



Seria possível “ler” uma obra de literatura digital no videogame?: um comparativo entre obras literárias digitais e videogame

Is it possible to “read” a digital literary work on a video game console?: A comparative between digital literary works and video games

<https://doi.org/10.21814/h2d.3563>

Alice Atsuko Matsuda , Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Curitiba, Brasil

Thiago Moreira Marques , Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Curitiba (UTFPR-Curitiba), Brasil

Como citar

Matsuda, A. A., & Marques, T. M. . (2021). Seria possível “ler” uma obra de literatura digital no videogame?: um comparativo entre obras literárias digitais e videogame . H2D|Revista De Humanidades Digitais, 3(2).

<https://doi.org/10.21814/h2d.3563>

ISSN: 2184-562X



Seria possível “ler” uma obra de literatura digital
no videogame?: Um comparativo entre obras
literárias digitais e videogame

**Is it possible to “read” a digital literary work on
a video game console?: A comparative between
digital literary works and video games**

<https://doi.org/10.21814/h2d.3563>

Alice Atsuko Matsuda, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Curitiba, Brasil

<https://orcid.org/0000-0003-3046-7317>

Thiago Moreira Marques, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Curitiba (UTFPR-Curitiba), Brasil

<https://orcid.org/0000-0002-2250-0407>

Resumo

A presente análise pretende, ao cruzar as definições do que é um jogo eletrônico e o que é uma obra literária em meio digital, responder se seria possível ler uma obra literária digital em um videogame. Também é realizada a análise de dois jogos eletrônicos, Braid e Return of the Obra Dinn, de modo a elucidar se são semelhantes às obras literárias (digitais ou não). Para alcançar o objetivo, os pressupostos teóricos que embasam a análise são Katherine Hayles (2009); Jane Macgonigal (2012); Walter Benjamin (1987); Laurent Jenny (1979) entre outros.

Palavras-chave

literatura digital; jogos eletrônicos; multissensuosa; videogame

Abstract

The following analysis intends to, by comparing definitions of what is an electronic game and what is a digital literary work, answer if it is possible to read a digital literary work in a videogame console. An analysis of two games, *Braid* and *Return of the Obra Dinn* is also present, in a way to clarify if they have any similarities to literary works (digital or not). To achieve the objective, the theoretical assumptions that support the analysis are Katherine Hayles (2009); Jane Macgonigal (2012); Walter Benjamin (1987); Laurent Jenny (1979) among others.

Keywords

digital literature; electronic games; multisemiosis; videogame

1. Introdução

Há uma produção cultural contemporânea a circular na *internet* que, muitas vezes, leva o público a pensar que por estar no digital são obras eletrônicas. Outra dificuldade de discernir é a diferença entre obra literária e jogo eletrônico.

Dessa forma, o presente artigo objetiva confrontar as definições do que é jogo eletrônico e o que se entende sobre obra literária digital, verificando a possibilidade de ler uma obra literária digital em um *videogame*. Além disso, pretendemos analisar dois jogos eletrônicos: *Braid* e *Return of the Obra Dinn*. A partir dessa análise, tentamos elucidar se são semelhantes às obras literárias (digitais ou não). Os pressupostos teóricos que embasam e auxiliam na análise, como já referido anteriormente, são Katherine Hayles (2009); Jane McGonigal (2012); Walter Benjamin (1987); Laurent Jenny (1979) entre outros.

De acordo com o que se observa nos meios digitais, Yoo (2007), citada por Kirchof (2009), elaborou quatro categorias, mapeando algumas formas de composição literária em suportes eletrônicos: 1) literatura digitalizada; 2) editoração colaborativa; 3) literatura hipertextual; 4) literatura hipermediática.

