

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**

**JULIANE POLO TERRES**

**A EXPERIÊNCIA DA NARRATIVA DIGITAL EM VIDEOGAMES:  
*HOLLOW KNIGHT E ALICE: MADNESS RETURNS***

**CURITIBA**

**2023**

**JULIANE POLO TERRES**

**A EXPERIÊNCIA DA NARRATIVA DIGITAL EM VIDEOGAMES:  
*HOLLOW KNIGHT E ALICE: MADNESS RETURNS***

**The Digital Narrative Experience in Videogames:  
*Hollow Knight and Alice: Madness Returns***

Dissertação apresentada como requisito à obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens no Programa de Pós-Graduação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Anuschka Reichmann Lemos

**CURITIBA**

**2023**



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es). Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



**Ministério da Educação  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Campus Curitiba**



JULIANE POLO TERRES

**A EXPERIÊNCIA DA NARRATIVA DIGITAL EM VIDEOGAMES: HOLLOW KNIGHT E ALICE: MADNESS RETURNS**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestra Em Estudos De Linguagens da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Linguagem E Tecnologia.

Data de aprovação: 15 de Fevereiro de 2023

Dra. Anuschka Reichmann Lemos, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Alice Atsuko Matsuda, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Meggie Rosar Fornazari, Doutorado - Universidade Estadual do Centro Oeste (Unicentro)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 10/04/2023.

Dedico este trabalho a todas, todes e todos  
entusiastas de narrativas.  
Dos romances aos poemas.  
Dos filmes às séries.  
Dos videogames aos jogos de tabuleiro.  
Para quem já se perdeu em um enredo e custou a  
achar seu caminho de volta à realidade.

## AGRADECIMENTOS

O processo de fazer um curso de Mestrado e escrever uma dissertação já é famosamente tido como solitário e isolador. E em tempos de distanciamento social isso ficou ainda mais óbvio. Então, o meu primeiro agradecimento é a mim mesma. Por não desistir em cada uma das vezes em que quis largar tudo frente à sensação de desesperança que nos acompanhou nos últimos anos. Agradeço à minha psicóloga, Samanta, pelas discussões, suporte e por me ajudar a desenvolver ferramentas para lidar com os desencantos da vida real.

Agradeço à minha orientadora, Professora Anuschka, que esbanjou paciência e sabedoria na hora de me guiar, que acolheu este projeto e o enriqueceu através das nossas discussões. Aos colaboradores e Professores da Universidade, principalmente do Departamento de Letras, sempre dispostos e disponíveis. Às Professoras Alice Atsuko Matsuda e Meggie Rosar Fornazari pelo acolhimento em banca. À Professora Alice especialmente, pelas discussões sobre literatura digital que mudaram os rumos da minha pesquisa. À Professora Paula Ávila Nunes, cuja disciplina mudou a forma como eu encaro pesquisa e responsabilidade acadêmica. E aos colegas, que mesmo de forma remota, contribuíram para a formação de uma rede de apoio, amenizando a sensação de estar remando sozinha contra a maré.

Agradeço o apoio da minha família escolhida: meus amigos e companheiros, humanos e felinos. Caroline, minha irmã, quem me possibilitou minhas primeiras experiências com videogames. Daniela, amiga academicamente calejada, sempre disposta a me ajudar a entender os labirintos da pesquisa e da escrita acadêmica. Núbia, a primeira amiga que a vida acadêmica me proporcionou, e que nunca deixou de apoiar meus sonhos de docência. A prima que não é prima, Danielle, com quem compartilho a afeição por *Alice: Madness Returns*, e quem sempre me socorreu em dúvidas legais. Com quem também, juntamente com os primos Gustavo e Vitor, acumulei muitas horas jogando. Meus companheiros felinos: Phoebe e Boy Maurício, uma gatinha de rua e seu filhote, que apesar de só terem chegado aos meus cuidados neste último semestre de Mestrado, têm sido um grande suporte emocional e as companhias mais presentes. Ainda que eles ignorem completamente

o trabalho que eu desenvolvo enquanto se aquecem no meu colo. E a todos os outros amigos, que me apoiaram, escutaram, demonstraram interesse ou que de qualquer forma contribuíram com a realização desta pesquisa: obrigada. Por fim, agradeço à Universidade e à comissão de bolsas, que possibilitaram esta pesquisa.

The purpose of art is to impart the sensation of things as they are perceived and not as they are known.

(SHKLOVSKY, 1917).

