UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS (MESTRADO)

PAOLA NATACHA BOGUSZ

AGATHA CHRISTIE NO MUNDO VIRTUAL: A RECEPÇÃO DE JOGOS DE COMPUTADOR E SUA RELAÇÃO COM OBRAS IMPRESSAS

MARINGÁ

2011

PAOLA NATACHA BOGUSZ

AGATHA CHRISTIE NO MUNDO VIRTUAL: A RECEPÇÃO DE JOGOS DE COMPUTADOR E SUA RELAÇÃO COM OBRAS IMPRESSAS

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

Orientadora: Profª Drª Vera Helena Gomes Wielewicki

MARINGÁ

2011

Resumo

O mundo virtual está em crescente desenvolvimento e os estudos que envolvem literatura e cibercultura aparecem como algo novo em uma área antes marcada pela utilização de obras impressas. Hoje é possível não somente analisar os textos impressos como também associá-los a textos virtuais e outros formatos existentes virtualmente. Como consequência, uma nova maneira de perceber a literatura seria a alcançando em um meio diferente, o virtual. Assim, este trabalho surge para mostrar que elementos presentes no universo impresso podem transitar em outros meios, como o virtual e ainda serem apreciados e valorizados, não perdendo sua importância e existência. Dessa forma, este trabalho analisa a recepção de leitores e / ou usuários de quatro livros de Agatha Christie e quatro jogos de computador que foram criados com base em seus livros. Para isso, foram analisadas respostas de voluntários a um questionário criado com o intuito de perceber como ocorre o processo de recepção e visualização da relação entre as obras multimediais. Foram utilizadas teorias de tradução e adaptação com Benjamin (2001), Derrida (2002a & 2002b), Diniz (2003 & 2005) e Amorim (2005), assim como Lévi (1999), Gee (2007) e Aranha (2008) para estudar a multimodalidade e o repertório dos leitores e / ou jogadores terá como base textual Iser (1996 & 1999), Compagnon (2001) e Derrida (2002).

Palavras – chave: Agatha Christie, jogos de computador, multimodalidade, adaptação, recepção e repertório.

Abstract

The virtual world is in an increasing devolpment and the studies that involve literature and ciberculture appear as something new in an area before marked by the use of printed works. Today it is possible not only to analyse the printed texts but also to associate them to virtual texts and other existing virtual formats. As a consequence, a new way to conceive literature would be by seeing it in a different media, the virtual. Then, this work comes to show that elements present on the printed universe can transit in other media, such as the virtual and still be apreciated and valued, not losing its importance and existence. This research analyses the reception of readers and / or users of four Agatha Christie's books and four computer games which were created based on the books. For that, volunteers answered to a questionaire created with the intention of realizing how the reception process occurs, as well as, to see how the relation between the media works. Translation and adaptation theory was seen with studies from Benjamin (2001), Derrida (2002a & 2002b), Diniz (2003 & 2005) and Amorim (2005). Some elements of multimodality studies theory were researched in works from Lévi (1999), Gee (2007) e Aranha (2008). Iser (1996 & 1999), Compagnon (2001) and Derrida (2002) brought explanations to some repertoire areas.

Key – words: Agatha Christie, computer games, multimodality, adaptation, reception and repertoire.

SUMÁRIO

1. Introdução 05
2. Metodologia 13
3. Fundamentação Teórica 17
3.1. Tradução e Adaptação 18
3.2. Cibercultura e Multimodalidade 27
3.3. Repertório – Estética da Recepção 38
4. Impresso X Virtual 44
4.1. Obras impressas 47
4.1.1. *A Morte no Nilo* (1937) 48
4.1.2. *Morte na Praia* (1941) 50
4.1.3. *O Caso dos Dez Negrinhos* (1939) 52
4.1.4. *Assassinato no Expresso do Oriente* (1933) 54
4.2. Jogos de computador 57
4.2.1. *Death on the Nile* (2007) 59
4.2.2. *Evil Under the Sun* (2007) 61
4.2.3. *And Then There Were None* (2005) 63
4.2.4. *Murder on the Orient Express* (2005) 65
5. Leitores e Jogadores X Livros e Jogos: Análise 70
5.1. Questionário 1 – Hábitos de leitura 71
5.2. Questionário 2 – Hábitos lúdico – eletrônicos 75
5.3. Questionário 3 – Pós – jogo 78
6. Considerações Finais 95
Bibliografia 98
Apêndice 101

1. Introdução

O ser humano sempre procurou viver em grupos que trabalham, comem, produzem armas e ferramentas em comunidade. Isto é necessário para a sobrevivência, pois pessoas solitárias não seriam capazes de perpetuar a espécie e nem de mantê-la aquecida, alimentada e protegida.

Além da necessidade de companhia para sobreviver, a humanidade percebeu que precisava se comunicar criando diferentes formas para tal ação. Primeiro foram desenhos pintados em paredes, em pele de animais, em pedras e folhas. Depois foi preciso criar materiais mais duráveis e fáceis de serem conseguidos e manuseados.

O papiro foi criado e o papel, como o conhecemos hoje, surgiu para ser utilizado com este propósito, ou seja, de promover a comunicação entre pessoas, povos e países. Fato que pôde ser realizado devido à evolução da linguagem, sendo que cada cultura aprimorou a sua e a perpetuou, seja pelo papel ou por algum outro meio.

A princípio, os seres humanos procuravam se comunicar entre os membros da sua própria tribo. No entanto, com a evolução das espécies e a interação entre diferentes grupos, a necessidade de tratados e contratos surgiu, fazendo com que os governantes utilizassem um material que comprovasse a troca, a venda, o empréstimo de objetos ou qualquer outra transação. Além da questão política e territorial, havia também a história das pessoas que poderia ser mantida, não somente na forma oral, o que era comum, mas também por meio de uma materialidade – o papel.

A tradição oral perdurou por muito tempo, sendo muito importante há séculos, na qual apenas a palavra era lei. É possível ainda encontrar pessoas que valorizam a palavra mais do que a escrita. No entanto, o mundo moderno exige mais do que sons vocais para validar algo.

É interessante perceber, portanto, que a evolução do ser humano levou à evolução da comunicação entre grupos de pessoas, da mesma etnia ou não. As transformações ocorridas no mundo mudaram as pessoas, as línguas, os territórios, as formas de compreender muitas coisas, além da maneira de transmitir e compartilhar conhecimento e idéias.

Como afirmam Briggs & Burke (2006),

> *Pensar em termos de um sistema de mídias significa enfatizar a divisão de trabalho entre os diferentes meios de comunicação disponíveis em um certo lugar e em um determinado tempo, sem esquecer que a velha e a nova mídia podem e realmente coexistem, e que diferentes meios de comunicação podem competir entre si ou imitar um ao outro, bem como se complementar. As mudanças no sistema de mídia precisam ser também relacionadas a alterações no sistema de transporte, o movimento de mercadorias e pessoas, seja por terra ou água (rio, canal ou mar). A comunicação de mensagens é – ou, pelo menos, foi – parte de um sistema de comunicação física (p. 31)*

A comunicação física mudou. Atualmente é possível se comunicar sem haver contato físico algum. Não somente isto, mas a forma e locais onde obras literárias podiam ser encontradas também se alterou.

As bibliotecas já foram muito famosas, como a de Alexandria. Eram templos do conhecimento humano que continham obras importantes a que, possivelmente, nem todas as pessoas teriam acesso, com algumas áreas restritas para apenas alguns indivíduos privilegiados que iriam para lá para estudá-las e analisá-las. Os textos literários eram guardados e cuidados a sete chaves e obras antigas e únicas eram ainda mais protegidas, não podendo ao menos receber raios solares. Hoje, as bilbiotecas ainda são importantes, no entanto, perderam um pouco da magia que tinham no passado.

Algumas destas obras ainda existem, outras foram perdidas para sempre, mas outras podem ser encontradas em outros meios. Eco (2003) menciona que

> *é verdade que os objetos literários são imateriais apenas pela metade, pois encarnam-se em veículos que, de hábito, são de papel. Mas houve um tempo em que se incorporavam na voz de quem recordava uma tradição ou mesmo em pedra, e hoje discutimos sobre o futuro dos e-books (p. 9)*

O futuro dos *e-books*, discutido em 2003 por Umberto Eco, hoje já é realidade e algo que veio para ficar e evoluir. Além desta forma de vida literária, a adaptação de obras ainda existe e foi se modificando com o passar dos tempos também, visto que algumas obras do passado podem ter sido importantes para o momento em que

foram criadas, demonstrando a sociedade da época, trazendo ideias e pensamentos que podem ter evoluído ou servido de base para novas produções literárias.

Muitos textos, não somente literários, são encontrados *online*, seja em *sites* que disponibilizam a obra completa, seja em um formato diferenciado. Eco (2003) menciona que

> *Dizem, porém, que existe uma geração digital de hackers que, nunca tendo lido um livro na vida, com o e-book conheceram e provaram agora, pela primeira vez, o Dom Quixote. Quanto proveito para suas mentes e quanta perda para sua vista. Se as gerações futuras chegarem a ter uma boa relação (psicológica ou física) com o e-book, o poder do Dom Quixote não mudará (p. 10)*

Assim, seguindo a idéia da utilização do *e-book* por aqueles que nunca leram uma obra impressa em sua completude, agora estes potenciais leitores têm a possibilidade de conhecer obras literárias diversas por estas estarem em um meio que poderia ser mais atrativo para indivíduos que se utilizam de tecnologia e estão mais envolvidos com o mundo virtual. No entanto, este novo formato no qual os livros podem ser encontrados não se restringe somente para aqueles usuários constantes de *sites* da *internet*, uma vez que a virtualidade pode ser acessada por todos que tenham interesse e o mínimo de conhecimento acerca deste ambiente. É necessário, portanto, perceber que o meio virtual não anula o meio impresso e o contrário também é válido, pois é possível conceber textos presentes em ambos os ambientes e para diferentes tipos de pessoas com interesses variados. Dessa forma, é fato notar que pessoas têm interesses múltiplos e nesse momento é que fazem escolha do que ler e como isto será feito. Portanto, digital ou não, Dom Quixote será conhecido, como afirma Eco (2003), no entanto não será em um meio comum a todas as pessoas.

Os textos canônicos ou não podem ser encontrados em *sites* que os disponibilizam para a leitura após o cadastro com nome e e-mail do leitor, ou em alguns nos quais o *download* é permitido, gratuitamente ou sob o pagamento de taxa, seja por cartão de crédito, celular ou boleto bancário.

Não somente o formato de texto literário existe. Em alguns casos, as obras são adaptadas para filmes, desenhos, quadrinhos e, até mesmo, jogos de computador ou outro tipo de formato virtual.

O hipertexto tem grande valia neste universo, que seria a união de vários textos em um só, como uma página eletrônica da *internet*, onde é possível ler diversas informações num único local e, além disso, nem todas seriam exigidas para o entendimento completo da mensagem, havendo, assim, a liberdade por parte do leitor de seguir o seu próprio caminho frente a diferentes textos.

> *Entramos na era do hipertexto, e o hipertexto eletrônico não apenas nos permite viajar através de um novelo textual [...] graças ao hipertexto nasceu também a prática de uma escritura inventiva livre. Na Internet encontram-se programas com os quais se pode escrever histórias coletivamente, participando de narrativas cujo andamento pode ser modificado ao infinito. E se é possível fazer isso com um texto que, junto com um grupo de amigos virtuais, se está inventando, por que não fazê-lo igualmente com os textos literários existentes, adquirindo programas graças aos quais seja possível mudar as grandes histórias que nos obcecam, quem sabe há milênios? (ECO, 2003, p. 18)*

Este excerto traz a idéia da adaptação em conjunto, onde leitores criam histórias *online*, de obras que gostam e admiram. Além desta forma de adaptação, existe aquela mencionada anteriormente: os jogos de computador, cada vez mais evoluídos.

Muitos dos *games* existentes hoje utilizaram obras literárias como base para sua produção. Livros impressos se tornaram obras virtuais. Os personagens descritos em folhas de papel agora são criados em formato 3D para a tela de um computador, desde livros infantis aos clássicos da literatura como *Viagem ao Mundo em 80 dias* de Julio Verne e histórias do Egito e seus faraós.

Para este trabalho escolhi quatro obras impressas da autora Agatha Christie, intitulados *Assassinato no Expresso do Oriente* (*Murder on the Orient Express*) (1934), *A Morte no Nilo* (*Death on the Nile*) (1937), *O Caso dos Dez Negrinhos* (*And Then There Were None*) (1939) e *Morte na Praia* (*Evil Under the Sun*) (1941).

Além dos livros, utilizarei quatro produções digitais para computador, sendo, respectivamente, *Murder on the Orient Express* (2006), *Death on the Nile* (2007), *And Then There Were None* (2005) e *Evil Under the Sun* (2007).

Os títulos dos livros em língua portuguesa diferem da titulação em língua inglesa e penso que alguns leitores brasileiros não conseguiriam fazer a ligação entre as obras. No entanto, para aqueles leitores que conhecem a trama da obra poderiam fazer associações, talvez, apoiados em imagens da capa dos livros ou dos jogos com as imagens criadas a partir da leitura feita por eles e as imagens mentais que surgiram neste processo.

A escolha das obras e dos aplicativos a serem estudados neste trabalho levou em consideração o grande número de jogadores interessados pelos jogos de computador presentes em diversos *sites* destinados a eles, assim, é fato afirmar que a pesquisa foi primeiramente motivada pelo universo virtual. Percebi, portanto, particularidades que poderiam ser estudadas e analisadas tendo como corpus também as obras impressas.

O objetivo principal deste trabalho se concentra em estudar a relação entre a leitura impressa e a utilização de aplicativos virtuais através da análise das respostas dadas por quatro voluntários a um questionário. O questionário envolve o histórico de leitura dos indivíduos, como também o interesse em obras virtuais e a recepção, tanto das obras impressas de Agatha Christie como as digitais baseadas em seus textos. Assim, aos voluntários foi pedido que fizessem a leitura das obras impressas citadas acima, como também a utilização dos jogos virtuais.

Foram analisadas as adaptações dos livros para um formato digitalizado feito para ser utilizado no computador, em formato de jogo (*game*). Os *games* foram comparados aos textos impressos, não tendo como meta principal verificar se alguma mudança de enredo, trama ou personagens aconteceu.

Os indivíduos foram contatados *online* em *sites* de jogos. O questionário foi enviado para o *e-mail* disponibilizado por estas pessoas e, a partir das respostas recebidas foram criadas as categorias de leitores e jogadores, que serão explicadas posteriormente.

Após a verificação das respostas dadas pelos voluntários, outra faceta da pesquisa surge, uma vez que a intenção principal da análise consiste em verificar a existe ligação entre a leitura da obra impressa e a utilização do jogo de computador. Em seguida, foi feito um estudo acerca da necessidade ou não, do ponto de vista

dos leitores / usuários de leitura do livro antes de os sujeitos fazerem uso do aplicativo virtual.

Os textos impressos estão em língua portuguesa enquanto os aplicativos estão em língua inglesa, devido à sua produção ser estrangeira e não haver a disponibilidade em outra língua.

Os leitores / usuários, voluntários para esta pesquisa, providenciaram seu acesso tanto aos livros quanto aos *games*.

Da mesma forma que utilizo o termo “obra” para os textos impressos, uso para os aplicativos virtuais, pois penso que os trabalhos existentes no universo digital podem ser assim chamados devido ao empenho realizado por parte de seu(s) idealizador(es) quando da criação, seja de textos de assuntos variados, seja pela produção de jogos virtuais.

Quanto aos jogos baseados em obras de Agatha Christie, existem até o momento seis: *Death on the Nile*, *Murder on the Orient Express*, *And Then There Were None*, *Evil Under the Sun*, *Peril at End House* e *Dead Man’s Folly* Como afirmando anteriormente, somente quatro serão utilizados para análise, assim como os seus livros de origem.

Alguns autores que subsidiam a análise de adaptação de obras são Benjamin (2001), Derrida (2002a & 2002b), Diniz (2005) e Amorim (2005). Os autores trabalham com os temas relacionados à fidelidade, vocabulário, adaptação cultural e outros fatores que levarei em consideração quando da análise.

Outra faceta deste trabalho se liga a idéia de multimeios, devido à utilização de obras virtuais, assim, para discutir questões sobre multimodalidade, foram utilizados Lévi (1999), Gee (2007) e Aranha (2008).

Por fim, pelo uso de informantes que responderam um questionário, utilizarei Iser (1996 & 1999), Compagnon (2001) e Derrida (2002). O questionário compreendeu a presença de perguntas fechadas com alternativas e perguntas abertas, exigindo respostas pessoais dos voluntários[1]. Portanto, o objetivo deste trabalho liga-se diretamente à análise da recepção das obras impressas e virtuais por informantes, contatados em *sites* de relacionamento e de jogos[2].

---

[1] O questionário será explicado mais aprofundadamente na seção “Metodologia”.

[2] A forma de contato e comunicação entre pesquisadora e voluntários encontra-se em “Metodologia”

Além da recepção, a questão da leitura também foi verificada, ou seja, foi desenvolvida uma análise quanto à necessidade ou não da leitura para a utilização do aplicativo virtual de acordo com as respostas fornecidas nos questionários. Algumas hipóteses foram levantadas, como a questão dos jogos de computadores apresentarem uma forma de leitura não linear por ser realizada em outros meios, assim como as possíveis discussões acerca do valor dado a essas produções em comparação às obras impressas.

Este modelo de análise utilizando obras impressas e obras virtuais não apresenta precedentes quando relacionado a textos de Agatha Christie. Em uma pesquisa feita no banco de dados da Capes, alguns trabalhos envolvendo a autora surgiram. No entanto, em nenhum deles a presença de análise e comparação dos livros com obras digitais existe. O que é estudado refere-se à percepção da construção da trama e dos personagens. Quanto aos estudos de jogos de computador pesquisados também no banco de dados da Capes, não há trabalhos que liguem o universo virtual à literatura, seja envolvendo nomes de autores ou tramas impressas, que poderiam ser utilizados como ponto de partida para a construção de aplicativos virtuais. Dessa forma, este trabalho surge como algo novo que pretende discutir a articulação de jogos de computador aliada à leitura das obras que lhes serviram de apoio para a construção das imagens, trama e personagens.

Para tanto, este trabalho se divide em oito capítulos, englobando a bibliografia e o apêndice. O primeiro mostra a evolução da linguagem e da comunicação entre os povos, sendo seguido pelo capítulo da Metodologia, que explica passo – a – passo como foi realizada a pesquisa e como esta se classifica. O terceiro capítulo é marcado pela presença das teorias que serão utilizadas na análise das obras e das respostas dos questionários. A primeira parte consiste em verificar as características da teoria de tradução e adaptação, que serão utilizadas em outro capítulo destinado exclusivamente para a comparação da obra impressa e da obra virtual. A segunda teoria, presente no capítulo três, é a teoria de multimodalidades e cibercultura, que será abordada quando da análise das respostas dos questionários pelos voluntários. A última teoria que será utilizada é a que trabalha com o termo “repertório” presente em estudos da Estética da Recepção. O quarto capítulo é composto pelas obras impressas e obras virtuais, de forma que foram analisadas e comparadas, levando em consideração a trama, personagens, contexto de produção, similaridades e

diferenças. O capítulo traz a análise das respostas dos questionários pelos indivíduos contactados online que concordaram em disponibilizá-las para análise. Por fim apresento as considerações finais acerca da pesquisa e possíveis estudos futuros sobre este mesmo tema ou algum outro que possa ser iniciado e aprofundado.

2. Metodologia

Neste trabalho tenho o intuito de analisar a recepção de obras virtuais criadas a partir de textos literários impressos. Para isto, escolhi a autora Agatha Christie e quatro de seus livros que se tornaram aplicativos de computador. Além de utilizar, assim, os livros, há também a utilização dos quatro *games*, disponíveis somente em língua inglesa.

O tipo de pesquisa presente neste trabalho é de caráter etnográfica de acordo com Wielewicki (2001). A autora afirma que a pesquisa etnográfica moderna reconhece o indivíduo e suas facetas não tendo como primeiro objetivo, mostrar verdadeiramente a cultura de um grupo de pessoas, uma vez que em uma situação onde se faz presente este tipo de indivíduo, é praticamente impossível haver somente uma verdade totalizante, pois é possível que apresentem um contexto diferente daquele conhecido pelo pesquisador, que acaba sendo mescado na visão de si mesmo (p. 32).

É fato afirmar que as conclusões apontadas por pesquisadores acabam por mostrar um caminho não tão seguro para definição de resultados. Dessa forma, é assim que este trabalho se caracteriza, pois apresenta indivíduos que mostraram sua visão de mundo diferenciada entre si a partir de respostas dadas para perguntas presentes em três questionários.

Os títulos dos livros são *Assassinato no Expresso do Oriente* (1934), *A Morte no Nilo* (1937), *O Caso dos Dez Negrinhos* (1939) e *Morte na Praia* (1941). Os jogos digitais são, respectivamente, *Murder on the Orient Express* (2006), *Death on the Nile* (2007), *And Then There Were None* (2005) e *Evil Under the Sun* (2007).

Os voluntários receberam um questionário que se divide em três partes. A primeira delas é intitulada “Hábitos de leitura”, composta de sete questões fechadas com alternativas que englobam o gosto ou não pela leitura, a frequência em que é realizada, qual o tipo de leitura que mais interessa a cada indivíduo, além de focar no elemento família para saber se os pais liam e se ainda o fazem. Estas questões foram criadas para que, quando da análise dos questionários, fosse possível ter um conhecimento básico sobre a influência e presença da leitura na vida de cada indivíduo participante da pesquisa.

Em seguida, na segunda parte das questões, chamada de “Hábitos lúdico – eletrônicos”, há quatro questões fechadas com alternativas destinadas exclusivamente aos hábitos ligados aos jogos eletrônicos em geral, envolvendo a frequência e aos tipos de jogos escolhidos pela pessoa. Da mesma forma que a primeira parte do questionário se foca em criar uma base em relação à leitura, nesta parte temos perguntas que auxiliam na construção de uma base de informações a respeito de cada voluntário em relação aos aplicativos virtuais.

A última parte intitulada “Pós – jogo” é constituida por uma questão fechada com alternativas e sete questões abertas. Esta parte do questionário é marcada pela subjetividade e foca-se na recepção e comparação do jogo com o aplicativo digital. As questões foram criadas basicamente para que fosse possível perceber se a leitura foi feita e se o aplicativo foi jogado para que o próprio voluntário conseguisse notar a relação entre os dois objetos de estudo em meios diferentes.

Dessa forma, para a completude da pesquisa, tentei encontrar voluntários em *sites* de relacionamento. Criei uma comunidade em um deles com a intenção de encontrar interessados na autora Agatha Christie e em suas obras, sejam estas encontradas em meio impresso ou virtual. A princípio não obtive respostas, acredito que pela forma de aproximação, que foi por meio de perguntas de caráter acadêmico[3],[4]. As mesmas perguntas utilizadas neste *site* foram utilizadas em outro *site* destinado a jogos de computador. Quando mudei de perspectiva para uma

---

[3] Procuro voluntários que tenham interesse em participar de uma pesquisa envolvendo os livros de Agatha Christie e os jogos baseados em suas obras e se encaixem em algumas das categorias abaixo:

1. Jogador e Leitor;
2. Jogador e Não – Leitor;
3. Não – Jogador e Leitor.

Favor entrar em contato pelo e-mail: p_bogusz@hotmail.com

[4] Esta abordagem foi feita em língua portuguesa em um *site* especializado em jogos de computador. Foi também realizada em língua inglesa em um *site* de jogos que disponibilizam as obras virtuais baseadas nas obras de Agatha Christie. No entanto, as perguntas e o e-mail para contato não estão mais disponíveis.

abordagem mais pessoal, poucas respostas foram recebidas, mas passíveis de trabalho[5].