A primeira modalidade é composta de textos no formato original que foram digitalizados, como as obras que se encontram no *site Domínio Público*. O segundo formato é constituído de textos com alguns recursos eletrônicos, porém permanecem com a mesma estrutura do livro impresso, como os *e-books* e PDFs. Já a terceira e a quarta categorias são obras que atendem ao conceito de literatura eletrônica, segundo Hayles (2009). Na literatura hipertextual predomina a não linearidade por meio de links eletrônicos, possibilitando ao leitor inúmeros caminhos e trajetos de leitura. A literatura hipermediática conjuga hipertextos e recursos midiáticos: sons, imagens e movimentos.

Averiguamos que as grandes obras, de cada meio, são exclusivas ao formato para o qual foram pensados, podendo ser adaptadas, porém, é necessário um cuidado para que esse movimento, ao mesmo tempo que conserve as características

definidoras da obra, respeite e seja pensado para o novo meio de comunicação pretendido.

2. Jogo eletrônico ou obra literária digital?

Ao se estudar obras literárias digitais, é natural que surjam questões acerca do que constitui essa arte multissemiótica e multimodal, que pode atravessar diferentes suportes. Sendo assim, seria possível elucidar a questão “é possível ler obras literárias digitais em um *videogame*?”

A resposta curta, simples, e que não nos satisfaz é “sim”. Ora, é possível apreciar obras literárias digitais em *videogames* desde que tais obras sejam compatíveis com estes sistemas de entretenimento. Agora, tal afirmação não quer dizer (de maneira alguma) que obras literárias digitais sejam pensadas e projetadas para os *videogames*. No caso, executar as obras nesses *videogames* não seria difícil, visto que vários desses aparelhos eletrônicos têm conexão à *internet* e acesso a navegadores. Com *internet* e navegadores podemos consumir diversas obras literárias digitais, e poderíamos ler ainda mais destas se não fosse o descontinuação do reprodutor *Adobe Flash Player* no início do ano de 2021.¹ Entretanto, caracterizaria isso um diferencial relevante da obra literária digital no *videogame*?

Já para responder tal questão de forma mais completa, precisamos deixar algumas definições claras: primeiro de tudo, a literatura digital não é simplesmente a transposição de um livro físico para o meio digital. Esses são os *e-books*, amplamente utilizados em *e-readers* como *Kindle* e *Kobo*, e até mesmo livros que já são domínio público, disponibilizados online em formato pdf. A literatura digital, para Katherine Hayles, é “nascida no meio digital, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador” (Hayles, 2009, p. 20). Ou seja, a obra literária digital, desde sua concepção, é pensada para uma plataforma digital (ou algumas plataformas digitais). Tal peculiaridade abre um leque de possibilidades (como o hipertexto e a utilização do audiovisual em seu texto) mas também o limita, dada à efemeridade de tais meios digitais (um exemplo é o já citado formato *Flash*, descontinuado e tornando várias obras literárias digitais impossíveis de serem lidas). Hayles pontua que “a literatura eletrônica corre o risco de ser condenada ao domínio do efêmero, seriamente restrita em seu desenvolvimento e na influência que pode exercer” (Hayles, 2009, p. 51,). Essa primeira problemática é comum a tudo que é digital, e por extensão, aos jogos eletrônicos: caso não haja um interesse da comunidade ou das empresas em manterem seus jogos disponíveis para o público, é comum que jogos desapareçam ou se tornem difíceis de encontrar e jogar assim que for encerrada a geração de *videogames* para a qual foram lançados.

Já jogos eletrônicos, por mais que tenham pontos de contato com obras literárias digitais, com o cinema, com jogos de tabuleiro, distinguem-se de todos estes. Segundo Jane McGonigal, “sabemos quando estamos jogando. Há algo essen-

cialmente único sobre a maneira pela qual os jogos estruturam a experiência” (McGonigal, 2012, p. 30). Sendo assim, precisamos de uma definição para os jogos. A própria McGonigal evidencia que “os jogos compartilham quatro características que os definem: meta, regras, sistema de feedback e participação voluntária” (McGonigal, 2012, p. 30). A meta diz respeito ao objetivo que o jogador pretende alcançar; as regras organizam o que pode ou não ser feito pelo jogador; o sistema de *feedback* demonstra quão perto o jogador está de atingir a meta, o seu progresso; e, por fim, a participação voluntária estipula que o jogador (ou os jogadores, no caso de um jogo *multiplayer*) participem do jogo por sua própria vontade. Percebe-se, ao considerarmos a definição de McGonigal para jogos eletrônicos, que apenas as características definidoras de um jogo eletrônico não são necessariamente comuns às obras literárias digitais.

