

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ CENTRO DE CIÊNCIAS
HUMANAS, LETRAS E ARTES PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
LETRAS (MESTRADO)**

MARIO LOUSADA DE ANDRADE

**LITERATURA E GAMES: QUESTÕES ATUAIS DO ESTABELECIMENTO DO
CAMPO LITERÁRIO**

MARINGÁ – PR

2016

MARIO LOUSADA DE ANDRADE

**LITERATURA E GAMES: QUESTÕES ATUAIS DO ESTABELECIMENTO DO
CAMPO LITERÁRIO**

Dissertação apresentada à Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras, área de concentração: Estudos Literários.

Orientador: Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado

MARINGÁ – PR

2016

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá – PR., Brasil)

A553l	Andrade, Mario Lousada de Literatura e games: questões atuais do estabelecimento do campo literário/ . -- Maringá, 2016. 94 f. : il. color., figs. Orientador: Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Programa de Pós-graduação em Letras, 2016. 1. Estudos literários. 2. Campo Literário. 3. Formação de leitor. 4. Literatura e Games. 5. Cultura da convergência. 6. Cibercultura. 7. Jogo Assassin's Creed III. 8. Metaficção historiográfica. I. Prado, Márcio Roberto, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título. CDD 22. ED.801.3 JLM-001922
-------	--

MARIO LOUSADA DE ANDRADE

LITERATURA E GAMES: QUESTÕES ATUAIS DO ESTABELECIMENTO DO CAMPO LITERÁRIO.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras (Mestrado), da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras, área de concentração: Estudos Literários.

Aprovado em **12 de fevereiro de 2016.**

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado
Universidade Estadual de Maringá – UEM/PLE
- Presidente -



Profª Drª Vera Helena Gomes Wielewiski
Universidade Estadual de Maringá – UEM/PLE



Prof. Dr. Alvaro Luiz Hattner
Universidade Estadual Paulista – UNESP/São José do Rio Preto - SP

AGRADECIMENTOS

A Deus, por tudo...

Aos meus pais Rosecleide Aparecida Lousada de Andrade e Mario Aparecido de Andrade, por terem guiado meus passos da melhor maneira possível;

Aos meus avôs, em especial, meu vovô Antônio Lousada Filho;

Às minhas irmãs Gislaire e Maiara;

Ao meu amigo Eder Aparecido dos Santos, pelo companheirismo e por ter me incentivado a fazer o curso de Letras;

Aos professores do PLE/UEM, especialmente aos que tive o privilégio de cursar as disciplinas;

Aos amigos do curso de Letras da UNESPAR/FAFIPA, a turma mais atípica do mundo;

Aos colegas do PLE/UEM;

Aos professores Dr. Alvaro Luiz Hattner e Dr^a. Vera Helena Gomez Wielewiski pelas valiosas contribuições que, sem dúvida, tornaram este trabalho algo muito maior;

Um agradecimento muito especial ao meu orientador Márcio Roberto do Prado, por ter acreditado em minha proposta de pesquisa e tornado-a muito mais pertinente;

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Nível Superior (CAPES), por viabilizar esta pesquisa.

RESUMO

O conceito de campo literário, tal como apresentado por Pierre Bourdieu (1996), tem sido comumente recuperado pelas correntes da Estética da Recepção e da Sociologia da Literatura para o mapeamento de um campo literário específico, atuando como um campo efetivo de consolidação de autores e obras legitimamente reconhecidos como literários. A definição de campo literário, segundo Bourdieu (1996), contempla um espaço formado por literatos – contistas, poetas, romancistas e dramaturgos – que exercem relações entre si e com o campo de poder. A presente dissertação, situada na linha de pesquisa “Campo Literário e Formação de Leitores”, propõe uma nova compreensão para este conceito, levando em consideração o atual cenário cibercultural e convergencial, tal como apresentados por Pierre Lévy (1999) e Henry Jenkins (2009). A proposta parte da hipótese de que as novas formas ficcionais, originadas nesse contexto, são objetos autênticos e, ao serem inseridas como objetos de estudo no campo literário, devem ser pensadas não simplesmente como suportes para levar o indivíduo a chegar na leitura literária, mas sim pensadas, *a priori*, como produtos dotados de cargas significativas – *poética* e ideologicamente – que atualizam o conceito de leitura ficcional. Como foco, parte-se dos diálogos convergenciais entre a expressividade da literatura e das narrativas de games. Esses diálogos são apresentados, primeiramente, a partir das adaptações de obras literárias para os games em que são problematizadas algumas implicações dessas adaptações. Posteriormente, realiza-se uma análise de um game que possui uma narrativa totalmente originada em seu próprio meio, a saber: *Assassin's Creed III* (2012). Ao problematizar um game que se insere na dinâmica comercial, que é inerente ao seu meio, demonstrar-se-á que o videogame configura-se como uma mídia expressiva capaz de estabelecer diálogos com a literatura, não simplesmente por oferecer ao jogador, além do entretenimento, um enredo, mas por suscitar reflexões profícuas a partir de temáticas atuais da literatura. Para solidificar essas relações, explora-se *Assassin's Creed III* (2012) como uma metaficção historiográfica, que abre espaço para reflexões complexas no tocante à problemática pós-colonialista. Por meio de uma prática capaz de aglutinar interesses e ações, bem como de questionar os limites e as definições das artes, ver-se-á surgir um diálogo convergencial entre a expressividade dos videogames e da literatura, atualizando uma discussão de cunho valorativo que se mostra urgente nos tempos atuais. Por fim, os resultados obtidos por essa pesquisa demonstrarão que as hipóteses de que o campo literário, nesse contexto convergencial, deve se abrir para abordagens convergenciais com outras artes e de que os games podem ser utilizados para a formação de um leitor crítico se confirmam.

Palavras-Chave: Campo Literário, Convergência, Literatura, Narrativas de Games, Metaficção Historiográfica, Formação do leitor crítico.

ABSTRACT

The concept of literary field, as shown by Pierre Bourdieu (1996), has been commonly recovered by strands of Reception Aesthetics and Sociology of Literature for mapping a specific literary field, acting as a field of authors' consolidation and works legitimately recognized as literary. The definition of literary field, according to Bourdieu (1996), covers an area made up of letters - short story writers, poets, novelists and playwrights - carrying relations with each other and with the power field. This work proposes a new understanding for this concept, considering the current cybercultural and convergence-oriented scenario as presented by Pierre Lévy (1999) and Henry Jenkins (2009). The proposal starts from the assumption that the new fictional forms, originated in this context, are authentic objects and, when inserted as objects of study in the literary field, should be thought of not just as steps to bring the individual to get in literary reading, but thought, *a priori*, as products recovered with significant meanings - poetic and ideologically - that revise the concept of fictional reading. The focus is on the convergence between the expressiveness of literature and game narratives. These dialogs are presented firstly from adaptations of literary works for games in which some implications of these adaptations are problematized. Subsequently carried out an analysis of a game that has a fully narrative originated in their own media: *Assassin's Creed III* (2012). To discussion of a game that is included in the commercial dynamics, which is inherent to its media, and has a narrative totally conceived in that media, will demonstrate that the game an expressive medium that establishes dialogues with literature, not only by offering the player with entertainment and, a plot, but raising fruitful reflections from current literature themes. Thus, *Assassin's Creed III* (2012) will be explored as a historiographic metafiction, which makes room for complex reflections regarding the post-colonial issues. Through a practice capable of uniting interests and actions, as well as questioning the limits and the definitions of the arts, a dialogue arises between the expressiveness of video games and literature, updating a discussion of evaluation issues which seems to be urgent nowadays. Finally, the results of this research demonstrate the hypotheses that the literary field, in this convergence co-oriented context should be open to convergence-oriented approaches with other arts and that games can be used for the formation of a critical reader.

Keywords: Literary field, Convergence Culture, Literature, Game Narratives, Historiographic metafiction, Critical Reader.

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Páginas centrais do Volume V de Watchmen.....	10
Figura 2: Representação do ambiente Theatre Royal.....	60
Figura 3: Haytham Kenway (à direita) no momento de exibição da Ópera.....	60
Figura 4: Haytham Kenway após desembarcar na Boston de 1754.	61
Figura 5: Haytham Kenway em missão de espionagem para descobrir o paradeiro de Benjamin Church.....	63
Figura 6: Haytham Kenway em missão de espionagem para descobrir o paradeiro de Benjamin Church - 2.....	64
Figura 7: Haytham Kenway em missão de espionagem para descobrir o paradeiro de Benjamin Church - 3.....	64
Figura 8: Haytham e Kaniehti:io na caverna que contém as inscrições semelhantes as do medalhão.	67
Figura 9: General Edward Braddock em processo de ocupação das terras indígenas.....	70
Figura 10: Representação da aldeia Kanatahséhton.	72
Figura 11: Ratonnhaké:ton em interação com outras crianças da aldeia.....	72
Figura 12: Ratonnhaké:ton e o incêndio na aldeia Kanatahséhton.....	74
Figura 13: Aquiles apresentando os templários a Ratonnhaké:ton	77
Figura 14: Conflito entre a população de Boston e oficiais da Grã-Bretanha.....	79
Figura 15: <i>Hidden Blade</i>	80
Figura 16: Boston Tea Party (1773).....	82
Figura 17: Boston Tea Party (1773) - Representação no game.....	82
Figura 18: Batalha na Fazenda Barret.....	83
Figura 19: O avanço do exército britânico em Bunker Hill, por Howard Pyle.....	84
Figura 20: Batalha em Bunker Hill: representação no game.....	84
Figura 21: Confronto entre Connor Kenway e Haytham Kenway.....	85
Figura 22: Connor Kenway: reconstrução do herói.	86

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO:	10
“ <i>FEARFUL SIMMETRY</i> ”: ESPELHOS, REFLEXOS; CONVERGÊNCIA.....	10
CAPITULO I: O CAMPO LITERÁRIO EM CONVERGÊNCIA: LIMITES E	
DEFINIÇÕES	17
1.1 <i>Pós-orgia</i>: por novas perspectivas do Campo Literário	22
1.1.1 A Cultura da Convergência e suas implicações no Campo Literário	25
CAPITULO II: NARRATIVAS DE GAMES E LITERATURA: CONVERGÊNCIA DE	
POÉTICAS	30
2.1 Games nem sempre são narrativas	31
2.2 Entre narrativa de games e literatura: questões de adaptação	36
2.3 Narrativa de games e literatura: implicações estéticas	45
CAPÍTULO III: CONVERGÊNCIA E METAFICÇÃO HISTORIOGRÁFICA EM	
<i>ASSASSIN’S CREED III</i>	49
3.1. “ <i>History is our playground</i> ”: O <i>modus operandi</i> do universo de <i>Assassin’s Creed</i>	49
3.2 Metaficção Historiográfica: reflexões teóricas.....	54
3.3 “ <i>Journey to the New World</i> ”: acendendo as labaredas da Revolução	58
3.3.1 Ratonhnhaké:ton: o herói excêntrico de <i>Assassin’s Creed III</i>	71
3.3.1.1 Para além da Fronteira: Ratonhnhaké:ton Vs. Connor Kenway	76
3.3.2. Connor Kenway e o seu papel na Revolução	81
CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
REFERÊNCIAS	91

INTRODUÇÃO:

“*FEARFUL SIMMETRY*”: ESPELHOS, REFLEXOS; CONVERGÊNCIA

*Tyger Tyger, Burning Bright,
In the forests of the night;
What Immortal hand or eye,
Could frame thy fearful symmetry?*
– William Blake

A primeira estrofe do poema *Tyger*, em epígrafe, tem sido refletida em diversas produções artísticas. Este poema de William Blake, publicado no ano de 1794, é um dos mais notórios do autor e ecoa em territórios outros, isto é, para além de sua forma *poética*, influenciando o processo de criação de outros universos ficcionais. Um caso muito emblemático que pode ser adotado para exemplificar essa afirmativa é a produção quadrinística *Watchmen*, mais especificamente o volume V que, inclusive, é intitulado *Fearful Symmetry* (Temível Simetria).

A produção coletiva de Alan Moore, Dave Gibbons e John Higgins, incorpora o conteúdo do poema de William Blake na forma – *poética* – da obra, construindo um novo objeto autêntico e artístico por excelência. Para melhor evidenciar a dinâmica de construção *poética* dessa obra, convém partirmos de suas páginas centrais:



Figura 1: Páginas centrais do Volume V de *Watchmen*

Podemos observar que os quadrinhos refletem-se uns aos outros, estando dispostos três à esquerda, três à direita e um no meio atuando como um divisor, ocupando as duas páginas centrais. Essa forma simétrica é o que rege toda a produção desse volume. Por exemplo, o volume é composto por um total de vinte e oito páginas; a primeira página encontrará reflexo na vinte e oito, ou vice-versa, a página dois irá espelhar-se na vinte e sete, e assim por diante. Outra produção contemporânea que apresenta ecos do poema de Blake é o seriado *Bates Motel* (2014), que tem como base a produção cinematográfica *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock. O seriado focaliza os acontecimentos antecedentes à hospedagem de Marion Crane no motel dos Bates, demonstrando os primeiros sinais de distúrbios psicológicos de Norman Bates, ainda na adolescência. Em mais de uma cena, e em mais de um episódio, o poema *Tyger* é lido e admirado por Norman Bates. A questão simétrica é refletida em sua personalidade que oscila entre o estado normal e o estado em que o coloca como um assassino, em situação inconsciente dos fatos.

É pensando nesse fluxo de conteúdos, nesses encontros de fragmentos – culturalmente flutuantes – que esta dissertação encontra fôlego para propor uma reflexão que leve em conta esse contexto de reflexos, de múltiplos espelhos que se cruzam, ou, como lucidamente conceitua Jenkins (2009), esse contexto da *convergência*. Contexto este que ganhou novos espelhos para refletirem novas demandas de objetos artísticos, construídos a partir de demandas *poéticas* próprias, o que se verifica, principalmente, a partir da segunda metade do século XX. É o que levou o teórico francês Pierre Lévy a realizar uma série de investigações concernentes à cibercultura, considerando o estabelecimento de novas mídias que emergiram a partir do *segundo dilúvio*.¹

Em seu *Cibercultura*, Lévy (1999) desmistifica a problemática alusão aos “impactos” que as “novas” tecnologias ocasionaram na sociedade. Para o autor, o termo “impacto” é problemático por distorcer a própria história de como as tecnologias se desenvolveram nas sociedades, e culturas, moderna e pós-moderna. A metáfora do impacto, na perspectiva de Lévy, é passível de críticas em vários sentidos. Primeiramente, transparece uma alegoria bélica, como se a sociedade e a cultura fossem um alvo vivo e as tecnológicas caíssem nesse alvo, decompondo-o, destruindo-o e escravizando-o em uma nova ideologia. Nesse sentido, “as tecnologias viriam de outro planeta, do mundo das

¹ Metáfora apresentada por Pierre Lévy na introdução de seu *Cibercultura*. O segundo dilúvio, segundo o autor, é o da informação “Trata-se do transbordamento das informações, a inundação dos dados, as águas tumultuosas e os turbilhões da comunicação” (LÉVY, 1999, p. 14).

máquinas, frio, sem emoção, estranho a toda significação e qualquer valor humano” (LÉVY, 1999, p. 21).

Ora, no fundo, a metáfora do impacto, vista sob esta ótica, parece estar refletida nas vozes pessimistas que categoricamente rotularam, e rotulam, que os avanços tecnológicos colocam em xeque a produção artística tradicional. Pensando especificamente no campo literário, não raras vezes encontramos afirmações catastróficas que anunciam a extinção dos livros, dos leitores e da própria literatura. Mas o processo de estabelecimento das tecnologias da informação apontam para um sistema de organicidade, isto é, diferentemente de um impacto, o processo ocorreu em diálogo com os anseios, as tensões e, por que não dizer, da própria necessidade advinda de uma sociedade em estado fraturado. Aliás, como muito bem nos apresenta Marshall McLuhan (1978), os meios de comunicação podem ser considerados uma forma de extensão do homem.

Hoje, a compreensão de que os avanços tecnológicos trouxeram, ao invés de extinção, ampliação, é bem mais disseminada em espaço acadêmico. No campo das Letras, percebemos cada vez mais simpósios empenhados em discutir criticamente os diálogos entre a literatura e essas “novas” tecnologias, essas mídias que conversam entre si, que atualizam cada vez mais a noção de reflexo, por refletirem-se uma nas outras de modo cada vez mais intenso e inventivo. Trata-se de uma cultura da convergência que coloca os consumidores em estado de participantes de um determinado universo ficcional. Os universos, aliás, que estão – como vemos no caso de *Watchmen* – reciclando de maneira peculiarmente criativa objetos culturalmente consolidados. Diante desse contexto, em que os reflexos apontam para heterogeneidades de leitura, parece muito justo afirmar, como fazem os teóricos e críticos das *multimodalidades* e dos *multiletramentos*, que as opções para a realização da leitura estão ficando cada vez mais amplas e o significado de “formar um leitor”, conseqüentemente, pede por uma reflexão mais precisa diante do cenário.

É pensando nesse contexto convergencial e cibercultural que proponho, nessa dissertação, inserida na área de concentração dos Estudos Literários, na linha de pesquisa Campo Literário e Formação de leitores, uma reflexão que girará em torno da convergência entre a literatura e outras artes, mais especificamente, objetivando problematizar a(s) convergência(s) entre a literatura e os games.² Um trabalho dessa categoria justifica-se,

² A palavra “games” por ser oriunda do inglês, deveria ser representada nessa dissertação em itálico, no entanto, optei por não utilizá-lo devido à grande popularização do termo no Brasil que, inclusive, vem acompanhada de “Gamer” caracterizando um grupo identitário específico. Os termos “jogos”, “jogos

nessa linha de pesquisa, por levar em consideração que, no panorama da contemporaneidade, estamos diante de uma multiplicidade de opções que o interessado em arte e em leitura tem a seu dispor. As novas demandas artísticas e comunicacionais trouxeram consigo novas demandas de leitores, com gostos diferenciados de consumir, aqui sem desconsiderar o sentido comercial do termo, os universos ficcionais construídos a partir de sistemas semióticos diferenciados. Tendo esse panorama como base, não há como não levantarmos o problema de que se são construídos e disseminados a partir de diversos sistemas semióticos, esses novos objetos possuem implicações *poéticas* e, consequentemente, ideológicas próprias.

Dentro dessa perspectiva, levanto a hipótese de que o conceito de campo literário merece ser problematizado e até mesmo reformulado, levando-se em conta o contexto atual da convergência, objetivando refletir sobre os limites e as definições do próprio conceito de literatura diante das novas formas ficcionais, disseminadas a partir de novas representações, ao passo que objetivo também demonstrar que as novas formas ficcionais são objetos autênticos e, ao serem inseridas como objetos de estudo no campo literário, devem ser pensadas não simplesmente como suportes para levar o aluno a chegar na leitura literária, mas sim pensadas, *a priori*, como produtos dotados de cargas significativas – *poética* e ideologicamente – que atualizam o conceito de leitura ficcional. Para tanto, como já explicitado, adoto como um ponto central de reflexão os diálogos entre a literatura e os games.

É o que discuto já no capítulo primeiro, intitulado: “O campo literário em convergência: limites e definições”. Este capítulo inicial é dividido em seções que problematizam o conceito de Pierre Bourdieu de campo literário, demonstrando que este é insuficiente para descrever o panorama atual da literatura e de seu campo. A proposta de ampliação desse conceito é embasada através das contribuições de Jenkins (1999) e das provocações filosóficas de Jean Baudrillard (1996).

No que se refere à proposta de repensar a formação do leitor crítico, a discussão se embasa, principalmente, nas contribuições de Magda Soares (2002) e de James Paul Gee (2002). Ambos consideram a implicação de que a leitura, no contexto atual, não se resume ao papel e a tinta, constituindo-se como um processo múltiplo. As

eletrônicos” e “videojogos”, às vezes utilizados para designar o objeto, não parecem corresponder à sua real popularização entre os consumidores.

contribuições de Gee (2002) são, inclusive, formuladas a partir de uma reflexão do autor sobre o que os videogames podem nos ensinar sobre aprendizagem e letramento.

Já no segundo capítulo, “Literatura e games: convergência de poéticas”, apresento um panorama histórico dos games, revisando o campo de batalha travado entre os autodenominados “ludologistas” e “narratologistas”, à medida que apresento uma breve discussão sobre os *Game Studies*, propondo que uma divisão categórica entre narratologia e ludologia é inadequada, e propondo, também, três aspectos que implicam na inclusão dos games no campo literário. Ainda nesse capítulo, faço uma breve exposição de games que foram adaptados de obras legitimamente reconhecidas como literárias, objetivando evidenciar que esses games, que trazem ecos de narrativas literárias, possuem dinâmicas, tanto em termos de conteúdo como de forma, próprias e que não devem ser incluídos no campo literário por simplesmente fazerem referência a obras consolidadas da literatura, mas, sim, por constituírem-se como objetos artísticos e narrativos com potencialidades *poéticas* específicas. Também apresento implicações estéticas³ relacionadas à literatura e aos games. Autores como Henry Jenkins (1999), Grant Tavinor (2009), Linda Hutcheon (2011) e Janet Murray (2003) são os principais norteadores dessa etapa.

No terceiro capítulo, adoto como objeto de análise um game que possui uma narrativa originada em seu próprio meio, não sendo uma adaptação de uma obra literária, a saber, *Assassin's Creed III* (2012). A escolha por esse game, em específico, justifica-se por dois motivos. O primeiro deles é que se trata de um game que faz parte de uma franquia de grande sucesso, em termos de recepção. A série enquadra-se perfeitamente na dinâmica comercial do contexto da convergência e conta com a participação ativa do público brasileiro que constrói *fan pages* no facebook como: “Credo dos Assassinos.”⁴ e “Fans de Assassin's Creed.”⁵, além de *fanfics*, e *fanarts*. Portanto, é um game que, de fato, faz parte do repertório dos leitores/jogadores contemporâneos, configurando-se como um objeto cultural que efetivamente penetra em uma parte considerável – levando-se em conta a popularização da série – da nossa demanda atual de leitores brasileiros.

³ Neste trabalho optei por utilizar os termos *poética* e *estética* para designarem, respectivamente, a produção e a recepção de um determinado produto artístico-narrativo. Neste sentido, as implicações estéticas, das quais me refiro, representam as implicações do ponto de vista da recepção das *obras*.

⁴ <https://www.facebook.com/CredoDosAssassinos?fref=ts>

⁵ <https://www.facebook.com/0102Assasinos?fref=ts>

O segundo motivo é que, em geral, a série é vista sob uma ótica equivocada, algo que até certo ponto é compreensivo quando levamos em conta o *marketing* da franquia e o seu próprio título. As acusações preconceituosas – no sentido de total desconhecimento da dinâmica da série – apontam problemas de violência, considerando que esses games colocam os jovens em contato com conteúdos imorais, praticando ações de assassinatos gratuitos e assumindo papéis que deturpam as relações, no sentido mais amplo, desses jovens. Dessa forma, o capítulo intitulado “Convergência e Metaficção Historiográfica em *Assassin’s Creed III*”, apresenta, inicialmente, o *modus operandi* desse universo ficcional que opera, como o próprio título explicita, a partir da metaficção historiográfica.

Ao tomar como objeto de análise um game que possui uma narrativa totalmente elaborada em seu próprio meio, evidenciarei que *Assassin’s Creed III*, contextualizado no período da Revolução Americana, apresenta convergências com a literatura, não simplesmente por apresentar um enredo, mas por ser construído sob o viés da metaficção historiográfica – conceito que, segundo Hutcheon (1991), é uma das “pedras de toque” da *poética do pós-modernismo* –, abrindo espaço, inclusive, para reflexões concernentes ao pós-colonialismo. Apesar de ter em vista a necessidade de se repensar os conceitos narratológicos para aplicá-los diretamente aos games, não se trata, nesta etapa, de formular ou tocar profundamente nas categorias específicas de personagens, tempo, espaço e narrador, o que se dá, principalmente, pelas limitações impostas pela dinâmica de elaboração dessa dissertação.

Trata-se de comprovar que as narrativas de games e as narrativas literárias estabelecem diálogos que vão além da construção de um enredo e que um game que é tido por muitos como um simples passatempo, suscita reflexões sérias e possui potencialidades para a formação de um leitor crítico. Autores como Hutcheon (1991), Wesseling (1991), Baudrillard (1991), Murray (2003), Jenkins (2009), Tavinor (2009), Bonnici (1998), Bhaba (1998) e Fanon (1990) são os principais auxiliares nessa etapa.

