

## **SEMIÓTICA E CULTURA:**

### **análise dos códigos visuais nas cartas de *Yu-Gi-Oh! Trading Card Game do oriente para o ocidente***

**Gustavo Trento de Souza<sup>1</sup>**

**Diego Piovesan Medeiros<sup>2</sup>**

Resumo: Este artigo científico tem como objetivo analisar pelo viés semiótico um grupo de cartas do *Yu-Gi-Oh! Trading Card Game* que foram alteradas por serem consideradas ofensivas ao serem lançadas no mercado ocidental, visto sua origem oriental, e dissertar quanto aos resultados obtidos. Os conceitos para familiaridade com o tema se dispuseram ao longo dos estudos de Cuhe (2002), Santos (2006) e Lótman (1990) nas relações culturais entre indivíduos e de Peirce (2010) e Santaella (2002) na área de semiótica e de análise sónica. Com esses estudos pode ser interpretada a relação da cultura com a impossibilidade de relacionamento das ideias em meio ao *cardgame* e se busca delimitar qual a razão necessária para a diferenciação dos códigos das cartas. Esse trabalho busca observar criteriosamente as mudanças visuais realizadas nas cartas e checar se as alterações impactam na construção de significado, com a geração de material teórico e, assim como um signo, que possa ser novamente aplicado e gere um lucro criativo diferente. A abordagem metodológica apresentada serve como caminho para análise e resultado das discussões de diferenças representativas entre as cartas do oriente para o ocidente.

**Palavras-chave: Semiótica. Cartas. *Yu-Gi-Oh! Trading Card Game*. Contexto. Cultura.**

## **1 INTRODUÇÃO**

Das construções interpessoais que o ser-humano realizou ao longo da humanidade o conceito de cultura talvez seja um dos que mais sintetiza esse sentimento. Segundo Santos (2006) a cultura vem para dar características aos grupos levando em consideração as maneiras que são concebidas e estruturadas tanto suas relações sociais quanto seus aspectos materiais, mesmo levando em conta estratificações territoriais ou econômicas.

---

<sup>1</sup> Graduando em Design. E-mail: gustavo.trento2@hotmail.com

<sup>2</sup> Prof. Doutor do curso de Design UniSatc. E-mail: diego.medeiros@satc.edu.br

Com isso em mente percebe-se o quão amplo o campo da cultura se expande, englobando a arte, os costumes, as linguagens e por que não também considerar as opções de lazer entre pessoas. O lazer, o entretenimento, assim como a cultura, se desdobra assumindo maneiras diversas, estando presente nos passeios, nas festas, em esportes ou até mesmo em jogos nas suas mais variadas formas. Uma dessas formas é o jogo de cartas, existindo a inserção de uma gama de estilos e maneiras de jogar aliados a franquias de renome espalhadas pelo mundo todo.

Entre as produtoras renomadas da indústria dos *cardgames* pode-se citar o *Magic: The Gathering*, o *Yu-Gi-Oh! Trading Card Game* e o *Pokémon Trading Card Game*. Essas companhias se popularizaram gradativamente desde seus lançamentos e não limitaram sua circulação somente em seus países de origem. O *Yu-Gi-Oh!* como exemplo surgiu no Japão em 1999 e ao ser exportado, juntamente a sua versão animada, se estabeleceu desde 2002 no cenário ocidental (MILLER, 2003).

Ao se adotar um olhar mais crítico para a citada globalização dos jogos de cartas, ainda tendo em vista o *Yu-Gi-Oh!*, percebe-se que são necessários processos de ressignificação para que ao inseridos em diferentes contextos os jogos respeitem tanto as regras pré-estabelecidas quanto o conjunto temático e de enredo originais, conseguindo também conversar com os códigos compreendidos em um novo cenário.

É no momento dessa inserção a um novo ambiente que uma série de traduções, tanto relativas a linguagem escrita quanto a linguagem imagética deve ser aplicada as cartas (que são o meio de interação entre os jogadores). Com isso, tem-se como pergunta problema desta pesquisa: As adaptações gráficas feitas no jogo *Yu-Gi-Oh* no oriente para o ocidente podem afetar a interpretação do significado em seu jogo?

O artigo procurará explorar como são construídas as relações de significado entre grupos, focado em um contexto oriente/ocidente, e como essas construções socioculturalmente acabam influenciando na necessidade de mudança dos elementos a serem representados, mostrando o olhar atento que deve ser desenvolvido na geração de um produto a um contexto mundial.

Com isso, o objetivo geral desta abordagem é: analisar as versões orientais e ocidentais do jogo *Yu-Gi-Oh!* para identificar o quanto suas mudanças gráficas afetam em sua interpretação e jogabilidade.

Antes da análise das representações gráficas presentes nas cartas, que serão os objetos a serem trabalhados, será explorada como se dá a conceituação e o processo de interpretação de um signo pela ótica de alguns teóricos. A origem oriental do jogo e aspectos de sua formação sociocultural também serão apresentados e contrapõe com a posterior inserção do *cardgame* no ocidente e da necessidade da ressignificação de alguns de seus elementos devido a diferença na construção de significados entre seus observadores.

Entendendo que este é um projeto de natureza aplicada, com uma abordagem qualitativa, que explicita seus objetivos de maneira exploratória e que usa de pesquisas bibliográficas e do estudo de caso como procedimentos técnicos, essa análise entre simbologia e expressão será construída com o método de sete etapas de pesquisa de Quivy & Campenhoudt (1995).

Com isso, os objetivos específicos são: (1) esclarecer como são compostos os processos de construção semiótica; (2) analisar como diferentes contextos reagem a interpretação dos mesmos signos; (3) organizar os signos e encontrar possíveis semelhanças ou diferenças semióticas.

Este trabalho justifica-se academicamente por envolver tópicos de semiótica, dentro de uma linha teórica do Design, também relacionando a percepção estética e ao valor subjetivo que um símbolo desperta. Em caráter pessoal, essa relação temática e de análise vai ao encontro com as preferências do autor como jogos de cartas, mangá e cultura *geek*.

## **2 - CULTURA E SIGNIFICADO**

Para que se entenda como se dão em um contexto de organização a nível mundo, primeiro precisamos entender o que é cultura.

Inicialmente Cuche (2002) traz a cultura ligada ao cuidado ao campo e ao gado e a situa ao longo da história humana com suas modificações de significado em distintas sociedades, sobretudo em um contexto europeu. É a partir do século XVI que o termo começa a tomar o caráter figurado de competência intelectual e tem no Iluminismo sua consolidação na busca educacional, social, evolutiva em um amplo contexto (CUCHE, 2002).

Proveniente do seguinte diálogo franco-alemão do termo cultura, surgiram dois caminhos para interpretação cultural: o francês que vê a cultura num âmbito universal, juntamente a civilização, e por consequência solidificando sua relação com o coletivo, porém vasto e impreciso, e o alemão, com sua cultura particular apontando as belas artes e a moralidade provenientes da nação, mostrando-a de maneira virtuosa e específica (CUCHE, 2002).

Levando em conta o contexto desse artigo, é na versão universal que será direcionada o foco. É nela que a cultura é vista como uma expressão totalitária da sociedade, sendo possível de exposição justamente apenas por seu teor coletivo. O autor (2002) discorre sobre seu ideal de que todo indivíduo é um ser cultural e que se diferencia por sua origem e manifestação dessa cultura, mas ainda unidos por um bem e laço maior: a humanidade. (CUCHE, 2002).

Santos (2006) já insere a cultura no meio diverso e a localiza em dois ideais. O primeiro cita e engloba todos os aspectos da realidade social, dizendo a respeito a tudo que caracteriza a existência social de um povo ou nação considerando as realidades sociais distintas ao longo do mundo. Esse conhecimento das distinções leva ao agrupamento das características comuns e da preocupação com sua totalidade e se torna clara num ambiente de grupo em realidades diferentes das nossas (SANTOS, 2006).

O segundo ideal de concepção é pontual ao conhecimento, as maneiras, as crenças, os costumes existentes na vida social e que mesmo pontual contém o teor de sociedade, visto que não podemos nos referir a esse conjunto se não o direcionarmos ao seu povo característico. Também é ressaltado que mesmo se apresentando em par, os conceitos de cultura não devem ser vistos como únicos e sim como complementares (SANTOS, 2006).

Com o apresentado, é num âmbito social que as diferenciações se ocorrem e que se dão entre povos. O que leva logicamente a pensar no contexto de um mundo globalizado. Com um fluxo de transição entre países gigantesco em comparação com a prévia história da humanidade depara-se com a inserção de um indivíduo em inúmeras bolhas sociais diferentes, e por consequência em culturas diferentes.

Essa mudança de espaço significativo se assemelha com o que diz Lótmán (1990), quanto a “espaço semiótico”, ele se refere a necessidade de uma cultura estar atrelada a um contexto de significados, o espaço semiótico, e que qualquer tópico

abordado nessa cultura tem que conversar diretamente e interagir com esse contexto, o que forma e é nomeado por ele como a “semiosfera”. (LOTMAN, 1990).

A semiosfera permite inserir, ao ser transpassada por seus interpretantes (nas relações sociais de comunicação e construção de significados), os conceitos de signo de Peirce e observar harmonia em seu contexto amplo. Todavia a semiosfera é marcada pela coexistência de conjuntos de significados distintos que justamente se ligam por conseguirem ou não estabelecer contato (LOTMAN, 1990).