Definidos os nossos objetos de estudo, podemos voltar à nossa questão principal e respondê-la novamente com um “sim”, porém isso só fará diferença caso as obras literárias digitais sejam pensadas, projetadas e programadas para serem executadas em consoles de *videogame*. Caso contrário, apenas estaremos a usar a nossa consola de *videogame* de maneira multimídia, como um computador. Entretanto, não há obras literárias digitais projetadas para *videogames*. Por quê? São vários fatores, e no presente estudo podemos focar em dois: jogos eletrônicos são, na maioria das vezes, mais caros do que obras literárias digitais; e, em essência, jogos digitais e obras literárias (digitais ou não) são produtos diferentes.

A criação de um produto que seja executado em consolas de *videogame* é um processo caro e que envolve vários profissionais. De certo modo, a obra literária digital também envolve várias áreas, mas os *videogames* destacaram-se nos últimos anos como uma área muito lucrativa, que precisa se pagar; jogos de grandes produtoras têm orçamentos que alcançam os milhares de dólares. Apenas para citar um exemplo, *Grand Theft Auto IV*, lançado em 2008, teve um custo de aproximadamente 100 milhões de dólares², considerando desenvolvimento e marketing. Ou seja, os jogos eletrônicos mais caros já desenvolvidos são muitas vezes mais caros do que a grande maioria das obras literárias digitais já feitas; chegam a ser até mais caros do que muitos filmes considerados de grande orçamento. Os *videogames* acabam, assim, a operar por essa lógica de mercado e lucro.

O outro fator que podemos pontuar é que jogos digitais e obras literárias digitais são, em essência, produtos diferentes, com propostas diferentes, pensados e projetados de maneiras diferentes. Claramente, podemos destacar (vários) pontos de contato (a narrativa multissemiótica, a interação, entre tantos outros), mas também podemos destacar (várias outras) características mais recorrentes em cada meio: comunidades de *speedrun*, o foco na *gameplay*, a possibilidade de falhar e o desafio são característicos - mas não exclusivos - dos jogos eletrônicos. Já as experiências com o texto e a linguagem poética trabalhando em conjunto com o audiovisual são comuns - mas também não exclusivas - às obras literárias digitais.

Por outro lado, existem jogos eletrônicos que podem dialogar e aproximar-se mais da literatura (seja ela digital ou não): são os jogos *indie* (termo derivado de independente). Os jogos *indie* são jogos mais curtos, feitos por uma equipa reduzida ou até mesmo por um único desenvolvedor. Como o seu orçamento é muito menor, suas preocupações com arrecadação também são muito menores, possibilitando que os artistas, programadores, guionistas e escritores sejam mais experimentais e independentes na sua produção. Por se distanciar, em certa medida, de um produto pensado exclusivamente para um determinado mercado, os jogos *indie* mais comumente se aproximam, então, da literatura e das artes.