Por meio de uma prática capaz de aglutinar interesses e ações, bem como de questionar os limites e as definições das artes, veremos surgir um diálogo convergencial entre a expressividade dos videogames e da literatura, atualizando uma discussão de cunho valorativo que se mostra urgente nos tempos atuais. Por fim, os resultados obtidos por essa pesquisa demonstrarão que se confirmam as hipóteses de que o campo literário, nesse

contexto convergencial, deve se abrir para abordagens convergenciais com outras artes e de que os games podem ser utilizados para a formação de um leitor crítico.

CAPITULO I: O CAMPO LITERÁRIO EM CONVERGÊNCIA: LIMITES E DEFINIÇÕES

Ora, emprega-se, frequentemente, o adjetivo *literário*, assim como o substantivo *literatura*, como se ele não levantasse problemas, como se se acreditasse haver um consenso sobre o que é literário e o que não o é. (COMPAGNON, 2012, p. 29)

O conceito de campo literário, tal como apresentado por Pierre Bourdieu, tem sido uma das “pedras de toque” dos estudos empenhados em analisar a produção literária e seus condicionamentos, sendo comumente recuperado pelas correntes da Estética da Recepção e da Sociologia da Literatura. Segundo a discussão de Bourdieu (1996), o campo literário é constituído como um espaço formado por literatos – contistas, poetas, romancistas e dramaturgos – que exercem relações entre si e com o campo de poder. Em termos mais diretos, o campo literário configura-se como um espaço de abrigo ou, como melhor convém, de legitimação, para que se reconheçam autores e obras que apresentam potencialidades para ultrapassar a dimensão histórica e temporal, ou seja, está estreitamente vinculado à noção de valor.

No Brasil, temos um vasto número de projetos, dissertações e teses que empregam o termo para mapear o estabelecimento de um campo específico. Seria o caso, por exemplo, da pertinente afirmativa de que a produção de Monteiro Lobato desempenha um papel de grande importância para a consolidação do campo literário infantil brasileiro. Também é possível citar estudos de gênero que se comprometem a mapear o estabelecimento de um campo literário formado por escritoras contemporâneas. É o caso da dissertação intitulada *As escritoras contemporâneas e o campo literário brasileiro* (2008), de autoria de Virgínia Maria Vasconcelos Leal, realizada dentro do programa de pós-graduação em Teoria Literária e Literaturas, da Universidade de Brasília.

Ou, ainda, o mapeamento regional que empenha-se, por exemplo, em averiguar a formação e consolidação de um campo literário paranaense, conforme o faz o projeto de pesquisa realizado na Universidade Estadual de Maringá (UEM), intitulado: *Portal da Literatura Paranaense: formação e consolidação de um campo literário*, financiado pela Fundação Araucária e coordenado pela professora Alice Áurea Penteado Martha.

No panorama da contemporaneidade, o conceito parece exigir uma nova problematização diante das novas demandas artísticas e comunicacionais que se

estabeleceram a partir do dilúvio informacional e, ao trazerem novas possibilidades para a produção e disseminação de narrativas ficcionais, abriram espaço para discussões no tocante à problemática narratológica existente nas *poéticas* emergentes do cenário cibercultural e convergencial.

A tarefa de maneira alguma é fácil, e as primeiras pedras do meio do caminho começam a aparecer em sua própria nomenclatura. O termo *campo*, por si só, implica limitação. Voltando ao trabalho de Pierre Bourdieu, encontramos que a noção de *campo* dada pelo autor está intimamente ligada aos estudos das relações de poder existentes nas sociedades humanas e a gênese de sua significação encontra-se ancorada na modernidade. *Campo*, nesse sentido, corresponderia às áreas de atuação em que essas relações são estabelecidas. Dentro dessa perspectiva, compreende-se que *campo* é formado por especificidades, isto é, não abriga qualquer ocorrência. No caso do campo literário, o que se espera é que este abarque aquilo que é literário e é aí que o cenário torna-se densamente movediço. Afinal, o que é literário? Ou ainda, o que é literatura?

Conforme observamos na epígrafe que compõe esta seção, tanto o adjetivo *literário*, como o substantivo *literatura* trazem consigo problemas cuja solução está longe de ser oficialmente resolvida. Prosseguindo com a voz da epígrafe, constatamos que Compagnon (2012) dedica o primeiro capítulo de seu *O Demônio da teoria* para problematizar a literatura focalizando a extensão, a função, a compreensão, a forma do conteúdo, a forma da expressão e a questão da literariedade ou preconceito. Em tom bastante provocativo, o autor não deixa de tocar na ferida desse conceito evasivo, questionando:

Qual é esse campo? Essa categoria, esse objeto? Qual é a sua ‘diferença específica’? Qual a sua natureza? Qual é a sua função? Qual é a sua extensão? Qual é a sua compreensão? É necessário definir literatura para definir o estudo literário, mas qualquer definição de literatura não se torna o enunciado de uma norma extraliterária? Nas livrarias britânicas encontra-se, de um lado, a estante *Literatura* e, de outro, a estante *Ficção*, de um lado, livros para a escola e, de outro, livros para o lazer, como se a *Literatura* fosse a ficção entediante, e a *Ficção*, a literatura divertida. Seria possível ultrapassar essa classificação comercial e prática? (COMPAGNON, 2012, p. 30)

O questionamento provocativo de Compagnon (2012) é, de fato, de uma perturbadora instigação. O contato com uma definição concreta do que seja literatura parece ser uma quimera distante. O problema se dá, primeiramente, pelo próprio aspecto

dinâmico deste fenômeno que, em tese, é artístico e está em constante movimento, brindando-nos com novas formas e, como já mencionado, novos problemas para o âmbito teórico-crítico.

O que é Literatura? Conforme apresenta Jonathan Culler, essa pergunta complexa parece não ter tanta importância para a teoria literária. O autor considera duas razões principais que parecem justificar essa dúvida:

Primeiramente, como a própria teoria mescla ideias vindas da filosofia, linguística, história, teoria política e psicanálise, por que os teóricos se preocupariam se os textos que estão lendo são literários ou não? Para os estudantes e professores de literatura hoje, há uma gama inteira de projetos críticos, tópicos para ler e sobre os quais escrever – tais como ‘imagens de mulheres no início do século XX’ – em que você pode lidar tanto com as obras literárias quanto com as não literárias. Você pode estudar os romances de Virgínia Woolf ou as histórias de caso de Freud ou ambos, e a distinção não parece metodologicamente crucial. Isso não significa que todos os textos são de algum modo iguais: alguns textos são considerados mais ricos, mais vigorosos, mais exemplares, mais contestadores, mais centrais, por uma razão ou outra. Mas tanto as obras literárias quanto as não-literárias podem ser estudadas juntas e de modos semelhantes. Em segundo lugar, a distinção não parece central porque as obras de teoria descobriram o que é mais simplesmente chamado de a ‘literariedade’ dos fenômenos não literários. Qualidades muitas vezes pensadas como sendo literárias demonstram ser cruciais também para os discursos e práticas não-literários. (CULLER, 1999, p. 26-7)

Mas o autor reconhece que só o fato de se descrever uma situação falando da descoberta da *literariedade* em fenômenos que não são *literários* já nos permite inferir que a noção de literatura ainda se apresenta como um problema que precisa ser abordado. É o que também expõe Terry Eagleton (2003), ao afirmar que “se a teoria literária existe, parece óbvio que haja alguma coisa chamada literatura, sobre a qual se teoriza” (EAGLETON, 2003, p. 1).

Voltamos à questão: o que é literatura? De acordo com Culler (1999) essa questão depende muito de para quem vai a resposta. Para uma criança, por exemplo, poderia ser resumida em poemas, histórias e peças. Contudo, se a pergunta for feita por um teórico a indagação se torna mais difícil de ser enfrentada e exige desdobramentos mais específicos. Poderíamos pensar ainda, conforme sugere Culler (1999), em outras duas questões, desta vez sobre as características distintivas das obras conhecidas como literatura: “o que as distingue das obras não-literárias? O que diferencia a literatura de outras atividades ou passatempos humanos?” (CULLER, 1999, p. 28).

É imensamente tentador desistir de uma reflexão labiríntica e concluir que “a literatura é o que quer que uma dada sociedade trate como literatura – um conjunto de textos que os árbitros culturais reconhecem como pertencentes à literatura” (CULLER, 1999, p. 29). Embora tal afirmação – bastante rasa sobre o fenômeno – tornasse a problemática mais operacional, estaria muito longe de solucioná-la. Antonio Candido apresenta uma reflexão interessante sobre a literatura concebida num sentido amplo:

Chamarei de literatura, da maneira mais ampla possível, todas as criações de toque poético, ficcional ou dramático em todos os níveis de uma sociedade, em todos os tipos de cultura, desde o que chamamos folclore, lenda, chiste, até as formas mais complexas e difíceis da produção escrita das grandes civilizações. Vista deste modo a literatura aparece claramente como manifestação universal de todos os homens em todos os tempos. Não há povo e não há homem que possa viver sem ela, isto é, sem a possibilidade de entrar em contato com alguma espécie de fabulação. (...) a criação ficcional ou poética, que é a mola da literatura em todos os seus níveis e modalidades, está presente em cada um de nós, analfabeto ou erudito, como anedota, causo, história em quadrinhos, noticiário policial, canção popular, moda de viola, samba carnavalesco. Ela se manifesta desde o devaneio amoroso ou econômico no ônibus, até a atenção fixada na novela de televisão ou na leitura seguida de um romance. (CANDIDO, 1999, p. 175-6)

Eagleton (2003) reconhece que, apesar de muitas tentativas, a definição de literatura não é única. Logo após apresentar a possibilidade de definição de literatura como a escrita imaginativa, no sentido de ficção, o autor já adverte que basta nos atermos a uma curta reflexão para vermos esta definição desmoronar. A literatura não se resume às escritas ficcionais, é o que o autor nos lembra na seguinte passagem:

A literatura inglesa do séc. XVII inclui Shakespeare, Webster, Marel e Milton; mas compreende também os ensaios de Francis Bacon, os sermões de John Donne, a autobiografia espiritual de Bunyan, e os escritos de Sir Thomas Browne, qualquer que seja o nome que se dê a eles. Eventualmente, ela poderia abranger o *Leviatã*, de Hobbes, e a *History of the Rebellion*, de Clarendon. A literatura francesa do séc. XVII conta, além de Corneille e Racine, com as máximas de La Rochefoucauld, com os discursos fúnebres de Bossuet, com o tratado de poesia de Boileau, com as cartas de Mme. de Sevigné à sua filha, e com a filosofia de Descartes e Pascal. A literatura inglesa do séc. XIX geralmente inclui Lamb (mas não Bentham), Macaulay (mas não Marx), e Mill (mas não Darwin ou Herbert Spencer). (EAGLETON, 2003, p. 1)

Conforme pondera Eagleton (2003), a distinção entre “fato” e “ficção” não é convincente, sendo a própria distinção muitas vezes questionável. A palavra *novel* no inglês de fins do século XVI e início do século XVII foi utilizada para designar tanto acontecimentos ficcionais como reais. Os livros didáticos de literatura brasileira trazem, em maioria, a carta de Pero Vaz de Caminha, também conhecida como Carta a El Rei Dom Manoel sobre o achamento do Brasil, como parte integrante da literatura brasileira. Em oposição, os quadrinhos do *Superman* apresentam narrativas ficcionais e não são, geralmente, considerados literatura.

Tanto o substantivo literatura, como o adjetivo literário, parecem ganharem novas definições de acordo com o momento histórico. A acepção correspondente à noção clássica de belas-letas compreendia que “literatura é tudo o que é impresso (ou mesmo manuscrito), são todos os livros que a biblioteca contém” (COMPAGNON, 2012, p. 31). Numa compreensão filológica o estudo da literatura “era a via régia para a compreensão de uma nação, estudo que os gênios não só perceberam, mas no qual também forjaram o espírito” (COMPAGNON, 2012, p. 31).

Apartada das belas-letas, a literatura ocidental do século XIX aparece com o declínio do tradicional sistema de gêneros poéticos vigentes desde Aristóteles. Já na *arte poética* de Aristóteles percebemos uma exclusão, pois:

Para ele, a arte poética – a arte dessa coisa sem nome, descrita na *Poética* – compreendia, essencialmente, o gênero *épico* e o gênero *dramático*, com exclusão do gênero *lírico*, que não era fictício nem imitativo – uma vez que, nele o poeta se expressava na primeira pessoa – vindo a ser, conseqüentemente, e por muito tempo, julgado um gênero menor. (COMPAGNON, 2012, p. 32)

Segundo Compagnon (2012), a literatura, no sentido da *poética*, compreendia somente o verso que se encontrava nas duas “maiores” formas de poesia – a epopéia e o drama. Contudo, ao longo do século XIX “os dois grandes gêneros, a narração e o drama, abandonavam cada vez mais o verso para adotar a prosa” (COMPAGNON, 2013, p. 32). A partir de então a lírica, excluída da poética de Aristóteles, recebeu o nome de poesia e alcançou o seu “lugar ao sol” nos estudos literários e no próprio conceito de literatura que, retomando-se à tríade pós-aristotélica, passou a ser compreendida por romance, teatro e poesia, sendo, costumeiramente, os dois primeiros identificados pela prosa e o terceiro pelo

verso. Isso pelo menos até que “o verso livre e o poema em prosa dissolvessem ainda mais o velho sistema de gêneros” (COMPAGNON, 2012, p. 32).

Ainda sobre a variação do conceito, para os formalistas russos “a literatura transforma e intensifica a linguagem comum, afastando-se sistematicamente da fala cotidiana” (EAGLETON, 2003, p. 2). Dessa forma, a literatura “é uma forma ‘especial’ de linguagem em contraste com a linguagem ‘comum’ que usamos habitualmente” (EAGLETON, 2003, p. 6). O *literário*, em perspectiva formalista, abriga-se na peculiaridade linguística. É a linguagem colocada em primeiro plano. Sendo assim, a linguagem literária é caracterizada pelos desvios da norma, visto que “a essência do literário era o tornar estranho” (EAGLETON, 2003, p. 8). Essa definição formalista de literatura apresenta falhas. Na realidade, conforme aponta Eagleton (2003), os formalistas não estavam preocupados em definir a literatura, mas a *literariedade* que são os usos especiais da linguagem, o que também desemboca em falha. Como visto, não há, de fato, um consenso entre o que é literário e o que não é. Voltamos, portanto, à indagação de Compagnon (2013): qual é esse campo?

Se dentro da mesma modalidade/materialidade que é o livro impresso, o conceito de literatura e de literariedade é tão complexo e evasivo, o que dizer desse campo, cujo objeto sempre foi problemático, a partir do estado *pós-orgia* – que será melhor definido na próxima seção – que é fruto da modernidade e do dilúvio informacional que, desde a segunda metade do século XX, tem banhado a sociedade tanto em termos de infraestrutura como também artísticos? Quais são os limites do campo literário frente às novas formas ficcionais? Afinal, ainda é possível falarmos em literatura enquanto uma forma de arte autônoma? São questões complexas, cujos desdobramentos são abordados nos tópicos seguintes.

1.1 *Pós-orgia*: por novas perspectivas do Campo Literário

A orgia, de acordo com Jean Baudrillard (1996), é todo o estado de liberação da modernidade. Foi o momento de liberação da política, da mulher, da criança, das forças produtivas e improdutivas, das pulsões inconscientes e da arte. É o momento explosivo que liberou/reconfigurou todos os campos. De acordo com o autor, vivemos em estado de *pós-orgia*. O cenário nos coloca diante da reprodução indefinida de ideais, de fantasias, de

imagens e sonhos que agora pesam e nos exigem uma reflexão densa sobre a seguinte questão: O que fazer depois da orgia?

Ao entrarmos na discussão do estabelecimento do campo literário frente às novas demandas artísticas – embora ainda haja discordâncias sobre o *status* de arte das formas emergentes do cenário cibercultural e convergencial – encontramos vozes tanto otimistas quanto apocalípticas. Os posicionamentos críticos dos otimistas tendem a reconhecer a urgência da construção de um instrumental teórico capaz de dar conta das especificidades *poéticas* desses novos objetos que, por possuírem linguagens próprias, carecem de critérios mais específicos de análise a fim de proporcionar uma crítica que considere as peculiaridades das *poéticas* emergentes que se configuram a partir de novas técnicas de produção e disseminação de narrativas ficcionais.

No tocante às posturas apocalípticas, o que se nota é uma preocupação, aprioristicamente compreensível, no que tange à substituição de formas ficcionais já bem estabelecidas, em termos de valor estético, por novas formas digitais. Não raras vezes, acompanha essas vozes uma visão preconceituosa – aqui no sentido de total desconhecimento dessas novas modalidades – que pressupõe a inexistência de conteúdos relevantes ou de qualquer inovação poética. É o caso da afirmação categórica de Leyla Perrone-Moysés que ao tratar sobre questões relativas à cibercultura deixa muito transparente o seu pessimismo:

Parece-me difícil concordar com os otimistas, que vêem, na quantidade de informações circulantes no ciberespaço, uma riqueza de significados democraticamente disponíveis. A superabundância e a rapidez dessas informações não permitem, ao usuário, nenhuma seleção real; a perecibilidade quase imediata das mesmas impede qualquer visão de conjunto e qualquer crítica. A informação ‘cultural’ é consumida como qualquer outra e, mais do que nunca, depende de modas efêmeras criadas pelo mercado. (PERRONE-MOYSÉS, 1998, p. 204)

Posicionamentos pessimistas desembocam em aflições como a morte do livro impresso, a crise da arte narrativa frente à cultura de massa e até mesmo no desaparecimento dos leitores. Parece que até mesmo os otimistas acreditam que a *pós-orgia*, bem como o dilúvio informacional, fará com que a literatura – romance, crônica, contos e poesia – desapareça, dando lugar a novas formas de narrativas ficcionais. Outros acreditam ainda que a literatura nos dias de hoje “parece estádio de futebol em dia de final de campeonato, sempre cabe espaço para mais um” (LAJOLO, 2001, p. 10).

Festino (2014) realiza uma reflexão bastante pertinente que gira em torno da seguinte interrogação: “Os avanços tecnológicos: o fim da literatura?”. Demonstrando que o contato com diferentes formas de narrativas é inerente ao homem e que técnicas de produção e representação variam conforme épocas e culturas, a autora embasa-se no pensamento de Copley (2003) e Scholes (2011) que observam que a literatura não nasceu com textos escritos e que o atual cenário exige uma reformulação do conceito de literatura. Assim como expõe Festino (2014):

Scholes têm como objetivo problematizar o termo *literatura* para que este seja o suficientemente amplo para incluir outro tipo de narrativas que se adéquam à conjuntura presente. Assim considerado, o gosto contemporâneo por filmes e *video games* se compara ao gosto pelos romances do século dezoito. Ambos revelam a necessidade do ser humano de narrar histórias e habitar mundos alternativos, no cruzamento entre o real e o virtual, o real e o imaginário. (FESTINO, 2014, p. 94)

A proposta de Scholes (2011) consiste em mudar o termo *estudos literários* para *estudos da textualidade*. E “para o crítico, tudo o que é carregado de significados pode ser considerado como *literariedade*” (FESTINO, 2014, p. 94). A proposta, apesar de bastante sedutora, não deixa de apresentar problemas.

Primeiramente, é preciso reconhecermos que a maioria das novas formas ficcionais, que estão inseridas no cenário cibercultural e convergencial, estão sendo veiculadas através de novas formas de arte. Quadrinhos, cinema e games são objetos que possuem construções *poéticas* próprias e que se sustentam enquanto formas de arte autônomas que, sim, estabelecem diálogos com a literatura que, apesar da indefinição, é perfeitamente classificável como uma forma de arte legítima. Portanto: literatura, cinema, quadrinhos e games são objetos distintos – são formas de arte distintas –, porém que estabelecem diálogos entre si. Em um ponto, no entanto, concordamos perfeitamente com Festino (2014), no atual contexto “as narrativas não desaparecem, mas multiplicam-se” (FESTINO, 2014, p. 95).

Talvez este seja o grande dilema. A literatura – romance, contos, crônicas, poemas – ainda existe. Ainda existem concursos e prêmios literários e todos os anos chegam às prateleiras das livrarias novas produções de autores legitimamente reconhecidos como literários. Não me parece, ao menos ainda, o fim da literatura, mas também não creio que as novas formas de arte devam ser “engolidas” pela literatura como se, por ser a forma tradicional, essa exercesse um poder de força sobre as novas modalidades ficcionais. Se a

narrativa literária fornece elementos para o cinema, a televisão, quadrinhos e games, estes, por sua vez, também exercem influência sobre a literatura contemporânea.

A mudança não deve ser feita no nome literatura. Tampouco, ao pronunciarmos a palavra literatura, devemos materializar a imagem de quadrinhos, filmes, novelas, seriados televisivos ou jogos de videogames. Proponho que a mudança deva ser feita na compreensão do termo *campo literário* que, perante as novas demandas artísticas, estabelece pontos de convergência e encontra novos problemas *poéticos* que necessitam de uma averiguação consistente em termos de narratologia. Desse modo, a mudança aqui proposta está em termos de metodologia e de abordagem das novas formas ficcionais, considerando que essas apresentam potencialidades *poéticas* e ideológicas passíveis de problematizações por parte do campo literário. Seria possível que o campo literário abarcasse as narrativas de quadrinhos, filmes e games sem torná-las literatura? A propósito, se são artes realmente distintas, qual seria a pertinência de incluir esses objetos no campo literário?

1.1.1 A Cultura da Convergência e suas implicações no Campo Literário

Dentre as tantas definições de literatura, existe uma bastante problemática: a literatura é uma disciplina. Ensina-se literatura nas escolas, existem livros didáticos que trazem periodizações literárias com as quais os professores devem “trabalhar” com os seus alunos. Existem também listas contendo autores e obras que serão cobrados em provas e em vestibulares. Anualmente são realizados diversos congressos contendo simpósios que visam refletir sobre o ensino da literatura e novas perspectivas metodológicas para a abordagem da literatura na sala de aula. É daí que surgem as notificações do aborrecedor impasse entre o que se é cobrado e a real demanda de leitores.

O dilúvio informacional e o estado de *pós-orgia* abriram espaço não só para novos espaços possíveis para a inserção da narrativa ficcional, como também para o estabelecimento de uma nova cultura, a qual Henry Jenkins (2009) conceitua e problematiza como “cultura da convergência”. A palavra, de acordo com o autor, é capaz de definir as mudanças tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais. Também refere-se:

ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009, p. 29)

O argumento de Jenkins (2009) vai contra a noção de que a convergência deva ser essencialmente compreendida como um processo puramente tecnológico, cujo papel seria unicamente unir múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Sem se prender a esse conceito, o autor apresenta que convergência representa uma transformação cultural que ocorre em parceria com a participação dos consumidores que são levados a percorrerem por diferentes mídias em busca de novas informações, realizando as conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos e construindo a própria mitologia pessoal. Como bem define o autor:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro do cérebro de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos a vida cotidiana. (JENKINS, 2009, p. 30)

Ao tratar da convergência, Jenkins (2009) faz menção ao conceito definido por Pierre Lévy de *inteligência coletiva*. O conceito compreende que, diante do cenário cibercultural, “nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades” (JENKINS, 2009, p. 30). Partindo do conceito de *inteligência coletiva*, Jenkins nos apresenta o conceito de *cultura participativa*, que compreende que o consumo tornou-se um processo coletivo.

A cultura participativa está diretamente inserida no contexto convergencial. Para Jenkins, a expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Não se pode mais considerar produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, devendo agora considerá-los como participantes. A dinâmica deste conceito é muito bem apresentada no capítulo intitulado “Por Que Heather Pode Escrever”, demonstrando que os consumidores estão reivindicando o direito de participação da cultura. “Esse consumidor, mais poderoso, enfrenta uma série de batalhas para preservar e expandir seu direito de participar” (JENKINS, 2009, p. 236).