## RESUMO

Esta pesquisa tem como intuito percorrer um caminho das relações conceituais e teóricas da literatura digital, usando dois jogos de videogame para análise e exemplificação de alguns elementos narrativos característicos da literatura digital, como: leitura ergódica, lógica rizomática e autoria difusa. Para tal, os jogos *Alice: Madness Returns* e *Hollow Knight* foram escolhidos. Apesar de seus estilos quase opostos de jogabilidade, ambos possuem uma forte presença narrativa, na qual o desenrolar da história é um dos incentivos que move o jogador. Através de uma revisão bibliográfica, traçaremos o percurso histórico e teórico do desenvolvimento da literatura digital, bem como dos videogames, verificando pontos de contato entre ambos, mas dando especial atenção e foco às questões teóricas propostas. Buscamos explorar assim, a solução de quebra-cabeças e desafios, que são elementos característicos de videogames, dentro da perspectiva da leitura ergódica, como proposta por Espen Aarseth. Nesta modalidade de leitura, o leitor precisa fazer um esforço maior do que o exigido pela leitura de uma obra de literatura tradicional, como um livro impresso. Sondamos também o uso da lógica rizomática na leitura de jogos, segundo a definição de Gilles Deleuze e Félix Guattari. Sendo uma leitura que se ramifica, o rizomático oferece opções de caminhos alternativos, sendo possível observá-lo na ramificação dos espaços físicos e da narrativa oferecidos pelos *games*, alterando a experiência possível do jogador em seu trajeto. Também discutimos a autoria difusa, sob a perspectiva de Elaine Lima, que se faz presente no desenvolvimento de formas narrativas mais complexas, como a literatura digital e os próprios videogames. Assim sendo, investigar estes jogos sob estas perspectivas narrativas da literatura digital é pertinente tanto aos próprios jogos, quanto aos estudos literários. Os primeiros se beneficiam com uma base teórica mais explorada, e os últimos se ampliam com a contribuição de mais um formato narrativo.

**Palavras-chave:** narrativa digital; leitura ergódica e rizomática; autoria difusa; *Alice: Madness Returns*; *Hollow Knight*.

## ABSTRACT

This research objective is to follow a path of conceptual and theoretical Digital Literature connections, using two video games to analyze and exemplify some characteristic narrative elements of Digital Literature, such as: ergodic reading, rhizomatic logic and diffuse authorship. For this purpose, the games *Alice: Madness Returns* and *Hollow Knight* were chosen. Despite their almost opposite gameplay styles, both have a strong narrative presence, where the unfolding of the story is one of the incentives that moves the player. Through a bibliographic review, we will trace the historical and theoretical path of the development of Digital Literature and video games, verifying contact points between them, while still giving special attention and focusing on the proposed theoretical questions. Thus, we seek to explore the solution of puzzles and challenges, which are characteristic elements of video games, within the perspective of ergodic reading, as proposed by Espen Aarseth. In this reading modality, the reader needs to make a greater effort than is required to read a traditional work of literature, such as a printed book. We also examined the use of rhizomatic logic while reading games, according to Gilles Deleuze and Félix Guattari's definition. Being a branching reading, the rhizomatic offers options of alternative paths, which enables us to observe it in the ramification of the physical spaces and the narrative offered by games, changing the player's experience in its path. We also discuss the diffuse authorship, under Elaine Lima's perspective, that is present in the development of more complex narrative forms, such as Digital Literature and video games. Therefore, investigating these games under these Digital Literature narrative perspectives is relevant both to the games themselves and to literary studies. The former benefits from a more explored theoretical basis, and the latter is expanded with the contribution of yet another narrative format.

**Keywords:** digital narrative; ergodic and rhizomatic reading; diffuse authorship; *Alice: Madness Returns*; *Hollow Knight*.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Caixa de diálogo da personagem Elderbug	23
Figura 2: Caixa de diálogo da personagem Mister Mushroom	25
Figura 3: Amuletos em <i>Hollow Knight</i>	26
Figura 4: Técnicas de animação em <i>Alice: Madness Returns</i> : 3D e 2D	27
Figura 5: <i>Godseekers</i>	30
Figura 6: Seleção de Capítulos em <i>Alice: Madness Returns</i>	32
Figura 7: Conceito artístico Infernal Train	34
Figura 8: Conceito artístico para as roupas de Alice	35
Figura 9: Vestidos de Alice	37
Figura 10: O Fabricante de Bonecas	41
Figura 11: Conceito artístico para os monstros Ruína	42
Figura 12: Conceito artístico para o arsenal de Alice	44
Figura 13: Inimigos Ruína	46
Figura 14: Memex	57
Figura 15: Alice Pleasance Liddell. A Rainha de Copas	65
Figura 16: <i>Tennis for two</i> ; <i>Spacewar!</i> ; PONG; <i>Asteroids</i>	70
Figura 17: Mapa de <i>Hallownest</i> . Mapa de Estações Besouro	80
Figura 18: Acesso ao Templo dos que Acreditaram	90