No início, a atenção estava voltada somente para aquelas pessoas que já haviam jogado algum aplicativo eletrônico com base em Christie, porém, com nenhuma resposta afirmativa, decidi procurar por três categorias diferentes:

1. Jogador e leitor;
2. Jogador e não – leitor;
3. Não – jogador e leitor.

Para cada categoria, algumas peculiaridades eram necessárias, pois a primeira exigia que o jogador se mostrasse como um leitor da obra, o que já não seria necessário para a segunda forma. A terceira maneira não exigia que o leitor jogasse e uma última categoria surgiu de forma não esperada, uma vez que eu não havia percebido a possibilidade de análise de um caso que não tivesse lido a obra e nem feito uso do aplicativo digital. Assim, a quarta análise surgiu a partir de uma pessoa que se interessou pela pesquisa por ser um conhecedor das obras de Christie, no entanto, acabou por não cumprir as atividades que lhe foram propostas – ler a obra impressa *Assassinato no Expresso do Oriente* e fazer uso do aplicativo *Murder on the Orient Express*. Porém, mesmo não participando da pesquisa da forma prevista, respondeu o questionário, visto que teve contato com o jogo quando fez o *download* pela *internet* em um *site* que o disponibilizava por completo. As respostas relacionadas ao livro foram respondidas com base no conhecimento que o voluntário possuía sobre a autora. Portanto, a quarta categoria se classifica como: 4. Não – jogador e não – leitor.

Com estas categorias, somente quatro pessoas concordaram em participar da pesquisa. Muitos dos que entraram em contato por *e-mail*[6] preferiram não fazer parte do grupo de pesquisa por não entenderem o porquê de perguntas para jogos

---

[5] A abordagem foi feita em um *site* de relacionamentos por forma de uma comunidade neste meio social intitulada “Agatha Christie´s Games”, sendo descrita como: “Essa comunidade foi criada com o intuito de encontrar pessoas que gostem de Agatha Christie e que se interessam por seus livros, assim como, pelos jogos criados a partir de suas obras.”.

[6] O *e-mail* para a pesquisa foi disponibilizado juntamente com a proposta para participação.

de computador. Dessa forma, quatro informantes mantiveram contato e concordaram em participar da pesquisa que se deu como informado anteriormente.

Assim, com um questionário constituído por três partes tendo sido respondido por quatro indivíduos, percebi que a análise seria mais abrangente se fosse realizada dividida por parte de questionário e por voluntário. Dessa forma, a análise se caracteriza por apresentar as respostas dos quatro informantes agrupadas por parte do questionário e ao final de cada seção, todos serão analisados e comparados entre si. Ao final de todas as seções, serão analisados em completude, evidenciando e comparando respostas sobre os pontos comuns e os pontos que se diferenciaram.

3. Fundamentação teórica

Neste capítulo farei a apresentação da teoria utilizada para analisar as respostas dos questionários criados para pesquisar a recepção de leitores e jogadores, tanto dos livros de Agatha Christie como também os jogos de computador criados a partir de suas obras.

A primeira parte teórica consiste em discutir alguns termos utilizados na Teoria de Tradução e Adaptação, uma vez que as obras estudadas foram inicialmente produzidas em língua inglesa, traduzidas para o português em formato impresso, enquanto as obras virtuais foram adaptadas dos livros e mantiveram a língua de origem dos textos. Assim, para analisar tradução da língua e adaptação do meio utilizarei Benjamin (1991) que trabalha com a ideia de sobrevida de obras quando adaptadas ou traduzidas, Derrida (2002) que amplia a ideia de sobrevida de Benjamin e desconstrói, de certa forma, a tradução e adaptação como conhecemos hoje, Amorim (2005) que define alguns termos como fidelidade entre textos e Diniz (2003 & 2005) que trabalha com a teoria de adaptação para cinema e teatro.

Uma vez que o estudo multimedial faz-se presente, é necessário utilizar teorias que trabalhem com termos e ideias relacionados a este novo formato de literatura. Para tanto, utilizarei Lévy (1999) que faz um panorama geral sobre multimodalidades mostrando a evolução da comunicação e a tendência para o futuro, Gee (2007) que mostra o universo virtual e suas possíveis utilizações para a literatura e a literariedade e Aranha (2008) que faz uma breve análise de alguns elementos presentes em jogos eletrônicos.

Por fim, com a participação de indivíduos voluntários encontrados em *sites* de relacionamento e de jogos, farei uso da Teoria da Estética da Recepção, com ênfase no conceito de “repertório” de Iser (1996, 1999) que estuda diversas características ligadas à recepção e Compagnon (2001) que traz um texto abrangente sobre o que é literatura e a função do leitor para com ela.

3.1. Tradução e Adaptação

Ao estudar arte literária nos dias atuais temos de ter em mente que esta não existe somente na forma impressa organizada em livros de capa dura com o título e nome do autor. Muitas dessas obras sofreram modificações e, ao estudá-las, é preciso perceber que uma simples mudança não faz com que o texto apresentado deixe de ser um trabalho artístico. Trabalho artístico é aquele que faz com que o leitor participe, acione conhecimentos, transforme e seja transformado, envolvendo crítica, reflexão, emoção, sugestão e muitos outros efeitos que tenham influência naquele que participa do ato da leitura .

As traduções de livros são comuns devido ao grande número de autores existentes, assim como as variadas línguas utilizadas em diferentes países. A globalização faz com que autores de muitos lugares do mundo sejam conhecidos e a necessidade de tradução faz-se presente neste momento. As produções literárias circulam em espaços diferentes de suas produções devido às traduções. Assim, William Shakespeare foi amplamente traduzido, bem como autores brasileiros foram traduzidos para outras línguas e conhecidos mundialmente, como Machado de Assis.

A literatura surge como fato da sociedade, algo produzido pelas pessoas e para as pessoas e

> *seria constituída tanto de textos como de seres humanos que efetuam leituras, escrituras e reescrituras numa determinada cultura, articulando e produzindo saberes que possibilitam sua manifestação como um produto cultural (AMORIM, 2005, p. 27).*

Dessa forma, com toda a atividade envolvendo leitores e leituras, as adaptações surgem quando pensadas em obras de diferentes culturas em diferentes momentos de uma sociedade. As traduções e adaptações não são eventos novos no mundo e nem sempre são compreendidas da forma como se espera pela sua produção. Os leitores conhecedores da obra primária podem comparar a tradução àquela e tentar achar diferenças, similaridades, erros e outros problemas. No entanto, estas ações até são passíveis de entendimento, uma vez que quem lê quer saber todos os detalhes da obra sem alterações.

No entanto, muitas das obras estrangeiras traduzidas para a língua portuguesa já circulam livremente entre leitores brasileiros, ou seja, os leitores têm acesso a elas como se tivessem sido escritas nesta língua. Textos considerados clássicos não são associados a outra linguagem, muito menos a países diferentes com línguas completamente dissociadas da nossa. Dessa forma, analisar se uma obra é tradução ou adaptação pode ser um trabalho intenso, com muito estudo e análise.

Quanto à teoria envolvendo comunicação intermediada por computador e pesquisas no campo da linguagem e educação o campo é bem escasso. No entanto, alguns autores como Gee (2007) e no Brasil Jordão (2007), Magnani (2007), Monte Mór (2007) e Souza (2007) e trabalham com esta nova modalidade e, assim, podemos utilizar suas reflexões para analisar os aplicativos digitais.

Dessa forma, a primeira teoria a ser estudada neste trabalho é de tradução e adaptação.

Diniz (2005) afirma que

> *desde o início do aparecimento do cinema, verificou-se que a nova arte tinha a capacidade de narrar, com seus próprios recursos, uma história anteriormente contada em romances ou contos. A partir daí, a prática de transformar uma narrativa literária em narrativa fílmica espalhou-se a ponto de boa parte dos filmes ter atualmente, como origem, não um script original, criado especialmente para o cinema, mas uma obra literária* (p. 13).

É possível, a partir desta citação, associar a teoria que a autora utiliza para os filmes com os *games*, uma vez que, da mesma forma que alguns filmes apresentam personagens, enredo, caracterização de ambiente e uma história baseada em uma obra literária, neste trabalho mostrarei como isso ocorre também com os aplicativos de computador, que se utilizam de textos impressos para sua facção.

Porém, não é simples avaliar as peculiaridades de cada obra, uma vez que muitos críticos mantêm a idéia de fidelidade como um fator determinante, tanto para reconhecer uma obra como boa quanto como regular, ou mesmo, ruim.

Não são somente as suposições de tradução e adaptação que fazem parte dos aplicativos de computador. Ao assimilar as adaptações lúdicas com as

adaptações fílmicas, temos de perceber que muito mais fatores influenciam as obras. Dessa forma, Diniz (2005) propõe que

> *As adaptações fílmicas estariam situadas num redemoinho de referências e transformações intertextuais, de textos que geram outros textos, num processo infinito de reciclagem, transformação, transmutação, sem qualquer ponto de origem necessariamente definido (p. 17).*

Quando se fala de adaptação é necessário perceber que, ao adaptar, o autor ou criador da obra utiliza a sua versão da obra original para ser adaptada; assim, é possível que diversas imagens e idéias sejam criadas a partir de um mesmo texto literário. O que é realmente importante notar é que um texto, seja este literário ou não, possui várias formas de entendimento e que cada leitor o compreenderá da sua maneira e utilizará deste conhecimento para entender mais profundamente a adaptação.

O estudo de obras adaptadas pode ser, de certa forma, facilitado se o leitor / espectador / jogador da nova obra conhecer a obra fonte, pois penso que em uma situação de estudo ou de apreciação de obras adaptadas nas quais o individuo conhece o texto primário, é possível que o conhecimento envolvendo esta ação pode facilitar a compreensão quando da necessidade de preenchimento de vazios presentes na obra. Como menciona Diniz (2005), “em certo sentido, todos os textos são hipertextos, uma vez que evocam outros. É sempre possível traçar vestígios de uma obra em outra, seja ela anterior ou posterior” (p. 44).

Assim, mesmo a obra inicial não é imaculada, sem traços de obras anteriores, pois é possível que se encontrem marcas de outras obras em um único trabalho. Portanto, uma adaptação será composta de elementos do texto escolhido como base, mas também será construído com as imagens e conhecimentos prévios de seu autor / criador.

Ao afirmar isto, é necessário entender que os adaptadores fazem escolhas vocabulares, assim como os tradutores também as fazem. Devido a uma gama de textos possíveis dentro de uma única obra, o adaptador / tradutor adequa o texto à sua maneira, sua forma de escrever e entender o trabalho.

Alguns autores consideram o texto original como o mais importante e essencial para compreensão de qualquer tipo de tradução. Nesta vertente temos

Benjamin (1991) que afirma “a tradução é uma forma. Para compreendê-la como tal, é preciso retornar ao original. Pois nele reside a lei dessa forma, enquanto encerrada em sua traduzibilidade” (p. 191).

Traduzibilidade sendo vista como ou a possibilidade de um texto encontrar o tradutor adequado ou a obra, em sua essência, ser passiva de tradução. Acredito, desta forma, que essa premissa seja válida uma vez que ao criar uma tradução ou uma adaptação, o autor da obra pode se utilizar de artifícios variados para criação de um novo texto a partir de uma obra inicial. Todavia, o texto base pode apresentar características que dificultariam a tradução e a adaptação. No entanto, não podemos afirmar que nenhum texto é intraduzível ou inadaptável e Benjamin (1991) postula que “se a tradução é uma forma, a traduzibilidade deve ser essencial a certas obras” (p. 191).

Aqueles trabalhos que são traduzidos ou adaptados trazem a ideia de sobrevida, de que aquela determinada obra é importante e, dessa forma, passiva para a sobrevivência do original, uma vez que ao traduzir uma obra esta acabará por voltar-se ao texto de origem, que talvez não tivesse sido compreendido anteriormente, mas que em outra época isto poderia acontecer.

> *[...] a tradução provém do original. Na verdade, ela não deriva tanto de sua vida quanto de sua sobrevivência. Pois a tradução é posterior ao original e assinala, no caso de obras importantes, que jamais encontraram à época de sua criação seu tradutor de eleição, o estágio da continuação de sua vida. A idéia da vida e da continuação da vida das obras de arte deve ser entendida em sentido inteiramente objetivo, não metafórico (BENJAMIN, 1991, p. 193).*

A sobrevida como afirma Benjamin é só o início de um pensamento. Este fator faz com que uma obra escrita em outro momento anterior seja traduzida, referenciada em uma sociedade diferente com valores e idéias nem sempre similares àquela obra. Mesmo assim, alguns textos são escolhidos para serem perpetuados, marcados em outro período histórico, trazendo talvez atenção à obra inicial, mas também surgindo como algo novo e descendente.

A fama é uma conseqüência desta descendência, afinal de contas, uma obra continuada mostra a sua fama em seqüências: “[...] essa continuação da vida das obras recebe o nome de fama” (BENJAMIN, 1991, p. 193)

Ao mesmo tempo, temos Derrida (2002) que trabalha com o termo “tradução” em relação ao mito de Babel e às possíveis vertentes traducionais, não somente da palavra como do mito em si. O autor menciona o que se pode chamar de “dívida do tradutor”, ou seja, quando um trabalho ou texto é traduzido, nem sempre é possível traduzir todas as opções semânticas de uma única palavra ou frase. Assim, acredita que, por mais que um texto deva, ou possa, ser traduzido, sua completude nunca será alcançada e afirma que “a tradução torna-se lei, o dever e a dívida, mas dívida que não se pode mais quitar” (DERRIDA, 2002, p. 25).

Ao estudar Benjamin, o senso de fidelidade faz-se presente, como uma busca mais próxima do original possível para a tradução. Todavia, com essa dívida e estes espaços semânticos livres para serem completados pelo leitor ou pelo tradutor / adaptador, a obra pode encontrar a sobrevida, aquele momento em que será mostrada a diferentes leitores de línguas e origens diferentes de uma forma não esperada pelo autor da obra. Como menciona Derrida (2002, p. 33), “tal sobrevida dá um pouco mais de vida, mais que uma sobrevivência. A obra não vive apenas mais tempo, ela vive *mais e melhor*, acima dos meios de seu autor”.

Pode-se seguir esta maneira de pensar, como a tradução não somente sendo outra opção para que uma obra seja carregada para a eternidade de outras épocas, mas sim mostrar que o autor não tem mais controle de sua obra a partir do momento que a entregou para seus leitores e possíveis tradutores. Qualquer texto passível de tradução e adaptação pode superar seu original, em conteúdo, essência e existência.

Dessa forma, voltando a Diniz (2005), a autora afirma, em relação a filmes, que

> *os cineastas podem escolher contar a mesma história de uma obra e ser ou não fiel aos acontecimentos, ou ao espírito da ideologia. Podem ainda escolher partir de um aspecto mínimo ou até sem importância de um texto literário e realizar uma outra obra totalmente diferente. Pode ainda usar vários hipotextos para criar um hipertexto complexo e podem carregar consigo, e deixar perceber inevitavelmente, a ideologia de seu realizador. Podem ainda evocar obras chamadas originais, sejam elas únicas ou múltiplas, sem que elas sejam reconhecidas. Abre-se, portanto, um campo extenso de realizações para os cineastas que têm na adaptação uma área experimental interminável. Os modos têm mudado ao longo dos anos. O que é preciso é ter em mente que mesmo as obras mais originais podem ser consideradas adaptações de outras fontes.*

> *Mesmo as obras mais criativas desenvolvem ou adaptam informação ou material de conversas, jornais, sonhos e acontecimentos históricos* (DINIZ, 2005, p. 93)

Assim, neste excerto temos a opinião da autora em relação às adaptações fílmicas feitas a partir de obras literárias. A idéia principal é que nem sempre é necessária a fidelidade e, muitas vezes, o texto original traz diversas opções para traduções e adaptações. Fidelidade esta, como entendida por Amorim:

> *Não haveria, assim, um critério absoluto ou universal para definir o que é ser "fiel". Se, como afirma Lefevere, na tradução se efetua um compromisso com uma certa ideologia ou poética – seja no sentido de uma atitude, seja contestadora conservadora -, situar a noção de "fidelidade" acima desses fatores sugere um gesto tão ingênuo quanto ideológico. Ingenuidade que pressupõe a tradução como um contato não mediado, mas que também não deixa de ser ideológica, já que supõe o apagamento das condições de produção que sustentam uma leitura* (AMORIM, 2005, p. 31)

É fato perceber, portanto, que a fidelidade engloba não somente texto, como também a sociedade em que se insere. Dessa forma, afirmar que algo é fiel ou não, não é simples, uma vez que não são somente palavras ou imagens que serão julgadas similares ou diferentes da obra original, e sim os pensamentos e ações implicados por trás destas obras.

É esta idéia que seguirei neste trabalho quanto à fidelidade. Ao estudar obras traduzidas e adaptadas, trabalharei sempre com o formato de existência de fidelidade, não que isto seja imprescindível para uma boa obra, mas sim como ponto de embate quanto à produção e análise de textos.

Com esta formulação, pode-se lembrar da contribuição de Amorim (2005) à teoria de adaptação e tradução. O autor acredita que tanto a tradução quanto a adaptação são formas válidas presentes no mundo literário. Assim, para complementar a postulação de Diniz (2005), Amorim (2005) afirma que "a tradução recontextualiza a obra literária original, gerando outras imagens – reinscrevendo-a numa outra realidade na qual é percebida" (p. 29).

Todavia, ainda não é fácil aceitar os termos "tradução" e "adaptação" sem críticas e pensamentos acerca da necessidade, fidelidade e objetivo. Muito se fala em momento histórico influenciando e determinando o tipo de adaptação ou

tradução feito. Porém, deve-se ter em mente que não é somente o período cultural no qual estamos inseridos que atua sobre um trabalho tradutório: “as traduções seriam, assim, fatos culturais cuja forma é influenciada, em grande medida, pelas normas vigentes na cultura de chegada” (AMORIM, 2005, p. 62).

Não somente a forma vigente da cultura como a língua falada e escrita neste período histórico diferente, ou seja, a língua de uma localidade também se modifica, como a sua cultura. O tradutor e adaptador precisa adequar o texto inicial, “pois da mesma forma com que tom e significado das grandes obras poéticas se transformam completamente ao longo dos séculos, também a língua materna do tradutor se transforma” (BENJAMIN, 1991, p. 197).

Assim, além da possibilidade de o novo texto atualizar o vocabulário presente na obra original, pode fazer com que sofra modificações quando o leitor volte a lê-lo após conhecer uma obra adaptada ou traduzida daquele texto. Como afirma Benjamin (1991):

> *Na tradução o original evolui, cresce, alçando-se a uma atmosfera por assim dizer mais elevada e pura da língua, onde, naturalmente, não poderá viver eternamente, como está longe de alcançá-la em todas as partes de sua figura, mas à qual no mínimo alude de modo maravilhosamente penetrante, como o âmbito predestinado e interdito da reconciliação e da plenitude das línguas. Jamais o original o alcançará até a raiz, integralmente: mas nele está tudo aquilo que numa tradução ultrapassa a mera comunicação. Em termos mais precisos, pode-se definir esse núcleo essencial como aquilo que numa tradução não pode ser retraduzido. Subtraia-se da tradução o que se puder em termos de informação e tente-se traduzi-lo; ainda assim, restará intocável no texto aquilo a que se dirigia o trabalho do verdadeiro tradutor* (BENJAMIN, 1991, p. 201)

Dessa forma, podemos perceber pelas palavras de Benjamin que os textos são passíveis de tradução e alguns termos e passagens são destinados a serem traduzidos e que somente o tradutor adequado saberá como fazê-lo. Acredito, assim, que as adaptações seguiriam a mesma fórmula, pois vejo a adaptação como uma tradução, que se adequa ao momento do tradutor / adaptador, visto que este deve considerar a realidade sociolingüística existente naquele determinado período, sem, também, esquecer do momento do original.

Portanto, traduzir ou adaptar estão ligados ao momento, seja este passado ou presente ao seu tradutor / adaptador. A fidelidade pode se fazer presente, não sendo

a característica mais marcante dos textos e nem sempre a mais necessária, como afirma Derrida (2002): “a tradução não é nem uma imagem nem uma cópia” (p. 35). Pode-se pensar, então, que a tradução é uma nova obra, um texto completamente novo, que se utilizou de outra obra para ser criado.

Quando ao postular que uma obra traduzida modifica o original, como mencionado anteriormente, Derrida (2002) menciona que

> *se a estrutura do original é marcada pela exigência de ser traduzido, é que, fazendo disso a lei, o original começa por endividar-se também em relação ao tradutor. O original é o primeiro devedor, ele começa por faltar – e por lastimar após a tradução (p. 40).*

Isto posto, é fato perceber que a modificação ocorrida com o original após uma tradução deve-se ao motivo de que qualquer trabalho feito utilizando uma obra literária como base traz novos significados, dependendo do momento histórico e cultura da sociedade e do próprio tradutor. É o que também acontece com adaptações. Muitas obras trazem / encontram um novo sentido para o texto fonte, modificando-o e ao mesmo tempo, mantendo-o, pois uma das funções das traduções e adaptações é levar o texto original para outras épocas e fazer com que sobreviva, seja qual for a forma escolhida.

Amorim (2005) fortalece esta idéia quando afirma que “tanto a tradução quanto a adaptação atêm-se aos limites do “sentido”, sendo a transformação apenas uma questão de modificações formais, sem alteração do “conteúdo” “ (p. 89).

Em relação ao mesmo tema, Derrida (2002) associa o trabalho do tradutor com as palavras a um vaso e seus cacos, onde os cacos são as palavras que devem se unir para chegar ao que era o vaso inteiro:

> *Assim como os cacos de um vaso, para poderem ser recompostos, devem seguir-se uns aos outros nos menores detalhes, mas sem se igualar, a tradução deve, ao invés de procurar assemelhar-se ao sentido do original, ir reconfigurando-se, em sua própria língua, amorosamente, chegando até os mínimos detalhes, o modo de designar do original, fazendo assim com que ambos sejam reconhecidos como fragmentos de uma língua maior, como cacos são fragmentos de um vaso (p. 207).*

Quando se estuda tradução ou adaptação, a ideia de cópia surge. A imitação da forma, da seqüência e até mesmo da ideia se faz existente ao analisar algum estudo com obras adaptadas. No entanto, não é somente assim que uma adaptação pode ser encontrada. É necessário ter em mente que obras que utilizam outras como fonte de idéias nem sempre são iguais ou até mesmo similares. Podem aparecer de formas diferentes em contextos variados. Como, por exemplo, filmes atuais envolvendo a menina Alice, do livro *Alice no País das Maravilhas* (1865) de Lewis Carroll.

3.2. Cibercultura e Multimodalidade

A literatura não é mais encontrada somente em papel, em livro impressos com capa dura ou em espiral, pois podemos encontrar livros para serem lidos *online* ou em um formato que nos possibilita fazer o *download* da obra. Outra forma em que uma obra literária pode ser encontrada é em jogos de computador, que é o objeto de estudo deste trabalho, juntamente com o livro impresso.

Para podermos entender como isto é possível e quais implicações podem ser encontradas ou aplicadas a este tema, devemos entender um pouco como funciona o mundo virtual e a importância deste no mundo de hoje, no século XXI.

Em *Cibercultura* (1999), Pierre Lévy trata de temas como o impacto das tecnologias, a interatividade, o ciberespaço, entre outros, na vida cotidiana e no próprio meio virtual, uma vez que a atividade virtual e digital está sempre mudando, evoluindo e se superando.

O trabalho deste autor trata de temas consideravelmente novos e que com o passar dos anos tem estado mais em contato com a literatura e as suas críticas, e mostrando que cada vez mais podemos fazer uso de tecnologias para ler, conhecer e estudar obras, e não somente encontrá-las impressas em bibliotecas.