Outro conceito abordado por Henry Jenkins é o de narrativa transmídia. Tomando como recorte exemplificativo o fenômeno *Matrix*, o autor apresenta que a narrativa transmídia é uma forma emblemática de entretenimento para a era da convergência. *Matrix*, como bem aborda Jenkins, “integra múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (JENKINS, 2009, p. 137).

O conceito de *narrativa transmídia* nem sempre é bem interpretado, sendo, não raras vezes, confundido com obras que passam por *procedimentos transmidiáticos*. Uma saga como *Crepúsculo* possui um núcleo narrativo, no caso os livros, e passa por processos de adaptação para o cinema e *graphic novel*. Já no caso de *Matrix*, temos um processo muito mais complexo – embora alguns acreditam que as produções cinematográficas sejam o núcleo de *Matrix*. A narrativa de *Matrix* não possui um núcleo duro e sua dinâmica envolve uma série de implicações poéticas e estéticas. Conforme apresenta Jenkins:

Os cineastas plantam pistas que só farão sentido quando jogarmos o game. Abordam uma história paralela, revelada por uma série de curtas de animação que precisam ser baixadas da web e vistas num DVD separado. Os fãs saíram correndo dos cinemas, pasmos e confusos, e se plugaram nas listas de discussão da Internet, onde cada detalhe era dissecado e cada interpretação possível, debatida. (JENKINS, 2009, p. 137).

A dinâmica da narrativa transmídia envolve os consumidores/leitores em uma constante busca por conteúdos relacionados a um determinado universo ficcional. Uma história transmídia “desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, p. 138). Dentro dessa dinâmica, os consumidores tornam-se efetivamente participantes do universo: produzem *fanfictions*, formam *fandoms*, criam *fanart*, etc.

Retomando o conceito de inteligência coletiva de Pierre Lévy – que por sinal enquadra-se muito bem na dinâmica da narrativa transmídia – Jenkins (2009) define a obra de arte como “um ativador cultural, impulsionando sua decifração, especulação e elaboração” (JENKINS, 2009, p. 138).

Tal contexto, além de fazer emergir novas demandas artísticas e comunicacionais, abre espaço para novas demandas de leitores e traz implicações diretas para reflexões relativas à formação de leitores. Daí surge, de modo imperioso, a seguinte pergunta: quem é o leitor da cultura da convergência?

Sabemos que a prática de leitura não se restringe às letras e, muito menos, ao que é impresso. Segundo Gee (2002) existem diversos caminhos possíveis para se realizar a leitura e a escrita sendo que cada modalidade requer habilidades específicas. As mudanças do espaço da escrita também é um fator importante a se considerar. Magda Soares, ao realizar uma reflexão sobre as novas práticas de letramento na cibercultura, não deixa de mencionar a questão das transformações relativas aos espaços possíveis para a inserção da escrita. De acordo com a autora:

Todas as formas de escrita são espaciais, todas exigem um “lugar” em que a escrita se inscreva/escreva, mas a cada tecnologia corresponde um espaço de escrita diferente. Nos primórdios a história da escrita, o espaço de escrita foi a superfície de uma tabuinha de argila ou madeira ou a superfície polida de uma pedra; mais tarde, foi a superfície interna contínua de um rolo de papiro ou de pergaminho, que o escriba dividia em colunas; finalmente, com a descoberta do códice, foi, e é, a superfície bem delimitada da página – inicialmente de papiro, de pergaminho, finalmente a superfície branca da página de papel. Atualmente, com a escrita digital, surge este novo espaço de escrita: a tela do computador. (SOARES, 2002, p. 149)

Considerando a multiplicidade de opções de leitura que o interessado em narrativas tem a seu dispor na cultura da convergência, encontramos um novo desafio que não deve ser descartado: se as práticas de leitura são tão amplas, qual seria o significado de “formar um leitor”?

Não é raro nos depararmos com discussões que propõem a utilização das narrativas do cinema, dos quadrinhos e dos games, apenas como um suporte, tendo como finalidade levar o aluno a chegar à leitura de livros canônicos. Em princípio, não me posiciono contra esses tipos de mediação de leitura. O problema é quando nesse processo as *implicações poéticas* e ideológicas dessas novas formas são atropeladas. Creio que a preocupação primordial deveria ser formar o leitor oferecendo-lhe instrumentos para a realização de uma leitura que fosse a mais crítica possível de um determinado universo ficcional. Isso de modo algum seria propor um limite intelectual aos alunos, limitando-os às chamadas “formas populares” como se fossem incapazes de chegarem à “literatura erudita”.

Esta tem sido uma das maiores implicações da cultura da convergência no *campo literário*. Os diálogos estabelecidos entre a literatura e as outras formas de arte nem sempre são bem mapeados. Como notamos, os leitores do atual contexto estão transitando

por diferentes modalidades de narrativas, buscando, como sugere Jenkins (2009), fluxos de conteúdos, compartilhando informações e participando ativamente da expansão dos universos. Diante dessas novas demandas artísticas e da nova demanda de leitores é impossível fugirmos da seguinte questão: o *campo literário* possui instrumental teórico adequado para dar conta das *implicações poéticas* existentes nessas narrativas que circulam em formas de arte outras?

Considerando que as novas formas possíveis para a veiculação de narrativas são construídas a partir de novos sistemas semióticos e que estão presentes em formas artísticas que, por serem particulares, requerem especificidades, a resposta tende a ser negativa. É o que abre espaço para pensarmos com cautela a respeito de um novo problema: como abordar as *implicações poéticas* das formas artísticas do cenário cibercultural e convergencial sem que a *teoria literária* deforme o objeto?

Estamos diante de um impasse. O novo cenário exige novas perspectivas para o campo literário e para a formação do leitor crítico, no entanto, esse campo ainda não dispõe de um instrumental teórico-crítico que atenda a essas necessidades. É inevitável que sem uma averiguação precisa da dinâmica desses novos objetos e da consecutiva construção de um instrumental teórico específico, a *teoria literária* acabe por enquadrar um bolo quadrado em uma forma redonda, deformando os objetos e deixando bordas. O ideal não é que um determinado objeto enquadre-se na teoria, é a teoria quem deve ceder e ser reformulada de acordo com as necessidades *poéticas* do objeto.

CAPITULO II: NARRATIVAS DE GAMES E LITERATURA: CONVERGÊNCIA DE POÉTICAS

Videogames are a new form of art. They will not replace books; they will sit beside them, interact with them, and change them and their role in society in various ways. (GEE, 2007, p. 204)

Videogames are a growing phenomenon and influence in the modern world, and are displaying new levels of artistic sophistication. As such they seem to engage many of the same issues as do the traditional arts, raising questions about aesthetics, representation, narrative, emotional engagement, and morality, that have been the focus of the philosophy of the arts. (TAVINOR, 2009, p. 13)

O videogame, tendo em vista seu potencial como mídia expressiva, configura-se a partir de uma dinâmica comunicacional de forte apelo e penetração. Conforme observamos na voz de Tavinor (2009), o fenômeno tem despertado níveis de sofisticação artística que abarcam questões estéticas, representativas e narrativas, suscitando reflexões que estão relacionadas à *filosofia das artes*.

Ao questionar o motivo de os videogames estarem apresentando cada vez mais uma tendência à sofisticação artística, Tavinor (2009) reconhece que um dos grandes motivos tem sido o crescimento da indústria que no decorrer dos anos passou por uma intensa modificação tecnológica. Tanto o avanço tecnológico como a consolidação da indústria abriram possibilidades para a construção de universos ficcionais complexos e de alto grau de imersão, que passaram a oferecer ao jogador não só um sistema de jogabilidade mais sofisticado, como também uma experiência narrativa particular que abre espaço para novas reflexões no tocante à problemática narratológica como um todo.

É necessário, contudo, antes de estabelecer qualquer julgamento precipitado, reconhecer um panorama histórico da mídia em questão e, sobretudo, ter em mente que o videogame, assim como expõe Gee (2007), configura-se como uma nova forma de arte que não veio para substituir nenhuma outra.

Neste capítulo, faz parte do meu objetivo abordar algumas questões históricas do videogame. Os tópicos que compõem esta etapa, questionam os limites das calorosas afirmações paradoxais que permeiam os *Game Studies*; apresentam – de modo igualmente

questionador – os diálogos diretos estabelecidos entre as *narrativas de games* e a literatura via adaptações e problematizam questões estéticas referentes ao meio/mídia em questão.

2.1 Games nem sempre são narrativas

A afirmativa do presente tópico é passível de problematizações profícuas, mas que têm despertado discussões calorosas. Uma grande aflição para os *Game Studies* consiste na redução dos games a narrativa. A asseveração de que todos os games são – ainda que de modo incipiente – narrativas, conforme faz Janet Murray (2003), incomoda sobremaneira os pesquisadores, em especial os que se autodenominam *ludólogos*.

O campo de batalha travado entre *Ludologistas* e *Narratologistas* já foi apresentado por autores como Gomes (2009) e Gomez (2011). O marco histórico dessa disputa, assim como expõe Gomes (2009), reside no lançamento da revista acadêmica *online* denominada *Game Studies*, fundada em julho de 2001 por Espen Aarseth. Conforme nos apresenta a autora:

Os ludologistas defendem o estudo dos videogames como disciplina autônoma, a “ludologia”, livre de qualquer “colonização” por disciplinas já estabelecidas, cujos objetos são formas reconhecidamente “elevadas” de arte e cultura, como a literatura, o teatro ou, quem diria, o cinema. Para os ludologistas, toda a questão narrativa revolvendo o universo dos videogames é, além de franco absurdo, uma impostura de acadêmicos advindos dessas áreas, em busca de legitimação para o game e, portanto, para suas próprias pesquisas – como se apenas a promessa de que os videogames irão gerar novas formas narrativas pudesse fazer deles um formato digno de nota, justificando seu estudo perante empedernidos departamentos de cinema e literatura. (GOMES, 2009, p. 181)

Dentre os principais *ludologistas* estão Jesper Jull, Espen Aarseth, Gonzalo Frasca e Markku Eskelinen. Com relação aos *narratologistas*, os principais representantes são Janet Murray, Henry Jenkins, Marie-Laure Ryan e Brenda Laurel. Na concepção desses autores representantes da narratologia todos os games são narrativas ou, no mínimo, apresentam um potencial narrativo.

Ao ingressarmos na disputa conceitual travada pelas duas frentes de pesquisa percebemos, num primeiro momento, uma postura egoísta por parte dos ludologistas que, além de rotularem os games ao puro e simples entretenimento, consideram um completo absurdo uma abordagem advinda de outros setores acadêmicos. Gomes (2009) aponta que a simples menção da palavra narrativa nos estudos voltados aos games tornou-se motivo

para o surgimento de dicotomias indesejáveis. Aarseth (2004) chega a afirmar em seu “Genre Trouble”, que a única razão de se questionar se games são narrativas é se a pergunta for feita por um teórico da literatura ou da semiótica, intencionados a legitimá-los em seu campo de pesquisa por mero interesse de se apropriar do objeto.

Tanto o pensamento dos *ludologistas*, com leve exceção a Eskelinen, como o dos *narratologistas* parecem enraizados em conceitos muito radicais: nenhum game é narrativa e nenhum game constitui representação; todos os games são narrativas ou apresentam potenciais narrativos. Antes de tomar qualquer partido, é necessária uma compreensão histórica do fenômeno.

Essa nova forma de arte nasceu em um período de muitos medos: a Guerra Fria. Mais especificamente na década de 1950, a guerra fria resultou no desenvolvimento de tecnologia computadorizada para simular lançamentos de mísseis em combates. Em 1958 William Higinbotham, que por sinal havia trabalhado na primeira bomba atômica, realizou a primeira experiência interativa de entretenimento em computador: o game *Tennis for Two*. Numa época em que o apertar de um botão poderia significar o fim do mundo, o primeiro game surge com o objetivo primordial de proporcionar entretenimento e oferecer aos jogadores momentos de passatempo e lazer.

A Guerra Fria logo se transformou em uma corrida espacial e influenciou Steve Russel, que era programador do MIT, a criar o game *Space War* (1961). Em termos estéticos, o game é uma expressão direta da corrida espacial e – quando aliado ao contexto – é capaz de representar a tensão da época. A televisão nesse período era uma fonte estática de notícias ruins e uma mídia fria que não proporcionava aos telespectadores nenhum tipo de interação. Ralph Baer, que é considerado um dos maiores inventores do mundo do videogame e que chegou a presenciar os horrores da guerra, criou o primeiro console caseiro, *Magnavox Odyssey*, o que empolgou grande parte da população que passou a ter o poder de realizar intervenções na tela.

Já na transição dos anos 1960 para os 1970 o movimento da contracultura fez surgir uma geração nova de empreendedores do videogame, como Nolan Bushnell, fundador da Atari. Bushnell é apontado como o grande criador da indústria do videogame. A indústria Atari lançou o game *Pong*, em Fliperama, no mercado em 1972. A dinâmica de *Pong* exigia a presença de dois jogadores, pois se tratava de um jogo de competição.

No extremo oriente, os primeiros jogos japoneses traziam reflexos mais diretos da Segunda Guerra Mundial. As bombas atômicas lançadas em Hiroshima e Nagasaki

havia devastado o país. Foi a tecnologia que despontou para o sucesso da reconstrução do Japão. A juventude japonesa, já naquela época, era muito instruída para a educação e tecnologia que eram prioridades do governo.

A cultura japonesa do pós-guerra reflete a experiência traumática da bomba atômica em muitas das obras. O Japão estava na vanguarda da indústria eletrônica e em 1978 tornou-se destaque na indústria dos games com a disseminação de *Space Invaders*. Como a ideia de pessoas matando pessoas seria intensamente criticada, o game é sobre invasores alienígenas. O contexto de *Space Invaders* permitia aos jogadores da época assimilarem os alienígenas com aviões de guerra sobrevoando o Japão. O game foi intencionalmente projetado para que o jogador tivesse a sensação de que a sua área estivesse sendo invadida e o efeito sonoro inserido foi retirado do som original de batimentos cardíacos. A intenção era trazer diversão, mas ao mesmo tempo proporcionar aos jogadores uma experiência particular baseada no pânico. Uma questão muito importante é que o game foi projetado para que o jogador perdesse, sendo impossível obter vitória.

A partir dessas breves considerações históricas podemos compreender que o fenômeno, mesmo em seu momento embrionário, mostrou-se capaz de retratar tensões de épocas e culturas específicas. No entanto, o fator primordial foi oportunizar aos jogadores uma experiência interativa tendo como foco o entretenimento. A afirmativa de que games como, *Space War* (1961) e *Space Invaders* (1978) são narrativas é um tanto quanto questionável. Quando relacionamos os referidos games com seus respectivos contextos aí sim podemos inferir ficção, mas por si só não apresentam elementos bem definidos de uma narrativa, como narrador, personagem e uma progressão diegética.

Por outro lado, como já mencionado, o estabelecimento do mercado a partir de novas técnicas possibilitou a construção de universos ficcionais complexos e imersivos. Hoje, presenciamos inúmeros títulos de jogos que, além do entretenimento, são construídos a partir de narrativas ficcionais. De fato, a narrativa não define o conceito de game, contudo, no momento em que um determinado game é desenvolvido a partir de uma proposta narrativa, esta passa a influenciar todo o processo de produção.

Em suma, o confronto entre *narratologistas* e *ludologistas* gira em torno de uma disputa conceitual que pouco acrescentou, efetivamente, para um instrumental teórico que corresponda às necessidades do objeto. Contudo, como bem elucida Gomez (2011), o

embate entre as duas frentes de oposição despertou interesse de vários pesquisadores sobre o tema:

A antiga discussão acadêmica, no *Game Studies*, entre os chamados Ludologistas e Narratologistas, embora nunca tenha trazido um consenso, logo despertou o interesse de vários pesquisadores para o tema: se os jogos digitais contam histórias, ou melhor, prestam-se ou não como instrumentos para esse fim. Enquanto a Academia se divide, se agrupa ou mesmo cria dissidências, do lado de fora *Game Designers* (desenvolvedores) multiplicam-se na tarefa de trazer as mídias tradicionais, como a literatura, o cinema e o teatro, com seus acertos narrativos, para dialogar com os jogos digitais e suas originais atribuições, o que parece, pelos resultados, confirmar que um novo meio narrativo já surgiu forte no mercado de entretenimentos. (GOMEZ, 2011, p. 23)

A colocação – perfeitamente lúcida – de Gomez (2011), corresponde ao atual contexto da convegência. Como bem deixa claro, os desenvolvedores de games não hesitam em dialogar com outras artes “tradicionais” para construir universos ficcionais autônomos, com suas próprias dinâmicas e implicações. Neste sentido, persistir na divisão ferrenha entre *narratologia* e *ludologia* não trará soluções plausíveis no que tange à configuração do objeto como um todo. O autor defende, na realidade, duas teses em seu trabalho. A primeira apresenta que os jogos de computador não simplesmente contam uma história, mas configuram um formato narrativo novo que é ancorado em elementos de interatividade e imersão que são altamente potencializados nesse tipo de produção, levando em consideração produtos culturais anteriores. A segunda tese é de que o confronto entre narratologistas e ludologistas acaba ficando sem sentido, uma vez que se defende que os games compreendem uma gama de tipos, com diversos níveis de narratividade, tendo em vista que o autor considera que estamos de frente para algo muito novo.

Sem perder de vista as suas especificidades, o videogame é, por excelência, um objeto que se enquadra na interdisciplinaridade, sendo passível de problematizações advindas da filosofia, da comunicação, da matemática, da história, da geografia, da literatura, dentre outras áreas do saber. Considerando estes fatores, não há como não nos questionarmos sobre quais seriam as implicações dos games no *campo literário*. Nesse ponto, faz-se necessária a compreensão de alguns pontos específicos para uma abordagem *narratológica*, a fim de que não caiamos em discursos eufóricos e que distorçam o objeto. Com base na dimensão composta pelos *Game Studies* até o presente momento, proponho três:

1 – É necessário compreendermos que nem todos os games apresentam narrativa e sua função é, *a priori*, proporcionar entretenimento através de desafios que serão resolvidos a partir da interação/imersão do jogador. Dessa forma, o que estabelece identidade ao game é seu sistema de jogabilidade e seu caráter interativo.

2 – Compete ao *campo literário* abordar as *narrativas de games*, sob o viés da convergência, visando à compreensão de sua *poética*. Neste sentido, só interessa ao *campo literário* games construídos a partir de uma composição narrativa.

3 – A teoria da narrativa literária não deve ser aplicada diretamente aos games sem que haja modificações de acordo com a necessidade do objeto. Descartar por completo os conceitos da *narratologia* e da *ludologia* é inadequado. Portanto, ao abordarmos os games pensando em suas implicações narrativas, não podemos deixar de olhar para suas especificidades, tais como: frequência, imersão, agência, jogabilidade dentre outras.

Tal proposta é basilar para os estudos que se propõem a investigar a problemática narratológica existente nas narrativas de games. Contudo, vale ressaltar que o reconhecimento desses três pontos que acabei de propor não implica no enfeixe da problemática que, por sinal, encontra-se aberta para proveitosas discussões possibilitadas dentro da perspectiva narratológica e processos de convergência – conforme farei no capítulo terceiro.

Pesquisas sobre narrativas de games já se fazem presentes nos cursos de pós-graduação de Letras e literatura. É possível citar, por exemplo, o trabalho de dissertação de mestrado de Clarissa Marquezepi Picolo, que traz como título *Games contando histórias: uma discussão sobre a narrativa nos JRPGs*⁶ (2013). Neste trabalho, a pesquisadora problematiza os jogos eletrônicos como um novo meio para contar histórias, analisando como a narrativa se configura nos games, tocando em problemas como história e estrutura, personagens, *gameplay*, narrador, entre outros. Ao tomar como objeto os JRPGs, Picolo (2013) objetiva demonstrar que os games, além de incrementarem a experiência narrativa, possuem características que são similares a determinadas estruturas narrativas vistas a partir de uma perspectiva estrutural. Dessa forma, apresenta-se que tanto a parte narrativa quanto a parte lúdica dentro do jogo são intensificadas.

É possível citar também a dissertação de mestrado de Deyseane Pereira dos Santos Araújo, intitulada *A narrativa em Alice Madness Returns: logosfera e grafosfera na*

⁶ A sigla, em inglês, significa *Japanese role-playing game*. São games de RPG japoneses.

idade do vídeo (2013). A autora, considerando a narrativa como um elemento transcultural, demonstra através do game *Alice Madness Returns* que o ato de narrar na pós-modernidade é exacerbado. Analisa-se como se dá o processo de entrelaçamento entre as diversas linguagens existentes no game em questão, configurando-se como um objeto que dialoga em diferentes mídiasferas.

Há ainda a tese de doutorado de Maurício da Silveira Piccini “*Fiz por querer*”: *o papel das escolhas do jogador na construção do sentido em narrativas de jogos digitais*. (2012). O autor explora a questão do papel do jogador na atualização das possibilidades narrativas e, conseqüentemente, na construção dos sentidos da narrativa presente nos games. Para tanto, o autor aborda problemas como a construção dramático-narrativa nos games, jogo como interação, jogo como sistemas de valores, entre outros.

2.2 Entre narrativa de games e literatura: questões de adaptação

O termo adaptação é frequentemente utilizado para designar processos de transposições em que são permitidas maiores “intervenções criativas” em um determinado texto – seja este fruto de uma mesma modalidade ou não. Este conceito, bastante raso de adaptação, já foi problematizado por teóricos como Johnson (1984) e Amarin (2005).

Linda Hutcheon é uma das principais vozes da contemporaneidade a utilizar o termo adaptação. Em seu *Uma Teoria da Adaptação* (2011) a autora destaca que as adaptações estão em todos os lugares, circulando em diferentes modalidades. No entanto, apesar da familiaridade, Hutcheon também aponta o desprezo que as adaptações têm sofrido, visto que, “tanto a crítica acadêmica quanto a resenha jornalística frequentemente vêem as adaptações populares contemporâneas como secundárias, derivativas, tardias, convencionais ou então culturalmente inferiores” (HUTCHEON, 2011, p. 22).

Hutcheon (2011) afirma que não há como negar que as adaptações estão presentes em nossa cultura e se sustentam enquanto uma prática legítima que suscita implicações tanto ideológicas como *poéticas*. A partir disso, a autora define o fenômeno da adaptação considerando três perspectivas distintas, mas que se relacionam:

Em primeiro lugar, vista como uma entidade ou produto formal, a adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular. Essa “transcodificação” pode envolver uma mudança de mídia (de um poema para um filme) ou gênero (de épico para um romance), ou uma mudança de foco e, portanto, de contexto: recontar a mesma história de um ponto de vista diferente, por exemplo, pode criar

uma interpretação visivelmente distinta. A transposição também pode significar uma mudança, em termos de ontologia, do real para o ficcional, do relato histórico ou biográfico para uma narrativa ou peça ficcionalizada. [...] Em segundo, como um processo de criação, adaptação sempre envolve tanto uma (re-)interpretação quanto uma (re-) criação; dependendo da perspectiva, isso pode ser chamado de apropriação ou recuperação. [...] Em terceiro, vista a partir da perspectiva do seu processo de recepção, a adaptação é uma forma de intertextualidade; nós experienciamos as adaptações (enquanto adaptações) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação. (HUTCHEON, 2011, p. 29-30)

Ao adotar o termo adaptação, a autora não deixa de olhar para as diversas implicações, apresentando que “a adaptação é repetição, porém repetição sem replicação” (HUTCHEON, 2011, p. 28). Considerando que a adaptação “é uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária” (HUTCHEON, 2011, p. 30). A autora apresenta três modos de engajamentos distintos, sendo estes: contar, mostrar e interagir. Consoante Hutcheon, a adaptação:

buscaria, em linhas gerais equivalências em diferentes sistemas de signos para os vários elementos da história: temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolos, imagens, e assim por diante. (HUTCHEON, 2011, p. 32)

Isto posto, ao refletirmos sobre a adaptação não podemos desconsiderar que esta “exerce um óbvio apelo financeiro” (HUTCHEON, 2011, p. 25) e que “o aspecto econômico é um fator condicionante da adaptação em todos os modos de engajamento” (HUTCHEON, 2011, p. 57). Durante o processo de adaptação, “o ritmo pode ser transformado, o tempo comprimido ou expandido. Mudanças na focalização ou no ponto de vista da história podem conduzir a diferenças significativas” (HUTCHEON, 2011, p. 35). Ainda segundo Hutcheon “cada forma envolve um modo de engajamento distinto por parte do público e do adaptador” (HUTCHEON, 2011, p. 35).