3. *Indie games - Braid, um exemplo*

Apesar de estarem presentes desde a gênese dos *videogames*, os jogos independentes viram uma popularização crescente nos anos iniciais da década de 2000, pois sua distribuição fora facilitada com o advento da *internet*³. Desde então, são lançados digitalmente em diversas plataformas, atingindo um público muito maior. Essa popularização e fácil distribuição não deixam de caracterizar, em certa medida, mais um exemplo da reprodutibilidade das obras de arte analisadas por Walter Benjamin no seu *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Segundo Benjamin, "à medida que as obras de arte se emancipam do seu uso ritual, aumentam as ocasiões para que elas sejam expostas" (Benjamin, 1987, p. 4). A não necessidade de um meio físico (um disco, um cartucho), além de tornar sua distribuição menos dispendiosa, populariza os *games* e, em certa medida, torna obsoleto o que antes era um "ritual" de ter acesso a um jogo, com a sua embalagem, a sua existência física e palpável no espaço, ocupando um lugar em uma prateleira de loja ou em nossas casas. Tais experiências foram substituídas pelo *download* dos jogos eletrônicos, que se tornaram mais acessíveis por meio da *internet*, e passaram a ocupar apenas um espaço virtual.

Um dos jogos *indie* a surgir durante a popularização do compartilhamento online foi *Braid*, lançado em 2008, desenvolvido por uma equipa pequena, encabeçada por Jonathan Blow. Além da equipa ser menor (com Jonathan Blow a programar, a guiar e a projetar vários aspetos de seu jogo), um outro exemplo de como jogos independentes têm orçamentos menores é que *Braid*, ao invés de ter um compositor, teve sua trilha sonora licenciada de músicas já existentes⁴.

Mas não são apenas essas alusões aos seus precursores e um cenário aquarela que compõem *Braid*. Como nos lembra Laurent Jenny novamente,

só se apreende o sentido e a estrutura duma obra literária se a relacionarmos com os seus arquétipos - por sua vez abstraídos de longas séries de textos, de que constituem, por assim dizer, a constante. [...] face aos modelos arquetípicos, a obra literária entra sempre numa relação de realização, de transformação ou de transgressão. E é, em grande parte, essa relação que a define (Jenny, 1979, p. 5).

Tal afirmação não é verdadeira apenas se referindo às obras literárias. As artes



Figure 1: O estilo aquarela e as alusões a Super Mario Bros. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/26800/Braid/> Acesso em: 15 junho 2021

retomam e ressignificam arquétipos, os atualizam e os transgridem. Já vimos como *Braid* revisita os clássicos do seu meio, e quanto à transgressão? A primeira destas ocorre na primeira falha do jogador: quando Tim (o protagonista do *game*, na Figure 1, o homem vestindo fato e gravata vermelha) morre ao cair em algum fosso com espinhos ou ao encostar em algum cogumelo inimigo, ao invés do jogo retomar do início da fase, o tempo congela. Com a imagem e ação do jogo congeladas, um botão aparece no ecrã: a tecla *shift* se estiver a jogar no PC, o quadrado se estiver a jogar no *Playstation 3*, o X se o jogo for jogado no *Xbox 360*. É ao apertar esse botão, e somente após falhar a primeira vez que o jogador descobre que é possível controlar o tempo nesse jogo. Com esse comando, é possível voltar no tempo anteriormente a sua falha, de modo a evitar a morte nas fases. Ao longo do jogo, tal mecânica é complexificada e utilizada também para, além de reverter as falhas, resolver quebra-cabeças.

Essa clara transgressão ao *gameplay* de um jogo plataforma 2D não serve somente como uma nova mecânica da jogabilidade; a manipulação do tempo dialoga diretamente com a narrativa e os temas tratados por *Braid*; conforme se avança no jogo, se descobre que a narrativa é não-cronológica e não-sequencial. Fica mais evidente, então, o motivo pelo qual a primeira fase do jogo é intitulada *Chapter 2: Time and Forgiveness* (no lugar do esperado *Chapter 1*). Temas comuns à física e ao tempo são apresentados para além da jogabilidade, pelos painéis com texto que antecedem cada fase. Descobrimos que Tim se arrepende de algo sobre o seu passado, que era obcecado com algo e que a maneira com que lidou com essa obsessão trouxe muito sofrimento aos envolvidos.