Lévy (1999) afirma que

> *A interconexão mundial de computadores (a extensão do ciberespaço) continua em ritmo acelerado. Discute-se a respeito dos próximos padrões de comunicação multimodal. Tácteis, auditivas, permitindo uma visualização tridimensional interativa, as novas interfaces com o universo de dados digitais são cada vez mais comuns. (p. 24)*

Dessa forma, podemos perceber que não tem como haver uma diminuição da produção em multimeios e uma forma de entender isso é aceitar e estudar mais aprofundadamente os termos e funcionamentos dessas novas tecnologias, pois “o digital encontra-se ainda no início de sua trajetória” (LÉVY, 1999, p. 24).

Com o universo digital se iniciando no final do século XX, a tendência é que cada vez mais as pessoas estejam dependentes e utilizando as novas tecnologias. Por esta razão e em face de um novo contexto, decidi analisar uma obra virtual, uma vez que acreditamos que essas obras têm uma importância fundamental na vida do

ser humano, pois novas formas de raciocínio podem ser favorecidas, como a assimilação, simulação, dedução, entre outros (LÉVY, 1999, p. 157).

Não somente a forma de pensar modificou e pode continuar sendo modificada. O mesmo aconteceu com as mensagens presentes nas sociedades, como mostra Lévy (1999):

> *nas sociedades orais, as mensagens discursivas são sempre recebidas no mesmo contexto em que são produzidas. Mas, após o surgimento da escrita, os textos se separaram do contexto vivo em que foram produzidos. É possível ler uma mensagem escrita cinco séculos antes ou redigida a cinco mil quilômetros de distância – o que muitas vezes gera problema de recepção e interpretação. Para vencer essas dificuldades, algumas mensagens foram então concebidas para preservar o mesmo sentido, qualquer que seja o contexto (o lugar, a época de recepção): são as mensagens "universais" (ciência, religiões do livro, direitos do homem etc). Esta universalidade, adquirida graças à escrita estática, só pode ser construída, portanto, à custa de uma certa redução ou fixação do sentido: é um universal "totalizante". A hipótese que levanto é que a cibercultura leva a co-presença das mensagens de volta a seu contexto como ocorria nas sociedades orais, mas em outra escala, em uma órbita completamente diferente. A nova universalidade não depende mais da auto-suficiência dos textos, de uma fixação e de uma independência das significações. Ela se constrói e se estende por meio de sua vinculação permanente com as comunidades virtuais em criação, que lhe dão sentidos variados em uma renovação permanente (p. 15)*

Ao pensar na cibercultura como algo que faz com que se volte ao contexto, ou seja, ao momento em que algo foi criado, assim como o local de produção, é possível pensar que também pode criar contextos, entendimentos e sentidos diferentes. Há mensagens que circulam pela rede mundial de computadores em diversas línguas para uma grande variedade de pessoas acessarem tornando o acesso livre para que cada uma apresente suas próprias idéias a respeito de uma mesma coisa.

Assim, temos a presença do leitor e, como afirma Iser (1999), "se o texto se completa quando o seu sentido é constituído pelo leitor, ele indica o que deve ser produzido, em conseqüência, ele próprio não pode ser o resultado" (p. 9).

Dessa forma, ao analisar uma obra presente no mundo virtual, temos de ter em mente que não é somente o meio encontrado que pode favorecer / prejudicar o

entendimento da obra, mas o leitor tem um papel fundamental na participação de criação, não somente do sentido como da própria obra em si.

O leitor tem de estar preparado, assim, para a grande quantidade de informação que pode receber e procurar no meio virtual. Quanto aos jogos de computador cada dia mais a criação dos aplicativos eletrônicos cresce. Um novo *game* é capaz de ser produzido diariamente, com novas aplicabilidades e funcionamentos, fazendo com que o usuário tenha que aprender novas formas de jogar e de lidar com as exigências de cada aplicativo.

Todavia, nem todas as pessoas estão familiarizadas com este tipo de tecnologia. Porém, a tendência mundial é que cada vez mais a informação, vista de forma ampla seja adquirida, transmitida e mencionada em livros, televisão, revistas ou qualquer outro meio informacional com mais ênfase.

O que antes era conhecido como história hoje pode ter outra conotação, como afirmam Briggs & Burke (2006)

> a palavra “histórico” é agora usada mais em relação aos eventos esportivos do que para os econômicos, políticos e diplomáticos, pois a mídia se concentra no dia (hoje e amanhã) e na semana, muitas vezes sugerindo o que irá acontecer, e não relatando o que já aconteceu [...] não há uma agenda estabelecida para o futuro (p. 329)

Os jogos de computador surgem neste novo momento, em que a mídia se concentra em assuntos atuais, trazendo informações novas a cada minuto. É fato perceber esse imediatismo nos *games*, uma vez que a novidade aparece nestas obras, sendo constantemente atualizadas para trazerem atualidades em suas tramas e produções. No entanto, aplicativos virtuais que envolvem histórias antigas também são apreciados.

Muitas pesquisas já estão sendo realizadas, críticos que costumavam falar somente da palavra encontrada em livros impressos agora passam a analisar a literatura em multimeios.

A multimodalidade apresenta-se como reflexo de uma sociedade moderna, com excesso de informação, imagens e idéias fomentadas juntas e separadas por diversos tipos de pessoas.

Jordão (2007) postula que

> Este é um mundo desordenado, repleto de imprevistos, que exige de nós uma improvisação constante, mas os modelos mentais que prevalecem para conferir sentidos a este mundo ainda tentam imprimir ordem ao caos, iluminar a escuridão da imprevisibilidade, conferir razão ao que não faz sentido lógico (p. 23)

É possível ver, portanto, que a imprevisibilidade se faz presente em aplicativos virtuais, que exigem a participação de um jogador, que saiba lidar com as novas fases e tarefas impostas com o passar das etapas do jogo. Este jogador consegue se adaptar caso precise, sabe lidar com as dificuldades e prefere, cada vez mais, jogar aqueles aplicativos digitais que exigem mais de suas habilidades.

Gee (2007) aponta para o fato de a dificuldade em *games* ser algo interessante e desafiador, pois o autor acredita que "a chave é encontrar maneiras de fazer com que as coisas que são difíceis sejam aprimoradoras de vida, assim as pessoas continuarão e não ficarão para trás aprendendo somente o que é simples e fácil"[7] (p. 3, tradução da autora). No entanto, não são todos os jogadores que demonstram este interesse e quando encontram dificuldades, optam por desistir do jogo e abandonar a idéia de adquirir mais conhecimento e informações[8].

Magnani (2007) afirma ser necessário o aprofundamento dos estudos dos jogos digitais e acredita que podem ser ferramentas úteis quando de sua utilização ampla pela sociedade para formação de valores sociais e éticos. Acredita, também, que a interatividade tem um papel importante neste caso para a construção de reflexões críticas por parte de jogadores e possíveis mediadores, seja em casa ou em sala de aula (p. 124).

Segundo Souza (2007, p. 9) as novas tecnologias devem ser estudadas com mais atenção hoje, uma vez que estão cada vez mais presentes na vida das pessoas. A forma de comunicação e transmissão de informação está diferente. Antes, as pessoas conheciam o local, com as histórias, crenças e atividades culturais somente de seu povoado. Porém, o local agora está global quando se

---

[7] Texto original: "the key is finding ways to make hard things life enhancing so that people keep going and don't fall back on learning only what is simple and easy".

[8] Característica presente em um indivíduo voluntário que será analisado na parte "4.4. Análise 4. Não – jogador e não – leitor – A*ssassinato no Expresso do Oriente* / *Murder on the Orient Express*.

pensa em conhecimento e histórias, uma vez que o que se passa em uma sociedade logo é conhecido por outra. Assim,

> onde antes a diferença era vista como indício de outro *tempo* (‘primitivo’, ‘arcaico’, ‘atrasado’), com a introdução da dimensão espacial, e a transformação das narrativas – mestres em narrativas locais, a diferença (cultural, tecnológica, etc. etc) passa a ser percebida como estando em *outro* ‘local’ ou ‘espaço’ porém no mesmo tempo histórico (SOUZA, 2007, p. 10)

Portanto, o fato de algo acontecer ou não no mesmo lugar não impede que seja percebido. O espaço e o lugar são, dessa forma, fatores determinantes na construção da história, seja esta geral ou particular. Como afirma Souza (2007), uma vez que cada pessoa é um ser único e dotado de conhecimento, idéias e sentimentos próprios, que afetam a sua produção histórica é, conseqüentemente, afetada por ela.

Como conseqüência, a comunicação mediada por computador se faz mais presente e, de acordo com Souza (2007), a tecnologia traz avanços e mudanças:

> ao resgatar a dimensão do espaço e lugar, passa-se a perceber que as narrativas se formam em contextos específicos, por sujeitos específicos social, cultural e ideologicamente constituídos, e que por isso podem assumir a responsabilidade por contar as próprias histórias e serem responsabilizados por isso. Com isso, o sujeito social, de mero personagem numa história modernista contada por outro (desconhecido) passa, politicamente, no contexto pós – moderno, a ser o narrador de sua própria história. (SOUZA, 2007, p. 11)

Dessa forma, o autor acredita que o indivíduo, ao criar a sua própria história age e, agindo, aprende por ser uma pessoa “híbrida” (p. 11) e que faz parte de um ‘mundo híbrido” (p. 11). Assim, Souza (2007) postula que há vantagens em se trabalhar com locais híbridos, uma vez que, ao combiná-los, há um maior grau de intensidade e autoria (p.15).

Por fim, ao pensar em comunicação mediada por computador, é interessante perceber que os jogos têm um papel que pode ser amplamente explorado, uma vez que

> ao transportar o aprendiz para um *outro* lugar, mantendo seus sentidos de corporalidade e, portanto, mantendo a sensação de estar ancorado num corpo localizado num espaço determinado (isto é, não estar sonhando ou imaginando), as pedagogias da Realidade Virtual, além de ensinarem algo de forma performativa (*"fazendo"*) podem *situar* o aprendiz em contextos novos ou ainda não vividos, para que ele se sinta não apenas agente e autor de seus atos, mas também responsável por ele em situações de risco; essas situações nunca poderiam ser enfrentadas pelo aprendiz em outras condições pelo custo alto que um possível erro poderia acarretar (SOUZA, 2007, p. 15)

Dessa forma, acredito que da mesma forma que uma sociedade moderna exige uma maior participação dos indivíduos, é fato perceber que o aprendizado adquirido com os aplicativos eletrônicos só vem a somar nesta nova era.

Monte Mór (2007) acredita que indivíduos podem se beneficiar com a comunicação via *internet*, pois é necessário que se desenvolva uma forma de pensar diferente da usada em conversas não realizadas de forma virtual, ou seja, a prática dialética, a "mente em rede" (p. 32) faz-se presente, uma vez que existe a pluralidade de sentidos e informações neste meio. Quando da comunicação digital, do interlocutor é exigida a participação ativa, visto que "na lógica do paradoxo da comunicação digital, entretanto, imagem e discurso permitem e requerem papel ativo na comunicação" (MONTE MÓR, 2007, p. 36).

Neste mesmo artigo da autora citada acima, o foco da análise é perceber como é realizada a leitura de universitários no meio virtual. Tendo como corpo de estudo o filme intitulado *De olhos bem fechados (Eyes wide shut)* de Stanley Kubrick, algumas perguntas foram feitas para usuários de sala de bate – papo *online*. A autora afirma que publicações anteriores sobre o processo de construção de sentidos de universitários brasileiros apontam uma tendência convencional de práticas interpretativas, como apontadas por Ricoeur. Tais práticas seriam sustentadas por uma visão da sociedade norteadas por dualismos, tais como a distinção entre o bem e o mal e as verdades das inverdades. Assim, as respostas são compostas por adjetivos que mostram certa dificuldade de os alunos aceitarem o que acontecia no filme, indicando, possivelmente, uma dificuldade em aceitarem as cenas por estarem fora do padrão esperado para o relacionamento de um casal na vida real.

A escolha dos atores para o filme também foi analisada. Os indivíduos entrevistados associaram a imagem do casal na vida real (Cruise e Kidman) com o casal da produção cinematográfica reforçando a influência do pensamento social na pesquisa. No entanto, alguns indivíduos não conseguiram perceber que há uma distinção das formas de interação presentes na pesquisa: “a interação imagem – espectador” (p. 41), influenciando o resultado da pesquisa.

Quanto aos relacionamentos *online* comparados ao relacionamento do filme, cem por cento dos entrevistados “não vêem conexão entre os relacionamentos *online* na *Internet* com os relacionamentos desenhados no enredo de Kubrick” (p. 41). No entanto, alguns indivíduos não compreenderam a pergunta, talvez por não associarem que a transposição de conhecimento de um meio para outro era possível.

Monte Mór trabalha com o termo “processo de navegar” que

> representa uma interação imagem – espectador que envolve inferência, fazer escolas e mudanças, quebrar sentidos pré – estabelecidos e criar outros, permite transferência virtual ou não – virtual de imagem e conhecimentos de um ambiente para outro, e um jogo com as convenções do “tempo real” (2007, p. 41)

Quando os indivíduos foram confrontados a este respeito, as respostas mostraram que acreditam que “as interações se constroem de acordo com o que é ditado e convencionado pelas modalidades dos ‘ambientes’ (MONTE MÓR, 2007, p. 42).

Com este estudo percebeu-se que nem todos os entrevistados compreenderam a relação possível de ser feita entre o filme e a sala de bate – papo da *internet*. A sala de bate – papo seria como o clube privado presente no filme – associação não percebida por alguns indivíduos da pesquisa, além de afirmarem que não participariam de um clube privado como aquele visto na produção cinematográfica. No entanto, pela não associação *online* X cinema, muitos participantes afirmaram não ter problemas em relação ao clube do qual participam – as salas de bate – papo.

Dessa forma, a autora conclui que

> a percepção de imagens pelo espectador, a mídia ou modalidade de comunicação parece ditar o que deve ser esperado das interações imagem – espectador, permitindo pouco ou nenhum sinal de "atuação em rede" (*networking*) entre ambientes de comunicação construídos tecnologicamente de forma diferente (p. 43)

Assim, a imagem tem grande participação na interação da linguagem hoje devido ao grande crescimento da utilização da tecnologia atualmente, exigindo, portanto, uma forma variada de comunicação, interação e compreensão da linguagem utilizada.

Outro autor que trabalha com multimeios juntamente com narrativas e jogos eletrônicos é Aranha (2008) que afirma que o surgimento dos jogos eletrônicos deve-se muito a um projeto em que se tinha a ideia de tornar o aparelho de televisão em algo que fosse passível de interferências com a participação dos telespectadores (ARANHA, p. 33, 2008).

Pensar em interatividade e participação culmina no entendimento de que os jogos eletrônicos surgem como algo semelhante ao cinema, diferenciando-se pelo fato de que, dependendo do filme e do *game*, alguns consideram o status artístico do primeiro muito à frente do segundo. No entanto, produtores de aplicativos virtuais têm tentado cada vez mais aprimorar as técnicas para se aproximar cada vez mais da sétima arte. O importante, na verdade, não é somente haver a preocupação com a qualidade estética e visual, mas também perceber que os desenvolvedores de jogos têm grande participação autoral – fato que poderia ser ainda mais explorado.

É fato perceber que a produção dos jogos eletrônicos se aproxima cada vez mais do cinema, tentando aprender e evoluir com os modelos utilizados anteriormente, sem a intenção de imitar o cinema, mas sim de construir uma forma com produções e conteúdos mais elaborados (King & Krzvwinska, 2002 *apud* ARANHA, p. 35, 2008).

Todavia, é possível inquirir que no século XXI os jogos eletrônicos já possam ser encaixados em uma categoria própria, não algo que se assemelha a alguma coisa e sim como uma produção que evoluiu de outras e avançou, ou seja, apropriou-se de técnicas presentes em outros meios e as adaptou para que servissem aos seus interesses, anseios e propósitos.

Jogos que possuam histórias complexas, que façam com que os jogadores se identifiquem e sintam o clima do jogo são importantes para o crescimento deste

meio, com linguagem e abordagem de indivíduos própria de aplicativos eletrônicos, disponibilizando mais interatividade e emoção. Assim, a convergência de mídias e, principalmente, a simultaneidade, contribuiriam para a estruturação de uma estética das narrativas dos jogos eletrônicos (ARANHA, p. 36, 2008), estabelecendo uma maior relação entre o indivíduo e o jogador que se transporta para a história presente virtualmente.

Murray (*apud* Aranha, p. 37, 2008) afirma ainda que a tecnologia presente em jogos eletrônicos fornece um ambiente propício para que a imersão do leitor na história aconteça e observa a emergência de um novo leitor, o qual deixa de ser leitor-observador e se torna leitor-participante. Acrescenta ainda que há elementos essenciais para os ambientes virtuais, como uma estrutura dotada de regras, procedimentos e protocolos que fazem com que o texto materializado exista se impondo ao leitor, além de que o caráter participativo precisa existir, exigindo participação do leitor que faz com que este sinta a sensação de efetiva participação material. Assim, regras unidas à participação do leitor para a criação de sentimento participativo é o que faz com que as narrativas virtuais existam. A ambientação virtual também tem papel fundamental nos jogos eletrônicos, pois poderia representar o local onde o jogador deixa de ser apenas observador e passa a ser agente, dentro de um espaço ilusório com noção de tempo, da mesma forma que os leitores agem quando realizam o ato da leitura.

Assim, pensar narrativas em multimeios traz a ideia de transferência de algo existente em um meio para outro, ou a apropriação de elementos adaptando-os para outro, havendo o que Bolter e Grusin (1999 *apud* ARANHA, p. 41, 2008) chamam de remediação, e se dariam por meio de imediações com o intuito de produzir no jogador o sentimento de experiência e participação, para maior aproximação entre autor / conteúdo / forma / leitor para que se unam. Para que tal fato ocorra é necessário que diversos elementos convirjam e dialoguem, como a música, recursos de textos impressos, recursos cinematográficos e outros, para que o leitor se aproxime ainda mais da obra virtual. Recursos materiais também são ferramentas úteis para imersão do indivíduo em jogos eletrônicos em geral, como a presença de armas, joysticks, bastões, caixas de som e diversos outros.

> *A mediação se daria no momento em que a verossimilhança se instala promovendo o vínculo do usuário com a experiência proposta,*

> *enquanto a hipermediação repousaria na percepção de que tais experiências foram produzidas pela articulação de aparatos tecnológicos utilizados, nublando os sistemas de mediação envolvidos e constituindo um conjunto particular que emerge como novo formato. É importante perceber que não há, por conseguinte, a substituição de modelos precedentes pelos novos, mas sim um sistema de aglutinação e expansão, que longe de invalidar aqueles, apresenta-se como mais uma possibilidade. Deste modo, mediação e hipermediação oscilariam constantemente mantendo um processo de invenção e reinvenção de formas, absorvendo continuamente as tecnologias (lato sensu) e reestruturando-as segundo as novas demandas culturais (ARANHA, p. 42, 2008)*

Assim, novas e velhas formas se uniriam para criações de outras, sem que fosse preciso ou necessário que se extinguissem do momento do surgimento dessa nova produção. Criações de novos formatos a partir de elementos já existentes trazem à tona uma nova discussão: a autoria. Os jogos eletrônicos quando inventados possuem autores e são chamados de *gamedesigners*: agentes que conhecem as belas-artes, ilustrações, animações e computação gráfica e faz uso de seus conhecimentos para criar uma representação virtual de uma ideia real para ser utilizada por um leitor – jogador (ARANHA, p. 44, 2008).

No momento de criação o autor tem de levar em consideração que o espaço não é o mesmo encontrado na realidade e precisa adequar ao jogo, sabendo que o jogador pode selecionar focos diferentes que podem levar a resultados diversos.

> *Cabe a ele contar uma história que possa ser apreendida por múltiplos focos e múltiplos planos, mas que submetida a uma estrutura processual oriente o leitor no sentido da chegada ao desfecho. Deve, portanto, estar atento à produção de uma modalidade articulatória de leitura [...]. O autor deverá, deste modo, desenhar as texturas a serem editadas, os labirintos ao longo dos quais o jogador buscará a saída do conflito. Trata-se de ter em mente que os fragmentos serão manipulados na interface não somente do ponto de vista técnico, mas também como procedimento cognitivo (ARANHA, pp. 44 – 45, 2008)*

Da mesma forma que o autor da obra virtual precisa organizar a história de uma forma que o jogador entenda mesmo não seguindo linearmente a narrativa, o jogador precisa também estar preparado para entender as diversas facetas presentes em um jogo eletrônico e saiba, além de compreender, organizar as

informações para a completude do aplicativo e chegada ao desfecho da trama. Ações semelhantes são também realizadas com relação às obras impressas.

Portanto, pensar em multimeios atualmente não é algo estranho ou distante das pessoas. Com o advento da tecnologia, mais indivíduos tem acesso à *internet*, seja em casa, na escola ou em *lan houses*. O que mais chama a atenção a este respeito é o fato de que por ser algo, de certa forma, novo, não tem causado estranheza entre os usuários desta tecnologia, justamente por ser semelhante ao ato da leitura de livros impressos, mostrando que o conhecimento prévio envolvendo ações também existe e se faz presente nesta situação. No entanto, da mesma maneira que abre os horizontes com atualidades e novidades, podem mostrar um horizonte maior de diferentes tipos de leitores. Este fato pode ser percebido entre conhecedores de Agatha Christie, uma vez que alguns poucos que responderam aos anúncios colocados na *internet* quando da procura de voluntários para esta pesquisa tinham conhecimento acerca das obras virtuais criadas a partir das obras impressas da autora.

Mesmo com a disparidade existindo, a utilização de diferentes meios é válida e tem sido cada vez mais usada. É necessário perceber que algumas obras impressas que seriam lidas com dificuldade por alguns leitores podem ser conhecidas e “lidas” por jogadores de aplicativos virtuais.

3.3. Repertório - Estética da Recepção

Em um trabalho onde a participação do leitor é levada em conta, é importante a contribuição das teorias da Estética da Recepção. Para tanto, utilizarei textos que explicitem o termo “repertório”, foco da análise da leitura e da análise do jogo. Assim, utilizarei Iser (1996 e 1999) que explica o termo acima mencionado, o leitor implícito, como também as implicações para as obras em estudo neste trabalho.

Todavia, antes de entrar na teoria da Estética da Recepção, forneço características sobre a própria literatura, assim como algumas relacionadas ao leitor. Para isto, utilizarei Compagnon (2001). Segundo Compagnon, literatura é tudo o que é impresso (ou mesmo manuscrito), são todos os livros que a biblioteca contém (2001, p. 31). Entretanto, o mesmo autor percebeu que a literatura evoluiu e com o mundo globalizado em que se vive hoje, é muito restrito falar que literatura seja somente o texto impresso e oral. Dessa forma, acredito ser difícil a classificação do que seja ou poderia chegar a ser literatura, uma vez que esta se modifica com o tempo, com a cultura de um local e conseqüentemente, com as pessoas (COMPAGNON, 2001, p. 32). Assim, a participação do leitor torna-se, mais uma vez, imprescindível.

Para complementar a afirmação anterior, Compagnon (2001) propõe que “a desconfiança em relação ao leitor é – ou foi durante muito tempo – uma atitude amplamente compartilhada nos estudos literários” (p. 143), desconfiança, esta, compreensível, pois se acreditava que o texto por si só se explicava, completava-se, sem a necessidade da atuação de um leitor, seja este real ou não, para dar sentido ao texto como também para fazê-lo existir.