Cada modo de engajamento adapta diferentes “coisas” através de diferentes maneiras. Embora Hutcheon (2011) destaque que tanto o modo contar quanto o mostrar não tornam o público passivo, a autora afirma que nenhum desses engajam as pessoas de modo tão imediato e visceral quanto os mundos virtuais dos videogames. É o que nos faz considerar o conceito de agência proposto por Janet Murray. A agência, segundo a autora “é a atividade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. (MURRAY, 2003, p. 127). Murray acredita que formas de arte mais

tradicionais oferecem pouca agência, podendo esta ser encontrada com maior evidência nas narrativas digitais interativas. A agência é, sem dúvida, a condição essencial para a constituição de um game que, em conjunto com os sistemas mecânicos do jogo, manifestasse na jogabilidade.

A partir da compreensão deste conceito, podemos refletir sobre as adaptações de obras legitimamente reconhecidas como literárias que passaram por adaptações para os games. Para melhor exemplificar meu ponto de vista, fundamentarei esta reflexão a partir de dois pontos específicos: 1) Obras adaptadas para os games com objetivos pedagógicos. 2) Obras adaptadas para os games com objetivos mercadológicos.

Com relação ao primeiro ponto, adotarei como recorte exemplificativo obras clássicas da literatura brasileira que foram adaptadas para os games. Trata-se do projeto Livro e Game. Disponibilizados online⁷, encontram-se os seguintes títulos: *O Cortiço*, *Memórias de um Sargento de Milícias* e *Dom Casmurro*. A proposta, muito bem intencionada, visa claramente estabelecer uma mediação partindo dos games para suas respectivas obras. O problema é que, devido ao alto teor pedagógico do projeto, a agência dos jogadores foi sacrificada. Logo no início do game *O Cortiço*, por exemplo, encontramos um *Quiz* no qual se exige que o jogador tenha lido a obra de Aluísio de Azevedo para ter bom desempenho no game. Este é o problema dos demais games do projeto: estabelecer que o jogador que tenha lido as obras de partida possa ter um melhor desempenho no jogo.

O problema maior volta-se à falta de agência e de imersão que são características indispensáveis para a *poética* dos games. Contudo, é necessário fazer aqui uma ressalva tendo em vista que a criação de um game que possibilite agência e imersão em medidas satisfatórias exige um altíssimo investimento financeiro. Dessa forma, não tem como desconsiderarmos que a dinâmica de um game – bem sucedido – está intimamente ligada ao aspecto comercial.

É o que notamos em obras adaptadas para os games com objetivos mercadológicos. São diversos os games que possuem ecos de narrativas literárias. Em casos como o da saga *Castlevania*, que hoje conta com mais de trinta títulos publicados, percebemos ecos não só da narrativa de *Drácula* de Bram Stoker, como também constatamos que o universo da série abarca figuras clássicas do terror e até mesmo da

⁷ <http://www.livroegame.com.br/>

mitologia grega, sendo possível constatar a presença de múmias, zumbis, caixões, morcegos, esqueletos, demônios, cabeças da medusa flutuando, dentre uma vastidão de criaturas noturnas.

Em síntese, a série é focada na guerra entre a família Belmont – lendário clã de caçadores – contra o Conde Drácula. A história básica seria que a cada cem anos Drácula ressuscitaria e um Belmont deveria derrotá-lo antes que ele pudesse cumprir sua vingança e dominar o mundo. O romance de Bram Stoker é incluído na cronologia oficial da série, com os eventos de *Castlevania: Bloodlines* (1994) que relata acontecimentos posteriores aos eventos do romance.

Mas é possível citarmos, ainda, adaptações mais “diretas” de obras literárias para os games. Tomamos como exemplo inicial *Beowulf – The game*. Composto no período do *Old English*⁸, o poema é, segundo Klautau (2011) “datado do século VIII d.C. e seu mais antigo manuscrito está na *Cottonian Collection*, na biblioteca do Museu Britânico em Londres. São 3.200 versos no manuscrito datado do século X d.C” (KLAUTAU, 2011, p. 49). Trata-se de uma longa composição de temática heróica capaz de apresentar as principais características épicas anglo-saxãs, principalmente no que tange à dicção típica da narrativa dos feitos bélicos e aos valores específicos de conduta militar que são “mescladas a uma amálgama de material histórico, elementos mitológicos comuns aos povos germânicos antigos e preceitos do cristianismo” (RAMALHO, 2007, p. 11).

Quanto ao estilo e versificação, Oliveira (2010) aponta que *Beowulf* pertence à tradição heroica que fora herdada dos povos germânicos. Segundo o autor prevalece no poema “o tom solene, característico das epopeias clássicas como a *Ilíada* e a *Odisseia* de Homero e a *Eneida* de Virgílio. De modo semelhante, *Beowulf* descreve alguns eventos históricos na vida de um único indivíduo” (OLIVEIRA, 2010, p. 11). *Beowulf* apresenta, segundo Magalhães (2008), grande extensão, escritas em hexâmetro e conteúdos mitológicos. *Beowulf* já passou por diversas traduções e adaptações.

As primeiras traduções de trechos do poema foram realizadas no início do século XIX para o inglês moderno. A primeira tradução da obra completa foi feita para o latim em 1815, e a primeira tradução em verso foi para o dinamarquês em 1820. Isso foi seguido pela primeira tradução, em prosa, completa ao inglês em 1837, realizada por John Kemble. A partir de então muitas outras versões foram publicadas. Uma das mais

⁸ Também conhecido como o período do inglês arcaico ou anglo-saxão. Costuma-se dividir a história da língua inglesa em três períodos, sendo: *Old English* (entre os séculos V e XI), *Middle English* (inglês médio do século XI ao XVI) e *Modern English* (inglês moderno a partir do século XVI).

admiradas é a versão poética de Seamus Heaney (2000), escritor irlandês. No Brasil, destacam-se duas traduções sendo estas as de Ary Conzalez Galvão, que foi o primeiro a traduzir o poema para o português em 1992, e Erick Ramalho que lançou a mais recente tradução em 2007. Além disso, o poema épico ecoa em narrativas gráficas e quadrinizadas, ganhando versões para desenhos animados e para romances juvenis, como *Beowulf* da Edições SM⁹ do autor Welwyn Wilton Katz e do ilustrador Laszlo Gal e traduzido para o português do Brasil por Marcos Bagno. Também encontram-se disponíveis adaptações cinematográficas, tais como *Beowulf* (1999) dirigido por Graham Baker, *Beowulf & Grendel* (2005), dirigido por Sturla Gunnarsson e a mais recente produção da Warner Bros em 3D *Beowulf* (2007) roteirizada por Neil Gaiman e Roger Avery e dirigida por Robert Zemeckis.

Foi no mesmo ano de lançamento do filme dirigido por Zemeckis que *Beowulf – The Game* chegou no mercado. O game, produzido pela Ubisoft, segue a proposta do filme dirigido por Robert Zemeckis com o qual apresenta pontos de convergência nitidamente estratégicos. Todo o processo, aliás, está desde o seu momento apriorístico pensado em termos convergenciais, levando em consideração que, “no mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia” (JENKINS, 2009, p. 29). O filme de Zemeckis não foi produzido em 3D por acaso. Os atores envolvidos no filme, como Anthony Hopkins e Angelina Jolie, além de terem sido utilizados para compor a técnica de captura de movimentos e dar voz às personagens do filme, também tiveram a representação do corpo e voz utilizada no game.

Ao ser adaptada para um game, a narrativa de *Beowulf* teve que ser pensada de modo a não ocasionar o sacrifício da jogabilidade. Isso gera implicações teóricas duras colocando em xeque, inclusive, a própria questão valorativa que deve abrir mão de uma pura comparação com formas de artes tradicionais para estabelecer um julgamento eficiente em termos de valor estético. A problemática da representação nas formas multimodais de narrativas é sempre destacada e, na medida do possível, problematizada. Um caso como o de *Beowulf* nos exige que, ao pensarmos na representação em termos

⁹ O Grupo SM é referência em Educação no Brasil e nos demais oito países onde está presente. Edições SM é uma das empresas do Grupo SM e está presente no Brasil desde 2004, atuando na publicação de livros didáticos, paradidáticos, consulta, ensino de línguas, entre outros. Fonte: <http://www.edicoessm.com.br#!/edicoessm>

efetivos de diegese, levemos em considerações aspectos que vão além da imagem. Pensando em uma das categorias da narrativa que é o espaço, percebemos que este não é simplesmente construído através da imagem, levando-nos a considerar os sons como parte integrante do ambiente e que interfere, inclusive, efetivamente na jogabilidade, podendo anunciar zonas de risco ou de conforto, o que pode contribuir como alerta para o jogador que está imerso em um determinado ambiente.

Ao considerarmos outra categoria da narrativa que é a personagem, nos deparamos com outras implicações representativas. Se nos perguntarmos, por exemplo, o que caracteriza Beowulf enquanto um herói nos moldes daqueles da epopeia, teremos uma questão complexa que só será eficientemente respondida se levarmos em consideração implicações teóricas relacionadas à *poética* do game o que, devido à escassez de um instrumental teórico bem estabelecido, nos deixa em situação movediça. Os eventos do game antecedem aos do filme. No game, temos um início preocupado em apresentar Beowulf. Esse primeiro momento cumpre duas funções interligadas. A primeira atua como um tutorial para que o jogador perceba um pouco da jogabilidade do game como, por exemplo, os movimentos de habilidade da personagem, posicionar a câmera, pular, correr, escalar, acessar os itens, etc. A segunda e não menos importante, serve para traçar a personalidade do herói. Trata-se de uma competição entre Beowulf e outro habitante daquela aldeia. Ambos devem correr, escalar rochedos, atravessar obstáculos e esmagar gigantescos caranguejos com as próprias mãos.

Por se tratar de um game, nesse momento é necessária a agência do jogador, mas só é possível avançar no jogo se o jogador conseguir fazer com que Beowulf seja o vencedor dessa disputa. Temos nesse primeiro momento que considerar duas ocorrências: 1) o game oferece ao jogador uma excelente jogabilidade para se locomover, correr, escalar os rochedos, pular e esmagar os caranguejos. 2) o game, unindo o útil ao agradável, inicia apresentando que Beowulf é o mais forte, veloz e audacioso daquele meio. Isso corresponde ao perfil do herói nos moldes daqueles da epopeia, tal como expõe Ferenc Féher (1972). Todos os acontecimentos que antecedem a chegada de Beowulf à Heorot, local onde enfrentará Grendel e sua mãe, giram em torno da auto-afirmação de sua identidade heroica, sempre unindo essa composição diegética com a agência. A representação heroica de Beowulf não é feita somente através das lutas com criaturas monstruosas e mitológicas. Ao atravessar o grande mar para chegar à Heorot, Beowulf e os

demais tripulantes passam por uma brava tempestade. Toda a responsabilidade recai sobre Beowulf que deve manter a ordem e restabelecer o controle do barco.

Já nas batalhas, até mesmo depois de Beowulf ter derrotado Grendel, encontramos outra evidência que consegue reunir a jogabilidade à representação do herói. Beowulf está sempre acompanhado de outros guerreiros e durante as batalhas contra os inimigos ele deve, além de matar os inimigos, defender os seus guerreiros visto que caso um determinado número de aliados morra, Beowulf falha na missão por não ter conseguido proteger os seus aliados, resultando em um *Game Over*¹⁰. O fato é que Beowulf deve ter a responsabilidade de matar o maior número de inimigos e evidenciar sua força e grandeza em não só sair vitorioso, como também com o maior número de aliados vivos, demonstrando a força de seus homens. Novamente, ressaltamos que todo o controle dessas batalhas está por conta do jogador.

É possível citarmos ainda o game *Dante's Inferno* que possui uma ligação direta com a primeira parte do poema épico *A Divina Comédia* de Dante Alighieri. Desenvolvido pela Visceral Games e publicado pela Electronic Arts o game apresenta um óbvio aspecto comercial que não transparece intenção mediadora entre o game e o poema de Alighieri. No site¹¹ do jogo, encontramos o convite para a imersão em um mundo brutal que é construído a partir de cenas de crueldade e sofrimento. Neste mundo, somos levados a travar batalhas épicas e a enfrentar terríveis monstros demoníacos que habitam ambientes literalmente infernais.

De fato, não há como negarmos os pontos de convergência entre a narrativa do poema épico de Dante Alighieri e o game *Dante's Inferno*. Contudo, julgo que a proposta do game estabelece um maior diálogo com outros games de sucesso como *God of War III*. Não é por acaso que somente a primeira parte do poema de Alighieri, denominada Inferno, tenha sido ponto de referência para a construção do game. A proposta não visa realizar uma reconstrução de *A Divina Comédia* para uma nova mídia, mas sim aproveitar-se de elementos do universo criado por Alighieri para “reciclá-lo” dentro de um sistema de jogabilidade já conhecido pelos consumidores. Novamente, destaco que isso não impede que sejam realizadas discussões de convergência entre o game e a primeira parte do poema, mas isso não pode ocorrer sem que exista uma reflexão crítica sobre as

¹⁰ Expressão que significa “fim de jogo”. O *game over* equivale à perda de uma partida e/ou a falha de uma determinada missão.

¹¹ <http://www.ea.com/dantes-inferno>

particularidades do game que se diferencia tanto poética como ideologicamente da obra de Alighieri.

Temos um processo muito semelhante em *Alice Madness Returns* (2011). O game desenvolvido pela *Spicy Horse* e distribuído pela Eletronic Arts vem na esteira de *American McGee's Alice* (2000), desenvolvido pela Rogue Entertainment e também publicado pela *Eletronic Arts*. Neste primeiro game são apresentados, conforme expõe Araújo (2013), uma “possível” continuação da obra *Alice's Adventures in Wonderland*, de Lewis Carrol, cujos acontecimentos se passam dez anos após a ida de Alice a Wonderland. O futuro de Alice é explorado neste primeiro game de modo intensamente conturbado. Como bem nos apresenta Araújo (2013):

A personagem, após vivenciar o trauma de ter perdido seus pais em um incêndio, tenta cometer suicídio em virtude do fato de acreditar ser a responsável pelo terrível acontecimento que destruiu sua casa e seus familiares. Devido ao seu estado mental debilitado, Alice fica interna no Asilo *Rutledge* e passa por diversos tratamentos que visam combater a sua suposta loucura. É neste ambiente, imersa em seus delírios, que Alice foge mentalmente para uma visão “distorcida” do País das Maravilhas. Este lugar apresenta-se, consideravelmente, como uma criação da mente “ensandecida” de Alice, que tem sido corrompida pelo trauma que sofreu. Para vencer esse trauma e conseguir ser liberta do Asilo *Rutledge*, Alice terá, no fim da narrativa, de entrar em combate com a Rainha de Copas, figura que representa seus maiores medos e dúvidas. Ao vencer a Rainha, Alice é liberta, pelo menos temporariamente, de seus horrores. (ARAÚJO, 2013, p. 168)

Este futuro alternativo proposto pelo diretor American McGee, explora a personagem mais emblemática de Carroll sob um viés psicótico que abre espaço para uma ambientação distorcida de Wonderland, proporcionando aos jogadores o contado com uma versão que apresenta um universo monstruoso do famigerado “País das Maravilhas”. Em *Alice Madness Returns* nos deparamos com consideráveis inovações, principalmente no tocante à técnica de produção do game. Seguindo os acontecimentos do primeiro jogo, presenciamos uma Alice que reside na Londres Vitoriana, mais especificamente em um orfanato dirigido pelo doutor Angus Bumby.

Consoante Araújo (2013), a jovem Alice encontra-se em crise, demonstrando uma clara incapacidade de esquecer o passado que a perturba. Ramos (2012) destaca a criação do universo surreal do game que está perfeitamente em consonância com o estado psicológico de Alice. Durante o desenvolvimento da narrativa, Alice alterna entre o mundo

real – a Londres Vitoriana – e o mundo fantasioso de Wonderland através de constantes digressões de sua consciência. De forma bastante lúcida, Ramos (2012) nos apresenta que:

Alice deve sobreviver para descobrir o que está destruindo o País das Maravilhas. Há elementos que marcam a intertextualidade assim como outros que remetem a desconstrução das formas fixas e estáveis no modo de perceber o mundo. Parafusos voadores que lembram borboletas insetos e pirilampos em forma de lâmpadas com asas são alguns dos seres reconstruídos no mundo diegético. Os cenários fazem bastante referência ao tempo cronológico ao mostrar partes de relógios flutuantes do ar, ou relógios que funcionam para abrir uma passagem. No entanto, trata-se de um tempo desconstruído, estilhaçado, provavelmente menção à suposta sobreposição da modernidade e das tecnologias sobre a fantasia. Essas construções do espaço, e das personagens em *Alice Madness Returns* lembram muito as criaturas e lugares representados nos quadros de Salvador Dali, principalmente no que tange às cores e as distorções. (RAMOS, 2012, p. 158-9)

No decorrer dos capítulos/fases, Alice vai coletando uma série de lembranças que reconstroem os fios de sua memória, culminando no esclarecimento do mistério que a colocou em situação nebulosa. Conforme discorre Araújo (2013, p. 168), Alice reencontra a Queen of Hearts – Rainha de Copas –, mas dessa vez com uma projeção de sua irmã Lizzie. Tal personagem, além de revelar a Alice o nome do responsável pela disseminação do horror em Wonderland, a ajuda no descobrimento do nome do verdadeiro responsável pela morte de sua família. A jovem Alice lembra-se da presença do Dr. Bumby em sua casa na noite fatídica do acidente que matou seus pais. Através da máscara de um cidadão respeitável, Dr. Bumby apagava da memória das crianças de seu orfanato lembranças do passado, tornando-as seres sem memória e identidade. Bumby fazia parte de um sistema de abusos sexuais contra as crianças do orfanato, diante desse contexto, a irmã de Alice, por ter recusado as tentativas sexuais do doutor, acabou morta junto aos seus pais no incêndio provocado por ele. Araújo (2013) apresenta bem o desfecho dessa história:

Furiosa ao descobrir todos esses fatos, Alice aborda o Dr. Bumby tanto no mundo real, através de uma fervorosa discussão na estação *Moorgate*, como no País das Maravilhas, através de um furioso combate. Ao derrotar a entidade maligna que governava o Trem Infernal, o *DollMaker*, Alice encontra forças no mundo real para empurrar o Dr. Bumby no caminho de um trem, matando-o. O fim da história é marcado por uma visão híbrida de Londres misturada com o País das maravilhas, a Londerland. (ARAÚJO, 2013, p. 169)

O que se percebe com muita clareza é que a narrativa de *Alice Madness Returns*, embora convirja em alguns pontos com elementos da criação de Lewis Carroll, configura-se a partir de uma dinâmica própria, sustentando-se enquanto uma narrativa autônoma com suas próprias implicações – tanto no plano do conteúdo como também no da forma. Como em *Dante's Inferno*, estamos diante de um produto que não se preocupa, pedagogicamente, com a mediação partida dos games para os livros, ou vice-versa.

Nesse sentido, somos levados a compreender que narrativas de games como *Alice Madness Returns* e *Dante's Inferno* não funcionam, aprioristicamente, como objetos de mediação entre os jogadores e as obras literárias. Portanto, pensar na formação do leitor utilizando esses games é, antes de tudo, oferecer a essa demanda instrumentos de leitura para que adentrem nesses universos da maneira mais crítica possível.

2.3 Narrativa de games e literatura: implicações estéticas

Não é raro encontrarmos posturas apocalípticas com relação aos games. Dentre os ataques mais comuns estão: videogames são um desperdício de tempo, são ofensivos, misóginos, imaturos, viciantes, incentivam comportamentos sedentários e envolvem os jogadores em práticas ocultistas. Muitos consideram os videogames como transmissores de violência, agressão e como deturpadores da juventude.

Na história literária, encontramos acusações muito semelhantes no momento de consolidação do romance. Tendo sido considerado, pelos críticos da época, um gênero menor, o romance sofreu severas acusações dentre as quais o condenavam por ser apenas leitura de entretenimento, sem conteúdo estético, desprovido de uma perspectiva firmada pela tradição clássica e confeccionado especificamente para um público carente de gosto literário. Não podemos deixar de olhar também os suicídios cometidos por jovens europeus leitores de *Os Sofrimentos do Jovem Werther* (1774), fazendo com que os pais desses jovens amaldiçoassem Goethe e sua “maldita” literatura. Outro caso muito conhecido e que também envolve uma das obras mais importantes da literatura, *Madame Bovary* (1857), pode ser tomado como exemplo. Na época, o romance escrito por Gustave Flaubert tornou-se alvo de intensas críticas negativas que pregavam que a obra atacava violentamente os costumes e a religião levando o autor a passar por um julgamento no tribunal.

Em linha equivalente, games com representações violentas – como *Grand Theft Auto*, que, além de imagens fortes, apresentam uma dinâmica em que os jogadores agenciam sequências de assaltos, agressões físicas gratuitas, dentre outras séries de atitudes que ferem a ética e a moral – são alvos de rótulos negativos que enfeixam o game como transmissor de violência e desconsideram todas as demais implicações *poéticas* e ideológicas do objeto em questão. De certa forma, é pensando na carência de uma reflexão mais crítica do objeto que Gee (2007) traça a sua visão de letramentos múltiplos, focalizando os domínios semióticos, sem deixar de fora os “temidos” *games violentos*. Aliás, a engrenagem que move a reflexão inicial do autor consiste na seguinte pergunta: Jogar videogame (até mesmo os violentos) é uma perda de tempo?

A questão, ainda hoje, soa muito pertinente. O problema extrapola os limites da ociosidade e ganha terreno nas discussões sobre o vício provocado por essa mídia que, segundo a visão puramente pessimista, envolve as crianças e jovens numa prática alienante capaz de apoderar-se de suas emoções e criatividade. A morte da imaginação por meio do arsenal tecnológico é, exaustivamente, recuperada pela corrente pessimista que, em geral, não apresenta nenhum ponto consistente no que se refere às particularidades dos objetos oriundos desse contexto. Vivemos, de acordo com Gee (2007), em um mundo inundado pelas imagens. São imagens que não representam simplesmente a ilustração de algo verbal, mas que se sustentam com cargas de significados particulares. No caso dos games, não só as imagens significam como também os sons dos ambientes e o próprio sistema de jogabilidade. Existem modos específicos de interagir com os games e é olhando para essas peculiaridades que esse autor defende a ideia de que o videogame se sustenta como uma prática social legítima. A dinâmica de um game exige, de fato, a presença ativa de um jogador e a finalização do mesmo demanda horas de agenciamento – da mesma forma que um romance como *Dom Quixote* exige horas para que o leitor finalize a leitura. São processos diferentes e com objetivos igualmente diferentes.

Sobre a problemática da violência, Alves (2009) esclarece que, como produto cultural, as narrativas dos games podem reproduzir conteúdos presentes na sociedade, mas a autora destaca que a interação com estes diferentes conteúdos e, em especial, os relacionados à violência, não resultam em comportamentos agressivos com outros sujeitos, mas propiciam a elaboração dos aspectos subjetivos de cada indivíduo na medida em que os games se constituem em espaços de catarse, nos quais a violência é uma linguagem, uma forma de dizer o não dito.

De acordo com a autora, os videogames, com suas diferentes possibilidades de imersão, permitem aos usuários vivenciar situações que não podem ser concretizadas no cotidiano, exigindo tomada de decisão, planejamento, desenvolvimento de estratégias e antecipações que vão além do aspecto cognitivo. É possível elaborar perdas, medos e outras emoções e sentimentos sem correr riscos.

Como bem destaca Tavinor (2009), a linha que busca condenar os games como objetos transmissores da violência parece não olhar para o aspecto ficcional do jogo. A distinção entre realidade e ficção não é bem assimilada pelos discursos que “culpam” os games pelas eventuais atitudes violentas por parte de algumas pessoas que entraram em contato com um determinado jogo. O autor não deixa de relacionar a questão da violência com o avanço tecnológico que possibilita uma qualidade gráfica bastante realista. Como exemplo, é citado o game pós-apocalíptico *Fallout 3*. O jogo se passa na cidade de Washington D.C. em 2277, 36 anos após o final do segundo *Fallout*, num mundo pós-guerra, totalmente devastado por uma violenta guerra nuclear travada entre os Estados Unidos e a China. Por meio de uma brilhante qualidade gráfica, o game é capaz de retratar a violência de uma forma muito visceral, o que torna suas imagens bastante chocantes. *Fallout 3* apresenta cenas de tiros em câmera lenta com partes do corpo se desmembrando e explodindo.