Com relação ao que foi construído vale a pena retratar que:

O signo é múltiplo, variável, e modifica-se de acordo com o olhar do observador (...). Mas é preciso lembrar que o signo tem uma autonomia relativa em relação a seu intérprete. Seu poder evocativo, indicativo e significativo, não depende inteiramente do intérprete. Este apenas atualiza alguns níveis de poder que já está no signo. É por isso que analisar semioticamente significa empreender um diálogo de signos, nos quais nós mesmos somos signos que respondem a signos. (SANTAELLA, 2000, p. 43).

É ao dizer que “somos signos que respondem a signos” que se deu o pensamento para continuidade à produção. Com isso, no próximo capítulo será apresentado os conceitos que dão corpo ao signo nos estudos da semiótica.

### **3 – SEMIÓTICA E REPRESENTAÇÕES VISUAIS**

Um dos expoentes no estudo do signo foi Charles Sanders Peirce (1839-1914), que após fundamentar estudos na fenomenologia, uma quase-ciência que explora como se aprende qualquer coisa que invade os pensamentos, seja ela algo simples como um cheiro, um ruído, uma imagem ou até mesmo algo de ordem mais complexa como uma ideia ou uma lembrança (SANTAELLA, 2002).

O que ele encontrou na fenomenologia foi a base para construção de conceitos em três ciências normativas: a estética, a ética e a lógica. Diante dessas ciências normativas Peirce pautou-se na lógica visto que ela fornece os meios para uma análise sequenciada e racional de um signo, chegando a chamá-la de semiótica (SANTAELLA, 2002).

Seus estudos levaram Peirce a estabelecer a análise do signo em uma tríade: **a Primeiridade**, que o signo aponta a si mesmo com certo imediatismo como uma mera qualidade, um representante concreto de uma lei geral; **A Secundidade**, conforme a relação do signo com sua representação e da necessidade dessa relação

estar presente no próprio signo ou de construir essa relação signo-representação com um interpretante; e a **Terceiridade**, que trata de quando um signo adquire o valor interpretativo e torna possível a representação de algo a partir de um objeto. (PEIRCE, 2010). Apresentada a tricotomia toma-se um passo para seu melhor entendimento.

Na primeiridade ao apontar e focar em si mesmo o signo demonstra suas qualidades internas, ou seja, na sua capacidade para significar e se relaciona com o acaso, a possibilidade, qualidade, sentimento, originalidade, liberdade, ou seja, no caráter mais simples e único possível (mônada) (SANTAELLA, 2002).

Na secundidade o signo busca referenciar o que ele indica, se refere ou representa e liga-se na construção de caminhos dados por meio da dependência, da determinação, da dualidade, ação e reação, ou seja, da necessidade do complemento (SANTAELLA, 2002).

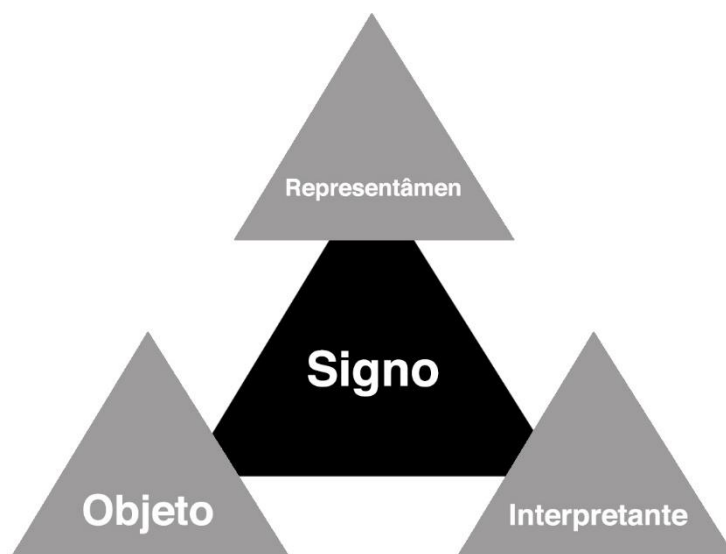
E por fim a terceiridade que dá ao signo a capacidade de causar efeitos, dos mais diversos, a quem o está interpretando circundando quase que em sua totalidade num tom subjetivo e trata de aspectos gerais, contínuos, de crescimento e ligados a inteligência (SANTAELLA, 2002).

Aqui é mostrada uma relação de forma sequencial, na qual a primeiridade para Peirce na sua forma mais simplória vê o signo como o primeiro passo (quando surge como ideia) que se liga a um segundo (o que essa ideia representa) culminando num terceiro (a reação do intérprete ao signo). Portanto vendo o signo como um representante de algo, chamamos esse algo de objeto do signo que produz um efeito de interpretação chamado de interpretante do signo (SANTAELLA, 2002).

Ao se pensar em alguém tocando violão como signo, temos a música tocada como objeto do signo e o que nos atinge em um primeiro momento, na primeiridade, são os barulhos emitidos pelo instrumento. Porém esses barulhos podem partir de qualquer instrumento ou fonte e é na secundidade que distinguimos os barulhos do violão de qualquer outro som que esteja em nosso campo de conhecimento, ou seja, ele toma forma e se manifesta como único, diferente. E com essa diferença a terceiridade se manifesta pelo efeito no interpretante do signo, que tem a conclusão de o que está ouvindo é uma melodia tocada em violão. Vale ressaltar que dada a noção de sentido que um signo propõe a construção triádica se conclui e se renova a cada ideia que temos.

Com a tríade apresentada torna-se possível identificar e projetar três relações sógnicas, nas quais o signo ao ocorrer evoca referências e interpretações. Cada uma dessas relações Peirce chamou de tricotomia. A primeira delas (figura 1) se dá ao nível do **Representâmen**, a segunda no do **Objeto** e a terceira no **Interpretante** (NIEMEYER, 2006).

FIGURA.1: As Tricotomias de Peirce



Fonte: NIEMEYER, 2006, p. 39.

Com as tricotomias em evidência é necessário um entendimento das suas funcionalidades e de como são estruturadas entorno do signo.

A princípio será tratado do **Representâmen**, ou como também é chamado do signo em si. Visto a abstração do termo signo precisamos identificar circunstâncias que o fundamentem como tal. Conforme sugere sua nomenclatura, o Representâmen está ligado a representação, na característica do signo de ser passível de ser percebido, sentido, e servirá como suporte as significações que serão sintetizadas do signo (NIEMEYER, 2006).

O **Qualissigno** vem por meio do Representâmen nos caracterizar de maneira simples e quase que geral das qualidades do signo, ou seja, o material que ele é composto, suas cores, texturas, acabamentos (NIEMEYER, 2006). Quanto a isso o próprio exemplo abstrato de uma cor fora de contexto nos diz sobre a representação de um signo por uma qualidade. Usemos o "azul-claro" como amostra, a cor pode, por associação, nos remeter ao céu ou a roupa de um bebê, mas nunca será realmente o

que remete, só sugerirá isso, e é justamente a sugestão dessa qualidade que poderá fazer com que a cor seja um signo e que se encaixe como Qualissigno de algo (SANTAELLA, 2002). Pontua-se aqui uma relação não tão densa e exigente do interpretante, o que de certa forma pode requerer certo olhar observador direto e analítico ante o início das considerações de abstração do signo.

Outro aspecto do Representâmen é o **Sinsigno**. Nele já se começa a observar com mais atenção o caráter das particularidades e da maneira individual que o signo se manifesta e se estrutura, aqui são observados pontos como forma e dimensão (NIEMEYER, 2006). Na prática pode-se relacionar o Sinsigno ao ser-humano em meio a sociedade, que de maneira possui o próprio idioma, modos de falar e se vestir, jeitos de olhar, de caminhar, da aparência num todo (SANTAELLA, 2002). Vê-se que aqui o olhar direto e analítico perde um pouco do foco como no Qualissigno visto que é necessário inserir o signo em um contexto no qual ele faz parte em relação a outros signos em seu entorno.

E a última forma em que o Representâmen se mostra é o **Legissigno**, que vem falar das convenções, das regras e dos padrões em que o signo demonstra. É no Legissigno que as aplicações de perspectiva e o atendimento as normas são evidenciadas (NIEMEYER, 2006). Levando em conta as palavras como um exemplo, elas participam de um mesmo sistema, mas que sua construção escrita e fonética serão próprias apenas a língua em questão que se está considerando, propriedade também atribuída a seu significado (SANTAELLA, 2002). Aqui se apresenta um contraponto com as ideias de Lótman sobre semiosfera já apresentadas. Por fim, mesmo ao recapitular as particularidades vistas no Sinsigno, vemos o signo em um contexto amplo e, por meio do Legissigno, sabemos como identificá-lo como componente de um grupo.