Para explicar o que é literatura, diversos autores e críticos se valem de uma definição que hoje é tida como canônica. O cânone fez-se presente como sendo

> *composto de um conjunto de obras valorizadas ao mesmo tempo em razão da unicidade da sua forma e da universalidade (pelo menos em escala nacional) do seu conteúdo: a grande obra é reputada simultaneamente única e universal (COMPAGNON, 2001, p. 33).*

É como se o julgamento de valor fosse exclusivo, ou seja, se alguma obra não se encaixasse naquele perfil, devesse ser colocada à margem e esquecida pela

sociedade, para não ser lida, entendida, apreciada e muito menos adaptada ou traduzida para ser perpetuada.

É neste ponto que coloco o leitor autorizado como participante, uma vez que é este, acredito, seguindo a Estética da Recepção, que determina uma obra ser ou não importante e literária. O leitor é agente em relação ao texto, pois age para construir a história que se encontra escrita por outra pessoa, dessa forma, é possível visualizar o leitor como sujeito agente enquanto o livro surge como o objeto a ser utilizado, lido e construído. Todavia, livro e leitor se constroem ao mesmo tempo, pois ao ler o agente sofre a ação do livro e vice-versa, relação de constantes mudanças, uma vez que se alteram e se transformam mutuamente.

Assim, Compagnon (2001) mostra o impacto do construto “leitor ideal”:

> *a leitura real é negligenciada em proveito de uma teoria da leitura, isto é, da definição de um leitor competente ou ideal, o leitor que pede o texto e que se curva à expectativa do texto (p. 143).*

Todavia, novas obras fazem com que novos sistemas surjam e assim uma nova forma de ler, de entender as obras e, por conseguinte, existe o que se pode chamar de adequação, ou seja, o leitor se adequa a uma nova maneira de ler, de compreender o texto, enquanto, da mesma forma, o texto se adequa ao seu novo leitor.

Portanto, para uma obra, é importante que exista o leitor e é a influência que esta obra teve em outras que assegura a sua sobrevivência e importância. Derrida (2002) postula o termo sobrevida de Benjamin (2001) para obras que continuam sendo conhecidas com o passar dos tempos, mesmo com a modificação da cultura e dos possíveis leitores, pois “a tradição literária é o sistema sincrônico dos textos literários, sistema sempre em movimento, recompondo-se à medida que surgem novas obras” (COMPAGNON, 2001, p. 34).

Com a presença de obras novas que surgiram com o novo sistema, existem também aquelas obras que se mantiveram e possivelmente serviram de base para as atuais. Assim, a partir de leituras já realizadas, há a possibilidade de que alguns indivíduos reconheçam traços de diferentes textos em um só. Como afirma Compagnon (2001) “o sentido é, pois, um efeito experimentado pelo leitor, e não um objeto definido, preexistente à leitura” (p. 149), lembrando, assim, que o sentido é

construído a partir de imagens e conhecimentos que o leitor já possui, algo que foi adquirido anteriormente, em outras leituras.

> *as normas e os valores do leitor são modificados pela experiência da leitura. Quando lemos, nossa expectativa é função do que já lemos – não somente no texto que lemos, mas em outros textos - , e os acontecimentos imprevistos que encontramos no decorrer de nossa leitura obrigam-nos a reformular nossas expectativas e a reinterpretar o que já lemos, tudo que já lemos até aqui neste texto e em outros. A leitura procede, pois, em duas direções ao mesmo tempo, para frente e para trás, sendo que um critério de coerência existe no princípio da pesquisa do sentido e das revisões contínuas pelas quais a leitura garante uma significação totalizante a nossa experiência (COMPAGNON, 2001, p. 149).*

Para que o leitor possa, então, participar da leitura do texto, é necessário que a obra apresente lacunas para que sejam preenchidas por este sujeito, que se utilizará de esquemas previamente existentes para completar a história, seja com acontecimentos, seja com imagens mentais acerca da trama e de personagens. Este local existe; no entanto, cabe ao leitor saber se colocar nele e aceitar que precisa fazer parte da obra para que esta exista e cresça.

Para Iser (1996) “o leitor ideal deveria ser capaz de realizar na leitura todo o potencial de sentido do texto ficcional” (p. 65). Porém, é praticamente impossível que um texto seja completado em todos os seus temas, essências e idéias, assim, pode-se pensar que o leitor ideal está longe de existir na realidade e o que se pode encontrar encaixa-se como o leitor implícito, descrito por Compagnon (2001) como “uma construção textual, percebida como uma imposição pelo leitor real; corresponde ao papel atribuído ao leitor real pelas instruções do texto” (p. 151).

Assim, é fato perceber que o universo literário é bem definido para Iser como algo que apresenta jogadores certos para cada função existente na obra. Ao leitor real é necessário que aja estabelecendo conexões com os esquemas textuais trazidos pelo leitor implícito, além de se deixar guiar pelo sistema previamente imposto.

Este sistema assemelha-se ao que Iser (1996) afirma quando fala sobre estratégias que levam o leitor a ter reações ao que lê e, por conseqüência, produz. As diferentes reações causadas no leitor são os erros que alguns cometem e são

guiados para um resultado menor, igual ou maior daquele esperado pelo autor. Dessa forma,

> *o papel de leitor se define como estrutura do texto e como estrutura do ato. Quanto à estrutura do texto, é de supor que cada texto literário representa uma perspectiva de mundo, criada por seu autor. O texto, enquanto tal, não apresenta uma mera cópia do mundo dado, mas constitui um mundo do material que lhe é dado. É no modo da constituição que se manifesta a perspectiva do autor (ISER, 1996, pp. 73 – 74)*

O papel do leitor se realiza de forma individual - carregando as imagens previamente presentes no leitor - e histórica apresentando a influência temporal da criação do texto. É preciso, desta maneira, lembrar que um texto é visto de diferentes formas em virtude do passar dos tempos e da mudança de cultura, como mostra Compagnon (2001)

> *os textos literários são justamente aqueles que uma sociedade utiliza sem remetê-los necessariamente a seu contexto de origem. Presume-se que sua significação (sua aplicação, sua pertinência) não se reduz ao contexto de sua enunciação inicial. É uma sociedade que, pelo uso que faz dos textos, decide se certos textos são literários fora de seus contextos originais (p. 45)*

Assim, se é a sociedade que define se um texto é literário ou não, deve-se, portanto, avaliar o tipo de leitor presente neste meio. Sabe-se que o leitor ideal nada mais é do que o sonho dos autores, a opção é partir da existência do leitor implícito que segue as regras do texto e o constrói no momento da leitura.

A construção do texto só é possível, todavia, com a utilização do conhecimento prévio adquirido deste leitor, que Iser (1996) afirma como sendo o repertório, e Compagnon (2001) explica que este termo é “o conjunto de convenções que constituem a competência de um leitor (ou de uma classe de leitores) num dado momento; o sistema de normas que define uma geração histórica” (p. 156). Dessa forma, o leitor parte do que conhece para o desconhecido, utilizando a sua bagagem para criação de novos textos e, conseqüentemente, em possíveis textos literários, uma vez que o leitor é que define uma obra como literária ou não e, também é ele

que faz a leitura e constrói o texto com esta ação levando com ele suas possíveis tendências ideológicas e influências sociais.

Iser (1999) afirma que “o ponto de vista em movimento possibilita ao leitor desenvolver a diversidade relacional das perspectivas textuais, as quais, como já observamos, se realçam cada vez que o ponto de vista salta de uma para outra” (p. 27). O ponto de vista do leitor pode se alterar com a leitura e pode encontrar dificuldades e facilidades quando da construção do texto.

Para isso, o repertório deve ser utilizado e não menosprezado. Pois Iser (1999) menciona que

> *a participação subjetiva de cada leitor, por mais diferenciada que seja, é não obstante controlada, porque o padrão de referências previamente dado decide sobre a evocação daquilo que fora armazenado. Em virtude da indeterminação de suas formulações, o esquema se apresenta como forma oca, a ser preenchida, em diferente medida, pelos conhecimentos sedimentados e individuais de cada leitor. Assim, o esquema dá forma à representação do leitor, forma essa que ao mesmo tempo revela a função vital desempenhada pelo repertorio textual para a formação de representações (p. 69)*

Todavia, o sentido passível de construção feito pelo leitor só ocorre se algo acontece com o leitor, ou seja, se algo no texto faz com que lembranças anteriores surjam e o leitor saiba como se distanciar delas, para poder aplicá-las no texto a ser construído. No entanto, os textos não possuem todas as características esperadas pelos leitores, e alguns dos leitores desistem da leitura por se depararem com dificuldades de entendimento.

Assim, o leitor precisa levar com ele o repertório para fazer a leitura, no entanto, precisa saber se distanciar para utilizar todo o conhecimento prévio presente.

> *A constituição de sentido que acontece na leitura, portanto, não significa que criamos o horizonte de sentido, tal como implicado pelos aspectos do texto; ademais, a formulação do não-formulado abarca a possibilidade de nos formularmos e de descobrir o que até esse momento parecia subtrair-se à nossa consciência. Neste sentido, a literatura oferece a oportunidade de formularmo-nos a nós mesmos, formulando o não-dito (ISER, 1999, pp. 92 – 93).*

Este excerto afirma novamente a idéia do leitor sendo criado juntamente com o texto que lê. Aprendendo e ensinando o que não precisa ser dito para sua constituição. Dessa forma, ao utilizar a resposta de questionário por leitores para esta pesquisa, é necessário ter em mente que cada leitor é único, que produz os textos cada qual de sua maneira, dotado de conhecimentos específicos e utilizáveis para a construção de sentidos dos textos literários.

Neste capítulo vimos a importância do repertório para a compreensão de obras, sejam elas impressas ou virtuais e como o leitor constrói a trama juntamente com o texto que está lendo. É importante, assim, relacionar estas características com este trabalho, uma vez que este envolve a análise da recepção de leitores e não – leitores de Agatha Christie de obras virtuais criadas a partir de seus textos.

Na análise dos questionários ficará ainda mais clara a importância e relevância do repertório quando relacionado a obras adaptadas. Quando existe alguma informação por parte do leitor em relação à obra é possível que leituras futuras sejam compreendidas mais satisfatoriamente devido ao conhecimento prévio e ao horizonte anteriormente ampliado por outras leituras.

No caso dos *games* de computador, o texto impresso surgiu antes do aplicativo no mundo digital. Assim, é passível de se pensar que quem tenha lido os livros entenda mais facilmente as obras virtuais, no entanto não é possível fazer esta afirmação e este trabalho pode ajudar a discutir se o repertório ajuda ou não no entendimento dos jogos de computador, como uma conseqüência da pesquisa e não como um objetivo inicial.

4. Impresso X Virtual

Ler atualmente não significa simplesmente sentar no sofá com um livro nas mãos. É fato que se pode realizar o ato de leitura em diferentes lugares com a utilização de diversos tipos de obras, autores, temas e estilos. Mais do que isso, hoje as obras impressas encontraram seus similares online, ou seja, muitas das tramas conhecidas em escolas, bibliotecas e universidades podem ser encontradas no mundo virtual, seja como uma simples reprodução da história ou, seja como uma adaptação daquela mesma obra em formato digitalizado para computador, televisão ou cinema.

Pode-se pensar que, da mesma forma que o formato da literatura se modificou, o tipo de leitores também se alterou. A existência de obras virtuais não significa a extinção das obras impressas nem a falta de leitores. A multimodalidade surge como algo inovador, crescente e interessante. Todavia, na literatura a multimodalidade não é algo novo. A cultura e a comunicação tem sido multimodais desde sempre, como pode ser percebido nas representações indígenas, com a decoração em potes de argila que contam histórias, ou as danças e pinturas corporais em diversas tribos. A inovação é considerar a literatura em outros meios, hoje, também como literatura, uma vez que nossa concepção de literatura é muito canônica e institucionalizada.

> *A produção literária lida hoje, por exemplo, com leitores que possuem uma construção mental cinematográfica, ou seja, no seu modo de ler a "construção mental de um filme" é marcante, paradigma este impossível de ser pensado em um leitor do séc. XVIII (ARANHA, p. 31, 2008)*

Assim, os recursos audiovisuais existentes atualmente podem surgir como algo lógico quando associado à leitores acostumados com a interatividade, com a ideia de participante explorador que imerge em textos (ARANHA, p. 32, 2008). Portanto, é possível pensar que os leitores atuais se interessariam em ler narrativas por meio de jogos eletrônicos.

Neste trabalho o corpus é marcado pela presença de aplicativos virtuais criados a partir de obras literárias de Agatha Christie, dessa forma, pensar em

narrativas virtualizadas compostas por imagens, sons e vídeos não é algo distante de leitores. Ao se atentar ao fato de que são adaptações, outros trabalhos também já foram realizados com relação a trabalhos adaptados de produções da autora. Filmes, séries para a televisão e traduções surgiram criados a partir de diversos livros de Christie, como *Agatha Christie's Poirot* (1989) que foi ao ar pela ITV na Inglaterra em formato de série e *A Ratoeira*, apresentada pela primeira vez em 1952 em Londres, em formato de peça teatral que esteve em cartaz por muitos anos no Reino Unido.

Obras de Christie estão também presentes virtualmente, sendo encontradas em *sites* especializados em *downloads* de obras completas de diversos autores, assim como, em outros *sites* que disponibilizam filmes, peças e jogos de computador baseados em textos da autora para compra ou acesso gratuito do material.

No caso desta pesquisa, são os jogos de computador que surgem como objeto de análise e comparação em relação a obra impressa. O interesse surgiu após a percepção da existência de inúmeros *sites* que anunciavam a criação de *games* para computador com o nome dos livros e o da autora na apresentação. A princípio pensei que poderia ser uma maneira de chamar a atenção de leitores e conhecedores de Agatha Christie, porém, com um estudo mais aprofundado percebi que as criações virtuais eram verdadeiras adaptações de suas obras impressas para o formato virtual. No entanto, nestes mesmos locais *online* onde era possível fazer uso do aplicativo, não foi possível encontrar em todos os que foram visitados menções sobre as obras virtuais como sendo adaptações. O nome da autora aparecia juntamente com as imagens dos jogos, mas não havia associação desta informação com o conteúdo dos aplicativos, cabendo ao usuário fazer a ligação entre obra virtual e a autora, o que é possível que nem todos o fizessem, ficando, portanto, subentendido a obra virtual como adaptação, não havendo, porém, indicações direta dos responsáveis pelo *site*.

Nesta parte do trabalho, farei uma comparação entre os romances policiais da autora com as obras virtuais criadas a partir deles. Primeiramente analisarei os livros, verificando personagens, trama e outros elementos da narrativa e em um segundo momento analisarei os jogos, tendo como objetivo perceber as características básicas de um aplicativo virtual, como a construção imagética de cada jogo, assim como a produção de personagens e ambiente. Em seguida

compararei os livros impressos com os respectivos jogos de computador criados com base na trama presente na obra, para tanto, utilizarei como base teórica os autores presentes no capítulo sobre a teoria de tradução e adaptação.

4.1. Obras impressas

A tabela abaixo é composta por alguns elementos da narrativa e servirá como base para análise dos livros de Agatha Christie que foram utilizados pelos indivíduos que participaram desta pesquisa.

Inicialmente, farei um resumo de cada uma das obras, com o enfoque voltado para cada uma das histórias, avaliando trama, construção de personagens e desfecho, para que, posteriormente, quando da comparação com as obras virtuais os elementos possam ser comparados e analisados.

	A Morte no Nilo	Morte na Praia	O Caso dos Dez Negrinhos	Assassinato no Expresso do Oriente
Personagem principal	Hercule Poirot	Hercule Poirot	Hercule Poirot	Hercule Poirot
Lugar	Navio Karnak	Hotel em Devon	Casa em uma ilha	Trem
Motivo	Ciúmes	Dinheiro	Vingança	Vingança
Modo	Arma de fogo	Estrangulamento	Diversos	Facadas
Criminoso e Consequência	Jaqueline: Morte	Patrick Redfern e esposa: Prisão	Juiz Wargrave: Suicídio	Vários: Não - definido

4.1.1. *A Morte no Nilo* (1937)

A trama principal das histórias de Agatha Christie sempre gira em torno de um crime que é solucionado ao final do livro por um detetive, podendo este ser Hercule Poirot, Miss Marple, Terence ou outros.

O livro *Morte no Nilo* apresenta um crime cometido dentro do navio Karnak, no meio do Egito, onde uma mulher é assassinada com um tiro. Com diversos suspeitos, Hercule Poirot juntamente com o Capitão Hastings, que estão de férias neste momento, resolvem ajudar a solucionar o caso, já que estavam no Karnak e se viram na obrigação de fazer algo em nome da justiça. O livro inicia com a descrição de quem seria Linnet (a vítima) e Jaqueline (sua melhor amiga). O relacionamento das duas é mostrado desde o início da amizade até o ponto em que deixam de ser amigas quando o noivo de Jaqueline a deixa e se casa com Linnet. A partir deste momento, a vida dos três se modifica completamente e Jaqueline é vista diversas vezes seguindo Linnet. Sua obsessão é tão grande que embarca no mesmo navio no qual o casal está e fica à espreita. Em nenhum momento temos investidas vingativas por parte de Jaqueline para com Linnet ou seu atual marido. No entanto, em uma das noites regadas à vinho e festa, ela se descontrola e diz que irá cometer suicídio, pois sua vida foi desgraçada depois da desilusão amorosa que sofreu e as conseqüências, como o desejo incansável de vingança. Porém, ao invés de atirar em si mesma, descontrola-se e atira acidentalmente em seu ex-parceiro que fica imobilizado até o final da viagem, incapacitado de caminhar devido ao fato de ter sido ferido no joelho. Muitos acontecimentos estranhos e misteriosos ocorrem e somente ao final da obra, com a ajuda de Poirot e Hastings, é que descobrimos que a assassina de Linnet foi Jaqueline, que se arrepende amargamente de tê-la matado e, ainda mais decepcionada por ter atingido seu eterno amor com um tiro, decide acabar com a própria vida, momentos antes de ser levada pela polícia escoltada para fora do navio direto para a cadeia.

Como obra impressa, as características básicas de qualquer livro estão presentes, como a história dividida em capítulos, que são formados por parágrafos e frases que se iniciam da esquerda para a direita de cima para baixo. A leitura é feita linearmente, com a descrição dos eventos e personagens minuciosamente feitos para que o leitor possa criar a imagem do que está sendo descrito em sua mente. O

livro em questão não apresenta figuras, deixando as possíveis criações imagéticas para os leitores.

Para que o leitor possa criar as imagens e possa também se colocar dentro da história, a descrição dos locais presentes na trama, assim como a caracterização de personagens e variados ambientes se faz necessária. Logo no início deste livro, temos a descrição de uma das pessoas presentes na obra, Linnet:

> Os dois ficaram extasiados, olhando para a recém-chegada. Um Rolls Royce parou em frente ao Correio; uma moça saltou. Usava um vestido simples (pelo menos na aparência), e era realmente uma linda mulher, de cabelos louros, aristocrática, bem feita de corpo, enfim uma raridade na cidadezinha de Malton-Under-Wode (p. 7)

Este excerto possui informações suficientes para que os leitores possam imaginar esta personagem, visto que sabemos que é uma moça, bonita, loira e rica. No entanto, cada leitor criará uma imagem própria desta mulher, trazendo consigo possíveis imagens de mulheres que conhece agrupando-as para criar Linnet.

Da mesma forma que temos de pensar em personagens, a descrição do local onde acontecem os eventos do livro são necessários e, acredito que quanto mais detalhados, mais verossimilhantes e passivos de fazer com que o leitor adentre ainda mais na história.

Nesta parte da obra temos, além da descrição do meio de transporte, temos as informações acerca do ambiente externo em que os personagens se encontram:

> *O grupo voltou para o barco, conversando animadamente. O Karnack, mais uma vez, deslizou rio acima; o cenário tornou-se mais ameno, mais hospitaleiro, enfeitado de palmeiras e plantações pelos dois lados da margem.*
> *Como se a paisagem tivesse liberado uma opressão secreta, os passageiros tornaram-se mais animados. A crise de mau humor de Tim parecia superada, a de Rosalie Otterbourne também. Até Linnet Doyle parecia esquecida de suas preocupações. (p. 88)*

Além de sermos informados a respeito do local, temos os sentimentos de alguns passageiros descritos, apoiando os leitores para a compreensão dos acontecimentos futuros, podendo, assim, aumentar o conhecimento envolvendo

cada uma das pessoas presentes na trama para poder, também, analisar quem poderia ser o culpado pelo crime que iriam ser cometido.

Portanto, durante a leitura da obra o leitor é informado por meio de palavras sobre, não somente os eventos, mas também sobre os sentimentos, interesses e vontades de cada personagem, podendo, assim, criar a história em imagens.

4.1.2. *Morte na Praia* (1941)

A trama do livro se passa em uma ilha perto de Devon onde muitas pessoas estão hospedadas em um hotel à beira – mar. Hercule Poirot está presente entre eles e percebe que a paz do local está por um fio quando entende que há um triângulo amoroso envolvendo dois homem e uma mulher. Arlena Marshall, esposa do capitão Marshall estava tendo um caso às escondidas com Patrick, e foi este mesmo homem que a encontrou na praia, estrangulada. Como o crime ocorreu em uma ilha, onde havia somente um hotel, deduz-se que quem cometeu o assassinato foi alguém que Hercule Poirot conheceu. Muitas pessoas são investigadas, mas Poirot percebe que há mais do que somente a idéia de crime passional. Para ele, nem a mulher de Patrick cometeria o crime sozinha e nem o marido de Arlena. Com pesquisa, investigações e a participação do policial Colgate, Poirot chega ao veredicto. Ele consegue provar que foram dois assassinos: Patrick Redfern e sua esposa. Os dois cometeram o assassinato de Arlena para ter acesso ao dinheiro que ela possuía no banco. Para que ninguém desconfiasse do sumiço do dinheiro, inventaram que Arlena estava sendo chantageada por uma pessoa que ninguém conhecia, mas que sabia do caso dela com Patrick. Somente ao final do livro é que temos todas estas informações, fornecidas por Hercule Poirot em uma espécie de palestra, na qual demonstra suas habilidades, evidências encontradas e motivo dos assassinos.

Neste livro a descrição dos personagens é feita logo no primeiro momento em que são mencionados, para que os leitores possam criar a imagem de cada um, uma vez que durante a trama nenhuma ilustração se faz presente para complementar a história.

> *Deu alguns passos pela praia a fim de apanhar a toalha que deixara na areia. Foi então que uma mulher passou pelo rgupo, dirigindo-se do hotel para a praia. Sua chegada parecia uma entrada no palco, e ela andava como se tivesse plena consciência do fato. Aparentemente era tudo muito natural. Estava acostumada ao efeito produzido por sua presença. Era alta e esguia. Vestia uma roupa de banho branca muito simples, sem costas, e toda a parte exposta de seu corpo estava lindamente bronzeada. Era perfeita como uma estátua. Seu cabelo era ruivo e brilhante, todo ondulado em torno do pescoço. Seu rosto tinha a ligeira dureza que surge quando os trinta anos já passaram, mas a impressão geral era de juventude – de uma vitalidade magnífica, triunfante. Seus olhos azul-escuro, de formato amendoado, davam a seu rosto uma imobilidade meio oriental. Trazia na cabeça um enorme chapéu chinês verde-jade. Comparadas a ela, todas as mulheres da praia pareciam insignificantes. E, inevitavelmente, o olhar de todos os homens presentes ficou fixo em sua pessoa (pp. 17 – 18)*

Descrições detalhadas como esta fazem com que o personagem cresça para o leitor enquanta faz a leitura, sendo, de certa forma, mais fácil de visualizar e com o processo de imaginação, criar a imagem desta mulher bonita, de olhos azuis, ruiva com o corpo bronzeado já passado dos trinta anos.