Em suma, o videogame possui potencialidades positivas e negativas. Não se trata de defender que todas as narrativas de games são “boas”, assim como não se trata de defender que todas as obras literárias, teatrais, cinematográficas, quadrinísticas, televisivas e musicais o são. Ao olharmos para as *implicações estéticas* que envolvem a dinâmica dos gamers, percebemos como estes se envolvem efetivamente com o universo dos games, atualizando os conceitos de Cultura Participativa e de Inteligência Coletiva em termos que são verdadeiramente convergenciais. São diversos, por exemplo, os canais de gamers no *youtube* que aglomeram grandes quantidades de visualizações. De certa forma, a tarefa desses canais assemelha-se muito a do mediador e do crítico, tendo em vista que apresentam novos lançamentos, realizam críticas no sentido “vale ou não vale a pena jogar” e apresentam aspectos essenciais de conteúdo dos games.

Considerando a vasta quantidade de produtos originados da Cultura Participativa (vídeos, *fanfics*, *fandoms*, *fanart*, etc.) notamos que boa parte dos gamers está cumprindo muito bem o papel de participantes dessa cultura. Isso gera, de modo compreensivo, o questionamento da real necessidade de uma intervenção escolar nessa

dinâmica. Particularmente, creio que as narrativas de games abrem espaço para discussões de cunho *poético* e ideológico que, sim, são passíveis de problematizações em ambiente escolar a fim de promover discussões críticas sobre um determinado universo ficcional.

CAPÍTULO III: CONVERGÊNCIA E METAFICÇÃO HISTORIOGRÁFICA EM *ASSASSIN'S CREED III*

Conforme já discutido nesta dissertação, o campo literário ainda não dispõe de um instrumental teórico específico para dar conta das especificidades narratológicas dos games. Problemas como personagens, tempo, espaço e narrador se encontram em aberto, sem nenhuma categorização discernível em termos efetivos para uma análise crítica. Reconhecendo essas limitações, não é objetivo deste capítulo resolver ou tocar profundamente nessas categorias, mas suscitar provocações, em termos convergenciais, entre diálogos estabelecidos entre a literatura e os games.

Como recorte mais específico, partirei do objeto *Assassin's Creed III* (2012) que é um game de grande sucesso de recepção e faz parte de uma série muito bem sucedida e muito bem pensada em termos comerciais. A franquia possui títulos publicados em diferentes plataformas, tais como *Playstation 4*, *Playstation 3*, *Xbox 360*, e *XBOX One*. A abordagem adotada para a realização dessa etapa é de cunho convergencial, que demonstrará que um objeto de entretenimento de massa, tido por muitos como um simples passatempo, é capaz de levantar sérias reflexões sobre questões culturais complexas e que estão sendo consideradas *sine qua non* da teoria *pós-modernista* proposta por Linda Hutcheon (1996) que procura formar uma *poética* para abordagens de textos literários inseridos nesse contexto.

O sentido deste capítulo, portanto, é evidenciar que o objeto em questão pode ser compreendido como uma metaficção historiográfica, que subverte a ordem do relato histórico tido como verídico e, ao fazê-lo, abre espaço para discussões multiculturais. Por meio de uma prática capaz de aglutinar interesses e ações, bem como de questionar os limites e as definições das artes, ver-se-á surgir um diálogo convergencial entre a expressividade dos videogames e da literatura, atualizando uma discussão de cunho valorativo que se mostra urgente nos tempos atuais. A partir de um game que possui uma proposta narrativa originada no próprio meio, evidenciarei que o objeto possui potencialidades para a formação de um leitor crítico.

3.1. “History is our playground”: O *modus operandi* do universo de *Assassin's Creed*

O convite sedutor para juntar-se ao “Credo dos Assassinos” é um prato cheio para que preocupações morais se manifestem; aliás, todo o processo de *marketing*

envolvendo a franquia permite que olhares desatentos da real dinâmica da série estabeleçam julgamentos precipitados que se enquadram nas clássicas acusações preconceituosas já citadas no capítulo anterior.

O sucesso da série se dá tanto pela oferta aos jogadores de um sistema de jogabilidade bastante imersivo e sofisticado como também por proporcionar-lhes uma experiência narrativa peculiar. É o que levou Stobart (2012) a, com base na narratologia de Genette (1980), afirmar que a estrutura das células dramáticas de *Assassin's Creed* é bastante complexa. O processo de criação dos jogos enquadra-se na atual dinâmica esclarecida por Henry Jenkins. Em pleno contexto da convergência, a arte da construção de universos tornou-se o “ponto-chave” para as propostas de narrativas.

Segundo Jenkins (2009), os autores estão preocupados em criar universos atraentes que não podem ser esgotados em uma única obra ou mesmo em uma única mídia – independentemente de uma narrativa ser essencialmente transmídia ou não. No caso de *Assassin's Creed* não podemos afirmar que estamos diante de uma franquia de *narrativa transmídia*, mas também não podemos negar que a série passou, e continua passando, por *procedimentos transmidiáticos* (livros, quadrinhos e produção cinematográfica em andamento).

Com o núcleo nos games, *Assassin's Creed* apresenta uma duradoura batalha travada entre duas sociedades secretas: assassinos e templários. O desejo dos templários é o de acabar com o caos existente no mundo através de um governo autoritário. Os assassinos, em contrapartida, lutam veementemente pela liberdade. Ao longo dos quatro primeiros títulos presenciamos uma narrativa dotada de múltiplos níveis temporais que, em linha paralela, nos apresenta a história de Desmond Miles e de seus antepassados. No caso, os jogadores possuem a disposição uma história principal – entendida como a de Desmond Miles – e histórias secundárias que se passam em outras épocas e em outras culturas.

A narrativa do primeiro jogo, lançado no ano de 2007, inicia-se no ano de 2012 apresentando Desmond como um *bartender*. A caracterização inicial de Desmond Miles enquanto herói segue uma porção de clichês. Levando uma vida simples, de uma hora para outra ele é sequestrado por membros da “Indústria Abstergo” e descobre ser descendente de uma linhagem da Ordem dos Assassinos. Com o tempo, Desmond se dá conta de que a Indústria Abstergo nada mais é que um disfarce moderno dos templários que estão interessados em coletar os *Pieces of Eden* [pedaços do Edén] – objetos mágicos muito antigos que foram deixados na terra por Aqueles Que Vieram Antes. Tais objetos possuem

o poder de manipular a mente das pessoas – para, enfim, instaurarem uma nova ordem no mundo.

Com o DNA de Desmond é possível, através de uma máquina chamada Animus, acessar as memórias de seus antepassados. A intenção da Indústria Abstergo é fazer com que Desmond reviva os acontecimentos de seus antepassados para que possam identificar os esconderijos dos *Piece of Eden*. Cada antepassado de Desmond Miles está inserido em um contexto histórico distinto. No primeiro jogo, o antepassado em questão é Altair Ibn-La’Ahad (1165 – 1257) que foi um membro sírio do Credo dos Assassinos e mentor da Irmandade Levantina dos Assassinos. Altair vive na Terra Santa em meio ao período da Terceira Cruzada. Desde muito novo, Altair foi treinado para tornar-se um “assassino”, atingindo este objetivo aos vinte e quatro anos. Contudo, após ter fracassado em obter uma das *Piece of Eden* – a *Apple of Eden* – foi rebaixado ao cargo mais baixo da Ordem dos Assassinos e enviado a uma jornada de redenção.

A missão de Altair consistia em assassinar nove indivíduos que, sem que ele soubesse, eram os principais membros dos assassinos na Terra Santa. A incumbência de Altair nada mais era do que uma jogada de seu suposto mestre Al Mualin que, sob disfarce, era um templário e intencionava semear a discórdia entre assassinos, cruzados e muçulmanos e eliminar líderes de todos os lados para abrir espaço para o estabelecimento de sua própria dominação. Após acompanhar Altair derrotar Al Mualin, Desmond e, consequentemente, a equipe Abstergo, descobrem que os artefatos que compõem as *Piece of Eden* estão espalhados por todo o globo. A partir disso, a indústria envia equipes para os pontos em que se encontram os artefatos e, nesse momento, Desmond torna-se descartável, mas ainda assim é mantido em cativeiro e consegue se libertar com a ajuda de Lucy Stillman que estava o tempo todo disfarçada de integrante da Abstergo quando na realidade fazia parte da Ordem dos Assassinos e revela a Desmond a existência de outra máquina, Animus 2.0, desenvolvida por ela e por outros assassinos.

A continuação dessa trajetória se deu com o lançamento de *Assassin’s Creed II* (2009), cujo desdobramento acompanhamos através de mais dois títulos, a saber: *Assassin’s Creed: Brotherhood* (2010) e *Assassin’s Creed: Revelations* (2011). Essa trilogia inicia-se com Desmond Miles conectando-se a outro de seus antepassados, Ezio Auditore da Firenze, – a personagem mais carismática e mais bem recebida pelo público. A narrativa de Ezio Auditore é centrada, a princípio, na Itália renascentista e ocupa, assim como no caso Altair, a maior parte do tempo do jogo dando a impressão, conforme analisa

Stobbart (2012), de que essa é a narrativa principal. De acordo com a visão de Stobbart, sem o pensamento de Desmond, a narrativa de Ezio é inexistente. Utilizando-se das contribuições narratológicas de Genette (1980), a autora classifica a narrativa de Ezio como metadieética, visto que se trata de uma narrativa dentro de outra narrativa, o que também se aplica aos demais jogos da saga.

Para Stobbart (2012), a Animus controla o que o jogador pode ou não fazer durante todo o jogo e, portanto, tem controle autoral sobre as possibilidades narrativas. Ao permitir que Desmond interaja diretamente com seus antepassados – compartilhando de suas histórias e, inclusive, adquirindo suas habilidades – Animus permite que o jogador, através de Desmond, se torne por extensão seus antepassados e realize interativamente as suas ações em níveis densamente complexos, pois, em um só tempo, os jogadores são Desmond Miles e seus antepassados.

O ambiente, aparentemente aberto e ilimitado, da história secundária da série permite que os jogadores realizem tomadas de decisões avulsas à “linha mestre” da narrativa do jogo. Por exemplo, Ezio Auditore é apresentado no momento inicial do game como um jovem aventureiro, carismático e, embora se metesse em diversas confusões e brigas, honesto e bem apegado à família. Ao ter parte da família assassinada, Ezio é motivado por um desejo muito forte de vingança e será exatamente este sentimento que o fará vestir o manto de sua linhagem e tornar-se um assassino. No entanto, apesar da sede em castigar todos os responsáveis pela morte de seus familiares, Ezio ainda carrega dentro de si bons princípios.

O sistema de jogabilidade, em contrapartida, permite que o jogador caminhe em direção contrária às *cutscenes*.¹² Em termo mais direto, a Ordem dos Assassinos possui a ideologia de matar somente aqueles que estão corrompidos pela Ordem dos Templários, sendo expressamente anti-moral assassinar uma pessoa comum. Contudo, embora o jogo tenha sido projetado para se tornar mais difícil caso isso aconteça, é perfeitamente possível que o jogador opte por assassinar pessoas comuns. Mas, ainda com essa possibilidade, é impossível que o mesmo jogador veja uma alteração de personalidade efetiva da personagem que já está solidamente definida pelas missões principais. Ao longo dos três títulos que ficaram conhecidos como *Ezio's Trilogy*, acompanhamos uma jornada que, sobretudo, é a do amadurecimento dessa personagem, cujas missões estarão imbricadas

¹²Pequenas construções cinematográficas que, em termos de jogabilidade, constituem a parte não interativa de um jogo, transmitindo o *backstory* ou a ficção do jogo (JULL, 2015).

com figuras históricas, tais como Leonardo da Vinci, Nicolau Maquiavel, Os Bórgias, entre outras.

Já em *Assassin's Creed III* – foco de análise deste capítulo – presenciaremos o fim da jornada de Desmond Miles. A morte da personagem que é, por muitos, considerada a principal da saga, ocasionou diversas preocupações para o público que imediatamente temeu que a franquia pudesse ter chegado ao fim. Mas não foi isso o que aconteceu. Novos títulos continuaram a ser anunciados, lançados e muito bem vendidos. Ao traçarmos uma linha cronológica de todos os títulos lançados até o presente momento, percebemos que a contextualização histórica dos games está ancorada nos seguintes períodos: Terceira Cruzada, Renascimento, Período Colonial, Revolução Francesa, China Imperial e Era Vitoriana.

As relações estabelecidas com os períodos históricos tornaram-se a marca mais forte da saga. É o que justifica a utilização do emblema “*History is Our Playground*” [história é o nosso parque de diversão] constantemente disseminado nos *marketings* da franquia. A história, dentro da ideologia proposta por tal símbolo, é a principal referência para o entretenimento proporcionado pelo universo lúdico-narrativo de *Assassin's Creed*. O *playground* demanda a autoconsciência da subversão dos fatos. Este é o *modus operandi* desse universo: com ou sem a presença de Desmond Miles, a narrativa da saga estabelece uma ligação entre o século XXI e o passado, levando o jogador a imergir em períodos e culturas específicas, experimentando ambientes cuidadosamente bem elaborados. Uma mensagem que aparece antes do início do game, chama atenção para o fato de este ser um produto artístico produzido por uma equipe multicultural de historiadores de diversas crenças e religiões. Essa justificativa pode ser interpretada como uma defesa, para que o jogador saiba que o conteúdo ali presente não foi desenvolvido por um único olhar que intencionava tomar partido ideológico contra alguma instituição ou contra um indivíduo específico.

Além de deparar-se com arquiteturas, trajes, dialetos e personagens marcantes de um determinado período, o jogador vislumbra versões alternativas dos fatos e assume o controle de ações que interferem de modo impactante nos relatos históricos tidos como “verídicos”. Tal modelo, enquadra-se no que Linda Hutcheon e Elizabeth Wesseling conceituam e problematizam, respectivamente, como metaficção historiográfica, cujas características e implicações são abordadas no tópico seguinte.

3.2 Metaficção Historiográfica: reflexões teóricas

Uma das mais provocantes discussões desenvolvidas nas últimas décadas consiste no debate acerca da existência, ou não, do pós-modernismo. Marshall Berman, em sua introdução, significativamente intitulada “Modernidade – Ontem, hoje e amanhã”, tece a afirmativa de que o *pós-modernismo* é uma mística adotada por pensadores que se esforçam para cultivar a ignorância da história e da cultura modernas, manifestando-se como se todos os sentimentos humanos, bem como “toda a expressividade, atividade, sexualidade e senso de comunidade, acabassem de ser inventados – pelos pós-modernistas – e fossem desconhecidos, ou mesmo inconcebíveis, até a semana passada” (BERMAN, 1986, p. 34).

Mesmo tendo uma visão parcial de toda a dinâmica desenvolvida a partir da segunda metade do século XX, Berman é uma voz categórica que rejeita a existência tanto da *pós-modernidade* como do *pós-modernismo*. Já Boaventura de Souza Santos, em seu *Pela Mão de Alice: o Social e o Político na Pós-Modernidade* (1996) encontramos uma abordagem que reconhece a existência de mudanças ocorridas não especificamente no campo artístico, mas na esfera da infraestrutura que ocasionou reflexos no modo de produzir e consumir arte.

Linda Hutcheon vai além, tornando-se uma das principais defensoras do *pós-modernismo* com a publicação de seu *Poética do Pós-modernismo: História, Teoria e Ficção*. Segundo Hutcheon, questões como “subjetividade, intertextualidade, referência, ideologia – estão por trás das relações problematizadas entre a história e a ficção no pós-modernismo” (HUTCHEON, 1991, p. 160). O pós-modernismo defendido pela autora constitui-se como uma arte paradoxalmente caracterizada pela história, ao passo que também desdobra-se a partir de uma dinâmica autoreflexiva sobre a natureza, os limites e as possibilidades da própria arte. É também “um empreendimento cultural contraditório, altamente envolvido naquilo a que procura contestar. Ele usa e abusa das próprias estruturas e valores que desaprova” (HUTCHEON, 1991, p. 142). Pensando especificamente no romance *pós-modernista*, Hutcheon tece a seguinte afirmação:

O romance pós-modernista questiona toda aquela série de conceitos interrelacionados que acabaram se associando ao que chamamos, por conveniência, de humanismo liberal: autonomia, transcendência, certeza, autoridade, unidade, totalização, sistema, universalização, centro,

continuidade, teologia, fechamento, hierarquia, homogeneidade, exclusividade, origem. (HUTCHEON, 1991, p. 84)

É posicionando-se a favor de uma poética pós-modernista que Hutcheon propõe o conceito de metaficção historiográfica. Tal conceito vem na linha de pesquisadores como Hayden White que consideram a implicação de que um relato histórico totalmente fiel aos acontecimentos é uma impossibilidade, tendo em vista que as informações são selecionadas, ordenadas, postas em destaque ou até mesmo omitidas; visando sempre atingir objetivos específicos.

White (2008) traça a base meta-histórica da história a partir das quatro figuras de linguagem da retórica e da poesia clássica: metáfora, metonímia, sinédoque e ironia. Esses quatro principais tipos de tropos funcionam, de acordo com White, como fundamentação para a interpretação histórica. Junto a isso, seguem também os quatro tipos de explanação que se encontram em três agrupamentos, formando: quatro enquadramentos (romântico, trágico, cômico e sátira) construídos a partir de quatro tipos possíveis de argumentos (formista, mecanicista, organicista e contextualista) que engendram-se através de quatro posições ideológicas (anarquista, radicalismo, conservadorismo e liberalismo).

Para Hayden White, portanto, o que o historiador produz são interpretações dos vestígios do passado disponíveis para a realização de seu trabalho. Tais interpretações podem, e assumem, numerosas formas em que o denominador comum concentra-se no tratamento de um modo narrativo de representação que é, na verdade, fundamental para que sejam detectados seus referentes como fenômenos específicos do campo histórico. Aliás, ao caracterizar o discurso histórico como interpretação e, em linha convergente, a interpretação histórica como narrativização, o autor tomou como ponto de partida um debate historiográfico que focava, sobretudo, a própria natureza do conhecimento histórico que polarizava narrativa e teoria, bem como o pensamento literário do pensamento científico.

O discurso histórico, para White, antes de ser compreendido como produtor de um conhecimento particular, deve ser compreendido e analisado como uma estrutura de linguagem. Tendo em vista essas contribuições de Hayden White, Hutcheon defende que no pós-modernismo “tanto na ficção como na escrita da história, nossa confiança nas epistemologias empiricista e positivista tem sido abalada” (HUTCHEON, 1991, p. 142). Apesar de abalada, essa confiança não foi destruída. Tal complexidade serve para justificar o ceticismo, mais até do que qualquer denúncia verdadeira, servindo também para justificar

os paradoxos de definição dos discursos pós-modernos. “A metaficção historiográfica mantém a distinção de sua autorrepresentação formal e de seu contexto histórico, e ao fazê-lo problematiza a própria possibilidade de conhecimento histórico” (p. 142).

Para Hutcheon, a força pós-modernista da qual a metaficção historiográfica se reveste “problematiza a atividade da referência” (HUTCHEON, 1991, p. 157), pois considera a intertextualidade pós-moderna uma manifestação formal advinda de um desejo de reduzir a distância entre o passado e o presente do leitor, sendo, além disso, o desejo de reescrever o passado dentro de um novo contexto. O que se difere de um desejo modernista de organizar o presente a partir do passado. A ficção pós-moderna sugere que “reescrever ou representar o passado na ficção e na história é – em ambos os casos – revelá-lo ao presente, impedi-lo de ser conclusivo e teleológico” (p. 147). As personagens protagonistas da metaficção historiográfica “são os excêntricos, os marginalizados, as figuras periféricas da história ficcional” (p. 151). A metaficção historiográfica adota uma ideologia pós-moderna de pluralidade e reconhecimento da diferença, aproveitando-se das verdades e das mentiras do registro histórico. Ao problematizar quase tudo o que o romance histórico tomava como certo “a metaficção historiográfica desestabiliza as noções admitidas de história e ficção” (p. 159). Ainda para solidificar o conceito, a autora expõe que:

A metaficção historiográfica refuta os métodos naturais, ou o senso comum, para distinguir entre o fato histórico e a ficção. Ela recusa a visão de que apenas a história tem uma pretensão à verdade, por meio da base dessa pretensão na historiografia e por meio da afirmação de que tanto a história quanto a ficção *são discursos*, construtos humanos, sistemas de significação, e é a partir dessa identidade que as duas obtêm sua pretensão à verdade. Esse tipo de ficção pós-moderna também recusa a relegação do passado extratextual ao domínio da historiografia em nome da autonomia da arte. (HUTCHEON, 1991, p. 127)

Ainda sobre a problemática do *pós-modernismo* e da metaficção historiográfica, encontramos em Elizabeth Wesseling, através de seu *Writing History as a Prophet*, o reconhecimento de que embora a ficção pós-moderna faça uso da auto-reflexividade objetivando questionar a natureza do conhecimento histórico, não se trata de uma ideologia única e nova advinda da pós-modernidade, sendo perfeitamente verificável no romance histórico modernista. Mesmo a partir desse reconhecimento, Wesseling (1991) acredita que o romance de metaficção historiográfica acrescentou um novo tipo de auto-reflexividade, ambicionando debruçar-se sobre o próprio fazer da história *rerum gestarum*.

Para Wesseling, a metaficção historiográfica obedece a duas vertentes: a autorreflexiva e a do tipo ucrônico. A primeira tem o objetivo de propor questões epistemológicas no que concerne à natureza e inteligibilidade da história. Já a segunda possui uma narrativa do tipo política que investiga tanto a natureza como a função do conhecimento histórico. Tal vertente é constituída também através de um potencial utópico abrindo possibilidades de reformular o futuro a partir do contato subversivo com o passado, uma vez que é proposto um passado alternativo e apócrifo. O viés ucrônico de metaficção historiográfica discutido por Wesseling (1991) nasce da ânsia pela investigação suscitada a partir da questão hipotético-dedutiva do “*What If...?*” [E se?].

Ao pensarmos nas implicações estéticas do conceito de metaficção historiográfica, é possível traçarmos pontos de convergência com o que Jean Baudrillard discute em seu *Simulacros e Simulação* (1991), a partir da formulação de que na pós-modernidade não existe uma verdade a ser representada, mas sim simulacros. Mesmo sem ter ao menos mencionado o conceito, a reflexão demasiadamente provocativa de Baudrillard aponta que “a história tornou-se o nosso referencial perdido, isto é, o nosso mito” (BAUDRILLARD, 1991, p. 60). Pensando especificamente no cinema, o autor demonstra como a história, exorcizada por uma sociedade em estado de congelamento lenta e brutal, encontra refúgio nas produções cinematográficas que operam como preenchimento de um vazio nostálgico, na tentativa de “ressuscitar o tempo em que pelo menos havia história, pelo menos havia violência (mesmo que fosse fascista), em que pelo menos havia uma questão de vida ou morte” (BAUDRILLARD, 1991, p. 61). Segundo o autor, a história com a qual temos contato atualmente, por nos ter sido tomada, não estabelece mais relação com um *real histórico*. Observamos a seguinte passagem:

A história era um mito forte, talvez o único grande mito, a par do inconsciente. Era um mito que subentendia ao mesmo tempo a possibilidade de um encadeamento ‘objetivo’ dos acontecimentos e das causas, e a possibilidade de um encadeamento narrativo do discurso. A era da história, se se pode dizer, é também a era do romance. É este caráter *fabuloso*, a energia *mítica* de um acontecimento ou de uma narração, que parece perder-se cada vez mais. Por detrás de uma lógica competente e demonstrativa, a obsessão de uma fidelidade histórica, de um resultado perfeito (como o do tempo real ou da quotidianidade minuciosa de Jeanne Hilmann lavando a louça), esta fidelidade negativa e encarnizada à materialidade do passado, de tal cena do passado ou do presente, à restituição de um simulacro absoluto do passado ou do presente, e que substitui a qualquer outro valor – somos todos cúmplices e isso é irreversível. É que o próprio cinema contribuiu para o

desaparecimento da história e para o aparecimento do arquivo.
(BAUDRILLARD, 1991, p. 65)

A passagem acima carrega consigo uma carga densamente provocativa, viabilizando uma reflexão sobre dois pontos específicos no que concerne ao *status* da história na *pós-orgia*. O primeiro deles revela que o caráter mítico do discurso histórico encontra-se cada vez mais diluído, sendo a fidelidade dos fatos algo passível de contestação. O segundo nos coloca diante da afirmativa de que o próprio cinema – sendo uma forma de arte por excelência – contribuiu para o desaparecimento dessa mítica, mas que, em linha reversa, foi determinante para o aparecimento do arquivo. Por nos ter sido tomada, a história hoje é reconstruída, ironicamente ou não, pelas forças representativas da contemporaneidade, o que não se restringe ao cinema.