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>A NARRATIVA EM HOLLOW KNIGHT E ALICE: MADNESS RETURNS</b>	<b>23</b>
<b>2.1</b>	<b>O Reino Dos Insetos</b>	<b>28</b>
<b>2.2</b>	<b>A Travessia Do Espelho</b>	<b>31</b>
<b>3</b>	<b>A NARRATIVA DIGITAL</b>	<b>49</b>
<b>3.1</b>	<b>Contextualizando As Teorias Digitais</b>	<b>49</b>
<b>3.2</b>	<b>Um Breve Histórico Do Digital</b>	<b>53</b>
<b>3.3</b>	<b>Uma Visão Do Hipertexto</b>	<b>55</b>
<b>3.4</b>	<b>Ludologia X Narratologia</b>	<b>60</b>
<b>3.5</b>	<b>Ficção Interativa</b>	<b>66</b>
<b>3.6</b>	<b>Uma Breve História Dos Videogames</b>	<b>69</b>
<b>4</b>	<b>RIZOMÁTICO, ERGÓDICO E DIFUSO</b>	<b>77</b>
<b>4.1</b>	<b>A Leitura Rizomática</b>	<b>77</b>
<b>4.2</b>	<b>A Leitura Ergódica</b>	<b>83</b>
<b>4.3</b>	<b>A Autoria Difusa</b>	<b>87</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>92</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>94</b>
	<b>LISTA DE JOGOS</b>	<b>100</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O que caracteriza uma narrativa como tal? O que distingue uma narrativa digital de uma tradicional<sup>1</sup>? O que jogos de videogame podem oferecer dentro destas perspectivas narrativas? Como o ergódico, o rizomático, e o difuso podem nos ajudar a explorar a narrativa digital em *games*? São estas as questões principais que guiam esta pesquisa. Focando em dois jogos com estéticas e dinâmicas diferentes — *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011) e *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017)<sup>2</sup> — buscamos analisar três características da narrativa digital: as leituras ergódica e rizomática, e a autoria difusa. A relevância e a motivação pela escolha destas características, e destes jogos serão apresentadas ao longo desta introdução.

A decisão pelo uso destes jogos é arbitrária à minha experiência pessoal como jogadora, bem como ao meu gosto pessoal. Meu contato com ambos os jogos se deu muito posteriormente às datas de seus lançamentos. Conheci *Alice: Madness Returns* em 2017 e *Hollow Knight* em 2021. Minha experiência como jogadora em console<sup>3</sup> é recente, e diferentemente da experiência de muitos *gamers*, só se concretizou na fase adulta. Apesar de ter tido contato esporádico com videogames e com jogos de computador ao longo da vida, apenas recentemente tive um acesso doméstico diário ao formato.

*Alice: Madness Returns* chamou minha atenção pela temática relacionada à uma das minhas animações favoritas na infância, *Alice no País das Maravilhas*

---

<sup>1</sup> Ao mencionar literatura *tradicional* ao longo desta dissertação, me refiro à Literatura impressa, ao códice, ou livro impresso. E no mesmo sentido, ao usar a ideia de narrativa *tradicional*, me refiro ao modelo de narrativa geralmente empregado pela mencionada literatura tradicional. Um modelo de narrativa linear com começo, meio e fim; conflito, clímax e desfecho.

<sup>2</sup> Vale mencionar que ambos os jogos já têm sequências anunciadas, ainda que sem data de lançamento prevista. E no caso de *Alice: Madness Returns*, há também um jogo prévio: *American McGee's Alice*, que se passa cinco anos depois dos eventos dos livros originais, e cinco anos antes dos acontecimentos em *Alice: Madness Returns*. O jogo trata da transição de Alice do seu estado catatônico no hospital psiquiátrico para uma recuperação e sua liberação do hospital, como veremos no próximo capítulo.

<sup>3</sup> Console é o nome dado ao aparelho que processa os jogos de videogame, embora o termo “videogame” tenha passado a ser aplicado não só ao software (jogo), como também ao hardware (aparelho/console). Os jogos para console se contrastam com os jogos de computador pela plataforma, ou aparelho, em que se apresentam. O que acarreta diferenças de jogabilidade, como o uso do controle (joystick) no console, e o uso do teclado e mouse no computador.