Não somente personagens são descritos detalhadamente neste livro, mas também o ambiente em que eles se encontram:

> *À esquerda de Poirot, Mrs. Gardener conversava sem parar em tom monótono, enquanto tricotava vigorosamente, fazendo as agulhas baterem umas nas outras. Atrás dela Odell C. Gardener, seu marido, estava deitado em uma espreguiçadeira, com o chapéu enfiado até o nariz, e de vez em quando respondia com uma breve frase quanda ela lhe perguntava alguma coisa. À direita de Poirot, Miss Brewster, uma mulher atlética, de cabelos grisalhos e um rosto agradavelmente bronzeado, fazia comentários ríspidos. O som resultante dessa combinação de vozes parecia um cão-pastor ladrando possantemente e interrompendo o incessante latido de um Lulu da Pomerânia (p. 8)*

Pode-se afirmar que o leitor tem a habilidade de escolher se lerá todos os capítulos ou se fará a escolha de ler apenas alguns e, assim, conhecer o enredo superficialmente, ou seja, apenas as partes importantes para saber quem é a vítima e quem cometeu o crime, interesses marcantes de leitores de romances policiais. Dessa forma, o leitor conhece a trama no momento em que lê a descrição dos

eventos, pois são os personagens que com o passar dos acontecimentos passam a descrever o que houve e assim o leitor pode compreender a trama.

4.1.3. *O Caso dos Dez Negrinhos* (1939)

O Caso dos Dez Negrinhos (1939) foi um sucesso e continua sendo muito lido atualmente, devido à forma de construção da história, que envolve uma casa em uma ilha, que dez pessoas foram convidadas para visitar e passar o final de semana. Todos receberam uma carta de um amigo que os chamava para se hospedarem uns dias na casa dele e aproveitar o descanso do local. Quando chegaram, este amigo não estava na casa e logo perceberam que ele não apareceria. A ilha ficava relativamente perto do continente, no entanto, somente pela manhã é que os habitantes recebiam suprimentos para o dia e era também o único horário que pessoas chegavam e saíam da ilha. No início da convivência das pessoas foi tranqüilo até que um crime foi cometido da maneira que estava descrita em um poema num quadro da casa. O poema falava sobre dez negrinhos que foram morrendo e, com o tempo, conseqüentemente, todas as pessoas da casa morreram da forma descrita no texto. Hercule Poirot é o detetive que descobre a real farsa da viagem. O primeiro homem que foi morto era o assassino, pois este encenou a morte para que pudesse acabar com a vida dos outros participantes do jogo, como o mesmo afirma que essa aventura foi. Ao final da história, quando o detetive explica o caso, menciona que o homem decidiu reunir todos os seus inimigos em uma casa e se livrar de todos sem levantar suspeitas, porém, foi descoberto e teve que pagar por seus crimes.

Este livro, como outros da autora, apresenta o crime sendo solucionado por Hercule Poirot e revelado pelo mesmo em momentos finais da história. É fato perceber, no entanto, que nem todos os elementos para a descoberta do crime são revelados ao leitor, uma vez que alguns acontecimentos só são mencionados ao final do livro, pois terem sido reconhecidos por Poirot e sua visão só nos é mostrada na ocasião de revelação do assassino.

A visão de Poirot e de outros é que faz com que o leitor possa acompanhar e construir a história quando da leitura do livro. É por meio de informações que os

personagens revelam que a trama é composta e para isto, diversas descrições são feitas, desde pessoas a locais externos e ambientes internos, neste caso, uma casa em uma ilha.

Logo no início do livro é onde se tem uma descrição importante, a da ilha em que as dez pessoas ficarão após o convite de um amigo:

> *Subiram uma encosta e desceram por um caminho em ziguezague até Sticklehaven, simples amontoado de casinholas com um ou dois barcos de pesca suspensos sobre as armações, na praia.*
> *Iluminada pelo sol poente, avistaram pela primeira vez a ilha do Negro, que sobressaía do mar ao sul.*
> *- Fica bem longe! – disse Vera, surpressa.*
> *Fizera dela uma idéia diferente, próxima da costa e coroada por uma bela casa branca. Mas não se via casa alguma: apenas a silhueta abrupta do rochedo, que lembrava vagamente uma gigantesca cabeça de negro. Seu aspecto era um tanto sinistro. Vera teve um leve estremecimento (p. 20)*

Juntamente com a personagem, é possível que o leitor se transporte para este local e seja capaz de ter o mesmo sentimento que ela, aproximando-se ainda mais da história imaginando a ilha e a sensação a envolvendo. Além desta descrição externa, há, durante a leitura da obra, a possibilidade de compreensão e entendimento de como era a casa da ilha vista da parte de dentro:

> *Um perfeito quarto de dormir, todo decorado em estilo moderno. Tapetes de cor de marfim no lustroso piso de parquete, paredes pintadas em tons suaves, um comprido espelho cercado de luzes. O consolo da lareira despido de quaisquer onamentos a não ser um enorme bloco de mármore branco com a forma de um urso, exemplar de arte moderna em que se inseria um relógio. Acima dele, numa resplandecente moldura de cromo, havia um grande retângulo de pergaminho: um poema (p. 26)*

Ao ler, o leitor sabe onde se encontra e com cores e objetos descritos pode imaginar o local e se transportar para lá caso necessário, fazendo uso de sua imaginação.

4.1.4. *Assassinato no Expresso do Oriente* (1933)

O enredo de *Assassinato no Expresso do Oriente* é similar às outras obras de Agatha Christie, ou seja, temos um assassinato que deverá ser desvendado por Hercule Poirot e sua solução será explicada somente ao final da obra. Neste livro em especial, o crime acontece em um vagão de trem que está em viagem na Europa, com diversas pessoas que, de certa forma, têm alguma conexão entre si. O assassinato ocorre em uma das cabines do trem e Poirot descobre quem são os assassinos a partir de pistas que encontra e, também, com a ajuda dos criminosos, que voluntariamente lhe entregam evidências com o passar do tempo, durante as investigações. Este livro é um tanto diferente, pois apresenta um desfecho interessante, uma vez que Hercule Poirot não se encontra em poder de fazer a lei ser cumprida, pois está de férias, viajando fora de sua jurisdição e não pode prender nenhum dos assassinos. Dessa forma, com a conclusão da obra apresentada somente nos últimos capítulos e sempre em forma de palestra ministrada pelo detetive, temos a solução do crime como um ato tendo sido cometido por mais de um criminoso, cada qual com o seu motivo interno.

O trem é descrito no início do livro, transportando o leitor para a área em que ele está, situando o local e logo em seguida os passageiros:

> *Eram cinco horas de uma manhã de inverno na Síria. Ao longo da plataforma de Aleppo, estacionava o trem pomposamente anunciado nos guias turísticos como o Taurus Express: carro-restaurante, carro-dormitório, dois vagões com poltronas para passageiros.*
> *À subida para o carro-dormitório, um jovem tenente francês, elegantemente fardado, conversava com um homenzinho, agasalhado até as orelhas, o que lhe deixava ver só o nariz vermelho e as pontas do bigode curvo, voltado para cima (p. 3)*

Apresenta-se, portanto, clima, ambiente externo e passageiros. Sendo completada a descrição páginas à frente, mas por outra personagem. Descrições distintas por passageiros diferentes faz com que o leitor saiba mais sobre o local e possa, com as informações, aumentar seu conhecimento:

> *Devia ser Aleppo. Nada de interessante para ver. Unicamente a plataforma, comprida e mal iluminada, onde ressoavam as furiosas altercações dos árabes. Abaixo da janela, dois homens falavam francês. Um deles era um oficial; o outro um homenzinho de longo bigode crespo. A moça sorriu levemente. Nunca vira um homem tão encapotado. Evidentemente devia estar muito frio. Eis porque aqueciam o trem dessa maneira. Tentou baixar mais o vidro da janela, mas ela não desceu (p. 4)*

Personagens descritos também tornam o livro mais verossimilhante, uma vez que é possível que o leitor construa a imagem das pessoas a partir de seus próprios conhecidos e os adeque aos adjetivos e construções corporais apresentados no texto:

> *Poirot absorveu-se na tarefa de não molhar o bigode na sopa. Terminado o prato, olhou em torno de si, enquanto esperava o outro. Havia no restaurante talvez meia dúzia de hóspedes e desses só dois interessaram Poirot. Esses dois estavam sentados a uma mesa pouco distante. O mais novo era um belo rapaz de cerca de trinta anos, evidentemente americano. Não foi ele, porém, e sim o companheiro, quem atraiu a atenção de Poirot. Era um homem de sessenta a setenta anos, com uma aparência meiga de filantropo. A cabeça calva, a testa convexa, os lábios sorridentes, que deixavam ver a dentadura postiça, tudo denunciava uma criatura bondosa. Só os olhos, pequenos, profundos e astuciosos, destoavam dessa expressão. E não só eles. Conversando com o seu jovem companheiro, o homem relanceou o olhar pela sala; dando com Poirot, uma súbita malevolência escureceu-lhe o olhar (p. 10)*

Assim, é fato afirmar que o leitor tem um papel importante dentro e fora do livro, visto que deve ser agente, ou seja, aquele que lê, interpreta e constrói a história de forma a dar vida à trama e aos personagens, possibilitada pela leitura de textos marcados pela descrição de ambientes, pessoas e sentimentos, auxiliando o leitor nesta tarefa de produção ativa dos eventos da obra impressa.

Percebe-se, portanto, que nestas obras impressas da autora Agatha Christie há sempre um crime que será solucionado pelo detetive Hercule Poirot ou por seu fiel amigo Capitão Hastings. O mistério é normalmente revelado ao final da obra, explicado pelo próprio detetive e, muitas vezes, o leitor só conhece todos os

elementos da trama neste momento, o que dificulta, de certa forma, a descoberta do criminoso antes do desfecho.

Os romances foram escritos nos anos 30 e 40, mas nem por isso perderam seu brilho e interesse. Por mais que tenham mais de 50 anos ainda apresentam temas atuais e se caracterizam por possuírem uma linguagem acessível, com amplo uso de adjetivos para a descrição e caracterização de ambientes e personagens, além de serem marcadas pela presença de vários personagens por livro em variados locais. Os crimes sempre são motivados e justificados por seus malfeitores, com punição para eles, caso haja esta possibilidade.

Dessa forma, pode-se perceber que não há muita variação em relação a temas, eventos e acontecimentos nos romances da autora. Há, no entanto, criatividade envolvendo os crimes e motivos envolvendo trama, razão pela qual, talvez, a autora ainda continue sendo lida e continue influenciando leitores, produtores e outras pessoas interessadas pelo estilo literário.

4.2. Jogos de computador

Esta parte da análise está focada em perceber como os jogos de computador foram criados. Alguns elementos serão estudados para que haja uma compreensão maior acerca da forma de construção de cada aplicativo virtual, como a produção das imagens, visto que os jogos não foram produzidos e distribuídos pela mesma empresa. Além de verificar características envolvendo a construção virtual de cada um deles, a comparação com as obras escritas faz-se necessária, uma vez que as obras virtuais foram criadas a partir de obras impressas de Agatha Christie e este fator é analisado quando do momento da pesquisa que envolve o reconhecimento e percepção da utilização ou não do conhecimento prévio e do repertório dos indivíduos.

A tabela[9] abaixo traz algumas informações sobre os *games* que serão analisados mais profundamente.

	Death on the Nile	Evil Under the Sun	And Then There Were None	Murder on the Orient Express
Ano	2007	2007	2005	2005
Gênero	Arcade (aventura), lógica (busca), 3D, terceira pessoa[10]	Arcade (aventura), lógica (busca), 3D, terceira pessoa	Arcade (aventura), lógica (busca), 3D, terceira pessoa	Arcade (aventura), lógica (busca), 3D, terceira pessoa
Desenvolvedor	Flood Light Games	AWE Games	AWE Games	AWE Games

[9] Tabela criada com base em informações presentes em uma tabela semelhante sobre o jogo *And Then There Were None* no *site* www.smashingshowcase.com

[10] O *site* www.smashingshowcase.com apresenta estas informações e está em língua inglesa e a tradução dos termos utilizados foram feitos pela autora deste trabalho. Termos originais: arcade (adventure), logic (quest), 3D, third person.

Publicado por	Oberon Media	Oberon Media	The Adventure Company	The Adventure Company
Plataforma	PC (computador)	PC (computador)	PC (computador)	PC (computador)
Língua	Inglês	Inglês	Inglês	Inglês
Nome da autora na caixa do jogo de computador	Sim	Sim	Sim	Sim

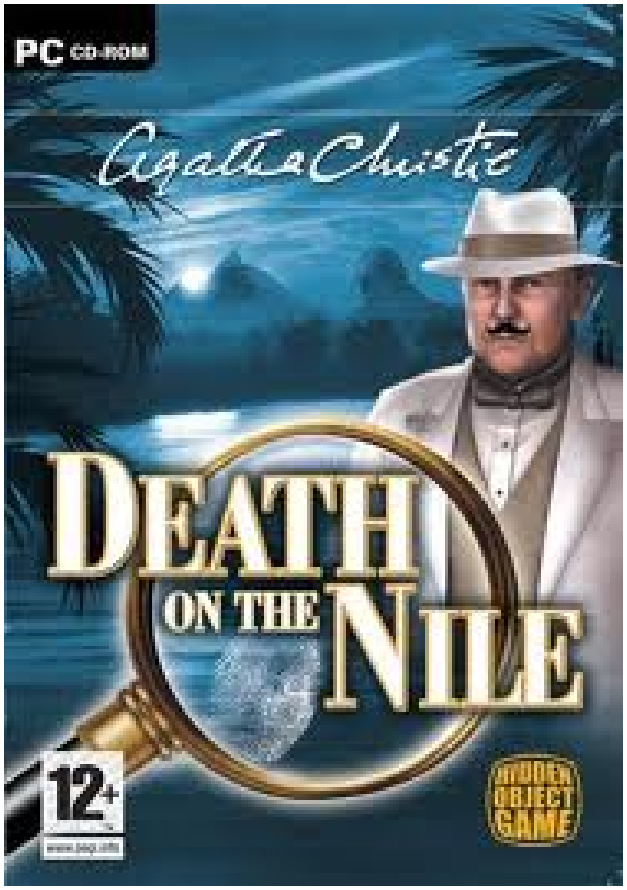
4.2.1. *Death on the Nile* (2007)

Este jogo desenvolvido em 2007 pela empresa *Flood Light Games* e distribuído pela *Oberon Media* para ser utilizado em computadores existe somente em língua inglesa[11]. O público-alvo, a princípio, seriam indivíduos que conhecem os jogos eletrônicos e costumam jogar frequentemente, uma vez que sua distribuição concentra-se, principalmente, no mundo virtual. A língua em que foram produzidos poderia limitar o processo de distribuição, interesse e conhecimento por parte de jogadores não conhecedores dela. Todavia, não se pode confirmar tal afirmação, visto que o aplicativo virtual encontra-se disponível na *web* e pessoas de todo o mundo podem ter acesso às obras.

Quanto ao objetivo da criação deste jogo eletrônico, não há informações por parte dos seus criadores. No entanto, é possível especular que pode ter sido criados com o intuito de trazer o nome da autora do livro em que foi baseado novamente à mente, mãos e computadores de possíveis interessados e fãs de Agatha Christie, uma vez que, quando o aplicativo foi divulgado em alguns *sites* especializados em jogos virtuais, menções a respeito da autora foram feitas, como afirmar que este *game* foi baseado em uma de suas obras ou mencionar o famoso detetive – Hercule Poirot – conhecido pelos leitores dela.

Além das informações envolvendo a autora terem sido divulgados *online*, a caixa contém o nome da autora na capa, sendo seguido pelo nome do jogo, uma imagem do detetive com uma lupa marcada com uma impressão digital.

[11] A língua portuguesa foi escolhida para as citações, visto que aos indivíduos foi pedido que fizessem uso dos livros neste idioma, uma vez que são brasileiros.



1. Capa do jogo de computador *Death on the Nile* (2007)

O livro foi publicado em 1937, em um período histórico diferente do momento no qual o aplicativo de computador foi criado. No entanto, isto não fez com que o jogo ficasse desinteressante ou antigo, visto que a história apresentada na obra envolve crime e assassinato com tentativas muitas vezes frustradas de descobrir quem os havia cometido. Assim, o game criado em 2007 coloca o jogador como o detetive Hercule Poirot, investigando os outros personagens, analisando pistas e desvendando mistérios. A história é mantida, mas apresentada de uma maneira diferente, o que faz com que o leitor se torne ativo e participante, tanto do livro como do jogo, mas de formas variadas.

4.2.2. *Evil Under the Sun* (2007)

Evil Under the Sun, se caracteriza por ser um jogo de aventura em que o jogador tem de descobrir pistas com o passar das fases para poder desvendar o crime que acontece logo no início dele.

Criado em 2007 pela *AWE Games* e distribuído pela *Oberon Media* em língua inglesa, é apresentado em 3D, onde o jogador pode, ora ser Hercule Poirot, ora Capitão Hastings, dependendo do local de cada investigação. Investigação que se marca por ser não-linear, ou seja, pode ser jogado com uma sequência diferente de eventos, que levam a mesma conclusão.

O aplicativo de computador começa com o detetive Hercule Poirot conversando com o capitão Hastings em um quarto de hotel. Os dois conversam sobre formas de solucionar crimes e Poirot explica para o capitão como agir em diferentes situações e afirma que dará início a três histórias. Durante as histórias, o detetive narra o que acontece e ajuda o jogador a escolher quais ferramentas utilizar para solucionar os problemas e conversa dando dicas como se fossem para o capitão Hastings. Dessa forma, é possível perceber que a abertura da trama é exposta de maneira diferenciada na obra virtual, pois temos o crime logo no início, enquanto no livro isto não acontece.

Esta distribuição de elementos poderia ser um fator de impedimento e dificuldade para alguns jogadores não conhcedores desta técnica. Todavia, apesar do jogo eletrônico ser autoexplicativo, com as fases sendo explicadas minuciosamente, assim como cada missão a ser cumprida, existe mais de um *site* com um artifício chamado "*walkthrough*"[12], conhecido na linguagem dos jogadores como sendo o "detonado", ou seja, é um guia que apresenta passo-a-passo todas as etapas a serem seguidas pelos jogadores, apresentando dicas e formas de descobrir os possíveis elementos surpresa que possam existir e onde encontrá-los.

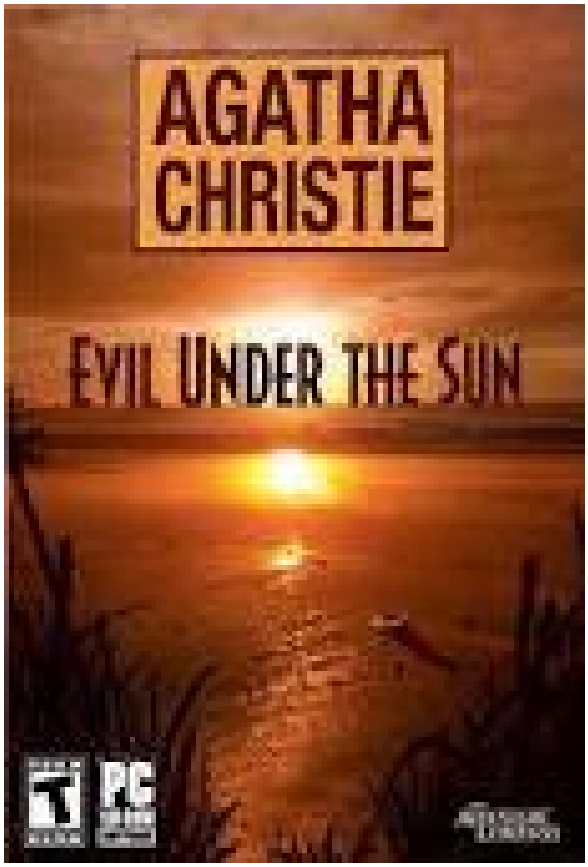
Enquanto em alguns endereços eletrônicos é possível encontrar todos estes elementos, em outros que disponibilizam a obra virtual não fazem menção alguma à autora do texto impresso, afirmam somente que o jogo eletrônico possibilita ao

---

[12] Este *site* apresenta um modelo de *walkthrough* para *Evil Under the Sun*: http://www.the-spoiler.com/ADVENTURE/Awe.games/agatha.christie.evil.under.the.sun.1/agathachristieevilunderthesun.htm

jogador “ir além do romance original”[13] que poderia ter ao ler, exemplificando com algumas imagens e vídeos do *game*.

No entanto, caso algum indivíduo tenha contato com a caixa do jogo, verá facilmente o nome da autora na capa em letras grandes e o nome do jogo logo em seguida, com a imagem de um pôr-do-sol como pano de fundo.



1. Capa do jogo de computador *Evil Under the Sun* (2007)

Acredito que o meio em que a obra é divulgada e distribuída também determina a forma como esta ação será feita, ou seja, nem todos os jogadores de aplicativos virtuais conhecem a autora dos romances policiais ou sabem da existência de jogos de computador criados com base os textos escritos.

[13] *Site* que disponibiliza esta descrição http://www.bigfishgames.com/download-games/4577/agatha-christie-evil-under-the-sun/index.html

4.2.3. *And Then There Were None* (2005)

O jogo eletrônico de aventura e busca intitulado And Then There Were None produzido em 2005 pela empresa AWE Games e distribuído por The Adventure Company se caracteriza por ser um aplicativo 3D em que o jogador é ativo e participa da trama do *game* atuando como o detetive Hercule Poirot, personagem conhecido pelos leitores de Agatha Christie por estar em praticamente quase todos os livros da autora.

O aplicativo pode ser encontrado para *download* em diversos *sites* especializados e em alguns deles é possível encontrar informações detalhadas sobre os jogos e em um deles em especial – www.iwin.com - menciona a relação existente entre o *game* e o livro.

Apresentadas juntamente com imagens, as características do jogo o definem como "o primeiro jogo de computador baseado no famoso romance da aclamada mestre do gênero policial – Agatha Christie"[14]. Além desta informação temos que o jogador seria mais um personagem da história que o faria voltar a história original, fazendo parte de um aplicativo com múltiplos finais dependendo do número de pessoas resgatadas. Ligado a isso, este site ainda se apresenta como um dos poucos que informam sobre a qualidade gráfica, definindo-a como algo que expressa a atmosfera desesperançosa[15].

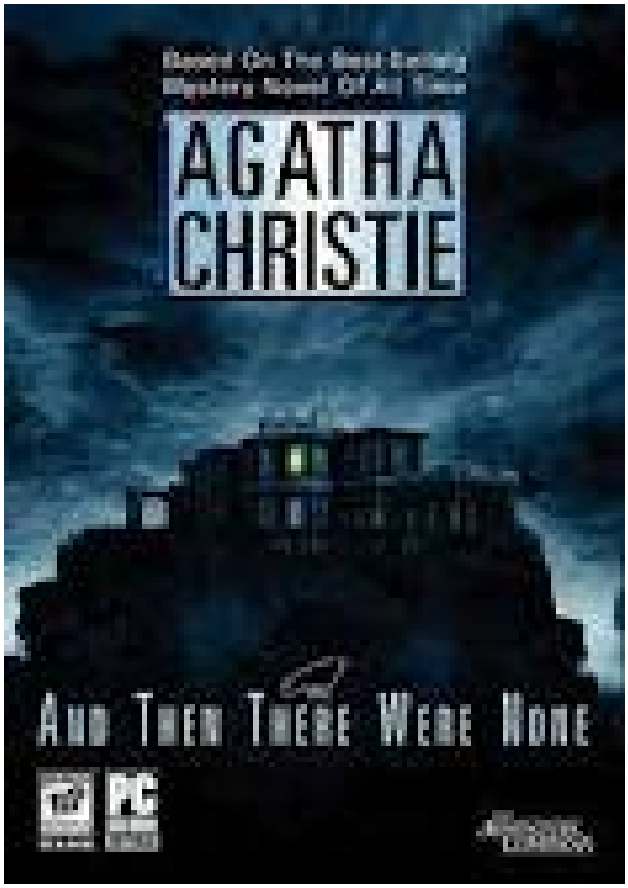
Não somente na *internet* temos bem demonstrada a relação entre o livro e o aplicativo virtual, pois na capa do *game*, além de haver o nome da autora do texto impresso, temos a informação de que aquele aplicativo foi baseado no romance mais vendido de todos os tempos[16].