O jogo apresenta um final ambíguo, descobre-se que o seu último capítulo é, ao mesmo tempo, o primeiro, e que a “princesa” do jogo, a sua provável obsessão; que antes parecia se aproximar, na realidade se afasta ao voltarmos no tempo. Interessante pontuar também que a princesa, mesmo sendo materializada como personagem ao final do jogo, é também alegoria: da obsessão, do arrependimento, do que deu errado. Leituras feitas sobre o jogo⁵ relacionam o arrependimento do personagem com o arrependimento dos físicos e cientistas envolvidos na pesquisa de energia nuclear que levou a fabricação de bombas atômicas. Num dos dois finais possíveis do jogo, ao encostar na princesa, a tela fica completamente branca e com um som agudo, semelhante a uma explosão. Outro ponto que reforça tal leitura é a presença de alguns painéis com citações do físico nuclear Kenneth Bainbridge, ditas após testes com bombas atômicas (Figure 2).

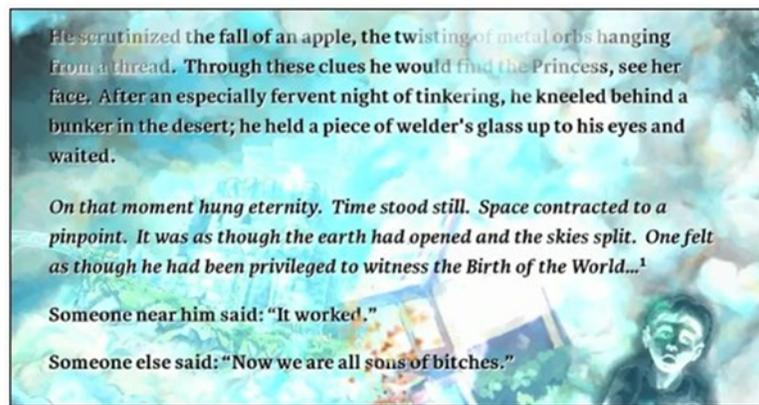


Figure 2: Exemplo de painel com frases de físicos responsáveis por testes com bombas atômicas. O texto em negrito é atribuído a Kenneth Bainbridge. Disponível em: <https://gotgame.com/2014/05/30/gamebusters-myth-27-braid/> Acesso em: 20 junho 2021

Com essa análise, tentou-se demonstrar como *Braid*, assim como tantos outros jogos eletrônicos, se assemelha a outros meios artísticos, mas não somente por apresentar uma narrativa ambígua, complexa e múltiplas chaves de leituras, mas, sobretudo, por usar as características exclusivas dos jogos eletrônicos de modo a proporcionar sentimentos e instigar seus jogadores. Passemos a outro exemplo.

4. Outro exemplo: *Return of the Obra Dinn*

Assim que iniciamos *Return of the Obra Dinn*, lançado em 2018 e desenvolvido por Lucas Pope, deparamo-nos com algo inesperado: apesar de ser um jogo recente, os seus gráficos e o seu visual são retro, mas não no estilo 8 bits, popularizado pelos *games* e pela *pixel art*. O seu visual assemelha-se aos sistemas

operacionais *Macintosh* utilizados durante a década de 80, com o uso de poucas cores e técnicas visuais que emulam televisores e monitores CRT (Figure 3). Tal escolha artística diferencia *Return of the Obra Dinn* do que foi e tem vindo a ser produzido em matéria de jogos eletrónicos.