O mito da história, este referencial perdido, tornou-se o *playground* de inúmeras produções artísticas contemporâneas que, ao subverterem propositalmente o relato histórico, contestam o *real-histórico*, exploram níveis diferenciados de engajamentos e disseminam, como aponta Baudrillard, novos arquivos dotados de cargas significativas que se abrem para novas explorações.

3.3 “*Journey to the New World*”: acendendo as labaredas da Revolução

A história da Guerra da Independência dos Estados Unidos, também conhecida como Revolução Americana, tem sido contada e reconstruída de diversas formas, sendo datada entre os anos de 1765 e 1783. Gordon S. Wood é um dos pesquisadores mais renomados a se debruçar sobre a problemática desse período histórico que implica muito mais do que o tempo de oito anos que é, geralmente, o foco dos livros didáticos. É o que o autor demonstra em seu *A Revolução Americana* (2013), organizando, em sete capítulos, questões que abarcam desde as origens da Revolução até a sua institucionalização, demonstrando como essa foi importante para a memória e política da população americana. Além dessa obra, o autor possui outros estudos publicados que abarcam a temática, como: *Wages of Independence: Representation in the American Revolution* (1969), *Social Radicalism and the Idea of Equality in the American Revolution* (1976), *The Rising Glory of America* (1990), *The Radicalism of the American Revolution* (1992), *Capitalism in the Early American Republic* (1997), *Revolutionary Characters: What Made the Founders Fathers Different* (2006), entre outros.

O período que contempla a evolução de tal contexto compreende-se como uma era colonial em que a Grã-Bretanha dominava grande parte do mundo. Segundo Wood (2013), a metrópole inglesa era o grande centro dominador e elitizado que mantinha um padrão aristocrata com magníficos palácios e com constantes produções artísticas eruditas. O que contrastava com a colônia dos Estados Unidos que era desprovida de uma aristocracia, de grandes centros urbanos e considerada, pela metrópole, um lugar primitivo que estava muito abaixo dos atributos de um mundo civilizado. Os colonos sentiam-se compelidos a pedirem desculpas pela crueza de uma sociedade sutil, desprovida de uma arte significativa e de uma literatura capaz de representar algo de “valor”. O processo de superioridade da Grã-Bretanha é muito bem descrito pelo autor e convêm destacarmos o seguinte fragmento:

A Grã-Bretanha dominava o mundo de uma ponta a outra, no mais vasto e mais rico império desde a queda de Roma. Da Índia ao rio Mississippi, esquadras e exércitos britânicos colecionavam vitórias. O Tratado de Paris, que pôs fim à Guerra dos Sete Anos (ou Guerra Franco-Indígena, como ficou conhecida nos Estados Unidos), selou a supremacia britânica sobre a metade oriental da América do Norte. (WOOD, 2013, p. 25)

O momento que antecede os acontecimentos da Guerra dos Sete anos é marcado pelo vasto processo de colonização feito pela Grã-Bretanha. Tendo em vista esse panorama histórico, percebemos como a sequência inicial de *Assassin's Creed III* consegue representar muito bem os ecos desse contexto. Ao ingressar na Animus 2.0, Desmond Miles revive as memórias de Haytham Kenway. A sequência se passa no ano de 1754 e acontece na Ópera de Londres – *Theatre Royal* – que é luxuosamente representada por uma ambientação opulenta.



Figura 2: Representação do ambiente Theatre Royal.



Figura 3: Haytham Kenway (à direita) no momento de exibição da Ópera.

As Figuras 2 e 3 servem para tomarmos como base o modo como essa sequência introdutória consegue levantar implicações no que se refere à superioridade, no sentido elitista, em termos de recursos materiais e artísticos da Grã-Bretanha. A mais relevante consiste na própria atividade do local que gira em torno de uma forma de arte erudita por excelência. É dentro desse contexto que acontece o primeiro assassinato do game. Após ter localizado o alvo, com a agência do jogador, Haytham se dirige até o local privilegiado da plateia em que se encontra um dos patronos, assassinando-o para roubar-lhe um medalhão mítico. Acreditava-se que esse medalhão seria a chave para a abertura de um depósito construído por “Aqueles que Vieram Antes”.

Enquanto as demais pessoas ficam escandalizadas pelo acontecido, Haytham consegue sair do local em segurança, caminhando até uma carruagem que já o espera. Encontrando-se com os demais templários, Haytham participa de uma reunião em que são discutidas questões referentes ao medalhão roubado e sua utilidade enquanto chave para a posse de uma possível arma secreta com poderes míticos que viabilizaria a reestruturação do mundo segundo a ideologia dos templários. Após a discussão, inferiram que a área provável da localização do depósito estava na América, cabendo a Haytham a incumbência de ir averiguar o local. Para tanto, contaria com a ajuda de mais cinco pessoas simpáticas à causa dos templários, sendo essas: Charles Lee, William Johnson, Thomas Hickey, Benjamin Church e Jonathan Pitcairn. Essas figuras históricas, dentro do universo ficcional do game, serão subvertidas e possuirão novas formas representativas.

Dando início à jornada ao Novo Mundo, Haytham embarca em um navio no dia posterior à reunião com os templários, em direção a Boston. A viagem possui duração de setenta e dois dias e, durante esse período, a personagem passa por alguns acontecimentos que, além de servirem como tutoriais ao jogador, servem para a afirmação de sua autoridade e habilidades que incluem: sair vitorioso de uma briga contra o, até então, mais valente dos tripulantes; desconfiar, investigar e intervir na formação de um possível motim; sair vitorioso de mais uma briga, dessa vez contra um infiltrado no navio que tinha o objetivo de matá-lo, pois sabia do acontecido na ópera; salvar um dos tripulantes de uma queda brusca de um dos mastros do navio e manter o equilíbrio do navio no momento de uma tempestade marítima.

Até este ponto, apesar de oferecer agência ao jogador, o game está bastante centrado em formular uma linearidade narrativa que oferece pouquíssimas escolhas alternativas, como optar por jogar ou não uma partida de dama com um dos tripulantes. O panorama se modifica ao desembarcar em Boston. Embora o game todo possua uma proposta narrativa bastante centrada, a partir da chegada de Haytham na Boston de 1754 o jogador estará imerso em um ambiente aberto, ainda que com limitações, podendo optar por missões e caminhos alternativos.



Figura 4: Haytham Kenway após desembarcar na Boston de 1754.

Após desembarcar, Haytham é recepcionado por Charles Lee – à esquerda da Figura 3 – que lhe apresenta parte da cidade e o ajuda a instalar-se. Ambos deparam-se com a figura de Benjamin Franklin que está tendo as páginas de seu emblemático almanaque roubadas por meninos de rua. Franklin oferece a Haytham uma recompensa caso o ajude a recuperar as páginas roubadas. O diálogo, feito através de uma *cutscene*, abre espaço para que o jogador opte por ajudar ou não nesse resgate, sendo que Benjamin

Franklin deixa claro que não haverá ressentimento caso a proposta seja negada. Na sequência obrigatória, Haytham deve dirigir-se a um estabelecimento para realizar a compra de uma espada e de uma arma de fogo. Esses itens irão compor a parte de jogabilidade referente ao armamento da personagem nos momentos de conflito que seguirão.

Ao lado de Charles Lee, Haytham cavalga até a “Taverna Green Dragon”, local onde William Johnson os espera. A expedição de Haytham depende dos saberes de Johnson sobre a terra e a cultura do povo local. O problema é que o seu material de pesquisa foi roubado e sem este não há viabilidade para ajudar Haytham. Diferentemente do caso do almanaque de Benjamin Franklin, a busca pelo equipamento de William Johnson é uma missão obrigatória e, para realizá-la, Haytham conta com a ajuda de Charles Lee e Thomas Hickey, sócio de Johnson. O resgate do equipamento roubado resulta em uma sequência de bastante ação e depende muito das habilidades de agência do jogador.

Tanto as contribuições de Tavinor (2009), quanto as de Gee (2007) e Eskelineen (2015) apontam o fato de que todos os games possuem regras a serem seguidas. No caso de *Assassin's Creed III* notamos que algumas variam de acordo com as missões, outras são fixas como, por exemplo, não deixar que o *Health Power*¹³ (HP) se esgote e não ultrapassar as linhas de sincronização¹⁴. Nessa etapa, portanto, as habilidades do jogador são determinantes tanto para o andamento do game, que pode gerar desincronização caso esgote o HP, como também para a conclusão completa¹⁵ dos objetivos da missão que inclui: assassinar os mercenários utilizando a arma de fogo, em vez da espada, conseguir assassinar o total mínimo de dez mercenários e não deixar Charles Lee e Tomas Hickey perderem HP. Ao recuperarem a arca contendo os equipamentos de Johnson, os três retornam à taverna, mas durante o caminho novos inimigos aparecem, viabilizando novas sequências de batalhas que devem ser travadas de modo a garantir tanto a segurança dos três, como também da arca.

¹³ Health Power (HP) são os pontos de vida das personagens ou avatar. O termo é geralmente associado, exclusivamente, aos games online de RPG (Role Playing Games).

¹⁴ Na série *Assassin's Creed* o termo sincronização refere-se à estabilidade de conexão entre Desmond Miles, ou quem estiver na Animus, e o tempo histórico passado em curso. Casos de desincronização equivalem ao clássico *Game Over* e significam falha na partida. O ambiente aberto da série apresenta algumas limitações e existem áreas não exploráveis que, caso o jogador insista em querer ultrapassar, geram desincronização.

¹⁵ A conclusão completa dos games da série significaria finalizá-los com 100% de conclusão. Para tanto, é necessário explorar todas as possibilidades existentes, aceitando todas as missões e concluindo todas com fidelidade aos objetivos. Uma conclusão apenas das missões principais do game resultaria uma finalização inferior a 60%.

Entregando a arca a Johnson, Haytham mostra-lhe o medalhão e questiona se as imagens nele gravadas apresentavam similaridade com alguma das tribos do local. Johnson reconhece a inscrição Kanien'Kehá-ka,¹⁶ no entanto, é incapaz de saber o local específico de origem do objeto. Para conquistarem tal informação, seria necessário ganharem a confiança dos habitantes da tribo para que lhe contassem o que sabiam a respeito. Tomas Hickey apresenta como proposta resgatarem alguns nativos que estavam sendo escravizados por um homem do qual maiores informações, como nome e local específico, deveriam ser conseguidas com Benjamin Church.

Ao chegarem à residência de Church, que estava trancada e com sinais suspeitos de desordem, Charles Lee arromba a porta e percebe que realmente o local apresenta indícios de invasão – móveis quebrados e fora do lugar e manchas de sangue no chão – ambos calculam um provável sequestro. Haytham realiza um recorte de uma fotografia de Benjamin Church, focalizando o rosto, e, saindo da casa, infiltra-se na conversa dos vizinhos para conseguir informações. Vale, nesse ponto, destacarmos algumas implicações relacionadas à jogabilidade. Para tanto, é importante termos como referencial as três figuras abaixo:



Figura 5: Haytham Kenway em missão de espionagem para descobrir o paradeiro de Benjamin Church.

¹⁶ Também conhecida como Mohawk, trata-se de uma tribo indígena da Confederação Iroquois. Os membros da tribo se autodenominam Kahnienkwenka – Povo do Flint Place.



Figura 6: Haytham Kenway em missão de espionagem para descobrir o paradeiro de Benjamin Church - 2.



Figura 7: Haytham Kenway em missão de espionagem para descobrir o paradeiro de Benjamin Church - 3.

Conforme aparece na Figura 5, Haytham deve manter-se próximo aos vizinhos de Benjamin Church para que possa escutar todas as partes necessárias da informação. Os dois pontos amarelos, acima das duas pessoas à frente de Haytham, indicam que essas são o alvo. Já na Figura 6, percebemos, além dos pontos amarelos que indicam que aquele indivíduo é um alvo, outro símbolo Indicador de Status Social (ISS) que indica o risco eminente de percepção, portanto não deve ficar cheio, pois, como bem autoexplica-se a imagem, caso isso aconteça os alvos notarão a presença de Haytham enquanto espião e isso resultará em desincronização, pois contraria as regras da missão que é ouvir as informações

sem ser percebido. Na Figura 7, localizamos uma possibilidade de camuflagem, algo muito recorrente na série, que é a de se misturar entre os civis. Neste sentido, o ponto verde serve como direcionamento.

O paradeiro exato de Church permanecia misterioso até mesmo para os seus vizinhos que apenas conseguiram mencionar que este provavelmente estaria no nordeste da cidade e estava envolvido em negociações, demonstrando um comportamento reprovável para alguém que pretendia tornar-se cirurgião. Para ter uma visão geral da cidade, o jogador deve conduzir Haytham até o seu ponto mais alto, no caso, a torre de uma igreja, e realizar a clássica sincronização que é marca da série e opera para realizar a implementação do mapa com visibilidade de novos ambientes e novas missões. Feita a sincronização, aparecem três novos pontos laranja que indicam locais em que as pessoas estão conversando a respeito de Benjamin Church. Essas conversas configuram-se como pistas e operam do mesmo modo que na primeira, devendo Haytham ouvir tudo passando despercebido. São válidas as mesmas regras de não notabilidade e de camuflagem.

O resultado das conversas indica que Church foi levado para uma colina. Haytham, acompanhado por Charles Lee, vai até o local indicado e, após ter capturado a chave de um dos guardas, os dois entram no local, assassinam os sequestradores de Benjamin Church – com exceção a Silas Thatcher que era o mandante e deixa o local segundos antes – e o liberta. De volta a Taverna, Church revela que o homem que o prendeu é Silas Thatcher e que este, apesar da boa aparência e da fala mansa, era um homem cruel e malicioso que tinha a sua disposição cerca de cem homens, sendo que desses, mais da metade eram Casacos-Vermelhos.

Thatcher era comandante da Tropa do Rei e estava no comando do Forte de Southgate. Para maiores informações, Haytham procura John Pitcairn – que deve ser resgatado dos mandos do General Braddock através de sequências de perseguição e confronto – que o informa sobre o local dos escravos de Thatcher. O plano armado por Haytham consiste em se infiltrarem no forte de Silas Thatcher, armarem armadilhas, libertarem os prisioneiros e matarem os traficantes de escravos. Como primeira parte de execução do plano, eles devem encontrar um comboio e interceptá-lo. Assassinando treze dos Casacos-Vermelhos, a trupe disfarça-se com a roupa dos assassinados para que, enfim, Haytham assume o controle da carroça, escoltado por seus aliados. Ao lado dele, havia uma índia – com a qual terá um relacionamento – que era uma das prisioneiras. Haytham a

tranquiliza dizendo que está ali para ajudá-la, bem como aos demais prisioneiros do Forte Southgate.

Passando tranquilamente pela inspeção, Haytham e seus companheiros chegam ao local em que se encontram os escravos indígenas. A missão consiste em libertá-los, sem ser notado, só podendo envolver-se em conflito após ter conseguido realizar essa tarefa eficientemente. Os escravos se encontravam tanto na parte terrestre, como também em um dos navios que já estava preparado para realizar exportação. Silas Thatcher fica em fúria após a perda de suas “mercadorias”, ordenando que seus homens fechem os portões e matem a todos os que tentarem escapar. A sequência envolve mais uma batalha da qual Haytham deve se esquivar, junto a Benjamin Church, para chegar diretamente ao local em que Silas Thatcher se encontra. Church é quem assassina Thatcher. Em seguida, todos os prisioneiros são libertados, deixando o Forte Southgate, e a sequência é finalizada.

A próxima sequência se passa semanas após a libertação dos prisioneiros Mohawks. Vale lembrar que a missão de Haytham, e de seus companheiros, tinha como propósito ganhar a confiança dos membros da tribo para que conseguissem informações relacionadas ao medalhão. Esperavam que o líder dos Mohawks entrasse em contato com eles, mas não foi o que ocorreu. Já no ano de 1755, em pleno inverno, Haytham se lembra da mulher Mohawk que estava ao lado dele na carroça, acreditando que, se a encontrasse novamente, ela lhe diria as informações necessárias, caso soubesse.

Depois de um tempo procurando, Haytham a encontra acampada na área florestal de Lexington. *Kaniehti:io*, ou Ziio, como é comumente chamada, a princípio mostra-se relutante em dar as informações sobre o amuleto a Haytham, fazendo com que ele a lembrasse ter ajudado na libertação do seu povo e dela própria, garantindo que não é seu inimigo. Ziio, ainda assim, propõe a Haytham uma nova prova para confirmar se ele fala a verdade, pedindo para que ele a encontre em uma colina perto de onde estavam. A colina permite a visão da cidade que abriga os soldados determinados a expulsarem os Mohawks do território, sendo liderados pelo general Edward Braddock.

Ziio conta a Haytham que, diariamente, pessoas de seu povo são mortas por homens comandados por ele, levando-o a propor que acabassem com essa tirania juntos, sugerindo a morte de Braddock. É o que desencadeia uma nova missão: ouvir informações em uma taberna sobre a localização de Braddock, sobreviver a uma briga contra quatro soldados nessa taberna, infiltrar-se no acampamento de Braddock, ouvir uma conversa entre George Washington e outra pessoa – que ressalta a recusa pela trégua de Edward

Braddock que considera uma solução diplomática para os conflitos da terra algo inviável – sabotar dois canhões de guerra e capturar um guia de planejamento estratégico que revela que a tropa comandada pelo alvo marchará sobre o Forte Duquesne. Ziio e Haytham armam juntos um plano de emboscada.

Passam-se cinco meses para que o plano seja executado. Para a emboscada, são utilizados tanto os aliados da parte de Haytham como os da parte de Ziio. Cabe à agência do jogador disfarçar-se, mais uma vez, de um dos Casacos-Vermelhos para camuflar-se e chegar perto do general, a cavalo. O problema é que mesmo assim Haytham é reconhecido por um dos homens, ficando a cargo do jogador agenciar uma sequência de perseguição para poder assassinar Braddock. Conforme o acordo, Ziio leva Haytham até o local que continha os mesmos símbolos do amuleto. Diferentemente da expectativa, não havia nenhuma chave ou portal para o contato com “Aqueles Que Vieram Antes”.



Figura 8: Haytham e Kaniehti:io na caverna que contém as inscrições semelhantes as do medalhão.

Curioso para saber o que aqueles símbolos significavam, Haytham questiona a Ziio que o informa tratar-se da história de Lottsitison, que veio ao mundo antes da vida, moldando-o para que essa pudesse existir. Acredita-se que, embora não esteja mais no mundo dos vivos, os olhos de Lottsitison ainda observam os que habitam na terra. Neste ponto, os dois se envolvem em um relacionamento sexual e a sequência se encerra com Haytham, Charles Lee, William Jhonson, Thomas Hickey e Benjamin Church na taverna onde, desapontado, Haytham revela aos companheiros que a caverna com as inscrições semelhantes as do medalhão não era o local que procuravam. Por serem tão semelhantes, as imagens provocam neles o sentimento de estarem próximos ao local exato, instigando-

os a permanecerem com explorações no local. Fica evidente a ânsia por explorações mais rigorosas que deve contar com o redobramento de empenho, considerando a necessidade de expansão da ordem para o estabelecimento de uma base permanente naquela região. Para finalizar, Charles Lee passa pelo ritual de iniciação para a Ordem dos Templários, realizando todos os juramentos. Até este momento, ainda não havia sido revelado que Haytham era, de fato, um templário. No ato da iniciação de Charles Lee, ele revela que juntos anunciarão o nascimento de um Novo Mundo – algo bastante provocativo levando em consideração o modo como a América do Norte estava sendo anunciada – definido por finalidade e ordem. Estendendo a mão, Lee recebe de Haytham o seu anel de templário.

Essas sequências iniciais, em que o jogador agencia as ações da personagem Haytham, já suscitam algumas implicações do ponto de vista da metaficção historiográfica e das possíveis leituras que o objeto possui enquanto potencialidade. Em primeiro lugar, presenciamos algumas das personagens marcantes da Revolução Americana interagindo com personagens fictícias, ocasionando a subversão do relato histórico e gerando novas funções, novas representações e novos objetivos para essas figuras da história. Considerando esses aspectos, é bastante viável e operacional classificar esse *prólogo* na linha ucroniana de metaficção historiográfica, tal como é proposta por Wesseling (1991), tendo em vista que estamos diante de uma versão alternativa do passado através de uma subversão apócrifa. Contudo, além desse processo de transformar o discurso histórico em um *playground*, é possível identificarmos questões mais profundas e que são indispensáveis para uma leitura mais crítica do objeto.

Proponho pensarmos, antes de tudo, na própria questão formal em que o enredo do game está sendo estruturado. Pela primeira vez na história da franquia, o jogador esteve controlando, mesmo sem ter a plena certeza, um membro da ordem opositora, ou seja, um templário. Como já mencionado, o fato de o enredo iniciar-se na Grã-Bretanha e partir ao Novo Mundo por objetivos de exploração – nesse caso por interesse particular da própria ordem dos templários – é extremamente significativo quando levamos em conta o fator do *imperialismo* que estava presente naquele contexto. No caso, quando o jogador é incumbido de agenciar as missões de Haytham (o britânico), e seus demais parceiros, o foco narrativo do game está centrado nos colonizadores, aliás, as *cutscenes* são narradas pela voz representativa do próprio Haytham, fazendo com que estes se passem, aos olhares desatentos, pelos heróis da trama. O motivo de exploração da colônia, em processo

violento de dominação, consiste na conquista de poder para instaurarem uma nova ordem, o que automaticamente implica dominação pela força – nesse caso mística.

É, principalmente, o foco de força adversária que será subvertido nas demais sequências do game, mas essa problemática será melhor detalhada no próximo tópico. Por hora, podemos afirmar que a metaficção historiográfica de *Assassin's Creed III* abre espaço, ainda, para reflexões no tocante à problemática pós-colonialista que é muito corrente no campo literário. Alguns problemas já podem ser identificados nesse prólogo do game. Ao tomarmos como ponto de partida as contribuições de Thomas Bonnici (1998), encontramos que durante o período de dominação européia, em que boa parte do globo estava submetida à ideologia de alteridade e inferioridade, “os encontros coloniais deram um golpe duro à cultura indígena, considerada sem valor ou de extremo mau gosto diante da suposta superioridade de e da cultura germânica ou greco-romana” (BONNICI, 1998, p. 7-8).

A crítica pós-colonialista, como bem apresenta Bonnici (1998), empenha-se em realizar uma abordagem alternativa, a fim de compreender o imperialismo e suas influências tanto em fenômenos mundiais, como localizados. Questionam-se as relações entre a cultura e o imperialismo, objetivando compreender aspectos políticos e culturais vigentes na era da *descolonização*. O processo que aparece em *Assassin's Creed III* condiz com a classificação apresentada por Bonnici (1998) como *Settler colonies* (colônias de povoamento), processo que se dá:

Na América espanhola, no Brasil, nos Estados Unidos da América, Canadá, Austrália, Nova Zelândia, a terra foi ocupada por colonos europeus que conquistaram e deslocaram as populações indígenas. Uma certa modalidade de civilização européia foi transplantada e os descendentes de europeus, mesmo após a independência política, mantinham o idioma não-indígena. Se no início os colonos inquestionavelmente consideravam que o seu idioma era apropriado para expressar a complexa realidade do lugar ocupado, os escritores mais recentes iniciaram uma série de questionamentos a este respeito. (BONNICI, 1998, p. 12)

Uma passagem muito emblemática do game que evidencia um processo de *violência cultural* contra a civilização indígena, consiste na *cutscene* em que Haytham está pondo em execução o plano de emboscada contra o Braddock. O diálogo entre Braddock com um comandante, destaca-se pelo ponto de vista desses colonizadores que enfatizam a questão da terra selvagem, erma, intocada, com povo selvagem e sem cultura. O descaso

para com a tradição e a cultura indígena está demasiadamente destacado, bem como se destacam a ganância e, em certa medida, a preocupação em garantir que o povo britânico tenha espaço para crescer e prosperar ainda mais naquela região, o que traz a necessidade da conquista de mais terras.