---

[14] Texto original: "The first computer game based on the famous novel by the acclaimed master of the detective genre – Agatha Christie" presente no *site* www.smashingshowcase.com

[15] Extratos originais: "Spanning the history of the new plot twists woven into the original narrative, and a new character – you"; "Multiple game endings depending on the number of rescued people" e "graphic design that conveys the atmosphere of hopelessness is happening" disponível no *site* www.smashingshowcase.com

[16] Texto original: "Based on the best-selling mistery novel of all time"



1. Capa do jogo de computador *And Then There Were None* (2005)

Dessa forma, pelo processo, maneira e vocabulário utilizado para a divulgação do jogo eletrônico é possível pensar que, neste caso, o público-alvo que a empresa procura está ligado àqueles que conhecem a autora, o tipo de história que costumava construir e, em particular, esta trama.

4.2.4. *Murder on the Orient Express* (2005)

Produzido em 2005 pela *AWE Games* e distribuído pela *The Adventure Company*, *Murder on the Orient Express* se caracteriza por ser 3D e ter sido produzido para ser utilizado no computador.

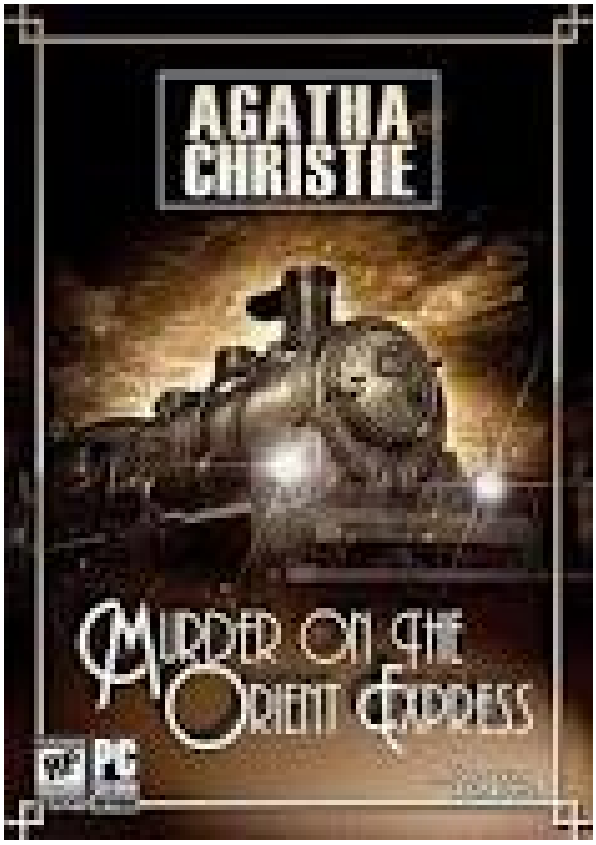
Neste jogo o indivíduo tem de encontrar as pistas por todo o trem e, a partir delas descobrir quem cometeu o assassinato, fazendo o papel de Antoinette Marceau, diferentemente de outros jogos produzidos baseados em Agatha Christie, onde o jogador fazia o papel do detetive Hercule Poirot.

Com *mini games* presentes no aplicativo, o jogador deve passar de fase cumprindo as tarefas que lhe são impostas, com a ajuda de Poirot que está na cabine-restaurante do trem somente recebendo as evidências e analisando-as para a descoberta do criminoso da trama. A solução do crime é mostrada pelo detetive, mas quem procura por dicas e precisa passar de fases é Antoinette. Somente com a conclusão delas é que pode ir para diferentes partes do veículo.

Para os amantes de Agatha Christie, esta é uma trama que se encontra entre os clássicos e que pode ser considerado como uma obra – prima da autora. Assim, era de se esperar que o *game* criado a partir da trama fizesse tanto sucesso quanto o livro. No entanto, alguns comentários presentes no *site* www.game.over.net mostram que a porcentagem de satisfação dos usuários foi de 72%, justificada por sentenças como “o *game* é parado porque só fica investigando pistas e fazendo perguntas para os passageiros”, algo que poderia ser previsto pelos conhecedores da obra da autora, uma vez que o livro gira em torno do carro-restaurante, onde se encontra Poirot que entrevista todos os passageiros do trem e lá mesmo toma decisões e conclui a investigação do crime.

Outro fato mencionado neste mesmo *site* é a insatisfação dos jogadores quanto à falta de liberdade no aplicativo, pois indivíduos afirmam que você não escolhe a ordem em que as coisas acontecem, somente alguns diálogos que não interferem na investigação, visto que, a ordem dos acontecimentos no *game* é mantida igual ao livro e algumas cenas não teriam sentido se algumas pistas fossem encontradas antes do momento adequado pelo jogador que não conhece a obra – um jogador não – leitor –, que ficaria perdido com uma informação deslocada.

Mesmo tendo sido desenvolvido e distribuído pela mesma empresa do *game* anterior, parece que a satisfação dos jogadores não foi agradável como parece ter sido a dos jogadores anteriores. Além desta disparidade, a divulgação deste jogo também foi diferenciada, visto que enquanto *Evil Under the Sun* não apresentava muita informação na caixa do aplicativo, este surgiu com o nome da autora e do jogo em letras grandes com a imagem de um trem em meio da chuva a noite como pano de fundo.



1. Capa do jogo de computador *Murder on the Orient Express* (2005)

A criação dos jogos de computador parece não acabar e a cada dia algo novo e mais surpreendente surge. Jogadores de todo o mundo podem ter acesso a estas novidades com apenas um *click*, estando em um *site* especializado em aplicativos virtuais.

Os quatro vistos anteriormente mostram algumas características semelhantes, como tendo o crime sendo cometido logo no início da narrativa virtual,

fazendo com que o jogador tenha que passar por fases determinadas de antemão pelos criadores dos jogos para descobrir evidências que serão utilizadas posteriormente para a análise do crime e dos possíveis culpados, com o mistério sendo revelado no desfecho da obra virtual.

Outra característica envolvendo o aplicativo se dá pela maneira de construção e adaptação da trama que foi feita em 3D, colocando o jogador como participante ativo da história, sendo um dos personagens do livro, incumbido de descobrir elementos que o ajudem a descobrir o crime. Assim, ao invés de o jogador ter de ler parágrafos para poder produzir imagens como na leitura do livro, os produtores do *game* de computador já fizeram isto, uma vez que a história já é apresentada em forma de imagens.

O local onde ocorre a história é trazido juntamente com os personagens já desenhados. De certa forma, cabe ao jogador aceitar a caracterização do jogo como lhe é mostrada, visto que não é algo passível de mudança. É possível que o aplicativo não traga a mesma gama de imagens criada pelo leitor. No entanto, existe sim a possibilidade de que as imagens presentes no jogo se assemelhem às imagens criadas a partir do livro pelos leitores. No entanto, o contrário também é possível e válido, visto que, como o leitor é produtor das imagens mentais a partir de sua leitura, cada um é capaz de produzir diferentes tipos de visões acerca da mesma base impressa. Isto se dá devido à bagagem cultural de cada um, já que somos dotados de individualidade e cada pessoa possui um determinado tipo de conhecimento prévio construído a partir das escolhas feitas por ela ao longo da vida, seja esta curta ou longa, com diferentes caminhos ou, até mesmo, similares de uma determinada comunidade.

Os jogos são relacionados à autora, seja online ou materialmente, pois em *sites* onde é possível fazer o *download* do *game* ou a compra do mesmo há informações de que os jogos são de obras de Agatha Christie; ou quando da aquisição do aplicativo em lojas, a caixa em que se encontra o jogo é marcada pela escrita em letras grandes não só do nome do *game* como o da autora.

Dessa forma, não é fácil determinar quem é o público-alvo dos jogos eletrônicos, visto que as empresas idealizadoras não apresentam explicações acerca deste tema e, pela caracterização dos jogos e a forma de distribuição é

bastante ampla, dificulta tentar criar um grupo fechado certo que teria interesse pelos jogos.

Os jogos e os livros são atemporais, pois podem ser lidos em qualquer época e jogados a qualquer momento. Acredito que a escolha por obras de Agatha Christie para a facção de jogos eletrônicos só faz com que mais pessoas tenham acesso e conhecimento das obras dela, seja pelo meio virtual, seja pelo meio impresso. É possível que leitores de obras impressas da autora não tenham conhecimento sobre as obras virtuais, assim como o contrário também pode ser especulado, uma vez que jogadores podem nem ter ideia de quem seja Agatha Christie e porque o nome dela esteja relacionado ao jogo que tem feito uso. Ao pensar em público-alvo, portanto, das duas obras é ainda mais difícil determinar, pois leitores de todas as idades podem conhecê-la e jogadores de todas as idades podem ter jogado os aplicativos.

Assim, comparar obra virtual e impressa pode ser mais complexo do que apenas relacionar personagens e enredo. Enquanto em um livro temos letras para criar o ambiente em que se passa a história, no jogo já temos este artifício produzido por imagens idealizadas pelos designers. Muitos dos jogos possuem vídeos, sons e, cada vez mais, estão se aprimorando para fazer com que o jogador participe mais atentamente, tenha mais interatividade e liberdade enquanto utiliza o jogo. Jogador que também acaba se tornado um leitor agente que cria a história do *game* enquanto lê as imagens, entende os sons e escolhe por qual caminho seguir primeiro.

Como adaptações, os jogos são criados com base nas técnicas presentes em cada época, da mesma forma outras criações em outros meios podem ser produzidas. Diniz (2003), afirma que “as técnicas usadas pelos cineastas seguem, evidentemente, o estilo pessoal de cada um, incorporando a respectiva visão de mundo. Não deixam, ademais, de acompanhar as tendências de cada época” (p. 16). Pode-se, assim, fazer um paralelo quanto a esta informação, uma vez que os designers dos *games* também os criam seguindo o estilo pessoal e a visão de mundo de cada um dos envolvidos ou o interesse comum do grupo. Portanto, os jogos de computador apresentam diferentes formas de mostrar a história presente

nas obras impressas, que são entendidas e adaptadas com base nos conhecimentos prévios dos criadores.

Dessa forma, é necessário pensar nas imagens que contituem os jogos virtuais, pois, como afirma Amorim (2005)

> *a "imagem" é genericamente compreendida como algo posterior a uma origem que lhe serve de referência. Toda imagem seria, assim, reconhecida como manifestação, "fiel" ou não, de uma realidade que lhe é necessariamente anterior. Essa afirmação pressupôe que seria paradoxal situar a imagem como fonte da realidade, como o que tornaria possível a própria realidade (p. 23)*

Assim, da mesma maneira que a Diniz (2003) apresenta a concepção do que seria "imagem", Amorim (2005) segue similarmente os conceitos da autora e, por conseguinte, pode-se perceber que as imagens criadas por um leitor são diferentes daquelas possíveis imagens criadas por outro leitor que, da mesma forma, são diferentes das imagens apresentadas nos *games*, visto que as elas são criadas de acordo com a realidade de cada pessoas e essas são diferentes devido as redes sociais em que cada indivíduo se encontra e como o processo de percepção de cada objeto é feito por cada um.

Além disso, pelos jogos se tratarem de adaptações de obras impressas é possível pensar que ocorre a recontextualização das obras literárias originais, reinscrevendo-as em outra realidade (AMORIM, 2005, p. 29). Portanto, os aplicativos virtuais surgem como materiais que recontextualizam as obras nas quais são baseados fazendo com que indivíduos que fazem uso de diversos meios possam conhecer obras antes presentes somente em meio impresso, havendo, como consequência, uma interação multimedial. Lembrando que há multimodalidade em textos impressos, em livros que exijam do leitor uma leitura que se utliza de outros elementos, como uma diferente organização espacial ou até a presença de artifícios sonoros.

5. Leitores e Jogadores X Livros e Jogos: Análise

Neste capítulo serão analisadas as respostas dadas pelos voluntários via *e-mail*, como mencionado anteriormente na seção “Metolodogia” deste trabalho.

Quatro indivíduos concordaram em participar da pesquisa, sabendo que as respostas seriam utilizadas para um estudo posterior sem a menção de nomes ou qualquer outra informação que pudesse indicar alguma característica para que fossem identificados. Para cada voluntário foi pedido que lesse um dos livros da pesquisa e jogasse o aplicativo de computador correspondente. A partir disto é que foram criadas as quatro categorias existentes neste texto.

Esta seção foi dividida em quatro partes nas quais serão analisados os quatro sujeitos da pesquisa. Assim, a primeira análise consiste em estudar um leitor que, além de ler o livro *Morte no Nilo* (1937) jogou o *game* de mesmo nome criado em 2007. A segunda apresenta um jogador não – leitor, ou seja, o indivíduo não leu a obra que lhe foi indicada, *Morte na Praia* (1941), mas fez uso do aplicativo *Evil Under the Sun* (2007). A terceira análise consiste em um não – jogador leitor que leu *O Caso dos Dez Negrinhos* (1939), mas não jogou *And Then There Were None* (2005). Por fim, o último estudo concentra-se em analisar as respostas de um não – leitor e não – jogador, que não se utilizou da obra impressa *Assassinato no Expresso do Oriente* (1933), como também não jogou o aplicativo *Murder on the Orient Express* (2006). Todavia, este voluntário tinha certo conhecimento acerca da obra virtual, uma vez que a procurou *online* e fez o *download* para poder jogá-la. Penso que este indivíduo, mesmo não tendo realizado nenhuma das tarefas propostas para a pesquisa, se mostra interessante e revelador, uma vez que como fã da autora conhecia as obras, tinha interesse em participar e em responder as questões.

Dessa forma, a próxima parte deste trabalho mostra como os jogos são caracterizados pelos jogadores e a resposta de cada um dos informantes, divididos nos grupos em que melhor se encaixavam.

5.1. Questionário 1 – Hábitos de leitura

	Indivíduo 1 Leitor e jogador	Indivíduo 2 Jogador não - leitor	Indivíduo 3 Não – jogador leitor	Indivíduo 4 Não – jogador e Não - leitor
1. Você lê?	Sim	Sim	Sim	Sim
2. Você gosta de ler?	Sim	Não	Sim	Sim
3. O que?	Gibi, Revista, Romance e E-books	Jornal eletrônico	Revista e Ficção	Revista, Jornal e Ficção
4. Com que freqüência?	Todo dia	Todo dia	Todo dia	Duas ou três vezes por semana
5. Seus pais lêem?	Sim	Sim	Sim	Sim
6. Quando você era criança, seus pais ou alguém da sua família lia para você?	Não	Não	Sim	Sim
7. O que?		Outro	Histórias infantis	Histórias infantis

O primeiro questionário se caracteriza por possuir respostas fechadas e as respostas dadas pelos voluntários da pesquisa serão analisadas em sequência, de

acordo com a tabela acima. Assim, as primeiras perguntas são consideradas básicas para conhecer um pouco das características do leitor – jogador.

O voluntário 1 leu a livro *A Morte no Nilo* e jogou o aplicativo virtual *Death on the Nile*, encaixando-se na categoria de leitor – jogador e mostra-se como sendo um leitor assíduo, que lê revistas, gibis, romance e *e-books*, escolhas feitas com base nas opções da pergunta[17]. No entanto, os pais não liam livros para ele quando criança, mas ambos lêem diariamente e o influenciaram, motivo pelo qual é possível afirmar que o gosto da leitura deste indivíduo foi criado com a observação do hábito de leitura dos pais.

Para o voluntário 2 foi proposto que lesse o livro *Morte na Praia* e jogasse o aplicativo *Evil Under the Sun*. No entanto, não foi o ocorrido, uma vez que somente o jogo foi utilizado, não havendo, assim, a leitura do livro proposto. A análise será focada na comparação e colocações feitas pelo voluntário que não leu a obra, mas mostrou interesse em fazer uso do aplicativo. Assim, quanto ao questionário, todas as perguntas foram respondidas. A primeira parte chamada “Hábitos de leitura”, o informante afirma que lê, mas não gosta e apenas procura o que é interessante. Neste caso, a escolha é o “jornal eletrônico”, ou seja, os *sites* de notícias televisivas, que são acessados diariamente. Quanto ao hábito de leitura dos pais, é afirmado que os pais lêem, mas não costumavam ler para o voluntário quando criança.

Ao associar as respostas deste indivíduo com o primeiro temos duas pessoas que fizeram uso do aplicativo virtual, no entanto, somente a primeira leu a obra impressa. Com base nas respostas das perguntas do questionário, é fato perceber que o indivíduo jogador não gosta de ler e fez uso deste direito quando se privou de ler a obra indicada para esta pesquisa. É possível pensar que os hábitos de leitura dos pais não influenciaram este voluntário, mas nada no questionário afirma o real motivo desta falta, pois se pode pensar que a mídia virtual tenha suprido todas as necessidades do jogador, não o deixando interessado ou curioso quanto a história impressa, visto que o mistério já havia sido solucionado no jogo.

[17] Questionário presente no “Apêndice”.

O indivíduo 3, leitor de *O Caso dos Dez Negrinhos* e não – jogador de *And Then There Were None*, afirma que pratica o ato da leitura e gosta desta atividade – perguntas 1 e 2. A terceira questão, dotada de opções para escolha do candidato, foi respondida com “revista e ficção”. A pergunta seguinte era relacionada à freqüência e foi respondida com “Todo dia”. Além de o voluntário ler, perguntei sobre os seus pais e as respostas para as questões cinco, seis e sete foram de que eles lêem e que liam histórias infantis para ele quando criança. Pode-se, assim, pensar que os pais influenciaram e continuam influenciando os hábitos de leitura deste indivíduo, visto que todos na casa lêem revistas e ficção e gostam. Fato este, talvez, que fez com que o voluntário não tenha jogado o aplicativo virtual, pois escolhe a leitura ao invés do jogo virtual. Todavia, não há indícios desta opção nas respostas do questionário desta primeira parte.

Já ao voluntário 4 foi pedido que lesse *Assassinato no Expresso do Oriente* e jogasse *Murder on the Orient Express*, ações que não foram realizadas. Todavia, este indivíduo manteve-se na pesquisa por apresentar conhecimento sobre as obras e sobre a autora do livro. Assim, com relação à análise das respostas da primeira parte do questionário temos que a primeira e segunda perguntas foram respondidas afirmativamente. A terceira teve como resposta: revistas, gibis e ficção. A pergunta número quatro questiona quanto à freqüência de leitura e foi afirmado que o indivíduo lê “duas ou três vezes por semana”. Estas quatro questões podem ser analisadas em conjunto. Neste caso tem-se um individuo que afirma gostar de ler e o faz de duas a três vezes por semana, no entanto, para esta pesquisa não fez uso do livro impresso. Todavia, não é possível afirmar o motivo da falta de leitura, uma vez que em nenhuma das perguntas a opinião do voluntário foi questionada quanto ao interesse pelas obras da autora e nem do gênero que escreve. Todavia, quando da procura de um voluntário *online*, houve a explicação do formato da pesquisa e do que seria necessário que cada uma das pessoas fizesse. Assim, a falta de conhecimento acerca da autora deve ser excluída, como também o não anseio pela leitura. As perguntas cinco e seis são respondidas afirmativamente, sendo a sétima completada por: “historias infantis”.

Assim, nesta pesquisa temos leitores e não – leitores, jogadores e não – jogadores que se interessaram pelo fato de esta ser relacionada a Agatha Christie. O primeiro voluntário lê e gosta, assim como o terceiro e quarto voluntários, deixando somente o voluntário dois como um leitor que lê, mas o faz sem prazer procurando somente o que o interessa. Esta peculiaridade os une e os separa, uma vez que este mesmo leitor que não gosta de ler utilizou-se do aplicativo virtual, enquanto que o indivíduo 1 é leitor assíduo que gosta de ler e também jogou. Portanto, mesmo com características diferenciadas, enquadram-se como jogadores, diferentemente do indivíduo 3 que lê e gosta, mas não jogou o *game* virtual. Desta forma, é difícil afirmar que a prática da leitura tem influência na utilização das obras virtuais ou a falta dela, assim como, afirmar que o não interesse pela leitura influencie, também, a utilização da obra virtual em detrimento da leitura da obra impressa.

5.2. Questionário 2 – Hábitos lúdico - eletrônicos

	Indivíduo 1 Leitor e jogador	Indivíduo 2 Jogador não - leitor	Indivíduo 3 Não – jogador leitor	Indivíduo 4 Não – jogador e Não - leitor
1. Você joga aplicativos eletrônicos?	Não	Sim	Sim	Sim
2. Você gosta de jogar?	Não. Depende do jogo	Sim	Sim	Sim
3. O que?	Jogos de computador	Jogos de computador	Jogos de computador	Jogos de computador e Video game
4. Com que freqüência?	Nunca. Muito raro jogar	Duas ou três vezes por semana	Uma vez por semana	Duas ou três vezes por semana

Este questionário procura verificar a utilização de jogos de computador ou algum outro tipo de jogo em mídia virtual com o objetivo de analisar o interesse dos indivíduos por este processo virtual, além de verificar a freqüência com que os participantes da pesquisa o utilizam e se gostam ou não de jogar aplicativos virtuais.

O primeiro voluntário surgiu com um elemento inesperado envolvendo o *game*. Quando o indivíduo desta pesquisa concordou em participar, a situação do trabalho foi explicada e nenhuma idéia contrária surgiu, tanto que ele se propôs a fazer o *download* do aplicativo direto da *internet*, assim, seria “mais fácil”, de acordo com a explicação dada, mesmo não demonstrando grande interesse em obras virtuais. As respostas se mostraram interessantes, pois o voluntário afirmou que não costuma jogar os *games*, somente o faz quando há interesse e afirma: “depende do

jogo eu jogo”[18]. Quando faz uso dos aplicativos, escolhe os jogos de computador, mas nunca os joga e afirma ser “muito raro jogar”. Dessa forma, afirmo que esta parte do questionário deste primeiro indivíduo é interessante porque este menciona que não costuma fazer uso de aplicativos eletrônicos, mesmo assim procura *online* e faz o *download* para poder jogá-los. Quando o indivíduo afirmou que não faz uso dos jogos virtuais, acreditei, em um primeiro momento, que o *game* não seria utilizado. Todavia, o voluntário o procurou, jogou e participou da pesquisa.

Quanto ao voluntário 2 , as respostas já foram mais afirmativas, pois a pessoa menciona que joga os aplicativos de computador e gosta, podendo jogá-los duas ou três vezes por semana. O que pode indicar a falta de interesse pela leitura de textos literários, uma vez que, ao fazer uso de jogos digitais, estes apresentam história como uma obra impressa. Todavia, isto não pode ser afirmado, visto que nem todos os leitores praticam o ato da leitura para somente conhecer a trama, é possível que a forma em que a obra foi construída, a descrição dos personagens seja algo importante de se compreender para o leitor, ou até mesmo se há alguma moral ou mensagem a se entender por trás dos fatos explicitados durante os acontecimentos presentes no livro.

O voluntário 3 afirma que faz uso de jogos de computador e gosta, no entanto, joga apenas uma vez por semana. Neste caso, era esperado que este indivíduo fizesse uso do jogo de computador, o que não ocorreu. Não há explicações acerca da falta de completude das tarefas incumbidas a ele, assim, não é possível aferir teorias envolvendo a falta de utilização do jogo.