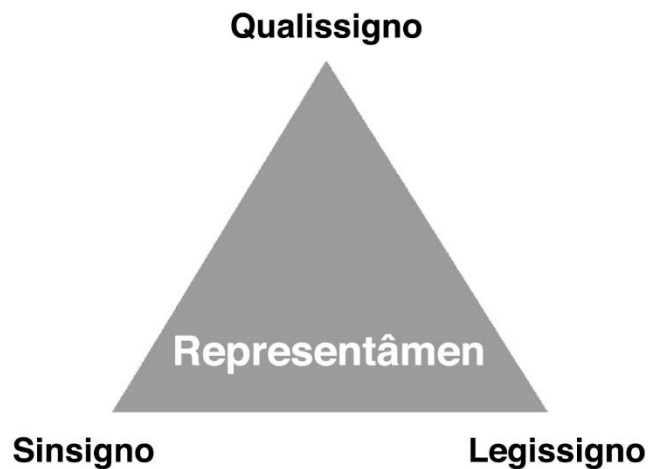
No olhar de Santaella (2002, p.12-13) o Qualissigno existe como uma qualidade, o Sinsigno como uma singularidade e o Legissigno vem demonstrar uma propriedade de lei.

É significativo dizer também que essas três propriedades do Representâmen (figura 2) não são excludentes, os seja, operam juntas, visto que uma lei encaixa um singular em suas repetições e que esse singular é composto de qualidades (SANTAELLA, 2002). Vemos também o potencial do Sinsigno em moldar o



Qualissigno de forma que o Legissigno o englobará Sinsigno e será seu norte em suas leis.

FIGURA.2: Os três aspectos do Representâmen



Fonte: NIEMEYER, 2006, p. 40.

Após apontar para si mesmo e estabelecer relações de fundamentação o signo é chamado de Objeto e passa a se dispor em três definições: a de **Ícone**, a de **Índice** e a de **Símbolo**.

Quando a relação do Objeto se dá ao signo por meio da semelhança é chamado de Ícone, ou seja, é quando a representação se dá de maneira análoga ao que é representado. Damos ao Ícone um grande poder expressivo, visto que a alta semelhança com o Objeto constitui imagens do mesmo e essas imagens se mostram tão sólidas que coagem o caráter de representação do signo, simulando as qualidades do Objeto Dinâmico em si (NIEMEYER, 2006). Como exemplo a fotografia de um livro que numa relação de fidelidade tão forte representar para o interpretador como o livro em si.

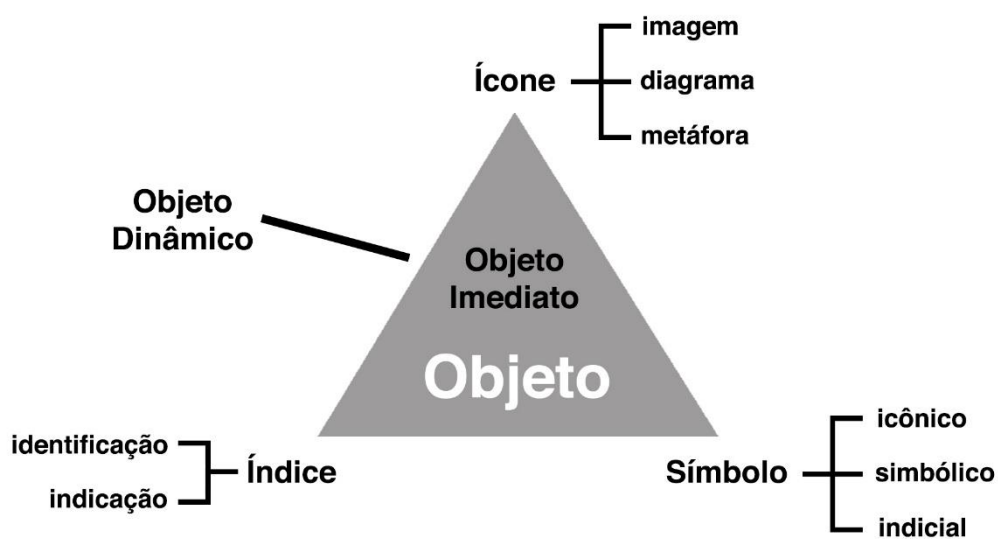
Ao construir uma imagem, o Ícone parte em uma dimensão de diagrama, no qual são estabelecidas semelhanças pelas analogias entre as partes do signo que representa, como é o exemplo dos gráficos e mapas. E por fim o Ícone atenta de

maneira abstrata a um nível de metáfora em que as comparações semelhantes são sentidas no signo através do Objeto Dinâmico. (NIEMEYER, 2006).

Se a representação ao Objeto se dá por marcas que o Objeto Dinâmico promove é chamada de Índice. O Índice vem no processo oposto ao Ícone, isto é, ele não se dá por semelhanças e sim por considerar relações de causalidade para fora do signo. O Índice ao se propor permite com que façamos duas distinções, quando toma o viés de identificação, que é possível pois o signo constrói a mesma ideia na origem de sua causa, e quando é visto como uma indicação, quando o signo transmite o ideal, mas não é possível retomar a marca que propôs essa transmissão (NIEMEYER, 2006). Pensemos em um papel chamuscado, as marcas deixadas são um indicativo ao interpretador que houve a ação do fogo, mesmo sem sua presença momentânea.

A terceira e última relação que se pode estabelecer com o Objeto é por meio da junção do ideal do Objeto Imediato e do Objeto Dinâmico. Essa associação é vista dentro de um sistema subjacente ao signo e por muitas vezes não propõe certa racionalidade ao fundamento, sendo convencionada e inerente aos códigos que pertencem ao signo, se mostrando em um caráter icônico (Símbolos icônicos), indicial (Símbolos indiciais) ou de maneira arbitrária (Símbolos simbólicos) (NIEMEYER, 2006).

FIGURA.3: Objeto, ícone, índice e símbolo



Fonte: NIEMEYER, 2006, p. 42.

A tricotomia do **Interpretante** no complemento do processo sógnico é o último estágio da análise de Peirce.

O Interpretante nada mais é que a possibilidade interpretativa e relacionada ao processamento do signo, sem vinculação de um sujeito funcionando como intérprete. O intérprete tem sim seu papel, mas ficará encarregado de elaborar um Interpretante para o signo (NIEMEYER, 2006).

Ao mencionarmos interpretação de um signo sabemos de sua especificidade ampla, podendo até mesmo ser infinita, dada a capacidade do intérprete de elaborar novas interpretações de maneira constante e quase que inesgotável, logo o Interpretante diz respeito ao que um signo pode gerar na mente de alguém (NIEMEYER, 2006).

Levando esse conceito em consideração Peirce o Interpretante dividiu em três outros níveis, sendo eles: **Rema, Dicente e Argumento**.

Chamado de Rema, percebe-se o Interpretante num contexto amplo a imprecisão do sentido, da sensação, da indeterminação dada quando se possui o primeiro contato com algo novo (O que é? Qual sua serventia? Qual seu significado para mim?) (NIEMEYER, 2006). O Rema exprime uma possibilidade qualitativa e assim não passará de apenas uma hipótese interpretativa (SANTAELLA, 2002).

O Dicente por sua vez oportuniza ao Interpretante particularizações, afirmações por meio de denotações (NIEMEYER, 2006). Temos o signo representado em sua existência real, um indicativo com veracidade constatada (SANTAELLA, 2002).

E por fim o Interpretante se mostra como Argumento quando cheio de certezas e de garantias, mesmo elas não tendo lógica racional. Se representa com regras imprecisas, não refutadas e acatadas simbolicamente pelo interpretante. (NIEMEYER, 2006). Os comportamentos sógnicos vistos no Argumento pelo interpretante do objeto são de certa forma leis gerais (SANTAELLA, 2002).

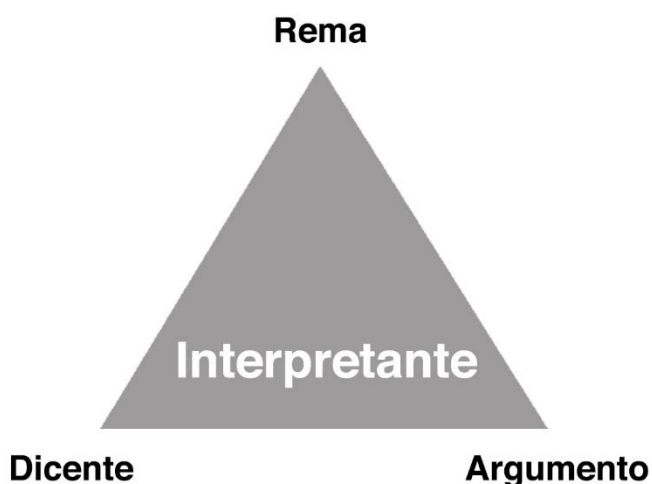
Chega-se então a conclusão da análise das tricotomias e pode-se realizar claras relações com a tríade do signo (figura 4).

Percebe-se na Primeiridade a predominância do caráter qualitativo, da pré-reflexão e da sensibilidade do signo, na qual o Objeto, por meio do Ícone, aparenta estar no Representâmen, via Qualissigno, e seu Interpretante é o mais amplo possível,

o Rema (NIEMEYER, 2006). É a direção do olhar a contemplação, ou seja, em tornar o signo disponível diante de todos os sentidos. (SANTAELLA, 2002).

Na Secundidade existe a categoria da experiência, da relação causal evocada e estruturada pela Primeiridade, que se manifesta de maneira específica. No Representâmen é o Sinsigno, no Objeto é o Índice e no Interpretante o Dicente (NIEMEYER, 2006). Aqui é possível se ater a experiência de observação, isto é, da capacidade perceptiva e singular do fenômeno em seu contexto (SANTAELLA, 2002).