(Disney, 1951). Uma narrativa famosa, um clássico que se repetiu na minha vida em vários formatos: versões cinematográficas, uma coleção de livros, vestidos, acessórios, itens de decoração e até utensílios domésticos. A personagem principal me fascina, com sua irreverência, sua lógica poética e sua coragem frente ao estranho e ao perigoso. *Alice: Madness Returns* foi o primeiro jogo de videogame que comprei. Foi também o primeiro jogo de videogame que joguei até concluí-lo sozinha (múltiplas vezes, diga-se de passagem). Foi o jogo com o qual aprendi a controlar a rotação da câmera 3D e ao mesmo tempo me deslocar pelo cenário. Além destes marcos pessoais, o jogo trouxe uma abordagem intrigante, e até perturbadora, ao clássico da minha infância.

Quando participei do processo de seleção para este Mestrado, em 2020, ainda não conhecia *Hollow Knight*, então meu projeto focou em *Alice: Madness Returns*, e minha proposta era pesquisar suas referências macabras, seu lado grotesco. Após o primeiro semestre de aulas, e principalmente devido à disciplina de Literatura e(m) Meios Digitais, ministrada pela Professora Alice Atsuko Matsuda, minha perspectiva mudou. Foi também neste contexto que conheci *Hollow Knight*, e ao término do semestre, o jogo tinha sido incluído no artigo desenvolvido para a mesma disciplina, como critério de avaliação, mudando os rumos da minha pesquisa para os caminhos da literatura digital.

Inicialmente, *Hollow Knight* captou meu interesse pelo estilo estético do pôster de divulgação, que me remeteu às animações como *O Estranho Mundo de Jack* (1993) e *A Noiva Cadáver* (2005), de Tim Burton. A jogabilidade trazia uma familiaridade e um conforto estético, salpicado de surpresas e descobertas interessantes. O jogo se apresenta em uma espiral crescente de dificuldade e mistério, de forma a despertar gradualmente o interesse tanto na narrativa do jogo quanto na sua lógica lúdica. Ou seja, há um impulso não só para acompanhar o desenrolar da história, mas também dominar e superar os obstáculos técnicos, domar a jogabilidade. Assim, passei vários meses obcecada em explorar cada canto do vasto mapa. Em pouco tempo, o jogo se tornou uns dos meus favoritos, e, ao me

aprofundar nas teorias da literatura digital, passei a enxergar nele as questões rizomática e ergódica, de forma que decidi incluí-lo na pesquisa.

Embora outros jogos sejam mencionados ao longo do trabalho, a análise está focada nestes dois, como uma forma de exemplificar os objetivos levantados. Assim, dados os motivos para tê-los escolhido, vamos nos aprofundar em alguns detalhes técnicos de cada um. *Alice: Madness Returns* é um jogo de mundo fechado em 3D, enquanto *Hollow Knight* é de mundo aberto em 2D. Os jogos de mundo fechado são aqueles em que a circulação do jogador é limitada por locais fechados, como os ambientes de uma casa, e geralmente não permitem que o jogador volte atrás quando há uma troca de cenário. Já os de mundo aberto permitem uma circulação mais livre entre territórios, dando uma ilusão de total liberdade. Tal liberdade, porém, ainda é limitada pelas habilidades e acessórios do jogador, bem como pelas fronteiras dadas pelo software. Jogos em 2D, ou bidimensionais, são jogos nos quais o jogador se move apenas em dois vetores — horizontal e vertical —, se deslocando por plataformas suspensas, o que justifica o nome alternativo de “jogos de plataforma” ou “*platformer*”. Em contraste, os tridimensionais, ou 3D, possibilitam a mobilidade em três vetores, de forma que o jogador precisa controlar a direção da câmera em adição a controlar o movimento da personagem, ganhando um vetor de profundidade.