Assim como o voluntário 3, o indivíduo 4 também não jogou o aplicativo virtual, mas gosta de vídeo *game* e jogos de computador e, de duas a três vezes por semana joga algum *game* em alguma dessas mídias. Esta parte do questionário é

[18] As citações dos voluntários da pesquisa serão marcadas por aspas ou recuadas, sem correção gramatical (caso fosse necessária).

reveladora da mesma forma que a primeira parte foi. Nestas cinco perguntas temos respostas de um voluntário que afirma jogar aplicativos eletrônicos e gosta desta ação. Todavia, quando da participação da pesquisa, nenhuma das ações foram feitas por este voluntário, nem a leitura do livro nem a utilização do jogo de computador.

Esta segunda etapa do questionário apresenta indivíduos que deveriam ter feito uso do aplicativo virtual, no entanto, os dois últimos voluntários não jogaram e somente o terceiro fez a leitura do livro. Ao pensar em algumas características semelhantes entre as respostas apresentadas, o primeiro voluntário utilizou o jogo de computador mesmo afirmando que não gosta e não costuma procurar *games* e jogá-los. Já os outros três, afirmaram que gostam de jogar, mas somente um o fez – segundo voluntário – enquanto os outros dois somente deram uma rápida olhada no aplicativo.

Penso que estas informações são necessárias para a compreensão da próxima parte do questionário. Todavia, nesta etapa avaliativa não posso afirmar que os indivíduos jogaram o jogo de computador somente por conhecerem a obra impressa e nem por conhecerem a autora dos livros. É possível, no entanto, refletir que este possa ter sido o motivador para que o primeiro voluntário – leitor / jogador – tenha feito uso do *game*, uma vez que este evidenciou a falta de interesse por jogos eletrônicos.

5.3. Questionário 3 – Pós - jogo

	Indivíduo 1 Leitor e jogador	Indivíduo 2 Jogador não - leitor	Indivíduo 3 Não – jogador leitor	Indivíduo 4 Não – jogador e Não - leitor
1. Você gostou de jogar o aplicativo de computador?	Sim	Sim		Não
2. O que foi mais interessante?	Interessante	Aprender novas palavras	Não jogou	Tedioso
3. Quais eram suas expectativas?	Jogo te deixa ir mais fundo	Saber quem era o culpado	As melhores	Mais emoção e interatividade
4. Suas expectativas foram completadas / satisfeitas?	Não	Sim	Sim	Não
5. Quanto à história, qual a sua opinião?	Interessante	Boa, interessante e desperta curiosidade	É uma história intrigante	Boa história, não foi bem representada nos jogos
6. Quanto aos personagens, o que chamou sua atenção?	Personagens que não tinham a intenção de cometer assassinato	Poirot	Não tenho opinião	Nada. Não há interatividade nos jogos
7. Quanto ao aplicativo como um todo, algo o surpreendeu? Algo faltou?	Faltou liberdade	Não, mas desenhos eram feios.	Não posso opinar a respeito.	Faltou mais emoção e interatividade

8. Seria necessária a leitura do livro para entendimento do aplicativo de computador? Por quê?	Não necessariamente	Não	A principio sim	Sim

A terceira parte do questionário intitulada “Pós – Jogo” surge para fechar a análise das respostas dos voluntários da pesquisa tendo como principal objetivo perceber como o processo de recepção é realizado, assim como ocorre o processo de utilização do repertório por parte de cada um dos indivíduos. Formado por questões abertas, exigiam uma maior participação dos voluntários, uma vez que as respostas apresentam um caráter subjetivo.

A primeira pergunta focou simplesmente no fato da pessoa ter ou não gostado de jogar o aplicativo. Para o voluntário 1, a resposta foi afirmativa, apesar do fator anteriormente exposto, da falta de interesse do voluntário quanto a jogos virtuais. A pergunta seguinte deu margem a uma resposta mais completa. O jogador – leitor responde que

> Foi interessante pois o jogo te coloca como o investigador, te fazendo usar a mente e ter agilidade por causa do tempo, este jogo prende sua atenção, te fazendo querer ver o que vai acontecer no final

Com esta questão pode-se perceber que apesar da falta de interesse para com jogos, o *game* prendeu a atenção do jogador, fazendo com que, por mais difícil e longo que pudesse ser, a curiosidade ficou em primeiro plano. Curiosidade esta que pode estar ligada ao interesse em saber se a história previamente conhecida com a obra impressa foi transposta para o universo virtual da mesma forma como aparece no livro ou, talvez, por interesse em saber se a trama poderia ter seguido algum outro caminho durante a investigação no jogo de computador.

A pergunta 3 teve como resposta a seguinte afirmação:

> Minhas expectativas foram que o jogo te deixa ir mais a fundo. Não somente seguir os passos que são mostrados nele, sem te dar a chance de investigar por si próprio

A princípio a afirmação parece um pouco estranha e inesperada. Quando da produção do questionário, a idéia de expectativa estava relacionada diretamente ao fato da leitura anterior ao jogo do livro e a influência que, talvez, apresentaria para a sua compreensão. No entanto, neste caso, a resposta está aquém da esperada, porém, isto não a desvaloriza. Pelo contrário, traz uma visão diferente da análise proposta. A afirmação de que o jogo o deixou ir mais a fundo pode indicar uma comparação em relação ao livro, talvez mencionando que o livro é mais fechado, não o deixando seguir caminhos diferenciados, ou seja, deixando-o decidir qual direção tomar. Assim, estranha por ter sido dada por uma pessoa que não costuma jogar aplicativos virtuais e interessante porque abre o horizonte da pesquisa, pois traz uma nova perspectiva para a pergunta, uma vez que a aprofunda e amplia.

Todavia, a frase seguinte é um tanto confusa, pois dá a entender que o jogo não apresenta a liberdade esperada pelo indivíduo, porém em seguida afirma que pode seguir caminhos diferenciados. No início do questionário temos que os passos não precisam ser seguidos pelo jogador, mas a impossibilidade de uma mudança de estratégia está presente, uma vez que nem todas as alternativas de escolha de quais caminhos seguir com o decorrer do jogo estão disponibilizadas naquele momento. No entanto, acredito que o voluntário quis afirmar que por mais que o aplicativo de computador apresente diferentes saídas para um mesmo problema, nem todas estão disponíveis nos momentos necessários.

A resposta da pergunta número 4 completou a idéia mostrada na questão número 3:

> Minhas expectativas não foram muito satisfeitas, pois no jogo você tem que seguir os passos que lhe é comandado, não podendo sair investigando por vontade própria e também tem um limite de tempo muito curto

Quanto ao limite de tempo ser curto ou não, isto depende do formato conseguido *online*. Em alguns *sites* não há a disponibilidade da obra virtual completa, sendo liberados para o jogador apenas trinta minutos e, em alguns casos, uma hora de *free trial*, ou seja, a chance de jogar sem precisar pagar. Se houver o interesse por parte da pessoa, uma taxa pode ser paga para a sua continuidade.

Quanto à questão envolvendo a liberdade, acredito que este indivíduo pensou que, por ser um aplicativo virtual em que o jogador torna-se um personagem da história enquanto investiga, poderia escolher quais etapas gostaria de seguir e qual sequência faria. No entanto, nem todos os jogos tem esta opção e este é um deles que se apresenta como um *game* que deve ter início, meio e fim, para que as dicas e evidências sejam encontradas somente no momento em que são oportunas.

Quando afirmo que as respostas três e quatro se complementam, enfatizo o fato de as expectativas não terem sido completadas da maneira esperada, deixando, assim, o jogador – leitor decepcionado. A decepção surge, pois, a princípio, o jogador acredita que estará no comando no *game*. No entanto, quando dá início ao jogo, percebe que os caminhos já foram previamente definidos e somente algumas poucas escolhas se fazem presentes em momentos exigidos. O mesmo acontece com o livro, de certa forma, pois temos de seguir uma sequência de palavras, parágrafos, capítulos e fatos para compreendermos a trama toda. A diferença é que ao leitor é dada a possibilidade de pular capítulos para a leitura do final da história ou apenas da parte que o possa interessar. Ao jogador, isto é vedado. Não existe a possibilidade de adiantamento de eventos no aplicativo virtual, é necessário percorrer todos os passos impostos pelo jogo. No entanto, há a presença de arquivos virtuais chamados "*walkthrough*" ou "detonado", que facilitam a utilização do jogo pois explicam detalhadamente cada etapa do jogo.

A pergunta 5 está ligada ao enredo e foi criada com o intuito de perceber se a história do jogo poderia influenciar na escolha entre jogar e não jogar o aplicativo, de forma a ver se a trama era atrativa ou não para o jogador – leitor. Assim, a resposta:

> A história é muito interessante, seu desenrolar e a maneira que termina. Uma história que quer terminar de ler por curiosidade para ver o final

está claramente relacionada ao livro, pois, em um comentário mandado por *e-mail*, o voluntário afirma que leu o livro por inteiro, mas não conseguiu terminar de jogar por dificuldades em conseguir o jogo completo. Um leitor assíduo geralmente termina as obras que começa, a não ser que tenha dificuldades com o tema, ou seja, quando o assunto está além do repertório e conhecimento prévio. No entanto, este voluntário em especial aceitou participar da pesquisa por ler sempre as obras da autora Agatha Christie e admirar sua escrita e histórias. Isto fica perceptível também nesta resposta, pois afirma que a história é interessante, desde o início até o final.

A antepenúltima questão envolve os personagens e a resposta não mostra comparações, mas traz uma observação quanto à forma de construção da trama e de seus participantes:

> O que me chamou a atenção foram que apesar de o livro ser interessante, mostrou personagens que não teriam motivo algum para assassinato, o que deixava em evidência os poucos que tinham motivos e acabava dando uma ideia de quem poderia ser o assassino. Assim em vez da história chamar a atenção para a descoberta do assassino, chama a atenção pelo motivo da morte e como ela aconteceu

O leitor trabalha com a função de analisar o papel de cada personagem na história, não importando a forma como foram construídos e nem como foram criados no aplicativo de computador. O que é intrigante é o fato de que, para o voluntário, a trama poderia se mostrar totalmente diferente, tendo como base os personagens, pois mostra que somente alguns poucos têm intenção de cometer o crime e a descoberta de quem é o assassino não se caracteriza como sendo o ponto chave da obra e sim os motivos e a maneira como a morte ocorreu. Normalmente, para algumas pessoas que leem obras literárias que possuem um crime, a ideia primária poderia ser descobrir quem o cometeu. Neste caso, para este voluntário, o mais interessante foi saber como o crime foi cometido e não por quem.

A pergunta número sete enquadra somente o aplicativo e a resposta recebida foi: “Faltou no jogo mais liberdade para investigação, deixar o jogador desenrolar o mistério por si próprio”. Aqui temos uma peculiaridade interessante ligada ao leitor, pois este quer mais liberdade para construir a sua própria história, como acontece na obra impressa, pois nesta o leitor constrói o texto a partir da sua leitura e está

livre para contar etapas. No aplicativo, os caminhos já foram anteriormente decididos pelos *designers* do jogo, da mesma forma que os autores de textos literários.

A pergunta final é ainda mais subjetiva, uma vez que questiona se a leitura do livro seria necessária para compreensão do aplicativo virtual e este voluntário afirma:

> Não necessariamente, pois o jogo da uma ideia de como é a história, mais se o jogador ler o livro vai ter uma ideia melhor do que aconteceu e poderá se desenvolver melhor no jogo

Por ser leitor – jogador, este voluntário afirma que a leitura pré – jogo poderia facilitar o entendimento da obra virtual. Acredito, portanto, que se o informante não tivesse lido o texto impresso, possíveis dificuldades surgiriam. Porém, não é possível afirmar tal colocação, uma vez que em nenhum momento o indivíduo se mostrou confuso ou com problemas para entendimento do aplicativo de computador. Dessa forma, para este informante, o repertório que tinha foi utilizado e necessário, visto que ajudou para a compreensão da obra virtual. O ponto de vista adquirido durante a leitura da obra impressa pode ter se alterado ou se completado quando do momento da utilização do aplicativo de computador, uma vez que não é possível, em apenas uma leitura ter contato com todos os sentidos trazidos por um texto.

Assim, ao ler o texto literário impresso para depois se deparar com o *game* e jogá-lo pode ter aberto ainda mais o horizonte do jogador – leitor. Como afirma Iser (1999),

> *O leitor se move constantemente no texto, presenciando-o somente em fases; dados do texto estão presentes em cada uma delas, mas ao mesmo tempo parecem inadequados. Pois os dados textuais são sempre mais do que o leitor pode presenciar neles no momento da leitura. Em conseqüência, o objeto do texto não é idêntico a nenhum de seus modos de realização no fluxo temporal da leitura, razão pela qual sua totalidade necessita de síntese para se concretizar. Graças a essas sínteses, o texto se traduz para a consciência do leitor, de modo que o dado textual começa a constituir-se como correlato da consciência mediante a sucessão das sínteses. Essas sínteses, porém, não se realizam após determinados momentos da leitura; muito ao contrario, a atividade sintética continua em cada fase em que se move o ponto de vista do leitor (p. 13)*

O excerto afirma exatamente a idéia de pontos de vista sendo alterados com o passar da leitura, visto que esta é feita em etapas, sendo cada momento assimilado, sintetizado para a consciência do leitor para depois ser compreendido e, neste caso, possivelmente utilizado pelo leitor quando teve de jogar o aplicativo de computador.

É dessa forma que o repertório do leitor vai sendo criado, com pequenas partes de textos literários ou não que são armazenados na consciência para serem posteriormente utilizados para facilitar leituras e completar possíveis vazios presentes nos textos:

> Cada momento de leitura representa uma dialética de protensão e retenção, entre um futuro horizonte que ainda é vazio, porém passível de ser preenchido, e um horizonte que foi anteriormente estabelecido e satisfeito, mas que se esvazia continuamente; desse modo, o ponto de vista em movimento do leitor não cessa de abrir os dois horizontes interiores do texto, para fundi-los depois (ISER, 1999, p. 17)

No entanto, o informante acredita não ser necessária a leitura, pois o jogo apresenta a história tal como ela é no livro. A trama é mantida, os mesmos personagens são apresentados e, para ele, não haveria prejuízo com a falta de leitura pré – aplicativo.

Quanto às imagens do jogo, é possível analisar com base na resposta relacionada aos personagens e quando lemos, criamos imagens a partir de esquemas criados pelo autor, ato que não acontece no aplicativo, uma vez que as imagens já vêm previamente prontas, pois para Iser (1999) “a imagem representada serve em primeiro lugar para presentificar objetos ausentes, porém existentes” (p. 64), assim, enquanto no texto impresso as palavras surgem em forma de imagem na cabeça do leitor, no jogo são apresentadas como parte dele, sem descrições escritas. Esta característica limita o jogador, pois como é algo que já vem pré – determinado, o individuo deve aceitar o que vê, ou decide parar o jogo. A questão da liberdade foi mencionada e o informante encontrou dificuldades em aceitar tal imposição, neste caso ocorre o que Iser (1999) afirma

> os esquemas fixam a posição do ponto de vista do leitor. Isto significa que a escolha do ponto de vista é de certa forma

> determinada e, independentemente do que cada leitor se imagina, os conteúdos de suas representações são dirigidos pelos esquemas textuais (p. 68)

Todavia, é interessante perceber que este voluntário afirma a falta de necessidade de uma leitura prévia da obra impressa para a compreensão, visto que o aplicativo virtual direciona o jogador e conta a história ao mesmo tempo, não deixando vazios da trama e nem fazendo alterações que complicassem ou modificassem a história.

Quanto ao voluntário 2, mesmo se enquadrando em uma categoria diferente do primeiro voluntário que é “leitor – jogador”, o indivíduo 2 “não – leitor – jogador” apresenta algumas características semelhantes quando da análise das respostas do questionário.

A primeira questão teve uma resposta afirmativa quanto ao gostar de jogar o aplicativo de computador. A segunda apresentou uma resposta que pode ser considerada uma surpresa, pois o voluntário levou em consideração a língua em que o jogo foi produzido, uma vez que respondeu: “Aprender novas palavras”, algo que não foi pensado como um fator determinante ou relevante, por isso, apresenta-se como uma resposta surpreendente. No entanto, a resposta é compreensível, visto que nenhum dos *games* de computador utilizados nesta pesquisa foi produzido no Brasil e não são, ainda, disponibilizados em língua portuguesa. Assim, o informante afirma que o mais interessante foi aprender novas palavras. Este jogo em particular se caracteriza por apresentar alguns momentos em que o jogador precisa entrar em salas do local que está sendo investigado e encontrar objetos perdidos espalhados pela imagem. Para isto, deve usar o cursor do *mouse* do computador e clicar sobre o desenho procurado. Há uma lista de itens a serem encontrados e somente depois de todos achados é que a investigação pode passar para outro nível. Dessa forma, a questão da apreensão de novos vocabulários é interessante e, de certa forma, fica acima da trama da história em relação à importância para este indivíduo.

A terceira pergunta respondida com “Saber quem era o culpado”, mostra claramente que o informante não estava preocupado com a comparação entre livro e jogo, visto que não fez a leitura previamente indicada. Saber quem é o culpado é geralmente o mais importante em livros e aplicativos de detetive, por isso é comum a equipe produtora dos jogos mostrar o crime logo no início, diferente do que acontece

com o texto impresso, que apresenta as descrições dos locais e personagens, pois com a leitura o leitor precisa de informações básicas para dar início à criação da história, enquanto no *game* estas já aparecem prontas em forma de imagens.

A pergunta número quatro foi respondida afirmativamente com somente um “Sim”. Nenhum comentário adicional foi feito, não importando problemas ocasionais ou dificuldade de compreensão da obra virtual pela falta de leitura prévia do texto impresso.

Assim, a questão seguinte respondida com: “Historia boa, bem interessante faz com que desperte o interesse para saber o final”. É possível perceber que esta pergunta completou a questão anterior, pois afirma que a história é boa, pois desperta o interesse no jogador, o que pode indicar o porquê do simples “sim” como resposta para a pergunta que questionava quanto à expectativa ter sido satisfeita.

A sexta pergunta não foi respondida da maneira esperada para a pesquisa, pois o informante, ao invés de analisar as características que chamaram a sua atenção em relação aos personagens – resposta esperada quando da construção do questionário - limitou-se somente a responder “Poirot”, ou seja, o detetive da história. É possível entender a resposta dada, pois é este personagem que encaminha o jogo e dá dicas, ajuda com a análise de evidências e indica os caminhos a seguir. No entanto, é necessário afirmar que ele não é o único personagem que aparece no jogo de computador, é, porém, o mais esperto e inteligente, pois é quem soluciona os crimes.

A penúltima pergunta foi teve uma resposta mais completa e complexa “Não, o que deixou a desejar foram os desenhos que estavam, em sua maior parte, feios, mas compreensíveis”. Completa por analisar a qualidade visual dos jogos, algo que não será analisado neste trabalho, uma vez que o objetivo principal é a recepção das obras. Complexa pela afirmação de os desenhos serem “feios”. Para o que o informante considera “feio” pode ser chamado de “baixa produção” por outros. Todavia, neste caso em particular, é possível pensar que, se há a idéia de o desenho ser feio é porque o voluntário já fez uso de aplicativos que apresentavam mais empenho dos profissionais, ou apenas tiveram mais investimento monetário. Outros jogos de computador criados a partir de obras da Agatha Christie existem e, neste caso, o indivíduo pode estar fazendo uma comparação entre eles, no entanto, isto não pode ser postulado, visto que não há afirmação disto no questionário.

Quanto à última pergunta, teve como resposta:

> Não, pois o jogo conta a história de maneira simplificada demonstrando somente as partes mais importantes para a solução do caso que o próprio propõe.

Com esta resposta, é possível afirmar que o informante não teve dificuldades para fazer uso do aplicativo virtual, visto que entendeu a trama e conseguiu completar o jogo para encontrar o assassino, seguindo as informações dadas pelo detetive Poirot para solução do caso. Assim, é possível uma proposição. A falta de leitura não influenciou na capacidade do jogador e, ainda mais, fez com que a leitura fosse realizada mascaradamente, ou seja, o jogador "leu o livro" em um meio diferente do papel impresso o que, no entanto, não causou decepção e nem falta de interesse, o que poderia ter acontecido se o jogador tivesse feito uso do texto literário impresso.

Neste caso específico, o jogador – não leitor não tinha repertório quanto à história, ou seja, o jogador não havia lido o livro para depois jogar, não tendo, portanto, uma base para utilizar e associar à imagens e acontecimentos do aplicativo em relação ao jogo. Dessa forma, não é possível fazer uma comparação do texto impresso com a obra virtual, uma vez que o livro está fora de questão nesta análise. O jogador fez uso do aplicativo, pois gosta de jogar e faz isto frequentemente.

O *game* é algo que já faz parte da vida deste informante. Assim, mesmo não havendo comparação da obra impressa e da virtual, o que pode ter acontecido é uma busca de similaridades entre outros jogos virtuais, quando o jogador afirma que as imagens são "feias". Assim, a idéia de repertório em relação à obras literárias pode também acontecer com outros objetos de estudo em meios variados. É exatamente o que ocorre neste caso, pois o informante afirma não ter lido a obra, assim não tinha conhecimento da história e nem dos personagens de antemão, mas utiliza o conhecimento prévio que tem em relação a outros aplicativos digitais para explicar a baixa qualidade técnica deste. Portanto, associo o repertório literário ao repertório virtual, neste caso, repertório ligado aos jogos de computador. Para isto, o sujeito mostra a sua espontaneidade, a sua capacidade de compreender e apreender novos modelos de mundo, de texto e de imagem.

> *Tais espontaneidades, diferentemente moldadas, são atitudes do sujeito – leitor, mediante as quais ele procura ligar a experiência ainda não conhecida da presença no texto ao próprio repertório de experiências. Mas como é o texto que decide sobre o modo particular da espontaneidade liberada do sujeito, vem à tona uma esfera que não era acessível à consciência do sujeito (ISER, 1999, p. 91)*

Em outras palavras, o jogador recebe as novas imagens, associa àquelas que possui e compara, além de assimilá-la para uma próxima experiência, que poderá ocorrer da mesma forma ou ocorrerá o inverso, onde o sujeito encontrará imagens familiares e, talvez, modificará as já existentes.

Este caso é interessante, pois o informante afirma que a leitura da obra não é necessária para o entendimento e completude do jogo de computador, visto que o próprio aplicativo traz informações suficientes para que o jogador possa compreender o que se pede, além de compreender também a história, que é apresentada somente pelas partes mais importantes (de acordo com o voluntário). Mesmo não sabendo se a leitura facilitaria mais ou não a utilização do jogo, o jogador – não leitor menciona a falta de interesse e precisão quanto à leitura. Enquanto que o primeiro voluntário, leitor – jogador, afirma a leitura não sendo necessária também, uma vez que o aplicativo do qual fez uso explicou a trama. Assim, para estes dois indivíduos o processo de leitura não seria necessário para compreensão da história do *game*, visto que o mesmo é autoexplicativo e pode ser entendido sem o conhecimento da obra impressa.

Já o terceiro voluntário não jogou o *game*, mesmo assim, as perguntas foram respondidas. Somente a primeira, “Você gostou de jogar o aplicativo de computador?”, não foi, uma vez que o jogo não foi completamente utilizado.

A pergunta número dois explica o porquê da falta de resposta da primeira questão:

> Na verdade não joguei propriamente dito o jogo, somente entrei e olhei por cima o jogo em questão mas não pude joga-lo

Pelo fato da não possibilidade do voluntário de jogar, a questão não é válida para análise do que foi interessante em sua opinião.

Quanto à próxima pergunta, a resposta foi satisfatória, uma vez que se encaixa na expectativa quando das possíveis respostas para o questionário:

> A se tratar da escritora em que foi inspirado o jogo as minhas expectativas sempre foram as melhores

Com esta afirmação, é possível pensar que o informante fez uso do repertório que tem em relação aos textos literários da autora para imaginar como seria a obra virtual. Houve, assim, a expectativa de que o *game* de computador seria similar ou igual à obra impressa, pois o voluntário menciona que “A se tratar da escritora [...] as expectativas sempre foram as melhores”.