FIGURA.4: Níveis de abordagem do Interpretante



Fonte: NIEMEYER, 2006, p. 44

E por fim na Terceiridade se posicionam as ideias de lei, de regra, de convenção. Mostrada no Representâmen pelo Legissigno, no Objeto pelo Símbolo e no Interpretante pelo Argumento (NIEMEYER, 2006). São ideais baseados na visão dos fenômenos e de conseguir extrair do signo generalizações com seus iguais contextuais em meio a sua singularidade (SANTAELLA, 2002).

Outra conclusão é o comportamento de não-exclusão, onde cada uma das tricotomias não existe como única e se correlaciona com as demais, de modo que um terceiro pressupõe um segundo, que pressupõe um primeiro (figura 5). (NIEMEYER, 2006).

FIG.5: Relações Sígnicas

Categoria do Signo	Representâmen	Objeto	Interpretante
<b>PRIMEIRIDADE</b>	<b>Qualissigno</b>	<b>Ícone</b>	<b>Rema</b>
<b>SECUNDIDADE</b>	<b>Sinsigno</b>	<b>Índice</b>	<b>Dicente</b>
<b>TERCEIRIDADE</b>	<b>Legisigno</b>	<b>Símbolo</b>	<b>Argumento</b>

Fonte: NIEMEYER, 2006, p. 47

Com essa teoria formada, pode-se iniciar o processo de análise das cartas, validando os objetivos deste trabalho.

## 4 YU-GI-OH! UM PERCURSO DE ANÁLISE

### 4.1 METODOLOGIA DA PESQUISA

#### 4.1.1 Ruptura, construção e constatação

Com o que foi visto no fim do último capítulo pode-se ter uma base dos objetivos e dos resultados desse projeto. Mas para a elaboração de tais conclusões é necessário seguir uma lógica adequada de trabalho. Essa lógica é encontrada nos estudos de Quivy & Campenhoudt (1995) e neles são apresentados três eixos constituintes da totalidade de uma pesquisa: o de **ruptura**, o de **construção** e o de **constatação**.

A **ruptura** se mostra na relação da bagagem teórica apresentada e como ela pode, por se dar muitas vezes pautada em imediatismos e particularidades, se apresentar de maneira ilusória e errônea. O nome dessa etapa é justamente o que se busca quando há consciência do imediato e do particular, ou seja, “é necessário romper com pressuposições e atalhos para que haja o real comprometimento com a constituição da compreensão dos conceitos teóricos” (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995, p.15).

A plena noção da ruptura permite seguir para a **construção**. Apenas em um meio teórico consciente e lógico há a possibilidade do pesquisador colocar em prática

de maneira válida seu planejamento, análises e suas conclusões. “Apenas com o correto direcionamento dessa etapa que se permitirá a realização do estudo de maneira fundamentada e racional” (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995, p.17).

E a **constatação** é “justamente a prova de que a construção se deu de maneira correta, ou seja, é quando a verificação dos dados se dá em uma realidade concreta, o que prova e eleva o estudo ao rigor científico” (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995, p.17).

Vale ressaltar que esses eixos não se apresentam de maneira autônoma ao longo da pesquisa. A ruptura não é só realizada ao início da pesquisa, se encontra também na construção, que por consequência necessita da ruptura para acontecer para que assim ocorra a constatação. Esses três eixos abrem caminho para o procedimento de pesquisa dividido em sete etapas.

#### **4.1.2 As sete etapas da pesquisa**

Esses eixos são usados e retomados ao longo de toda a pesquisa e norteiam a sucessão de sete etapas, são elas: **a formulação da questão inicial, a exploração da questão inicial, a elaboração da problemática, a construção de um modelo de análise, a coleta de dados, a análise das informações e as conclusões** (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995, p.17). Como o método apresentado engloba todo o projeto de pesquisa, podemos considerar algumas de suas etapas concluídas até agora nesse projeto.

##### **4.1.2.1 Formulação da questão inicial**

Quivy & Campenhoudt (1995, pág.35) resumem a etapa de formulação de questão inicial como:

(...) através desta questão, o pesquisador tentará expressar o mais precisamente possível o que ele busca conhecer, elucidar, compreender melhor. A questão inicial servirá de fio condutor da pesquisa.

Ainda segundo os autores (1995), a questão formulada deve ser precisa, concisa, realista, verdadeira e tem que abordar aspectos já existentes do tema fundamentando as transformações que se pretendem obter com o novo estudo

(QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995, p.35). Essa etapa se encontra presente na Introdução e segue toda a teoria de formulação aqui apresentada.

#### **4.1.2.2 A exploração da questão inicial**

A exploração da questão inicial para Quivy & Campenhoudt (1995) se dispõe em dois momentos: o da **leitura** e o da **coleta de dados exploratório**.

Na leitura a um primeiro momento são prezados conhecimentos mais sintetizados que remetam de modo vívido a questão inicial, para que em seguida sejam explorados textos não só com o foco em dados, mas escritos que possuam também análises, interpretações, enfoques e abordagens diversas sobre a temática. Outro fator também cogitado se dá na origem do material selecionado (se serão encontrados em livros, artigos, na Internet) (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

A coleta de dados exploratória diz respeito a pesquisas de natureza não rigidamente teóricas, englobando entrevistas, documentos e observações, que são apresentadas para complemento da leitura. A exploração desses dados é um caminho diferente para o pesquisador, que evoca características relacionadas a sua vivência e suas experiências, que não são contempladas nas leituras (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

Nesse artigo, a etapa é presente nos capítulos de Cultura e Significado e de Semiótica e Representações Visuais com basicamente o enfoque teórico, ou seja, pautados na leitura. Aqui vemos um contraponto das sete etapas da pesquisa em relação aos eixos que as guiam, algumas dessas etapas também se alinham de maneira fluída, ou seja, são retomadas em outros momentos da pesquisa diferentes dos que são estruturadas.

Tal afirmação se torna clara visto o caráter exploratório desse trabalho, que torna claro desde o início que construirá um referencial de imagens, mas que só serão encontrados na coleta de dados (4.1.2.5), após descritas e definidas as etapas da elaboração da problemática (4.1.2.3) e da estruturação do modelo de análise (4.1.2.4).

#### **4.1.2.3 Elaboração da problemática**

Agora o método se direciona para a etapa de construção da problemática. Ela consiste em conflitar a questão inicial (4.1.2.1) com a exploração da mesma (4.1.2.2) para que assim se responda a seguinte questão: como vou abordar tal objeto? (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

Ao falar-se da problemática separar-se sua estruturação em dois pontos: no **primeiro momento**, no qual são levantadas problemáticas possíveis, juntamente com suas características, para que com base no referencial encontrado na exploração de conceitos (4.1.2.2) se elucide as perspectivas teóricas de cada abordagem encontrada (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

E num **segundo momento que** se escolhe e explicita a problemática escolhida pautada no conhecimento de causa. Essa decisão parte de uma redefinição da abordagem do objeto de pesquisa, direcionando a questão inicial como tema central da investigação. Ao mesmo tempo se retoma paralelamente os conceitos teóricos escolhidos em na exploração da questão inicial (4.1.2.2) para que sejam alinhados com essa redefinição, configurando assim um “sistema conceitual organizado” (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

Como a aplicação do método de Quivy & Campenhoudt (1995) não se dá de forma pura nesse projeto, a etapa de elaboração da problemática se faz presente, mas não é exposta diretamente. É distribuída de maneira mais sutil ao longo do texto, hora revelando-se na Introdução com a exposição dos objetivos gerais e específicos, hora guiando os capítulos de Cultura e Significado e de Semiótica e Representações Visuais para que se alinhem com a pergunta problema.

Visto o caráter comparativo presente na etapa, já se elucida que será retomada na etapa de análise das informações (4.1.2.6), na qual ocorrerá o embate entre os conceitos teóricos e os achados na coleta de dados (4.1.2.5).

#### **4.1.2.4 A construção do modelo de análise**

Com a problemática exposta e definida a etapa seguinte é a da construção do modelo de análise. Nessa etapa serão elaboradas questões, pautadas na problemática definida (4.1.2.3), que serão respondidas por meio dos achados teóricos e informativos encontrados na exploração da questão inicial (4.1.2.2).

Consideram Quivy & Campenhoudt (1995, p.149):



O modelo de análise constitui o prolongamento natural da problemática, articulando de forma operacional os referenciais e as pistas que serão finalmente escolhidos para guiar o trabalho de coleta de dados e a análise. Ele é composto de conceitos e hipóteses que estão interligados para formar conjuntamente um quadro de análise coerente.

A construção dessas hipóteses se dispõe de dois métodos distintos: o **hipotético-indutivo** e o **hipotético-dedutivo** (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

O método hipotético-indutivo é construído com base na observação, na qual o indicador é de natureza empírica, e se busca criar conceitos, hipóteses e modelos que serão submetidos à uma prova de fatos (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

Já o hipotético-dedutivo, que será o trabalhado nesse artigo, busca construir na interpretação de um postulado ou conceito concepções a partir do objeto de estudo. Essas concepções geram, de maneira lógica, novas hipóteses e noções que serão apenas válidas se tiverem indicadores em seus correspondentes reais (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

Com o método claro, toma-se a direção para aspectos da problemática e da teoria com o foco nas questões que devem ser elaboradas e respondidas na etapa de análise das informações (4.1.2.6). Ao se levar as cartas em consideração, podemos citar o surgimento de indagações relacionadas a Primeiridade, obtidas no primeiro contato com o signo, como por exemplo: Quais cores, formas, recursos visuais, figuras, estão presentes ou não entre as imagens? Há semelhança visual entre ambas ou instantaneamente já identificamos diferenças?