Figura 9: General Edward Braddock em processo de ocupação das terras indígenas.

Um processo tão violento como a colonização é composto por desconstrução, mas também por construção. É o que leva Pratt (1999) a problematizar o conceito de *zona de contato*. Tal processo compreende o choque entre duas culturas distintas no qual “pessoas geográfica e historicamente separadas entram em contato umas com as outras e estabelecem relações contínuas, geralmente associadas a circunstância de coerção, desigualdade radical e obstinada” (PRATT, 1999, p. 31). Esse choque entre culturas é inevitável no processo de colonização e, uma vez iniciado, ambas as culturas são afetadas por uma troca cultural. Pratt não compreende a tensão que é estabelecida entre colonizadores e colonizados, dominantes e dominados, como bipolarização e segregação, ao invés disso, destaca que isso decorre “em termos da presença comum, interação, entendimentos e práticas interligadas, frequentemente dentro de relações radicalmente assimétricas de poder”. (PRATT, 1999, p. 32)

Nesse sentido, o conceito de *zona de contato* converge com o conceito de *transculturação*. Esse conceito, proposto por Ortiz (2000), surge para confrontar o conceito de *aculturação* que compreende apenas a imposição da cultura dominante ao sujeito alterizado, como se uma cultura pudesse ser simplesmente substituída por outra. Esses choques decorrentes de culturas opostas são envolvidos por uma intensa complexidade,

sendo muito mais complexos que o conceito de aculturação poderia expressar. De acordo com Ortiz (2000):

(...) as fases do processo de transição de uma cultura a outra, já que este não consiste somente em adquirir um cultura diferente, como sugere o sentido estreito do vocábulo anglo-saxão “aculturação” mas implica também necessariamente a perda ou desligamento de uma cultura precedente, o que poderia ser chamado de uma parcial *desculturação*, e, além disso, significa a conseqüente criação de novos fenômenos culturais que poderiam ser denominados *neoculturação*. (ORTIZ, 2000, p. 90)

O conceito de transculturação exige um cuidado especial para que esse processo não seja, equivocadamente, compreendido como uma decorrência pacífica. Ortiz (2000), faz questão de nos chamar a atenção para este aspecto, afirmando, inclusive, que esse processo é muito doloroso e envolve muitas perdas e ganhos – igualmente dolorosos – para ambas as partes, mas principalmente para o colonizado. Em primeiro momento, seríamos levados a pensar que, no prólogo de *Assassin's Creed III*, o conceito de *transculturação* parece ter menos força que o de *aculturação*, devido às sequências que evidenciam, sobretudo, a imponência e a invasão por parte da Grã-Bretanha. No entanto, ao prestarmos mais atenção, notamos que existe, ainda que de modo incipiente, essa troca cultural proposta por Ortiz (2000) e Pratt (1999). Basta olharmos para a questão da linguagem: Kaniehti:io (Ziio) possui boa dominância do inglês e William Johnson consegue compreender, ainda que incipientemente, a língua Mohawk.

Esses problemas, utilizados com bastante frequência para a abordagem de textos literários, são aplicáveis nesse game, viabilizando reflexões sérias a partir de um objeto que é tido por muitos como passatempo e/ou como transmissor da violência. No tópico seguinte, prosseguirei evidenciando outros aspectos relevantes para a leitura crítica desse objeto.

3.3.1 Ratonhnhaké:ton: o herói excêntrico de *Assassin's Creed III*

Retomando Hutcheon (1991, p. 151), as personagens protagonistas da metaficção historiográfica são os excêntricos, os marginalizados, os periféricos; são aqueles que se encontravam à margem do centro social. Ratonhnhaké:ton (Connor Kenway), nessa perspectiva, é um exemplo muito emblemático da nomenclatura proposta por Linda Hutcheon. Fruto do relacionamento de Haytham Kenway e Kaniehti:io (Ziio),

Ratonhnhaké:ton – sendo mestiço e vivendo entre os Mohawks – assume o papel de defensor de seu povo e sua diegese será fator determinante para acontecimentos marcantes da revolução.

Se, no prólogo do game, o foco narrativo estava em Haytham Kenway, a partir de agora a visão subjetiva de mundo passa a ser narrada pela representação da voz de Ratonhnhaké:ton e inicia-se um processo de inversão muito cristalino, visando evidenciar, com maior provocação, o lado agressor do colonizador que não mais atinge somente os povos indígenas, mas a toda população americana que se percebe em posição de desfavorecimento em relação à coroa britânica que cobra pesados impostos. Iniciando no ano de 1760, na aldeia Kanatahséhton, o jogador agencia sequências relacionadas à identidade cultural do herói. Situando-se na infância de Ratonhnhaké:ton, são postas em destaque representações muito significativas que objetivam apresentar a personagem em contato com o seu habitat e explorando aspectos culturais inerentes ao seu meio.



Figura 10: Representação da aldeia Kanatahséhton.



Figura 11: Ratonhnhaké:ton em interação com outras crianças da aldeia.

O ambiente de imersão construído para representar, mais do que simplesmente simular, o espaço de criação de Ratonhnhaké:ton cumpre para a narrativa do game uma função diegética muito significativa. O “berço” do herói representa a sua raiz, é o local em que se constroem as suas crenças, os seus anseios e a sua ideologia. O modo como o jogador tem o seu primeiro contato com Ratonhnhaké:ton possui a função de cristalizar o espaço de construção ideológica da personagem enquanto herói.

Dentre as primeiras sequências agenciadas nesse ponto, introdutório e construtivo do herói, o jogador depara-se com a simplicidade da infância dos pequenos habitantes daquela localidade, tendo como missão descobrir o esconderijo dos amigos de Ratonhnhaké:ton durante uma brincadeira de esconde-esconde e, depois, obter êxito em esconder-se desses mesmos amigos. Este momento de estabilidade, em que as relações entre habitantes e espaço aparecem como fatores triviais e que representam a subjetividade local em perfeito equilíbrio, é abalado pela presença do colonizador.

O fato de terem sido pessoas da civilização, neste caso Charles Lee, William Johnson e Thomas Hickey munidos de armas de fogo, a terem encontrado Ratonhnhaké:ton no momento em que estava escondido, em estado de brincadeira, é intensamente representativo no sentido de interrupção, de quebra de uma prática cotidiana intimamente arraigada aos valores culturais do meio. A fala de Charles Lee, após perceberem que Ratonhnhaké:ton conseguia se comunicar em inglês, contribui para uma reflexão neste sentido, tendo em vista que este afirma para o garoto que ele não é nada, a não ser um grão de poeira – bem como todo o seu povo – que vive como animais, sendo todos ignorantes em relação ao mundo. Além disso, Lee faz questão de mencionar que os mais espertos entre os “selvagens” se rendem e pedem por misericórdia ajoelhados aos pés dos “verdadeiros homens”.

Percebendo que Ratonhnhaké:ton está muito ligado aos seus modos e que difere daqueles que se ajoelham aos pés dos “superiores”, Charles Lee o chama de ignorante e estúpido, um animal cego demais para perceber os rumos que o Novo Mundo está tomando. Lee poupa a vida de Ratonhnhaké:ton ambicionando que ele levasse uma mensagem ao seu clã, dizendo que quanto mais cedo entregarem o que eles procuram, mais cedo poderão voltar a ter uma existência “patética e vazia”.

Em meio a essa violência cultural, o menino demonstra ter pulso firme e, inclusive, questiona o nome de Charles Lee para que possa encontrá-lo futuramente para um acerto de contas. Toda colonização é, segundo Fanon (1990), violenta. Diante dessa

afirmação, Bonnici (1998) considera que “o colonizado fala quando se transforma num ser consciente que enfrenta o agressor com antagonismo sem cessar” (BONNICI, 1998, p. 14).

A metaficção historiográfica de *Assassin's Creed III*, habilita Ratonhnhaké:ton para enfrentar o opressor e, ao fazê-lo, coloca o jogador em sequências que põem o opressor como inimigo a ser superado, sustentando essa alternatividade com elementos ficcionais que inserem essas personagens históricas na ordem adversária – templários – da estrutura da série. Isso converge com a afirmação de Janmohammed (1988) que, pensando especificamente na produção literária pós-colonial, estabelece que uma das características do pós-colonialismo é produzir estereótipos negativos do colonizador, ao passo que reserva as virtudes autênticas ao colonizado.

Ainda sobre essa sequência introdutória de Ratonhnhaké:ton, é apropriado mencionar um acontecimento traumático pelo qual o herói passa. No fim desse confronto inicial com os templários, o garoto é agredido por William Johnson e desmaia. Ao acordar, depara-se com um ambiente distorcido por conta da pancada na cabeça, e conforme Ratonhnhaké:ton vai recuperando a sua visão normal, percebe que sua aldeia está passando por um incêndio.



Figura 12: Ratonhnhaké:ton e o incêndio na aldeia Kanatahséhton.

O incêndio, na perspectiva em que se inscreve no game, configura-se como um evento traumático que cumpre função tanto de firmar critérios de protagonização e antagonização (colonizador e colonizado), como também de promover desencadeamentos de conflitos que envolvem a própria questão identitária do herói. É nesse processo de violência, física e cultural, que Ratonhnhaké:ton perde a mãe via impossibilidade de

intervenção, visto que, Kaniehti:io (Ziio) morre por estar presa e Ratonhnhaké:ton se vê impossibilitado de qualquer ação para ajudá-la, sendo forçado a deixar o local sabendo da inevitável morte. A perda da mãe também possui implicações diegéticas. Num ponto mais evidente, o evento serve como impulso para que o herói, tendo sofrido de modo impactante a violência advinda do colonizador (antagonista), tenha a experiência pessoal de perda que se refletirá numa busca que tenderá a ter oscilações entre o senso de justiça e o de vingança – algo já muito marcante nos jogos anteriores da série. Num segundo ponto, o desligamento da mãe é tido pelos estudos pós-colonialistas como uma das agressões mais simbólicas do *hibridismo cultural*, tal como abordado por Bahbha (1998) e Hall (2003). Este conceito é passível de uma aplicabilidade ampla que não se restringe ao pós-colonialismo, sendo frequentemente utilizado “em situações em que diferentes culturas, mistas e diaspóricas, convivem de uma forma ou de outra” (WIELEWICKI, 2010, p. 444).

No caso de *Assassin's Creed III*, o processo de *hibridismo cultural* se dá a partir de representações violentas, como já destacado, afetando de modo imperioso as relações do sujeito com a sua cultura de origem. Nessa perspectiva, a própria configuração genética de Ratonhnhaké:ton já é problemática, uma vez que é fruto de um relacionamento de pessoas de diferentes culturas e ideologias que, por sinal, se encontram em conflito. Novamente, a questão da língua falada merece destaque, visto que, a aquisição de um novo idioma é muito bem representada no game enquanto fator de sobrevivência, decorrente da necessidade de se fazer incluir. Aliás, o processo de *tradução cultural*, é, segundo Hall (2003), bastante agônico uma vez que nunca se completa. É o que Wielewicki (2010) reitera ao afirmar que não podemos compreender indivíduos híbridos como sujeitos portadores de características definidas e prontas.

Nove anos se passam após Ratonhnhaké:ton ter perdido a mãe e as sequências iniciais dessa nova etapa do game ainda revelam o herói em relações com a natureza e com o seu espaço, fazendo com que o jogador agencie sequências como a caça de animais, para obter carne e peles, e de penas de aves, a pedido da “Mãe do Clã”, para o ritual que aconteceria naquela noite. Essa sequência proporciona ao jogador o primeiro contato direto com algumas das habilidades próprias de Ratonhnhaké:ton, como escalar e correr livremente pelas árvores e montanhas, armar armadilhas para imobilizar os animais e utilizar suas armas.

Em conversa com a Mãe do Clã, na aldeia, Ratonhnhaké:ton questiona o motivo de seu povo não se juntar aos demais clãs pela causa de liberdade contra a opressão

dos colonizadores que a cada dia ocupam-se mais do território. Nesse momento, a Mãe do Clã revela que o motivo da existência da regra que proíbe os integrantes daquele clã de sair do território é a necessidade de proteção do espaço, tendo em vista que estão sob solo sagrado. Desse modo, estão presos entre a necessidade de agir contra as investidas poderosas dos inimigos e saber que tal ação colocaria em risco o espaço ancestral em que habitam.

Sequencialmente, a “Mãe do Clã” apresenta a Ratonhnhaké:ton a *Apple of Eden* – Maçã do Éden – desencadeando a revelação de que ele precisa encontrar o símbolo dos assassinos e entrar para a ordem. As visões oriundas da Maçã do Éden, revelam a Ratonhnhaké:ton um futuro condenado e manipulado, caso ele não aceite a incumbência de lutar em prol da proteção do espaço místico da aldeia, eliminando as forças adversárias que querem dominá-lo. O “espírito”, como classifica Ratonhnhaké:ton, o orienta para procurar o símbolo dos assassinos. Em conversa com a Mãe do Clã ele se vê liberado para iniciar a sua jornada e deixar, pela primeira vez, o seu habitat para percorrer por caminhos outros. Ela, observando o símbolo dos assassinos desenhado no chão, o orienta a procurar um homem que vive na região leste, que o dará maiores informações e treinamento adequado.

Em termos de metaficção historiográfica, estamos diante de um herói excêntrico, periférico, que participará ativamente do processo de independência da América tendo os seus próprios motivos: proteger o seu espaço da ocupação templária que, ironicamente, é uma ordem composta por nomes marcantes da história da independência dos Estados Unidos. Um passado apócrifo como esse, que inclusive faz uso de elementos místicos para justificar seu desenvolvimento, é capaz de suscitar reflexões densas sobre o período em questão. A partir desse ponto, o processo de *hibridismo cultural* do herói torna-se mais evidente, ao passo em que sua identidade entra em xeque.

3.3.1.1 Para além da Fronteira: Ratonhnhaké:ton Vs. Connor Kenway

A jornada para além da Fronteira¹⁷ coloca Ratonhnhaké:ton em contato com um mundo que até então lhe era desconhecido. O deslocamento de sua aldeia atua como uma transição que envolve aspectos internos do herói. Como ele próprio narra, deslocar-se de seu habitat foi mais difícil do que tinha imaginado e, em certa medida, desilusória,

¹⁷ A Fronteira, utilizada em maiúscula tanto neste trabalho como no próprio game, é altamente representativa, ocupando um lugar específico no mapa e cumprindo a função de demarcação que, diegeticamente, marca a própria situação divisória do herói que oscila entre Connor Kenway e Ratonhnhaké:ton.

considerando que esperava uma jornada que lhe enchesse de orgulho e sensação de missão cumprida. Contudo, essa sensação de heroísmo que o tinha tirado de casa logo passou, dando lugar a um grande número de perguntas, tendo em vista o vasto campo de novidades que tinha se aberto. A questão da língua, novamente, atua como um fator que evidencia o processo de hibridismo do herói, pois, até então, a narração de Ratonnhaké:ton era representada pelo idioma Kanien’Kehá-ka, passando, a partir do momento de deslocação de sua aldeia, a ser representada pelo idioma inglês.

Chegando à Fazenda Davenport, ele encontra a casa de Aquiles – o homem mencionado pela Mãe do Clã. Esse contato inicial com Aquiles é marcado pela insistência de Ratonnhaké:ton que se abriga nos estábulos já que não é, inicialmente, bem recebido por Aquiles. O quadro só é modificado quando ele luta contra invasores que tentavam invadir e saquear a casa de Aquiles. A luta contra esses invasores é calculada para que Ratonnhaké:ton seja ferido na cabeça, abrindo espaço para que Aquiles apareça, demonstrando a sua experiência de luta e, no fim das contas, salvando a vida do rapaz. Após o combate, ele finalmente convida Ratonnhaké:ton para uma conversa em sua casa. Nessa conversa, Aquiles conta a história do símbolo e do credo dos assassinos, mostrando-lhe uma roupa de assassino que está guardada em seu porão. Aquiles propõe a ele um treinamento para que, depois de treinado, ele possa ser digno de vestir o manto da linhagem dos assassinos. Também lhe apresenta os principais templários que agem naquela região, a mando de Haytham Kenway, seu próprio pai.



Figura 13: Aquiles apresentando os templários a Ratonnhaké:ton

Aquiles é também uma personagem muito relevante para a diegese do game. A sua representação, enquanto homem negro neste contexto, opera como uma força de

minoria que, estando recluso do resto da sociedade, auxilia o herói – que também é uma minoria – tanto com informações essenciais para a sua jornada, como também com o desenvolvimento de habilidades, cumprindo, ainda, a função de desmascarar a ingenuidade de Ratonhnhaké:ton, apresentando-lhe aspectos de hipocrisia, arrogância e crueldade da civilização da época. A ingenuidade do herói em relação a esses aspectos é posta em destaque ainda nessa sequência, quando questiona a Aquiles o motivo de ele viver sob uma casa em estado de deterioração, com teto e móveis desmoronando, ao invés de reformar o local, já que possui dinheiro para isso. Com ironia, Aquiles pede para que o rapaz olhe para ele e diga se acha possível que ele possa entrar em uma loja com uma bolsa cheia de dinheiro e fazer compras. A resposta de Ratonhnhaké:ton é “Sim, Por que não?”, fazendo com que Aquiles perceba o seu grau de ingenuidade e desconhecimento da civilização.

Com o treinamento já iniciado, ambos partem para Boston de 1770 com o objetivo de comprar equipamentos para a reforma da casa. Ratonhnhaké:ton demonstra fascínio pela civilização, observando o modo de vestir das pessoas, as casas, os bares e as ruas. Aquiles pede para que ele vá até o armazém para fazer as compras dos materiais necessários, pedindo para que os vendedores entreguem as mercadorias diretamente em sua carruagem. Para tanto, Aquiles pede para que o rapaz utilize outro nome para se passar por alguém “de sangue”, como espanhol ou italiano, afirmando que é melhor ser considerado um desses, do que ser considerado um mestiço ou um negro. Nesse ponto, Aquiles recomenda a Ratonhnhaké:ton uma mudança no seu nome, sugerindo Connor.

Nota-se que essa mudança está intimamente ligada à necessidade de inclusão, ficando explícito que o nome – fator de identidade altamente significativo – deve ser alterado para que o sujeito possa estabelecer relações de cunho econômico e social no Novo Mundo. Aos poucos, a identidade indígena de Ratonhnhaké:ton vai sendo apagada, dando lugar a um novo sujeito híbrido. Connor Kenway, como será identificado deste ponto em diante, é afetado pelo novo meio com o qual passa a ter relações, fazendo uso majoritário do inglês, em prol das relações necessárias para cumprir suas missões, e utilizando minimamente a sua língua nativa.

Saindo do armazém, após comprar os equipamentos para a reforma da casa de Aquiles, Connor Kenway, caminhando com Aquiles pela cidade, percebe que esta se encontra em crise. A população de Boston apresenta-se insatisfeita com as relações com os Casacos-Vermelhos, considerando os impostos cobrados pela coroa britânica algo

intensamente desleal e injusto. O cenário demonstra nitidamente momentos de indignação que servirão de impulso para a luta pela independência.



Figura 14: Conflito entre a população de Boston e oficiais da Grã-Bretanha.

O confronto entre americanos e ingleses aparece no game de forma progressiva. Instauram-se diversas sequências, a partir desse ponto, que são representativas de uma luta por independência que se desenvolve com a durabilidade de anos. Connor Kenway se envolve nessa luta e, ao fazê-lo, sua causa se torna ambivalente. Sua luta não está mais concentrada em proteger a ancestralidade cultural de seu povo, estando dividida com a garantia de liberdade do povo americano e com comprometimento que passa a ter com a Ordem dos Assassinos. Seguindo nessa perspectiva, o momento em que ele se veste com o manto dos assassinos é bastante simbólico, pois representa a aceitação de uma linhagem que possui a sua própria causa. Entre Ratonhnhaké:ton e Connor Kenway instala-se uma fronteira, baseada na dinâmica de proximidades e diferenças. Um exemplo dessa dinâmica pode ser formulado quando, já no ano de 1773, Connor estava intimamente relacionado com as causas dos assassinos contra os templários, tendo retornado de uma viagem do outro lado da costa – o que viabilizou sequências marítimas a serem agenciadas pelo jogador – recebe a visita de seu amigo Kanen'tó-kon.

Ao recebê-lo, Connor questiona o motivo de sua visita e é informado que a segurança da vila está correndo risco, pois homens a mando de William Johnson apareceram dizendo que a terra estava sendo vendida para a Confederação e que, caso não saíssem passivamente, iriam invadi-la e tomá-la utilizando a força. O espanto de Connor reflete o seu desligamento com a situação atual da vila, sendo necessário que outra pessoa o informasse. O que não significa que ele não se importa mais com as suas raízes, apenas convêm para exemplificar que já não se trata mais de uma prioridade. A partir do

conhecimento desse risco, Connor inicia uma missão para impedir William Johnson e livrar o seu espaço de origem das garras dos invasores.

Connor Kenway, aliando-se a causa do povo americano, constrói vínculos com forças adjuvantes, como Samuel Adams que é familiarizado com o Credo dos Assassinos e o ajudará nas missões. A figura do Assassino, como nos demais games da série, reforça a noção de herói periférico que deve agir pelas margens, já que toda a guarda está alerta com a sua presença revolucionária. Em termos de jogabilidade, isso abre espaço para que sejam implantados vários pontos de camuflagem e missões, como retirar os cartazes de procurado que ficam espalhados pela cidade, permitindo maior comodidade, visto que o nível de “alarme” ficará reduzido.

Outro aspecto muito importante a ser destacado enquanto um fator fronteiro entre Ratonhnhaké:ton e Connor Kenway, consiste no sistema de jogabilidade, mais especificamente nas armas utilizadas pelo herói. A princípio, o armamento de Ratonhnhaké:ton era um arco e flecha, o tomahawk (espécie de machado indígena) e cordas e armadilhas. Ao tornar-se Connor Kenway o armamento é ampliado para incluir pistolas, espada e a *hidden blade*,¹⁸ – representada na próxima figura – que é a arma mais marcante da série. Nesse caso, o conjunto total da personagem, considerando sua linguagem, seu traje e suas armas, encontra-se dividido entre Ratonhnhaké:ton e Connor Kenway.



Figura 15: *Hidden Blade*

¹⁸ A *Hidden Blade* está presente desde o primeiro game de *Assassin's Creed* e é a arma característica dos assassinos. No primeiro game, uma fala de Altair é bastante emblemática para reforçar essa questão quando o mesmo afirma que a *Hidden Blade* tem sido uma companhia constante ao longo da jornada dos assassinos e que essa arma os define.

3.3.2. Connor Kenway e o seu papel na Revolução

O convite para acender as labaredas da revolução, promovido pelo *marketing* do game, possui o seu fundamento. Ao percorrer tanto as ruas, como as fazendas, o jogador agencia sequências em que Connor Kenway se depara com ocupações britânicas que parecem dominar todo o território. Mediante essa situação, Connor age instigando a população, que já se encontra em estado de insatisfação muito avançado, a reagir contra as forças da coroa britânica, além de assumir o papel de defensor da população, com missões como perseguir e eliminar os coletores de impostos que agem com violência e deslealdade. Uma das passagens mais emblemáticas que comprovam a atuação de Connor Kenway na revolução, consiste na sequência denominada *Boston Tea Party* (A Festa do Chá de Boston).

A designação refere-se ao evento de protesto feito pelos colonos ingleses na América contra o governo britânico. O evento, ocorrido em Boston no dia dezesseis de novembro de 1773, teve como objetivo invadir os três navios que estavam carregados de chás pertencentes à Companhia Britânica das Índias Orientais e atirar a carga às águas do Porto de Boston. Esse evento é tido como chave para o desenrolar da Revolução Americana e passou a ser considerado um acontecimento-ícone da história dos Estados Unidos. Samuel Adams, aliado de Connor, é avaliado como o principal promotor deste evento e, também, um dos principais defensores da causa das colônias rebeldes. Um melhor detalhamento da figura de Samuel Adams, enquanto um dos principais atuantes da revolução, pode ser encontrado no livro *Revolutionary Characters: What Made the Founders Fathers Different* (2006) de Gordon S. Wood.