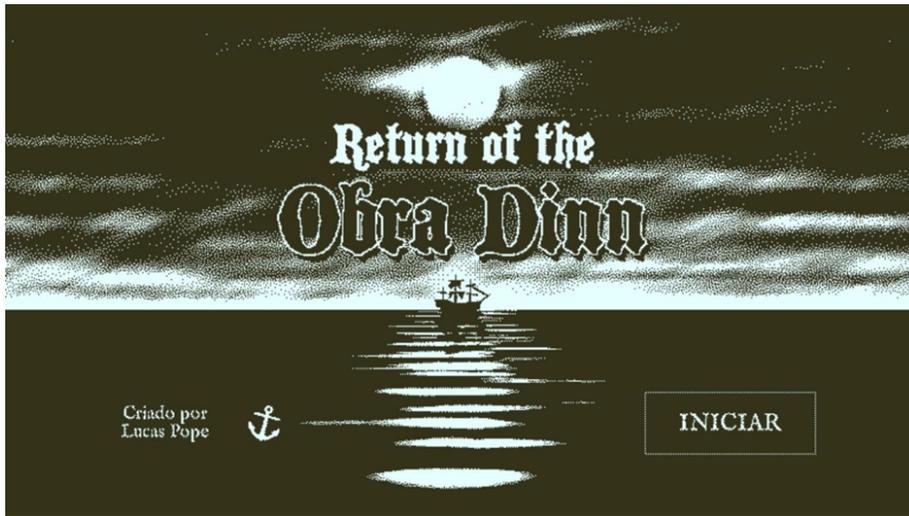


Figure 3: O menu inicial do jogo já apresenta o estilo de sistema operacional antigo. *Screenshot* do autor

A narrativa também é única: no ano de 1807, o navio cargueiro *Obra Dinn* reaparece em alto mar, após cinco anos sem dar notícias, sem nenhum dos seus 60 tripulantes a bordo. Cabe ao jogador, na pele de um - ou uma, o gênero da personagem é escolhido aleatoriamente pelo sistema quando se inicia o *game* - agente de seguros a serviço da Companhia Britânica das Índias Orientais, descobrir o que aconteceu no misterioso navio e reportar aos seus superiores. Dois itens ajudarão o jogador em sua investigação: o livro de registros, contendo o nome, ocupação e local de origem de toda a tripulação, uma planta baixa do navio; e é nesse livro que o jogador anotará o nome e a causa da morte de todos os 60 tripulantes do navio; e um relógio de bolso com um crânio entalhado, chamado *Memento mortem* - em tradução livre do latim, “relembre a morte”.

Ao embarcar no navio, quem joga depara-se, obviamente, com um navio fantasma, e um único esqueleto no convés. Ao se aproximar do esqueleto, tira automaticamente o seu *Memento mortem* do bolso e, ao acioná-lo, o ecrã escurece e é possível ouvir os últimos momentos da vítima à sua frente: alguém grita “Capitão, abra a porta” e é ouvido o estrondo do disparo de uma arma de fogo. Na sequência, o jogador pode reviver e investigar o cenário da morte de tal personagem (Figure 4). O processo epete-se para o destino de todos os outros 59 passageiros do navio: ao utilizar o relógio de bolso em alguma parte do navio

em que a morte de algum dos tripulantes ocorreu, o jogador primeiro ouve os instantes finais da vida do personagem em questão, e em seguida é transportado para o lugar e momento exatos da morte. Com o tempo congelado, o jogador pode realizar sua investigação de quem eram os envolvidos (caso fosse um assassinato), em que circunstância tudo aconteceu, e até mesmo quem é a vítima em questão. Ao cruzar as informações em seu livro e revisitar os acontecimentos fantásticos da história do navio, o jogador vai, aos poucos, montando as peças deste quebra-cabeça digital.



Figure 4: Ao utilizar o relógio de bolso, o jogador pode rememorar a morte de cada um dos 60 tripulantes do navio de modo a investigar suas mortes. *Screenshot* do autor

O progresso no jogo é dado pelo preenchimento do livro de registros, que é dividido em capítulos, revistos de forma não-linear, visto que a primeira morte investigada pertence ao último capítulo do livro. As informações preenchidas pelo jogador no livro são simples: nome da vítima, causa da morte e, caso seja um assassinato, é necessário nomear o assassino também. Apesar da aparente simplicidade, para progredir no jogo é necessário inferir respostas, cruzar informações com as já presentes no livro de registros e até mesmo analisar o sotaque presente nas falas dos personagens. De modo a tornar ainda mais árdua a tarefa de investigação, o jogo só valida suas respostas após três acertos, impossibilitando, assim, que o quebra-cabeça seja resolvido apenas pela tentativa e erro.