Pensando na Secundidade surgem perguntas do tipo: o que o recurso imagético dessa carta indica quando relacionada ao seu correspondente oriental/ocidental? Sabendo que se trata da mesma carta se percebe alteração do ícone? Se é percebida, qual é?

E na Terceiridade atenta-se a questionamentos subjetivos e de representação: O que os signos dessas cartas representam? Como somos afetados pela interpretação desses signos? Por que as construções de significado se alteram mesmo se tratando da mesma carta?

Essas são algumas, mas nem de perto todas as indagações que tal temática e problemática despertam, porém, suas respostas podem ser consideradas peças-chave na compreensão do conteúdo deduzido.

#### 4.1.2.5 A coleta de dados

Nesse momento são elencados conjuntos operacionais que proporcionarão a busca e o confronto dos dados obtidos com o método de análise escolhido. A coleta e organização desses dados será de suma importância para a etapa posterior de análise das informações (4.1.2.6). Dessa maneira a coleta de dados busca responder a três questões: **O que coletar? Com quem coletar? Como coletar?** (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995)

“O que coletar?” diz respeito a utilidade dos dados para o teste das hipóteses e são chamados de dados pertinentes. “Com quem coletar?” é o representativo do recorte empírico, social ou temporal, que a análise abrangerá, bem como o valor quantitativo ou qualitativo desse recorte. E ao fim, “Como coletar?” refere-se aos instrumentos de coleta de dados, a maneira de coleta (questionários, entrevistas, observações) e ao teste, execução e seleção pertinente dos dados obtidos (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

Mais do que uma etapa de busca por dados que sejam pertinentes aos conceitos, deve-se buscar dados que validem as hipóteses que serão aplicadas posteriormente aos mesmos, ou seja, se necessita de um cuidado antecipado com a construção da coleta (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

Baseado no exposto, direcionaremos os conceitos dessa etapa a esse trabalho. Explicitadas as três questões, encontramos nos recursos imagéticos a resposta para “O que coletar?”, visto que posteriormente eles serão analisados criteriosamente.

“Com quem coletar?” é explicado como um recorte empírico, ou seja, num banco de dados de cartas com mais de 300 imagens disponíveis para a aplicação da problemática, foram escolhidas cinco para a análise. A justificativa para essa escolha estará presente na análise das informações (4.1.2.6) bem suas características específicas.

E por último, “Como coletar?” teve sua estruturação na observação do banco de dados e no impacto que essa observação causou considerando aspectos de qualidade da Primeiridade.

Vale ressaltar que quando ao falar em banco de dados nos referimos ao local de onde essas informações foram retiradas. A pesquisa se deu de maneira virtual e encontrou no site *Yu-Gi-Oh! Wiki* todos os recursos visuais analisados. O site faz parte de uma ferramenta de agrupamento de sites chamada *Fandom*, plataforma desenvolvida para que fãs possam documentar e especificar mundos e realidades ficcionais. Como pressuposto, o *Yu-Gi-Oh! Wiki* contém todas as informações relacionadas a *Yu-Gi-Oh!* e ainda está em constante atualização.

#### **4.1.2.6 A análise das informações**

Se encaminhando ao fim da pesquisa, a etapa de análise das informações traz a verificação das hipóteses encontradas na construção do modelo de análise (4.1.2.4) junto com os resultados da coleta de dados (4.1.2.5) (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

O primeiro passo a ser tomado aqui é a verificação empírica, que, quando confrontada com dados pertinentes, nos esclarece de novos elementos e relações que antes não seriam cogitadas, permitindo ao pesquisador novas reflexões e caminhos para uma futura sequência da pesquisa (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

Nesse projeto a análise das informações receberá um subcapítulo específico e responderá as questões relacionadas a Primeiridade, Secundidade e Terceiridade, propostas na construção do modelo de análise (4.1.2.4).

#### **4.1.2.7 As conclusões**

A etapa que encerra a pesquisa se divide em três partes: **a síntese das grandes linhas da pesquisa**, que vem para resumir todo o caminho traçado nas etapas projetuais de maneira coerente, **os novos aportes do conhecimento produzido**, parte em que o pesquisador traz à tona os novos conhecimentos do objeto de estudo obtidos na análise das informações (4.1.2.6) e novas concepções teóricas, e as **perspectivas práticas**, que tratam da serventia da pesquisa, das consequências das ações tomadas e de como ocorrerá a sutil indução a novas análises (QUIVY & CAMPENHOUDT, 1995).

Essa descrição guiará o desenvolvimento dessa etapa e será o fechamento desse projeto.

#### **4.2 A ORIGEM DO YU-GI-OH! E OS CARDGAMES PELO MUNDO**

O surgimento do jogo de cartas Yu-Gi-Oh! pode-se dividir em três partes. A primeira marca a origem japonesa do *Yu-Gi-Oh!* como uma série de mangás – histórias em quadrinhos japonesas – escrita por *Kazuki Takahashi* e publicada semanalmente pela *Shueisha Inc.* entre setembro de 1996 a março de 2004 (VIZ, 2021).

Conforme a narrativa é apresentada surge o conceito de Monstros de Duelo, um jogo de cartas, também chamado de TCG (*Trading Card Game* traduzido como “jogo de cartas colecionáveis”). Nesse momento que são pré-estabelecidas as mecânicas do jogo e são apresentadas pela primeira vez o objeto de estudo deste projeto: as cartas de Monstros de Duelo.

Em 2002, os direitos da obra foram adquiridos pela VIZ Media LLC, uma editora norte-americana que foi responsável por difundir o mangá no ocidente. No Brasil a obra teve sua publicação pela Editora JBC entre 2006 e 2010 (JBC, 2021).

A segunda parte da origem trata de uma mudança de mídia. O mangá foi transposto para um anime – o desenho animado japonês – e televisionado no Japão de abril de 2000 a setembro de 2004 pela TV Tokyo (ANIMENEWS, 2021).

A versão ocidental teve os direitos obtidos pela emissora 4Kids Entertainment, Inc. em 2001 e foi ao ar nos Estados Unidos entre setembro de 2001 e Junho de 2006. No Brasil, o desenho foi televisionado em canais fechados, mas sua popularidade se deu ao ser exibido na TV Globinho, o programa infantil de compilados de desenhos animados da Rede Globo, em 2003 (GSHOW, 2021).

A terceira etapa apresenta mais uma mudança de mídia. O *Yu-Gi-Oh!* torna-se palpável e surge como cartas colecionáveis que representam as cartas usadas tanto no mangá como no anime e ganha a perspectiva de um jogo disputado com regras que pode ser jogado entre dois ou mais jogadores.

Retomando a origem oriental, as cartas foram lançadas pela Konami em 1999 no Japão e em 2002 nos Estados Unidos (MILLER, 2003). Separadas geralmente por coleções, a maneira de obtenção das cartas pode-se dar pela compra de pacotes

sortidos, de grupos de cartas, chamados de baralhos ou decks, e de maneira ocasional por promoções do conteúdo ou de lançamentos de mídias relacionadas.

Não demorou para que o TCG se espalhasse pelo mundo. A razão dessa popularidade se dá na correlação dos jogadores com o anime e na sensação de fazer parte daquele contexto. E experiência em geral se dá tanto de maneira individual, ao colecionar as cartas, quanto social, visto que uma das intenções do jogo é a de reunir pessoas para promover os embates, os chamados de duelos, e troca das cartas.

### **4.3 ANÁLISE DOS SIGNOS VISUAIS**

Com uma base do contexto específico do *Yu-Gi-Oh!* e dos *cardgames* mundiais, se dará início a análise das cartas selecionadas. O esquema de apresentação seguirá a seguinte ordem: será revelado o nome da carta e mostrada sua arte oriental ao lado da arte ocidental (devidamente esclarecidas) e em seguida ocorrerá sua análise.

Vale ressaltar que a análise será feita com a mesma carta, ou seja, seu impacto no jogo é o mesmo, independentemente de sua imagem. O ponto da comparação vem esclarecer a possível diferenciação da construção de significado do recurso visual, justificada pela tricotomia.

Serão analisadas o total de cinco tipos de cartas e a escolha delas se dá em relação ao impacto no jogo. Todas pertencem a classe das “armadilhas”, cartas que são planejadas para interagirem no turno do oponente, realizando uma ação que muda completamente a resolução de uma jogada. Esse impacto de jogo desperta no jogador imensa surpresa o que pode justificar a melhor lembrança dessa classe de cartas. Iniciaremos com a carta chamada “Provocação” (fig. 6).

No primeiro contato com a imagem já se torna possível elencar observações pertinentes. As relações de tricotomia relacionadas com a Primeiridade se tornam claras à medida que se explora aspectos de qualidade (Qualissigno) das artes.

Na arte oriental percebe-se duas figuras sombreadas por uma aura esbranquiçada no primeiro plano e um fundo de coloração roxa, que quanto mais próximo da aura mais pastel se torna. Essas figuras, ou ícones, são reconhecidas como pessoas, com suas expressões, tonalidades de pele, de cabelo e de suas vestimentas (com texturas e definições), se encontrando em posições características.