A questão “Suas expectativas foram completadas / satisfeitas?”, a princípio, seria inútil, visto a falta de conhecimento da pessoa pelo jogo, no entanto, com a resposta “Apesar do pouco que vi do jogo, sim foram satisfeitas sim” é possível afirmar que o voluntário fez uso suficiente para saber um pouco sobre a obra virtual e poder afirmar que as suas expectativas foram satisfeitas.

A pergunta número cinco não exigia que o informante lesse o livro e também jogasse o aplicativo, pois somente uma das atividades seria suficiente para responder, uma vez que se tratava somente da história e da recepção do leitor quanto à fábula, caracterização de personagens e locais. O indivíduo respondeu “É uma história intrigante”.

A questão seguinte foi um tanto desanimadora, pois é aquém da resposta esperada: “Não me aprofundei o necessário para obter uma opinião sobre as personagens”. Todavia, mesmo sendo decepcionante, mostra-se interessante, pois é necessário, para este informante, aprofundar-se na história, conhecer bem a trama para poder analisar os personagens, ação feita somente no livro.

A pergunta número sete apresentou uma resposta compreensível, devido à falta de conhecimento e aplicação do jogo: “Também não posso opinar a respeito”.

A última pergunta teve como resposta: “Acredito que a principio sim, é uma boa oportunidade para conhecer a historia e entendê-la melhor”. Aqui, nesta resposta, percebe-se que a idéia de repertório é necessária para este informante, ou seja, além de conhecer a história previamente, isto poderia facilitar o entendimento da obra virtual.

Este caso apresenta-se muito diferente dos outros dois analisados anteriormente, pois aqui temos um não jogador – leitor, ou seja, o informante leu a obra em questão, mas não fez uso do aplicativo de computador criado a partir da obra impressa. No entanto, as respostas foram satisfatórias, pois encaixam-se na proposta esperada e interessantes, uma vez que foram respondidas por um “não – jogador”, envolvendo a expectativa e recepção tanto do livro quanto do *game* virtual, uma vez que, mesmo sem um conhecimento profundo sobre o jogo, o voluntário respondeu as perguntas.

Quanto à expectativa relacionada ao jogo, é necessário perceber que o indivíduo se utilizou dos conhecimentos adquiridos anteriormente sobre a autora para imaginar como seria a obra virtual. Este é um exemplo, novamente, de que o repertório pode ser usado e transportado para outro meio, ou seja, mesmo que o conhecimento do informante seja somente relacionado à autora, ele pôde relacionar a como seria um jogo de computador que tivesse os livros dela como base. Dessa forma, a imaginação das imagens e da trama no jogo foram possíveis, por mais que

> *a dificultação da representação acaba por separar o leitor de disposições familiares, dando-lhe a possibilidade de imaginar o que talvez parecia inimaginável em face da determinação que dominava seus padrões até o momento (ISER, 1999, p. 136)*

É o que pode ter acontecido neste caso. Com a impossibilidade de conhecer a obra virtual, o informante foi forçado a criar uma imagem que anteriormente não conhecia com o que leu em uma obra impressa. Portanto, acredito que este é o motivo pelo qual o indivíduo afirma que seria interessante a leitura da obra antes de fazer uso do aplicativo, indo na direção contrária dos outros dois voluntários. Todavia, ao se pensar em criações de imagens, quando lemos temos de criar as imagens da mesma maneira, assim, não é possível definir que a leitura facilitaria a compreensão do jogo em relação às imagens, uma vez que pode ser que o leitor crie algo que foi pensado de uma maneira diferente dos criadores da obra virtual.

O jogador – leitor e o jogador – não leitor afirmaram que não há a necessidade da pré – leitura para utilização da obra virtual; porém, para o não jogador – leitor é o oposto. Acredito que esta postura surja devido à falta de

conhecimento da obra virtual e dos hábitos de leitura prévios para poder opinar a respeito.

Ao analisar os questionários, em um primeiro momento é possível pensar que a leitura facilitaria o ato de jogar o aplicativo, pois assim o jogador e, neste caso, leitor, teria mais informações a respeito da trama, personagens e ambientação, podendo utilizar, portanto, este conhecimento prévio para fazer associações entre as similaridades e diferenças entre as obras.

Monte Mór (2007), com um trabalho similar, mostra que as pessoas nem sempre associam os dois meios. Porém, neste caso, o indivíduo entrevistado mostrou-se ciente da existência do livro impresso e do jogo de computador criado a partir dele, antes mesmo da explicação dada para a participação na pesquisa. Dessa forma, pensou que seria um fator que facilitaria a leitura e compreensão da obra virtual. Em um momento de sua pesquisa, Monte Mór (2007) afirma que “vários alunos indicaram ambos contemplação e identificação ao descreverem as interações imagem – espectador, um fato que sugere a impossibilidade de distinção de uma forma de interação da outra” (p. 41). É exatamente o mesmo que ocorre neste caso, uma vez que o voluntário afirma que seria interessante conhecer as duas obras, visto que o jogo é baseado em um texto impresso que havia lido, mostrando, portanto, a não necessidade de meios iguais para compreensão.

Portanto, é possível perceber que o indivíduo afirma que a leitura seria uma maneira de facilitar a compreensão da obra virtual, visto que conheceria mais da obra e poderia entender com menos dificuldades pelas etapas do aplicativo virtual. No entanto, este voluntário não fez uso da obra virtual por completo, ou seja, não jogou o aplicativo, somente analisou superficialmente as imagens e caracterizações dos personagens e comparou com o que conhecia da obra impressa.

Por mais que a participação quanto ao quesito virtual foi um tanto falha por parte deste voluntário, é importante ressaltar que o conhecimento da obra impressa fez com que a pessoa decidisse participar da pesquisa e, tentar utilizar o aplicativo virtual, mesmo sem interesse prévio por qualquer outro tipo de jogos virtuais.

Assim, é possível perceber que para quem leu a obra impressa, como neste caso em particular, a opinião é de que o conhecimento conseguido de antemão com o texto impresso facilitaria a conclusão e compreensão da obra virtual. Todavia, não

é possível afirmar que todos os leitores – não – jogadores pensem da mesma maneira.

O voluntário 4 surgiu inesperadamente nesta pesquisa pois se caracteriza por ser um não – leitor não – jogador que se propôs a participar deste estudo, mesmo não tendo realizado nem a leitura da obra impressa e nem a utilização da obra virtual.

Logo no início das respostas do questionário temos que este voluntário não gostou do aplicativo de computador. A questão número dois é ainda mais surpreendente: “Nada o jogo foi tedioso”. Surpreendente por ter sido apresentada por um voluntário que aceitou participar da pesquisa, que gosta de jogar *games* de computador e que, no entanto, não jogou e não gostou do aplicativo. A princípio era esperado que este indivíduo apresentasse vontade e interesse satisfatórios para poder fazer uso das obras, tanto impressa quanto virtual, por ser leitor de Agatha Christie e jogador de jogos virtuais em geral.

Com a pergunta número três obtive como resposta: “Esperava mais emoção e interatividade”. Esta resposta pode ser analisada juntamente com a questão anterior, na qual o indivíduo afirma que o jogo foi tedioso. É possível pensar que, como Gee (2007) postula que o jogo que apresenta características como longo (*long*), difícil (*hard*) e desafiador (*challenging*)[19]” exigem uma maior participação do jogador, uma vez que se faz necessário o conhecimento acerca dos mecanismos do aplicativo para que seja utilizado. Neste caso, afirmar que o jogador não aprendeu o jogo pode ser aplicado, visto que foi “tedioso”, no entanto, o indivíduo pode ter compreendido os mecanismos do jogo e mesmo assim ter achado “tedioso”, algo que pode estar conectado a forma de construção da narrativa virtual ou algum outro elemento presente no jogo. A afirmação “esperava mais emoção e interatividade” pode estar relacionada também à forma como o aplicativo eletrônico foi apresentado e a maneira de sua construção.

A pergunta número quatro teve uma resposta negativa simples “não”. Para a pergunta cinco o indivíduo respondeu: “É uma boa história porém não foi bem representada nos jogos”. Neste momento, mais uma vez pode-se pensar que o problema de falta de interesse no jogo pode estar ligado à sua produção e não por desinteresse do participante, visto que tem conhecimento sobre a trama do livro -

[19] Traduções feitas pela autora deste trabalho.

mesmo não tendo lido a obra completa, sabe a seu respeito conhecendo, assim, trama e personagens - e viu as imagens criadas no aplicativo virtual.

A pergunta seguinte tem novamente uma resposta de cunho negativo “Nada não a interatividade nos jogos”. Percebe-se, com o repetição da idéia de não – interatividade do jogo, que este pode ter sido o real motivo da falta de utilização pelo jogador / não – jogador.

A questão número sete retoma os comentários subjetivos apresentados anteriormente: “Faltou mais emoção e algo que desse mais realidade ao jogo tudo muito monótono”.

Quanto à essas suas questões é possível pensar em Souza (2007) que afirma

> A tecnologia, longe de ser neutra, traz consigo a promessa tácita, simbólica, do acesso ao uso da língua estrangeira da mesma forma que seus usuários nativos a usam. Não passa por traduções (re-significações, re-contextualizações) em seu contexto novo; todo insucesso resultante da não – tradução da tecnologia para seu novo lugar é novamente interpretado como a incapacidade dos usuários locais frente aos usuários previstos pelo uso original no lugar original da tecnologia, e gera tentativas persistentes locais de simular cada vez mais as capacidades dos usuários originais (p. 14)

Assim, a barreira da língua estrangeira pode ter sido um dos problemas encontrados pelo voluntário, visto que os aplicativos virtuais são todos em língua inglesa. Esta afirmação surge do fato de que o voluntário demonstrou esta dificuldade quando explicitou por *e-mail* a insatisfação e dificuldade encontrada por causa da falta de conhecimento suficiente para compreensão da língua em que o jogo se encontra. Estes *e-mails* foram recebidos durante a pesquisa onde o voluntário, por várias vezes havia desistido de participar[20]. Por fim, acabou por não utilizando o aplicativo de computador e nem lendo a obra impressa.

Por fim, a pergunta oito teve como resposta: “Sim pois o jogo por si deixa o *gamer* perdido”. Neste caso, no entanto, acredito que se o jogador tivesse apreciado o jogo e não somente o achado “monótono”, poderia ter tentado aprender o jogo e, talvez, assim poderia ter mudado sua visão e opinião do aplicativo virtual.

---

[20] Comentário encaminhado por e-*mail* a respeito dos jogos: “´É muito difícil entender o que é pra fazer porque tá tudo em Inglês. Acho que nem vou jogar isso não!”.

Portanto, ao afirmar que é possível que o voluntário tenha desistido de jogar por causa da barreira linguística encontrada no aplicativo virtual é fato entender, assim, que não somente este indivíduo em questão, mas diversos outros podem ter apresentado esta dificuldade, porém continuaram a fazer uso do aplicativo, o que pode indicar que a falta de conhecimento da obra impressa, da trama e dos personagens pode ter sido também um fator decisivo para a falta de interesse apresentada pelo voluntário.

O indivíduo afirmou que se houvesse o conhecimento do texto seria mais fácil compreender o *game*, uma vez que o voluntário menciona que o jogo deixa o "*gamer* perdido", ou seja, se houvesse um conhecimento prévio, o "repertório" de acordo com Iser (1999) uma base já teria sido construída em relação aos personagens e a trama, podendo auxiliar na compreensão da história, como também um facilitador para o entendimento da língua inglesa, uma vez que o voluntário já conheceria os caminhos e etapas a seguir.

6. Considerações Finais

Com a evolução e crescimento da sociedade atual, não somente a forma mundial de crescimento das cidades e países mudou. Houve uma grande modificação também na maneira como as pessoas que vivem nestes lugares se comunicam. Antes predominava a forma oral, depois houve ênfase para a escrita em papel, posteriormente para o papel impresso e, hoje, cada vez mais encontramos formas diferentes de comunicação digital.

O aprendizado segue na mesma linha, uma vez que as pessoas mudam, a aquisição de conhecimento modifica-se e os meios e formas nos quais informações podem ser encontradas também evoluíram e cresceram.

O meio eletrônico encontra-se entre os primeiros de uma lista virtual de formas de apreensão e aquisição de informação, seja esta local ou universal. Os livros podem agora ser encontrados em *sites* especializados em *downloads* que disponibilizam obras literárias em formato digital para leitura *online* ou compra.

Os jogos digitais encontram-se da mesma forma e cada vez mais são vistos como detentores de possível conhecimento e interação entre pessoas de diversos países. Vários críticos estão se aperfeiçoando em estudar jogos eletrônicos e suas possíveis aplicações em sala de aula.

Este trabalho teve a participação de quatro voluntários que se propuseram a participar da pesquisa para analisar a recepção de jogos digitais baseados em obras impressas. Com respostas de um questionário, pude perceber que em diversas delas, os indivíduos mostraram-se bastante interessados nos aplicativos eletrônicos e que nem sempre o conhecimento das obras impressas de antemão é necessário.

Para jogar é exigido que o jogador aceite os termos de passar de fases somente com a aquisição e descoberta de pistas e evidências, participando do texto enquanto um dos personagens da trama do livro impresso. Assim, é fato perceber que o enredo faz-se presente no aplicativo digital quase da mesma maneira, uma vez que os personagens estão representados por imagens e a trama do livro ocorre da mesma forma. Todavia, é necessário ressaltar que mesmo o enredo se mantendo inalterado, sua ordem muda devido ao andamento de cada jogador quando faz uso do *game*, visto que é o indivíduo que libera as fases de acordo com as pistas que encontra. Dessa forma, mesmo que a pessoa que jogue não tenha lido a obra

impressa, as informações de que precisa estão presentes no aplicativo, fato este talvez, que facilite a compreensão da obra virtual por aqueles que fizeram a leitura do texto impresso.

Jogo e livro, neste caso, se complementam, não havendo a clara necessidade da leitura para compreensão da obra virtual e, visto como uma adaptação, o aplicativo de computador pode ser aproveitado em diversos ambientes, seja em casa ou na escola, com finalidade pedagógica ou não. Portanto, é importante ressaltar que este trabalho não postula que para jogar é necessário ler e também não afirma ser o jogo uma forma de incentivar a leitura, uma vez que a habilidade da leitura também é exigida na obra digital.

Na análise realizada neste trabalho é possível entender este fato, uma vez que nem todos os voluntários jogaram e leram, afirmando ou não haver a necessidade ou a falta de interesse por um ou outro. Aqueles que têm o hábito de ler afirmaram que a utilização da obra impressa antes do uso do aplicativo virtual poderia ajudar na compreensão da obra virtual, mas que não há a obrigação da leitura, pois é possível entender a trama virtual sem o conhecimento prévio da história impressa.

Aqueles que não leram mencionaram que a leitura poderia facilitar o entendimento do jogo quando utilizado após o conhecimento da trama e dos personagens pelas obras impressas. No entanto, também afirmaram que não leriam as obras, uma vez que já haviam feito uso do aplicativo virtual.

É possível especular que os indivíduos que leram a obra impressa tenham interesse em conhecer a obra virtual por curiosidade, para uma provável comparação entre as diversas imagens que construíram com a leitura e as imagens produzidas pelos designers e desenvolvedores dos jogos de computador. Enquanto que aqueles usuários que conhecem apenas as obras virtuais podem se sentir desinteressados em saber como se deu a construção da trama e dos personagens no formato impresso, uma vez que muitos dos jogadores podem se interessar por este tipo de aplicativo virtual por envolver um crime e a sua solução com a descoberta de pistas e do criminoso. Assim, ao concluir o jogo, depois de passar por todas as fases, há o desvendamento do crime e revelação do culpado – elementos chave presentes em romances policiais. Dessa forma, a leitura poderia parecer

desinteressante, uma vez que o que poderia impulsionar o indivíduo para a leitura já é de conhecimento do usuário.

Portanto, a interação entre os diferentes meios existe, visto que neste trabalho houve a união do universo impresso e do universo virtual e a utilização de textos impressos e obras virtuais com suas possíveis relações não pareceu algo estranho e desvinculado. Os indivíduos mostraram-se interessados e curiosos querendo saber qual era a relação entre livro e jogo. Assim, acredito que o aplicativo eletrônico criado a partir de obras impressas tem um lugar na sociedade e que está cada vez mais sendo descoberto e utilizado. Da mesma forma, a troca dos livros impressos por jogos digitais não parece pertinente, uma vez que é possível a existência dos dois em um mesmo mundo, pois as pessoas podem optar por diferentes formas de ludicidade, lançando mão de formas mais conhecidas – o livro impresso, a televisão – ou formas mais novas como os *games* estudados nesta pesquisa.

Como a sociedade atual apresenta-se mais aberta para o conhecimento e interação entre os diversos meios, acredito que esta pesquisa possa ser ampliada e ser constituída por obras de mais outros meios. Futuramente, este tipo de pesquisa envolvendo o meio virtual e o impresso pode englobar o universo cinematográfico, não somente com análises comparativas, como também estudos envolvendo indivíduos e os processos de produção de leitura, compreensão lúdica virtual e recepção cinematográfica.

Bibliografia

AMORIM, L. M. **Tradução e Adaptação: Encruzilhadas da Textualidade em *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carrol, e *Kim*, de Rudyard Kipling.** São Paulo: UNESP, 2005, pp.23-116.

ARANHA, G. *Narratologia e jogos eletrônicos.* In OSWALD, M. L. M. B.; PEREIRA, R. M. R. **Infância e Juventude: narrativas contemporâneas.** Rio de Janeiro: DP et Alii.

BENJAMIN, W. **A tarefa renúncia do tradutor.** Trad. de Susana K. Lages. In *Clássicos da Teoria da Tradução.* Florianópolis: UFSC. 2001, p. 188-215.

BRIGGS, A. & BURKE, P. **Uma história social da mídia: de Gutemberg à Internet.** Tradução de Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

CHRISTIE, A. **Assassinato no expresso do oriente**. Rio de Janeiro: Record. 1933.

CHRISTIE, A. **A Morte no Nilo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 1937.

CHRISTIE, A. **O caso dos dez negrinhos**. São Paulo: Círculo do Livro, 1939.

CHRISTIE, A. **Morte na Praia.** Rio de Janeiro: Record, 1941.

COMPAGNON, A. **O que é literatura.** IN: O demônio da teoria. Literatura e senso comum. Belo Horizonte: UFMG, 2001b, pp. 29 – 46

COMPAGNON, A. **O leitor.** IN: O demônio da teoria. Literatura e senso comum. Belo Horizonte: UFMG, 2001b, pp. 139 – 164

DERRIDA, J. **A escritura e a diferença.** Trad. Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 2002, pp. 229 – 249.

DERRIDA, J. **Torres de Babel.** Trad. Junia Barreto. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

DINIZ, T. F. N. **Literatura e cinema: da semiótica à tradução cultural.** Belo Horizonte, 2003.

DINIZ, T. F. N. **Literatura e cinema: tradução, hipertextualidade, reciclagem.** Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2005.

ECO, U. **Sobre a literatura.** Rio de Janeiro: Record, 2003.

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

GEORGE, S. **Depois de Babel: questões de linguagem e tradução.** Trad. Carlos Alberto Faraco. Curitiba: Editora da UFPR, 2005, pp. 79 – 100.

HUTCHEON, L. **Beginning to theorize adaptation: what? who? why? how? where? when?** IN: A theory of adaptation. London: Routledge, 2006, pp.1 - 32

HUTCHEON, L. **What?: (forms)** IN: A theory of adaptation. London: Routledge, 2006, pp. 33 - 77

ISER, W. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético.** Vol. 1. São Paulo: Ed. 34, 1996.

ISER, W. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético.** Vol. 2. São Paulo: Ed. 34, 1999.

JORDÃO, C. M. **As lentes do discurso: letramento e criticidade no mundo digital.** *Trabalhos em lingüística aplicada*. Campinas, v. 46, n. 1, p. 19 – 29, jan. / jun. 2007

KRESS, G. **Literacy in the New Media Age.** London: Routledge, 2003.

LÉVI, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MAGNANI, L. H. **Por dentro do jogo: videogames e formação de sujeitos críticos.** *Trabalhos em lingüística aplicada*. Campinas, v. 46, n. 1, p. 113 – 125, jan. / jun. 2007

MONTE MÓR, W. **Linguagem digital e interpretação: perspectivas epistemológicas**. *Trabalhos em lingüística aplicada.* Campinas, v. 46, n. 1, p. 31 – 44, jan. / jun. 2007

ROJO, R. **Letramentos digitais – a leitura como réplica ativa.** *Trabalhos em lingüística aplicada*. Campinas, v. 46, n. 1, p. 63 – 78, jan. / jun. 2007

SOUZA, L. M. M. de. **CMC, hibridismos e tradução cultural: reflexões**. *Trabalhos em lingüística aplicada*. Campinas, v. 46, n. 1, p. 9 – 17, jan. / jun. 2007

TRIVIÑOS, A. N. S., **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VENUTI, L. **Escândalos da tradução.** Bauru: EDUSC, 2002.

WIELEWICKI, V. H. G. **A pesquisa etnográfica como construção discursiva.** *Acta Scientiarum*. Maringá: Eduem, 2001.

www.bigfishgames.com/download-games/4577/agatha-christie-evil-under-the-sun/index.html, disponibiliza informações sobre o jogo *Evil Under the Sun*.

www.game.over.net, disponibiliza informações ecomentários sobre o jogo *Murder on the Orient Express*.

www.iwin.com, disponibiliza informações detalhadas sobre o jogo *And Then There Were None*.

www.smashingshowcase.com, apresenta uma tabela que foi utilizada como base para criação das demais tabelas com informações detalhadas sobre os jogos

www.the-spoiler.com/ADVENTURE/Awe.games/agatha.christie.evil.under.the.sun.1/agathachristieevilunderthesun.htm, disponibiliza o "*walkthrough*" para usuários interessados no jogo *Evil Under the Sun*.

Apêndice

Questionário 1 – Hábitos de leitura

1. Você lê?

( ) sim

( ) não

2. Você gosta de ler?

( ) sim

( ) não

3. O que?

( ) Gibi

( ) Revista

( ) Jornal

( ) Romance

( ) E-books

( ) Ficção

( ) Outro.....

4. Com que freqüência?

( ) Todo dia

( ) Duas ou três vezes por semana

( ) Uma vez por semana

( ) Nunca

5. Seus pais lêem?

( ) sim

( ) não

6. Quando você era criança, seus pais ou alguém da sua família lia para você?

( ) sim

( ) não

7. O que?

( ) Gibi

( ) Revista

( ) Jornal

( ) Romance

( ) E-books
( ) Ficção
( ) Outro.....

Questionário 2 – Hábitos lúdico – eletrônicos

1. Você joga aplicativos eletrônicos?

( ) sim
( ) não

2. Você gosta de jogar?

( ) sim
( ) não

3. O que?

( ) Jogos de computador
( ) Video game

4. Com que freqüência?

( ) Todo dia
( ) Duas ou três vezes por semana
( ) Uma vez por semana
( ) Nunca

Questionário 3 – Pós – Jogo

1. Você gostou de jogar o aplicativo de computador?

( ) sim
( ) não

2. O que foi mais interessante?
3. Quais eram suas expectativas?
4. Suas expectativas foram completadas / satisfeitas?
5. Quanto à história, qual a sua opinião?
6. Quanto aos personagens, o que chamou sua atenção?
7. Quanto ao aplicativo como um todo, algo o surpreendeu? Algo faltou?
8. Seria necessária a leitura do livro para entendimento do aplicativo de computador? Por quê?