É possível também, no jogo, optar por não resolver os casos: como agente de seguros, o jogador pode atribuir todas as mortes e assassinatos ao capitão; ou mentir ao anotar que toda a tripulação morrera em uma tempestade. Tal opção, entretanto, não irá liberar o epílogo do jogo. Essa característica, de caminhos que

se ramificam devido à agência (ou a ilusão dela) dada pelo sistema ao jogador, é um dos pontos de contato mais interessantes entre o meio do *videogame* e obra literária digital, capaz de render análises acadêmicas futuras por pesquisadores que se debruçarem sobre o tema.

5. Considerações finais - ou o início de algo novo?

Com os exemplos analisados nesse estudo, aproximaram-se dois exemplos de jogos digitais *Indie* (ou independentes) com as teorias utilizadas para se abordar e estudar literatura. Tal escolha pretendeu aproximar os jogos digitais do campo das artes, mas também distanciá-los das obras literárias em meios digitais, não de maneira a diminuir a obra literária digital ou enaltecer os jogos. Acreditamos que as grandes obras, de cada meio, são exclusivas ao formato para o qual foram pensados e, claro, podem ser adaptadas (como as obras literárias muitas vezes o são para o cinema), porém, é necessário um cuidado para que esse movimento, ao mesmo tempo que conserve as características definidoras da obra, respeite e seja pensado para o novo meio pretendido.

Concluimos que *Return of the Obra Dinn* e *Braid* pertencem ao grupo das expressões artísticas que utilizam todas as potências do meio para a qual foram criadas, meio esse ainda muito focado numa perspectiva de mercado e lucro. Tal e qual a obra literária em meio digital (mais um ponto de contato), os jogos digitais ainda são pouco estudados e, caso não haja um movimento de conservação dessas expressões, terão o seu fim decretado assim que os *videogames* ou sistemas operacionais que os executam sejam descontinuados e substituídos por modelos mais novos.

Submetido 2021-09-23 | Publicado 2021-12-31

Notas

- 1) Disponível em: <https://mundoconectado.com.br/artigos/v/16451/suporte-do-adobe-flash-player-acaba-dia-31-de-dezembro-veja-o-que-acontece>. Acesso em 05 junho 2021
- 2) Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/articles/gta-iv-most-expensive-game-ever-developed>. Acesso em 05 junho 2021
- 3) Disponível em: https://www.forbes.com/2008/11/20/games-indie-developers-tech-ebiz-cx_mji_1120indiegames.html?sh=769bcd5773a6. Acesso em 20 julho 2021.
- 4) Disponível em: <https://blogs.magnatune.com/buckman/2008/08/braid-videogam.html>. Acesso em 20 junho 2021.
- 5) Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=D7tZiowT_qM. Acesso em 20 junho 2021.

Referências Bibliográficas

Benjamin, W. (1987). *Magia e Técnica, Arte e política. Obras escolhidas I* (S. Rouanet, Trad.). Brasiliense.

Hayles, N. K. (2009). *Literatura Eletrônica - Novos horizontes para o literário* (L. Lhullier, & R. M. Buchweitz, Trads.). Global Editora.

Jenny, L. (1979). *Intertextualidades* (C. C. Rocha, Trad.). Almedina.

Kirchof, E. R. (2009). O desaparecimento do autor nas tramas da literatura digital: Uma reflexão foucautiana. *Signo*, 34(56), 47-63, <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/962>

McGonigal, J. (2012). *A realidade em jogo* (E. Rieche, Trad.). BestSeller.

Yoo, H.-J. (2007). *Text, hypertext, hypermedia: Ästhetische möglichkeiten der digitalin literatur mittels intertextualität, interaktivität und intermedialität*. Königshause & Neumann.