FIGURA 6: Carta: “Provocação”



Fonte: Página da carta no *Yu-Gi-Oh! Wiki*<sup>3</sup>

Já na arte ocidental também há a presença de duas figuras em um primeiro plano, mas dessa vez não temos nenhuma aura em torno delas e o fundo em segundo plano contrasta entre tons de roxo, azul e bordô. Os ícones aqui não são reconhecidos como pessoas, apresentam anatomia e características monstruosas, possuindo tons de pele e vestimentas destoantes do comum, carrancas exageradas, mas se encontram na mesma posição característica anterior.

Com a primária observação, abrimos espaço para singularizar (Sinsigno) cada uma das artes com o que foi levantado na Secundidade.

Na arte oriental as figuras pessoais são identificadas como dois homens, um deles, de cabelo escuro, é alto, musculoso e nos passa a impressão de conhecimento em luta. Outro, de cabelo claro, tem menor estatura, é esquelético e sua vestimenta e ornamentação trazem um ar de maior importância a ele. Ele se encontra arqueado, com a mão esquerda a frente de seu corpo num gesto que se pode supor ser de chamamento.

Já na arte ocidental as figuras são reconhecidas como monstros de fato, mas mesmo com sinsignos que ampliam características diferentes da arte oriental, transmitem a mesma energia de presença musculosa e ávida a luta, de alguém com

<sup>3</sup> Disponível em: <[https://yugioh.fandom.com/wiki/Card\\_Artworks:Taunt](https://yugioh.fandom.com/wiki/Card_Artworks:Taunt)>. Acesso em: 02 nov. 2021

baixa estatura, porém com maior importância em uma posição curvada e chamando de maneira gestual.

Vistos tais pontos, se torna claro o estabelecimento das relações de significado com o que as imagens nos demonstram (Legissigno). Etapa regida pela Terceiridade também retomará aspectos relacionados a cultura e sua construção em um meio.

Considerando a arte oriental, constata-se dois homens incitando a luta, na presença de um homem alto e musculoso que estaria disposto a brigar e o homem menor que estaria cuidando de chamar alguém externo a esse contexto ao embate. As expressões desses indivíduos contrastam entre reprovação e ironia à medida que se figura que estão olhando diretamente e chamando alguém para enfrentá-los. O panorama geral da composição nos transmite uma finalidade violenta e sem escrúpulos das figuras. Em comparativo, ambas as cartas se generalizam pelo gestual, onde as duplas possuem a mesma postura aptas para um confronto que está por vir.

A visão significativa da arte ocidental traz também um clima de preparação ao embate, instigado pelos indivíduos, mas só que dessa vez por suas expressões e gestos se darem por representações monstruosas e caricatas, que fogem da nossa realidade, há certo humor na interpretação e o teor violento da finalidade se dissipa.

Ao fim da análise da tricotomia pode-se ainda relacionar o recurso imagético com o próprio nome da carta, numa suposição de justificativa a análise, vendo nesse caso, que “Provocar” se encaixa com o observado.

A segunda carta a ser analisada será a “Ofereça Derradeira” (fig. 7).

Considerando a arte oriental para os pontos de Primeiridade e qualidade do signo se vê um elemento em primeiro plano que nos remete a um braço e a presença de um líquido na cor vermelha. Ao fundo há um plano azul-marinho em contraste com componentes avermelhadas e esverdeadas, bem como auras azuis em tons mais claro em torno do líquido.

Ao dirigir-se a arte ocidental vemos inicialmente duas figuras sobrepostas, uma vermelha e outra verde, ora sólidas, ora líquidas, que possuem uma aura esbranquiçada em sua interseção, se dispondo diante de qualissignos de um fundo azul em tons pastéis com sombras mais escuras direcionadas as figuras.

FIGURA 7: Carta “Oferenda Derradeira”



Fonte: Página da carta no *Yu-Gi-Oh! Wiki*<sup>4</sup>

Na Secundidade ao direcionar o olhar a arte oriental nota-se a presença de uma mão fechada partindo de um dos cantos da figura e o líquido vermelho é esclarecido como sangue. O acúmulo de sangue entre os dedos e as auras em azul claro acompanhando a trajetória vertical do líquido sugerem um corte na palma da mão pingando. O fundo azul-escuro juntamente com o contraste das auras claras e a percepção dos elementos esverdeados nos remete agora a uma figura humanoide com a boca próxima ao acúmulo de sangue que pingou.

A carta ocidental possui uma premissa diferente. Sua Secundidade se pauta no reconhecimento de dois indivíduos monstruosos com garras afiadas, expressões amedrontadas, chifres e tons de pele diferentes. As criaturas não são anatomicamente mostradas por completo e elementos como a sobreposição de suas posições, a aura esbranquiçada e a mudança de tom de pele presente na interseção líquida dos corpos indica que são um organismo único. Isso demonstra o quanto as cartas possuem singularidades, mesmo com seu enfoque igual no jogo. O principal sinónimo que difere a carta ocidental da oriental está na mão da primeira carta e nos seres da segunda carta, assim como seu jogo de cores mais contrastantes na versão ocidental.

<sup>4</sup> Disponível em: < [https://yugioh.fandom.com/wiki/Card\\_Artworks:Ultimate\\_Offering](https://yugioh.fandom.com/wiki/Card_Artworks:Ultimate_Offering)>. Acesso em: 02 nov. 2021



A Terceiridade da imagem oriental constrói um significado sacrificial, ou seja, num contexto ritualístico o sangue se dá como oferenda a uma entidade, a um Deus ou a um propósito.

Já na arte ocidental não se encontra elementos que indiquem sacrifícios ou rituais de forma explícita. As figuras parecem estar em meio a uma briga e o uso de suas garras afiadas retalhou parte de seus corpos, unindo-os por um líquido da cor da mistura de suas peles.

Concluindo a análise prévia já notamos a discrepância de significados que os signos remeteram e ao serem relacionados com o título da carta percebemos que a arte oriental melhor constrói essa ponte semântica.

Dando continuidade as análises, a carta a seguir é chamada de “*Wattcancel*” (fig. 8):

FIGURA 8: Carta “*Wattcancel*”



Fonte: Página da carta no *Yu-Gi-Oh! Wiki*<sup>5</sup>

Na composição de elementos que o qualissigno proporciona na Primeiridade é visto na arte oriental de maneira prioritária uma figura esbranquiçada, com sombras, um contorno escuro, detalhes esféricos e um líquido azul claro em seu entorno. Ao fundo num plano mais afastado e encoberto se percebe uma composição em tons claros e escuros de azul e circundando a figura se veem auras lineares em várias direções com variação de cor num amarelo pastel.

<sup>5</sup> Disponível em: <[https://yugioh.fandom.com/wiki/Card\\_Artworks:Wattcancel](https://yugioh.fandom.com/wiki/Card_Artworks:Wattcancel)>. Acesso em: 02 nov. 2021

A arte ocidental é disposta em três planos, o primeiro mostra uma figura semelhante a aura linear da arte oriental, porém com tons amarelados mais escuros e com um acabamento pontiagudo. No segundo plano temos um elemento que se parece com uma cruz, dispõe-se em uma cor vermelha e possui uma aura amarelada. O último plano tem a mesma composição da arte oriental com tons claros e escuros de azul, mas dessa vez menos encoberto fazendo com que se veja um direcionamento das sombras aos outros dois planos partindo das laterais da arte ao centro.

A Secundidade mostra por meio do sinsigno os aspectos únicos de cada arte. Na oriental o ícone esbranquiçado se revela como um esqueleto e dada sua anatomia pode até ser notado como um esqueleto humanoide. O contorno e as sombras dão a dimensão total e a posição do corpo, as esferas parecem se ligar a cabeça como antenas e o líquido azul claro parece sair da boca humanoide. As auras lineares amareladas são reconhecidas como raios e se espalham por volta do ícone.

Com o foco na singularização da arte ocidental se reconhece o ícone amarelado e pontiagudo como um raio. Esse raio acerta e perfura o centro da figura vermelha em segundo plano que agora pode ser representado como um “X”.

Ainda na Secundidade, percebe-se que ambas as cartas indicam a queda de um raio. Este que na carta do oriente, cai sob um personagem icônico e na carta do ocidente, cai sobre o elemento simbólico do “X”.

O significado ao fim será construído pelo que o legissigno nos revelará na Terceiridade. Na arte oriental se conclui que a figura humanoide foi atingida por uma descarga de raios. O impacto elétrico se revela através de um recurso cartunesco que explora o contraste entre o esqueleto e a silhueta de quem é atingido por um raio. Conclui-se também que o ser teve um espasmo no momento do choque até mesmo a expelindo a saliva de sua boca.

Já na arte ocidental tem-se apenas a continuidade do que foi visto na Secundidade, ou seja, a figura continua se apresentando como um “X” sendo atingido e perfurado por um raio. O que pode aumentar esse valor sógnico é ao fim da análise relacionar as artes com o nome da carta.

“*Wattcancel*” é uma carta que não possui impressão em português e leva a pressupor-se um barbarismo para seu nome como “Wattcancelar”. A carta em si participa no *cardgame* num arquétipo elétrico e traz no radical “*Watt*” uma correlação com a unidade física watt (W), que mede a potência elétrica.