No game, este evento cumpre ainda um gesto de afronta contra William Johnson que estava realizando o contrabando do chá para interesses corruptos próprios, que refletia, inclusive, na ocupação da vila de Connor. Desse modo, a presença ativa de Connor nessa sequência implica em uma atmosfera alternativa ao evento histórico.

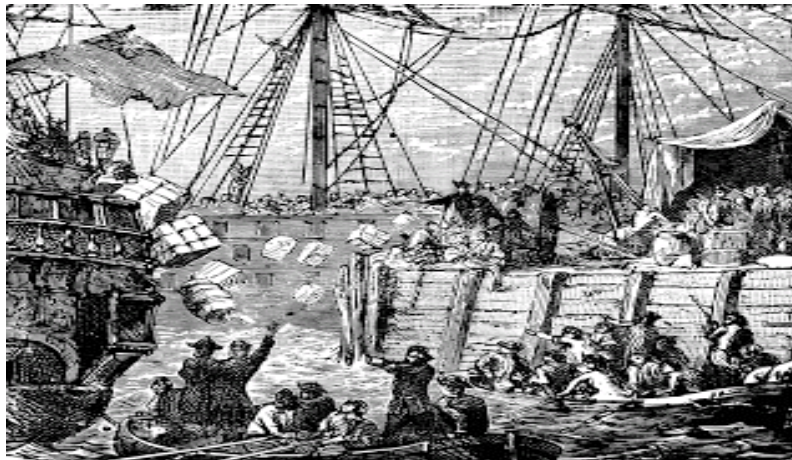


Figura 16: Boston Tea Party (1773).

Fonte: <https://sites.google.com/site/historia1958/independencia-das-13-colonias-processo-e-influencias>



Figura 17: Boston Tea Party (1773) - Representação no game.

É a partir desse evento que os combates contra a tropa da coroa britânica aparecerão com maior frequência no game. Na luta para deter o plano dos Templários, Connor Kenway esbarrará diversas vezes com os Casacos-Vermelhos. Em uma das sequências ele deve, junto com Samuel Adams, percorrer pelas fazendas para avisar aos moradores sobre um confronto contra os britânicos. Nessa missão, o jogador percorre por um mundo limitadamente aberto que permite a exploração do ambiente que contempla: árvores, plantações das fazendas, trilhas, pontes, rios, casas, etc. Explorações como essas são muito comuns nesse game, não se limitando a essa sequência em específico. A presença de Connor Kenway também é muito importante para outro acontecimento histórico; o confronto contra a tropa britânica na fazenda Barret.



Figura 18: Batalha na Fazenda Barret.

Fica sob a responsabilidade de Connor, através da agência do jogador, dar ordem para que os aliados atirem no momento certo contra os britânicos, assumindo um papel de comandante da tropa americana. Novamente, presenciamos uma atuação ativa do herói periférico que possui como regra comandar os ataques sem que um número “x” de patriotas seja morto e tendo como objetivo garantir a derrota de cento e trinta soldados britânicos.

Ao obter êxito nessa sequência, Connor Kenway deverá garantir a segurança de George Washington que possui uma ideologia libertária para a América. A oposição Templária, principalmente Charles Lee, tenta tramar golpes para derrubar Washington e impedir que essa independência aconteça. Este cenário viabiliza no game uma série de missões que colocarão Connor, novamente, agindo contra as forças opressoras e defendendo o lado libertário, o que mais uma vez o coloca em papel atuante na revolução, pois garantir o cargo e a sobrevivência de George Washington, considerado o pai da nação Americana, é automaticamente exercer um papel vital para que a independência aconteça.

Outro acontecimento histórico muito marcante da Guerra da Independência dos Estados Unidos, consiste na Batalha de Bunker Hill. Trata-se de um confronto militar ocorrido no ano de 1775 entre as milícias dos Estados Unidos que integravam o movimento da pró-independência contra os soldados do exército britânico. O fato ganhou este nome pelo fato de uma de suas fases ter acontecido na colina de Bunker. Como resultado, os britânicos saíram vitoriosos, no entanto perderam muitos homens, incluindo oficiais de alta patente.



Figura 19: O avanço do exército britânico em Bunker Hill, por Howard Pyle.

Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/ea/Bunker_Hill_by_Pyle.jpg/300px-Bunker_Hill_by_Pyle.jpg

No game, Connor Kenway transita pelo evento com o objetivo de deter John Pitcairn, que estava tramando contra George Washington. Numa batalha com uma dimensão tão grande como essa, Connor não possui nenhuma interferência direta na batalha – nada que possa de algum modo influenciá-la. Contudo, a atmosfera da batalha em si possui uma função muito importante para a diegese do herói.

Trata-se de uma sequência com um nível muito elevado de dificuldade que exige muito das habilidades do jogador para conseguir obter êxito em fazer com que Connor consiga atravessar essa zona de conflito, chegando ao ponto alvo com vida. Essa etapa cumpre para Connor um papel de afirmação do seu heroísmo, pois ele desafia não só a desconfiança de seus aliados que afirmaram que seria tolice atravessar essa zona, como desafia também a si próprio, colocando-se em risco para garantir o avanço de George Washington.



Figura 20: Batalha em Bunker Hill: representação no game.

É possível mencionar também a Batalha de Monmouth, travada no dia vinte e oito de julho de 1778. O evento, liderado por George Washington, ocorreu no condado de Monmouth, Nova Jersey, foi quando o Exército Continental atacou a retaguarda do exército britânico. Connor participa dessa sequência cuidando dos canhões, tendo como missão mirar e disparar contra as tropas britânicas. Além disso, é Connor quem avisa a George Washington que Charles Lee é um traidor e que foi provavelmente ele quem comunicou aos britânicos sobre a emboscada que eles estavam armando. Desse modo, o game recria este evento histórico através de uma nova atmosfera, tornando o plano de emboscada um plano falho.

A vida de Charles Lee é poupada por George Washington que apenas o deixa de fora de todos os demais assuntos, considerando-o desleal. Connor, em conversa com Aquiles, vê-se obrigado a persegui-lo para poder eliminá-lo, tendo em vista que, enquanto ele viver, o risco de dominação dos templários possui um grau bastante elevado. Nesse ponto do game, Connor já tinha garantido a segurança de sua aldeia e mostra-se, a princípio, relutante em continuar com a missão de liberdade pregada pelo Credo dos Assassinos. É Aquiles quem o convence a prosseguir com a missão. Primeiramente, Connor enfrenta Haytham Kenway, seu próprio pai, que estava protegendo o esconderijo de Charles Lee, por acreditar que ele era de grande importância para a Ordem Templária.

O Confronto entre pai e filho ocorre em um cenário distorcido, por conta de uma explosão que danifica os sentidos de Connor. Trava-se, além de uma dura disputa em termos físicos que também demanda muita habilidade de agência do jogador, uma disputa ideológica, em que é posta em destaque a visão de mundo dos templários em conflito com a dos assassinos. Haytham justifica que sob o governo dos templários todos os homens seriam iguais, pois trabalham para que a terra toda seja unida, livre de oposições ideológicas.



Figura 21: Confronto entre Connor Kenway e Haytham Kenway.

Após deter o próprio pai, Connor Kenway parte em busca de Charles Lee que será o seu último alvo. Em *cutscene*, nos deparamos com a preparação de Connor para essa última missão. Nesse ponto, a sua narração deixa muito transparente que a sua ingenuidade inicial sobre o mundo foi desfeita, reconhecendo agora que o mundo, fora de sua aldeia, representa um labirinto de más intenções e assume o seu papel de herói que deve fazer o possível para interromper parte dessa maldade. Ao aceitar executar o seu papel, Connor se reveste de uma responsabilidade protetora e, para tanto, constrói-se, em termos físicos, como um sujeito híbrido disposto a lutar pelo bem de seu povo de origem, mas também pelo bem da humanidade. A representação da *cutscene* é imensamente representativa desse aspecto, pois se inicia com o herói despido se reconstruindo, ou melhor, fazendo-se reaver a sua tradição.



Figura 22: Connor Kenway: reconstrução do herói.

Connor Kenway, nessa passagem, retoma sua raiz enquanto Ratonhnhaké:ton, contudo sem rejeitar a sua nova identidade enquanto assassino que possui um “credo” a ser seguido e isso é muito bem representando pelo fato de o herói, mesmo se refazendo Mohawk, ainda vestir o manto dos assassinos. Em confronto com Charles Lee, em Boston, Connor ouve insultos de Charles Lee que afirma que irá matá-lo e fazer de sua aldeia um abrigo de cinzas. Os homens de Lee aparecem para agredir Connor, abrindo espaço para mais uma difícil batalha que também exige boas habilidades do jogador. Durante essa disputa, Charles Lee consegue escapar e inicia-se uma nova busca para encontrá-lo, o que também viabiliza uma série de sequências impactantes e difíceis para que Connor finalmente consiga encontrá-lo, assassiná-lo e tomar o amuleto que estava com ele.

A sequência final de Connor Kenway demonstra o seu retorno a sua vila de origem, no entanto, sua visão de mundo – como já discutido – encerra muito ampliada, o que afeta as suas relações com o seu antigo meio. Connor termina com o rosto pintado, falando inglês e com a vestimenta de assassino. O seu papel na revolução, via um credo libertário, foi em prol dos interesses libertários tanto da população americana, como também de seu povo de origem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como se estabelecem consensos parciais entre as autoridades encarregadas de zelar pela literatura? Esses consensos, como a língua, como o estilo, se revelam na forma de um conjunto de preferências individuais, antes de se tornarem normas por intermédio de instituições: a escola, a publicação, o mercado. Mas “as obras de arte”, como lembrava Gadamer, “não são cavalos de corrida: sua finalidade principal não é apontar um vencedor”. O Valor literário não pode ser fundamentado teoricamente: é um limite da teoria, não da literatura. (COMPAGNON, 2012, p. 250)

A proposta de inclusão das novas formas ficcionais, que circulam em outras modalidades artísticas, no campo literário – que foi a engrenagem para minha reflexão nessa dissertação –, não pode ser finalizada sem que caíamos na problemática do valor. Os games, se compararmos com a música, com a pintura, com o cinema, com o teatro e com os quadrinhos, é a forma mais embrionária em termos de espaço nos estudos literários. Por ser, geralmente, considerado como um passatempo, muitos até desconhecem o seu caráter enquanto mídia expressiva, capaz de retratar tensões de épocas e culturas específicas, tal como demonstrado no capítulo dois.

O “curto-circuito” existente entre as escolas e as narrativas multimodais, conforme discutido por Nestor Garcia Canclini (2008), pode ser que ainda leve um tempo para ser totalmente desfeito. Mas o tom otimista que norteou o presente estudo, considera que a cada dia novas pesquisas estão sendo realizadas e disseminadas em espaço acadêmico. As discussões que contemplam as práticas literárias no ciberespaço e as relações convergenciais entre a literatura e as multimodalidades já são realidade enquanto disciplinas a nível de pós-graduação e também se fazem presentes em congressos e simpósios que ocorrem nos departamentos de Letras no Brasil.

Conforme mencionado no capítulo primeiro, as novas formas ficcionais do atual contexto estão presentes no cotidiano dos leitores brasileiros. A cultura da convergência trouxe implicações diretas para o campo literário, colocando as produções artísticas em diálogos, no entanto, sem que nenhuma arte fosse eliminada, pelo contrário, esses diálogos possibilitam novas formas de criações *poéticas*. Possibilitam uma troca

entre as artes, valendo-se, inclusive, de conteúdos ficcionais já consolidados para reciclá-los em outros universos, criando objetos totalmente autênticos, com um novo conteúdo e com uma nova forma, suscitando, ou melhor, exigindo uma abordagem particular, uma vez que se sustentam como legítimos.

A partir da pesquisa que norteou o processo de elaboração dessa dissertação, foi possível confirmar a hipótese de que o campo literário não deve ser compreendido como “fechado” somente ao que é literatura, encontrando espaço para abarcar – através da convergência – formas ficcionais que circulam em diferentes modalidades artísticas e comunicacionais. Debruçando-se sobre suas particularidades narratológicas, identificando suas relações, enquanto produtos ficcionais, com a sociedade, a fim de ofertar à demanda atual de leitores instrumentos para que realizem a leitura ficcional presente nesses objetos da forma mais crítica possível. No entanto, para que essa leitura crítica possa acontecer de maneira cada vez mais eficiente é necessário que se verifique não somente a diegese das narrativas de games, mas também o seu discurso narrativo, isto é, a sua forma, sua construção, sua *poética*.

Segundo o que foi discutido no capítulo segundo, ao abordarmos as narrativas de games, a partir de uma perspectiva narratológica, devemos repensar conceitos como narrador, personagem, tempo e espaço, antes de aplicá-los diretamente ao objeto em questão. Vale ressaltar que isso não significa um descarte de tudo o que foi construído teoricamente sobre esses conceitos, mas que esses devem estar em sintonia com as especificidades dos games, como a agência e a imersão. Mas para que essa articulação possa acontecer, em nível satisfatório, é necessário estudos com objetivos mais específicos.

O capítulo terceiro demonstrou que uma narrativa originada do próprio game suscita convergências com a literatura. Como já explicitado, o objetivo do capítulo em questão não foi realizar uma análise narratológica ou rever os conceitos do discurso narrativo, tal como defendo como necessário, mas apresentar as potencialidades do game enquanto um produto que, ao estabelecer convergências com a literatura não só pela construção de uma diegese, abre espaço para discussões temáticas que são bastante enriquecedoras para o debate crítico.

Durante o processo de elaboração do capítulo terceiro foi possível notar o aparecimento de problemas que pedem por investigações mais específicas. São problemas tanto de ordem *poética* – como a atualização dos conceitos de narrador, personagem, tempo e espaço – como também da própria natureza artística do objeto. Se pensarmos, por

exemplo, na dinâmica comercial do game em questão que oferta ao jogador a possibilidade de expandir a sua experiência através da compra das DLCs¹⁹, estaríamos diante de um problema que questionaria o próprio status de *obra* do game, tendo em vista que o objeto revela-se flexível e sem uma margem/moldura preestabelecida.

Ainda, se nos aventurássemos em uma reflexão que relacionasse as contribuições de Pierre Lévy (1999) à dinâmica cibercultural do game, encontraríamos problemas teóricos duros. Como, por exemplo, pensar em como o modo *multiplayer*²⁰ colocam diferentes jogadores, de diferentes localidades, em sintonia no universo ficcional de *Assassin's Creed*, compartilhando de experiências e de habilidades, o que atualiza os conceitos de cultura colaborativa e até mesmo o de inteligência coletiva. E, em termos de experiência, como o acúmulo de troféus, que caracterizam-se como recompensas por missões bem realizadas, pode servir como estímulo para que os jogadores refaçam missões afim de obterem sempre o melhor êxito e exibir a sua coleção aos demais jogadores.

Em suma, percebeu-se que o estudo dos games no campo literário é passível de desdobramentos que podem contribuir para o debate crítico. Contudo, o processo de inclusão das narrativas de games na escola e, em especial, na rede pública, pode ser que seja lento. Como já apresentado, os games e suas narrativas configuram-se como objetos que se enquadram na interdisciplinaridade e as temáticas de estudo que se depreendem deste objeto caminham para o mesmo caminho. Neste sentido, uma abordagem de cunho convergencial, como a realizada nessa dissertação, pode ser muito proveitosa quando se pensa no diálogo artístico de narrativas que o interessado em ficção tem a seu dispor na atualidade. O debate acerca do estabelecimento do campo literário frente às novas demandas artísticas e comunicacionais não se encerram nessa dissertação. Há ainda uma gama de problemas a serem explorados, principalmente no que tange à própria natureza da *arte poética* na contemporaneidade. Também constatou-se que estudos que buscam refletir sobre as narrativas de games já estão sendo feitos nos cursos de pós-graduação de Letras. O percurso ainda é vasto para que o campo literário possua instrumentos narratológicos de leitura adequados para a realização crítica das narrativas de games.

¹⁹ Sigla que significa *Downloadable Content* (conteúdo baixável). São arquivos extras que os jogadores podem baixar e instalar em um determinado game. Em geral, os DLCs são pagos e apresentam novidades aos games, como por exemplo: mapas, personagens, armas, roupas e novas sequências jogáveis.

²⁰ O modo *multiplayer* (multi-jogador) compreende a presença de mais de um jogador. Isso nem sempre exige a conexão com a internet. É o caso, por exemplo, de jogos de luta e de futebol que permite que dois, ou dependendo o caso até mais, jogadores participem do jogo, podendo um estar contra o outro ou em parceria.

REFERÊNCIAS

AMORIM, Lauro. *Tradução e adaptação: encruzilhadas da textualidade em Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carrol e Kim, de Rudyard Kipling. São Paulo: Ed. da UNESP, 2005.

AARSETH, E. *Genre Trouble*. Disponível em: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>. Acesso em: 10/10/2014.

ALVES, Lynn. *Jogos eletrônicos e violência: o retorno*. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/site/?p=2232>. Acesso em: 20 set. 2014

ARAÚJO, D. P. S. Semioses narrativas nos videogames: o caso Alice Madness Returns. Revista do Curso de Letras da UNIABEU Nilópolis, v.4, Número 4, setembro-dezembro, p. 162-175. 2013.

_____. A narrativa em Alice Madness Returns: Logosfera e Grafosfera na idade do vídeo. 17 de maio de 2013. 156 f. Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) – Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, 2013.

BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulações*. Tradução de Maria João da Costa Pereira Lisboa: Relógio D'água, 1991.

_____. *A transparência do mal*. Ensaio sobre os fenômenos extremos. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Campinas: Papirus, 2001.

BERMAN, M. *Tudo que é sólido desmancha no ar*. Tradução de Carlos Felipe Moisés e Ana Maria L. Ioriatti. São Paulo. Cia das Letras, 2008.

BHABHA, H. K. *O local da cultura*. Trad. Myriam Ávila et. al. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1998.

BONNICI, T. Introdução ao estudo das literaturas pós-coloniais. *Mimesis*, Bauru, v. 19, n. 1, p. 07-23, 1998.

BOURDIEU, P. *As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário*. Tradução de M. L. Machado. São Paulo: Cia. das Letras, 1996.

CANCLINI, N. *Leitores, espectadores e internautas*. Tradução de Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras, 2008.

CANDIDO, A. *O Direito a Literatura*. In _____. *Vários Escritos*. SP: Duas Cidades, 1995. p. 169-191.

COBLEY, P. *Narrative*. London & New York: Routledge, 2003.

COMPAGNON, A. *O demônio da teoria. Literatura e senso comum*. Tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão e Consuelo Fortes Santiago. Belo Horizonte: UFMG, 2012.

CULLER, J. *Teoria literária: uma introdução*. Tradução de Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda., 1999.

EAGLETON, T. *Teoria da Literatura: uma introdução*. Tradução de Waltensir Dutra. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ESKELINEN, Markku. *Towards Computer Game Studies*. Disponível em: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/anticolonial>. Acesso em: 12 out. 2014.

FANON, F. *The Wretched of the Earth*. Harmondsworth: Penguin, 1990.

FEHÉR, F. *O romance está morrendo?* Tradução de Eduardo Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1972.

FESTINO, C. G. Os avanços tecnológicos: o fim da literatura? In: Letramentos em terra de Paulo Freire. Takaki, Nara Hiroko; Maciel, Ruberval Franco (Orgs.). Campinas, SP: Pontes Editores, 2014.

GEE, J. P. *What videogames have to teach us about learning and literacy?* Revised and updated edition. Palgrave Macmillan, 2007.

GENETTE, G. *Discurso da narrativa*, Tradução de Fernando Cabral Martins. Ed. Lisboa: Vega. (1995)

GOMES, R. *Narratologia & ludologia: um novo round*. In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Rio de Janeiro, 2009.

GOMEZ, S.L.C.R. *Conte-me uma história, mas não me diga que você a está contando: os jogos digitais e uma nova narratividade*. 2011. 195 p. Tese (Doutorado em Comunicação e Culturas Contemporâneas) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

HALL, S. *Da diáspora. Identidades e mediações culturais*. Org. Liv Sovik; trad. Adelaine La Guardia Resende et. al. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003.

HUTCHEON, L. *Poética do pós-modernismo – História teoria ficção*. Tradução Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago. 1991.

_____. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.

JANMOHAMMED, A. The Economy of Manichean Allegory: The Function of Racial Difference in Colonial Literature. *Critical Inquiry*, v. 12, n. 1, p. 59-87, 1988.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. Tradução de Susana Alexandria. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, M. A. *Translation and adaptation*. Meta, Montreal, 29.4, 1984.

JUUL, Jesper. *The game, the player, the world: looking for a heart of gameness*. Disponível em <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acesso em: 21 jan. 2015.

_____. *Game Design as Narrative Architecture*. In: WARDRIP-FRUIIN, N; HARRIGAN, P. (Ed.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge MA: The MIT Press, 2003. p. 1-15.

KLAUTAU, D. Os dois olhos do dragão: uma análise de Beowulf a partir de Tolkien e Borges. *Revista de Teologia e Cultura*. Ano VII, n. 33. 2008. p.49-68.

LAJOLO, M. *Literatura: Leitores & Leitura*. São Paulo: Moderna, 2001.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

MAGALHÃES, Leopoldo Doray. Beowulf, a épica anglo-saxã e o tema do cantor. *Língua, Literatura e Ensino*. V.3, p. 279-299, 2008.

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Tradução Décio Pigmatari. São Paulo: Editora Cultrix, 1978.

MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

OLIVEIRA, João Bittencourt. Paganismo e Cristianismo no poema Beowulf. *Revista Bathair*. V.10, p.100-126. 2010.

ORTIZ, F. *Contraponto cubano do tabaco e do açúcar*. São Paulo: Ed. UNESP, 2000.

PERRONE-MOISÉS, L. *Altas Literaturas: escolha e valor na obra crítica de escritores modernos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

PICCINI, M. S. “Fiz por querer”: o papel das escolhas do jogador na construção do sentido em narrativas de jogos digitais. 108f. Tese (Doutorado). Universidade Católica do Rio Grande do Sul. 2012.

PICOLO, C.M. Games contando histórias: uma discussão sobre a narrativa nos JRPGs. 148f. Dissertação (Mestrado). UNESP - São José do Rio Preto, 2013.

PRATT, M. L. *Os olhos do império*. Tradução de Jézio Gutierre. Bauru: USC, p. 23-38. 1999.

RAMOS, C. O. Videogames: um espaço intersticial de possibilidades para a partilha do comum. *Outra travessia*. n. 13, p. 157-173. 2012.

SCHOLES, R. *English after the fall. From Literature to Textuality*. University of Owa Press, 2011.

SANTOS, B.S. *Pela Mão de Alice: o Social e o Político na Pós-Modernidade*, Porto: Afrontamento, 1996 (5a edição) (1a ed.: 1994).

SOARES, Magda. *Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade*. V.23, nº 81, Campinas, dez, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002008100008&lng=pt&nrm=iso> Acesso em: 19 set. 2014.

STOBBART, D. *Playing with Fiction: Ludology and the Evolution of Narrative in Videogames*, 5th Global Conference Videogame Cultures & the Future Of Interactive Entertainment, Oxford. (2013)

TAVINOR, Grant. *The art of videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell. 2009.

TOLKIEN, J.R.R. *The Monsters and the Critics and the Other Essays*. London: Harpercollins Publishers, 1997.

WESSELING, E. *Writing history as a prophet: postmodernist innovations of the historical novel*. Amsterdã/Filadélfia: John Benjamins, 1991.

WIELEWICKI, V. H. G. . *Hibridismos, tradução cultural, linguagens e ensino: a questão da avaliação*. Letras & Letras, v. 26, p. 443-453, 2010.

WOOD, G. S. *A revolução americana*. RIO DE JANEIRO: OBJETIVA, 2013.

WHITE, H. *Teoria literária e escrita da história*. Estudos históricos. Rio de Janeiro, vol. 7, n. 13, 1991.

_____. *Meta-História: A imaginação Histórica do século XIX*. Tradução de José Laurêncio Melo. São Paulo: Editora da USP, 1992.