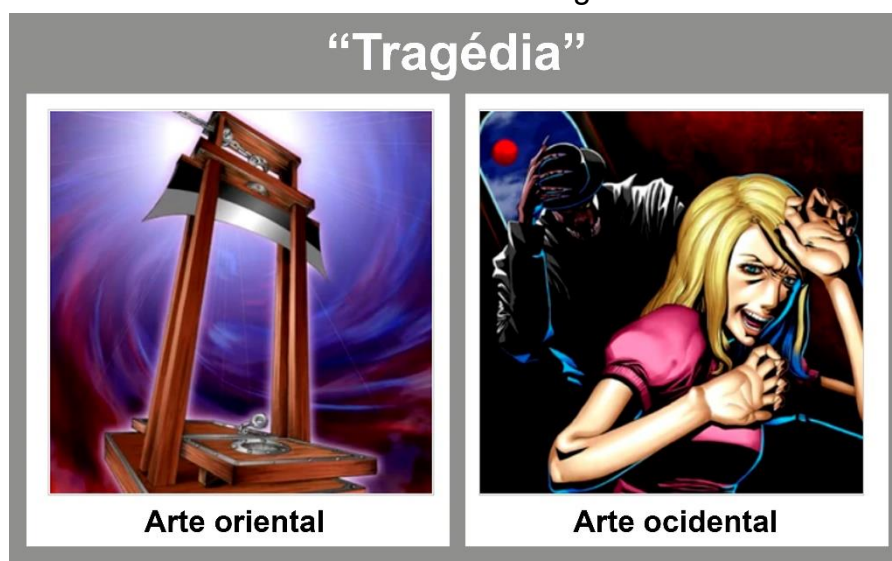
Assim torna-se claro o intuito de cancelar eletricamente uma ação, seja ela retratada de forma mais agressiva ao indivíduo, ou de maneira figurada ao cruzar com um raio pontiagudo um elemento que lembra a negação.

Na sequência será analisada a carta “Tragédia” (fig. 9):

No primeiro contato com a arte oriental os aspectos relativos a Primeiridade mostram em um primeiro plano uma figura de qualissignos de tons marrons (claros e escuros) com elementos cinza em sua base e topo. É presente um fundo espiral alternando cores azuis, vermelhas e roxas e uma aura branca ao topo da figura.

A arte ocidental traz a percepção de dois ícones de figuras humanoides, uma em primeiro plano com maior iluminação e expressão, cabelos loiros e vestimenta rosa e a outra mais afastada com detalhes apenas de sua silhueta devido a escuridão. O fundo é um recorte parabólico de cor azulada e com um elemento esférico avermelhado.

FIGURA 9: Carta “Tragédia”



Fonte: Página da carta no *Yu-Gi-Oh! Wiki*<sup>6</sup>

Num segundo momento, se torna clara a figura presente na arte oriental, é o ícone de uma guilhotina. Sua lâmina arqueada está suspensa ao topo e é emoldurada pela aura esbranquiçada. Os elementos cinza em sua base remetem a uma alavanca metálica para o funcionamento do instrumento e há um espaço esférico na sua parte frontal, que se supõe onde cairá o membro decepado.

<sup>6</sup> Disponível em: < [https://yugioh.fandom.com/wiki/Card\\_Artworks:Tragedy](https://yugioh.fandom.com/wiki/Card_Artworks:Tragedy)>. Acesso em: 02 nov. 2021

A Secundidade na arte ocidental é mais explorada. As figuras tornam-se claras bem como a situação ilustrada em seus elementos de diferenciais. A figura em primeiro plano é uma mulher loira que expressa pavor e desespero tanto pela sua expressão facial quanto pela posição defensiva que se encontram seus braços. Atrás dela, há uma figura na escuridão que parece ser a de um homem. Sua face está encoberta pelas sombras e ele não possui expressão, seu traje se assemelha a um sobretudo e ele usa um chapéu escuro. Sua mão com garras pontiagudas está à frente do seu corpo próxima a sua cabeça. Também temos uma noção do ambiente em que eles se encontram, o recorte parabólico é um beco estreito e é possível ver o céu durante a noite e uma Lua vermelha (elemento esférico avermelhado). Isso deixa claro que os sinais diferenciam as cartas por conta de seus ícones que apresentam um objeto na versão oriental e pessoas na versão ocidental.

Os critérios de significado construídos pela imagem oriental na Terceiridade não fogem muito do que é visto na Secundidade. O que se vê e se interpreta é a figura de uma guilhotina, preparada para ser colocada em funcionamento.

Já a imagem ocidental nos propõe a uma construção sígnica com maior interpretação. A imagem transmite aflição, pois vemos a figura fragilizada de uma mulher diante uma criatura masculina desconhecida com um elemento assustador que intendem a machucá-la (garras pontiagudas) em um ambiente limitado e estreito. Claramente que por observarmos uma figura feminina em pânico no centro da composição podemos remeter a situação a um abuso por parte da figura masculina, mas, essa mesma figura masculina está em sua totalidade coberta por sombras e não expressa evidências de um intuito abusivo. A mão com garras pontiagudas a frente do corpo e próxima a cabeça é um elemento ambíguo nesse cenário, pois ao mesmo tempo que conota um aspecto de brutalidade também trabalha junto ao elemento do chapéu, dando a entender que o homem irá apenas arrumá-lo.

O nome “Tragédia” traz a carta uma boa correlação com suas imagens e com a construção de significado que elas fazem, na arte oriental a presença de uma guilhotina indica uma finalidade nociva, mas é na arte ocidental que a tragédia se mostra mais vívida (mesmo que nem ocorra).

Concluindo as análises a carta intitulada “Anel da Destruição” (fig. 10):

FIGURA 10: Carta “Anel da Destruição”



Fonte: Página da carta no *Yu-Gi-Oh! Wiki*<sup>7</sup>

Nos aspectos relacionados ao qualissigno presentes na arte oriental vê-se em primeiro plano um objeto arredondado com um furo no centro e sua coloração varia entre tons de cinza claro e escuro. Circundando esse objeto se dispõem oito outros objetos arredondados menores, com solidez relativa, sombras indicando uma composição em gomos e com uma variação tonal de verdes claros e escuros. O fundo por sua vez é mostrado em segundo plano e conta como uma aura em torno do objeto, sendo constituído por um degradê pastel preto, roxo e rosa.

A Primeiridade do signo enquanto a sua qualidade é mostrada na arte ocidente com uma constituição semelhante a oriental. O ícone em primeiro plano arredondado, cinza e furado ao centro se mantém, mas o que se nota dessa vez são oito objetos arredondados menores com um aspecto mais fluido e de cor amarelada e alaranjada.

Com a compreensão inicial realizada, se parte para a singularização dos ícones por meio da Secundidade.

Na figura da arte oriental nota-se um objeto cinza metálico em forma de anel que possui acopladas em torno de seu eixo oito granadas de mão ainda com suas alavancas.

Na arte ocidental o anel metálico permanece, mas agora em seu entorno há oito bolas de fogo que parecem estar saindo por meio de cavidades do anel. Vale ressaltar que mesmo singularizando os signos algumas relações são pré-estabelecidas entre ambos, como por exemplo o tamanho, ao analisarmos as artes

<sup>7</sup> Disponível em: < [https://yugioh.fandom.com/wiki/Card\\_Artworks:Ring\\_of\\_Destruction](https://yugioh.fandom.com/wiki/Card_Artworks:Ring_of_Destruction) >. Acesso em: 02 nov. 2021

pressupomos que os anéis têm a mesma dimensão, tal qual as granadas e as bolas de fogo.

É visto nessa etapa uma diferenciação sígnica direta, na qual a mudança de apenas um aspecto qualitativo no permite a rápida distinção entre a versão oriental e a versão ocidental.

É partindo para a Terceiridade que por meio do legissigno se busca significar os elementos. Por estarem dispostos em um fundo que não indica contexto de seu uso, é necessário ater-se a seus únicos pontos de oposição para pressupor suas finalidades. A arte oriental dá a ideia de que o anel será colocado em um espaço físico que encaixe em seu furo e que após dado tempo ou ativação as granadas de mão implodirão, destruindo tudo ao seu entorno.

Já o significado que a arte ocidental traz baseia-se não na destruição por meio de uma explosão, mas sim pelo uso do fogo que o anel dissipará e que queimará o que está ao seu redor.

Ao fim da significação e da ligação com o nome da carta percebe-se a indução a interpretações diretas que com um olhar crítico presumem-se errôneas. O fato de um anel ser cotidianamente ligado ao seu uso como acessório nos dedos leva a pensar em relações de tamanho que são confrontadas ao se reconhecerem os ícones de singularização (anéis geralmente são menores que granadas de mão, mas pode ser do mesmo tamanho que bolas de fogo) o que pode levar ao interpretante certa confusão.

#### **4.4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

Concluídas as cinco análises permite-se chegar a pertinentes conclusões.

Ao comparar os códigos visuais do oriente e do ocidente se vê que os responsáveis pelas mudanças buscaram alterar a percepção do interpretante.

Em casos como o das cartas “Provocação”, “*Wattcancel*” e “Anel da Destruição” (vide figuras 6, 8 e 10 respectivamente), nas quais percebem-se mudanças pontuais nas imagens, se nota a necessidade semiótica de suavizar o significado transmitido, ou seja, tentar com que a carta oriental passe a mesma mensagem da carta ocidental final, mas que seus signos imagéticos a tornem mais plausível no contexto

interpretativo e cultural da região, referenciando as ideias de Lottman e seu conceito de semiosfera.

A maneira encontrada para que essa suavização ocorra se dá nas duas primeiras etapas da análise das tricotomias Peircianas.

Na Primeiridade, ao observar as alterações entre os ícones orientais e ocidentais já se percebe a tentativa de tornar o significado final mais leve. Substituindo qualissignos dos códigos visuais se tem o início uma possível mudança na derradeira construção imaginária do interpretante. São claras as alterações de cores, como nas figuras em “Provocação”, na composição de materiais constituintes, como na mudança da solidez dos objetos no entorno da figura principal em “Anel da Destruição” e nas figuras entre os planos, como em “*Wattcancel*”.

Na Secundidade as mudanças só reforçam ainda mais o caráter de suavização. Ao comparar os qualissignos das cartas, se reconhecem índices mais caricatos em “Provocação”, vê-se a substituição de granadas de mão por fogo em “Anel da Destruição” e a completa troca de um ser por apenas um signo gráfico em “*Wattcancel*”. A singularização se torna efetiva, suave e molda todo o processo de atribuição sígnica que ocorrerá na Terceiridade, ou seja, ocorre a relação do signo com sua representação e ela está presente na construção dessa relação signo-representação com seu interpretante, como citado por Peirce (2010). E é visto que essa singularização não impacta de maneira tão direta nas construções culturais dos indivíduos fora de seu contexto, mas que irão possuir a carta como objeto de conversa e interpretação durante uma partida no *cardgame*.

No caso das cartas “Ofrenda Derradeira” (vide fig. 7) e “Tragédia” (vide fig. 9) a alteração por completo do código visual oriental e ocidental promove uma construção de significado totalmente diferente, o que, se não guiado pelo título da carta ou por seu recurso textual presente nela quanto sua função no *cardgame*, permite que o interpretante as reconheça como cartas diferentes uma da outra.

Quesitos relacionados a Primeiridade e Secundidade aqui não estabelecem nenhuma relação de semelhança, visto que suas interpretações partem de diferentes qualissignos e sinsignos.

A justificativa plausível para tal completa alteração visual dessas duas cartas é centrada na atribuição de significado no contexto cultural em que cada uma é revelada, visto que como dito por Santaella (2005, p.43) “somos signos que

respondem a signos” e que “coexistimos em semiosferas distintas que precisam se ligar e estabelecer contato” como retratado por Lótmán (1990). A interpretação de significado que a análise visual tricotômica permite reconhecer dá a entender que uma oferenda com a presença de sangue ou uma guilhotina são símbolos plausível e não nocivos na visão cultural oriental, mas que se tornam inconcebíveis culturalmente de algum modo para a sociedade ocidental, que precisa alterá-los.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao propor a análise dos códigos visuais do *Yu-Gi-Oh! Trading Card Game* por meio da semiótica e da sua inserção em contextos culturais adversos procurou-se estabelecer relações lógicas no entendimento das mudanças realizadas em cartas específicas ao redor do mundo.

Inicialmente, ao retornar a pergunta problema, ao objetivo geral e aos objetivos específicos e vê-los explicitados, conceituados e contemplados ao longo dos capítulos 2, 3 e nos subcapítulos 4.3 e 4.4 se teve a segurança da conclusão do método de pesquisa apresentado no subcapítulo 4.1.

Ao delimitar objetivos específicos para serem solucionados e reunir um conjunto de dados teóricos sobre a cultura e o estudo dos signos se visualizaram trajetórias conceituais que puderam ser exploradas e descritas.

Com o apoio de um método de pesquisa essas aspirações projetuais foram mais bem esclarecidas e puderam ser desenvolvidas para responder a pergunta problema.

Tendo os objetivos alinhados restou apenas a resolução do propósito inicial do artigo, que por meio de uma análise de um grupo de cinco cartas pelo viés triádico completou suas aspirações e expectativas.

Logo viu-se que ao utilizar uma análise focada em uma teoria tricotômica a conversa entre as etapas lineares fluíu de maneira efetiva, visto que durante o desenvolvimento das tríades analíticas foi possível retornar diversas vezes aos



conceitos teóricos de expressão e semiótica dos capítulos anteriores para a geração, complemento e conclusão das ideias, propiciando a correlação lógica ao que foi apresentado.

Outro ponto a ser observado foi a resposta indireta ao longo da etapa de análise dos signos visuais (4.3) as indagações propostas na construção do modelo de análise (4.1.2.4), validando novamente a teoria, o método e a análise.

Considerações também são feitas aos resultados sígnicos ao final das análises de cada referencial imagético proposto. Após se esmiuçar as etapas de qualidade e de singularidade do signo se buscou trabalhar a interpretação na Terceiridade, e ao fim, vendo que a construção se mostrou fiel ao que as cartas buscavam corresponder se provou sentido e a relação no contexto do *cardgame* e sociocultural.

Ao fim observou-se que o ramo semiótico consegue abranger muito mais conteúdo além do trabalhado sendo observado pela mesma perspectiva ou até mesmo pela ótica de outros estudiosos, bem como o conteúdo ligado as cartas de *Yu-Gi-Oh!*. Nesse projeto buscou-se tratar de um conjunto específico e limitado de cartas que não correspondeu nem a 1% da quantidade do material disponível e que é criado anualmente relativo ao *cardgame*. Outras correlações podem ser desenvolvidas quanto a temática de abordagem perante o *Yu-Gi-Oh!*, quanto a outros *cardgames* disponíveis para a análise ao redor do mundo ou até mesmo o desenvolvimento de um novo *cardgame*, que já de imediato sane todas ou parcialmente os pontos frágeis de seus semelhantes.

A última consideração se faz a semiótica. Dado o caráter fenomenológico que o estudo do signo foi fundado a possibilidade do trabalho com suas teorias é apenas limitada ao pensamento humano. Essa gama homérica de caminhos que podem ser tomados para a correlação da semiótica com outros objetos de estudo traz aos pesquisadores a possibilidade de aliá-los a conteúdos de seu interesse direto e num outro ponto de vista pode trazer aos docentes a capacidade de identificar prospecções de interesse de seus alunos a fim de guiá-los da melhor maneira. Com isso, novas portas se abrem para que pesquisadores possam trilhar os caminhos semióticos em novas análises de *cardgames*, afim de perceber novas nuances simbólicas.

## **6 AGRADECIMENTOS**

Gostaria inicialmente de agradecer aos meus pais e meus avós por todo o apoio, carinho e incentivo em minhas decisões ao longo da vida. A todos os amigos que fiz durante o período de graduação – Amanda Gomes, Caio Silva, Gean Milioli, Ingrid da Silva, Larissa da Rocha, Larissa Menegaro, Priscila Machado e Veronica Mercado – dos quais contei imenso apoio, carinho, respeito e euforia. Serão os momentos de que mais sentirei falta.

Agradeço a também aos professores – Vanessa Wendhausen Lima e Mateus Vilela – que foram responsáveis pela disciplina de TCC, dando todo suporte e atenção quando solicitados. E por fim, meu imenso agradecimento ao meu orientador e amigo Diego Piovesan Medeiros que acreditou no meu potencial e me guiou com toda solicitude para que alcançasse o melhor resultado.

### REFERÊNCIAS

ANIMENEWS. 2016 Yu-Gi-Oh! Film Teaser Recaps 20 Years of Manga, Anime. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2014-12-22/2016-yu-gi-oh-film-teaser-recaps-20-years-of-manga-anime/.82496>. Acesso em: 2 de nov. 2021

GSHOW. Tv Globinho: 15 desenhos que marcaram época. Disponível em: <https://gshow.globo.com/Rede-Amazonica/noticia/relembre-15-desenhos-favoritos-da-tv-globinho.ghtml>. Acesso em: 2 de nov. 2021

CUCHE, D. A noção de cultura nas Ciências Sociais. Bauru: Edusc, 2002.

JBC. YU-GI-OH! Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/yu-gi-oh/page/2/>. Acesso em: 2 de nov. 2021.

LOTMAN, Yuri M. Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture. Indiana University Press, 1990.

MACHADO, Irene. **Experiências do espaço semiótico**. Estudos de Religião, Revista Eletrônica UMSP, v. 29, n. 1, p. 13-34, jan-jun 2015. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/ER/article/view/5788> . Acesso: 14 de jun. de 2021.

MILLER, John Jackson. Scrye Collectible Card Game Checklist & Price: Checklist and Price Guide. Krause Publications; 2ª edição, 2003.

MERRELL, Floyd. **Iúri Lótman, C. S. Peirce e semiose cultural**. Galáxia. Revista do programa de Pós-Graduação em Comunicação Semiótica PUC-SP, , n. 5, abr 2003. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1309> . Acesso: 14 de jun. de 2021.

NIEMEYER, Lucy. Elementos da semiótica aplicados ao design. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

QUIVY, R.; CAMPENHOUDT, L. V. Manuel de recherche en sciences sociales. Paris: Dunod, 1995.

SANTOS, José Luiz dos. O que é cultura. São Paulo: Brasiliense, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. Semiótica aplicada. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

PEIRCE, Charles S. Semiótica. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

VIZ. YU-GI-OH! The manga series that inspired the card game that swept the globe! Disponível em: <https://www.viz.com/yu-gi-oh>. Acesso em: 2 de nov. 2021

Métodos de pesquisa / [organizado por] Tatiana Engel Gerhardt e Denise Tolfo Silveira ; coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.