Ambos os jogos são feitos para um único jogador, offline, e apresentam a perspectiva em terceira pessoa, o que significa que o jogador pode observar a personagem, como um avatar, visualizando seu corpo e suas ações com uma certa distância. Em *Alice: Madness Returns* é possível ativar a perspectiva em primeira pessoa temporariamente, de forma que o jogador não mais vê Alice, mas assume o ponto de vista dela, vendo o que ela vê. A ferramenta é útil para analisar mais de perto (e sem o empecilho do avatar), alguns elementos do cenário. Porém, esta simulação de câmera subjetiva<sup>4</sup>, remove do campo de visão do jogador o elemento

---

<sup>4</sup> No cinema, a técnica da “câmera subjetiva” é usada para dar uma visão em primeira pessoa ao espectador. Seu uso, porém, é geralmente intercalado com a visão em terceira pessoa, pois ao contrário dos games, em que a visão em primeira pessoa favorece a imersão e a sensação de controle, no cinema, o uso extensivo da câmera subjetiva pode tornar a narrativa alienante (JUUL, 1999, p. 46), demasiado prolixa ou monótona (MACHADO, 2007, p. 35). “A técnica da câmera subjetiva, marginal na história do cinema, converte-se agora em regra e princípio absoluto de uma

mais característico do País das Maravilhas: a própria Alice. O que pode tanto favorecer a imersão e a sensação do jogador de estar dentro do jogo, de ser Alice, como também pode confundir a perspectiva narrativa ao inserir o “eu” do jogador, numa narrativa que já tem uma protagonista bem definida. *Hollow Knight* não apresenta a possibilidade de uma perspectiva em primeira pessoa. A câmera em terceira pessoa, e a presença do avatar na tela se mantêm ao longo de toda a experiência do jogador.

Em um levantamento sobre pesquisas e trabalhos já publicados sobre algum destes dois jogos, verificamos que *Hollow Knight* aparece em um número quase irrelevante de pesquisas acadêmicas. Embora sua qualidade e jogabilidade tenham conquistado um considerável espaço para um projeto independente — portanto limitado em recursos de divulgação —, sua popularidade ainda não alcança o nível das grandes franquias. Apenas quatro dos resultados obtidos no Google Acadêmico<sup>5</sup>, são de trabalhos nos quais o jogo tem destaque. Outros resultados são apenas menções e citações do jogo. Nenhum resultado sobre o jogo foi obtido na plataforma de pesquisa do Lattes. Destes quatro resultados relevantes, temos um artigo indonésio que analisa o design de personagens de videogame usando gráficos vetoriais, focando nos aspectos gráficos do jogo e não apresentando qualquer relação com os temas narrativos (DELI; RENDI, 2022). Os outros três artigos estão em inglês e apresentam relações mais estreitas com narrativa e aspectos literários. Temos uma análise sobre o enredo em jogos estilo *Metroidvania*<sup>6</sup>, com destaque para *Hollow Knight* (OFNER, 2021). Outro dos artigos estabelece uma análise comparativa entre *Hollow Knight* e o jogo *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015), contrastando os aspectos narrativos de cada jogo (HORN, 2019). O último resultado compara aspectos narrativos, visuais e lúdicos, porém com foco na análise gráfica entre três jogos: *Hollow Knight*, *Guacamelee!* (Drinkbox Studios, 2013) e *Ori*

---

nova dramaturgia que faz do lugar do espectador a força centrípeta da imagem”. Em dispositivos de realidade virtual, por exemplo, a “câmera subjetiva é uma fatalidade inquestionável” (MACHADO, 2007, p. 223).

<sup>5</sup> Pesquisa feita em 11 de outubro de 2022.

<sup>6</sup> *Metroidvania* é um subgênero de videogames inspirados na jogabilidade e design dos jogos *Metroid* (Nintendo, 1986) e *Castlevania* (Konami, 1986). Se caracterizam por serem jogos de plataforma (2D) que apresentam um grande mundo interconectado.

*and the Blind Forest* (FASHÉ; CONSTANCE, 2020). Embora a questão narrativa seja relevante nestes três artigos mencionados, nenhum deles parte da perspectiva da narrativa digital.

Ao buscar por *Alice: Madness Returns* no Google Acadêmico<sup>7</sup>, obtivemos poucas centenas de resultados. Apesar do número total de menções ser um pouco menor em relação ao obtido com *Hollow Knight*, o número de trabalhos em que *Alice: Madness Returns* está em destaque é muito superior, ainda que grande parte dos resultados sejam apenas citações ou menções rápidas ao jogo. Há uma grande variedade de temas e abordagens. Mencionaremos aqui algumas das mais interessantes ou que tenham alguma ligação com questões narrativas.

O artigo *Psychology is Technology: A Steampunk Reading of Alice: Madness Returns* (FARRELL, 2015) traz uma abordagem da Psicologia para a análise do jogo e suas relações com violência, presente desde os livros de Lewis Carroll. A dissertação de Mestrado *Jogos e psicanálise: uma leitura de elementos da cultura ocidental em Alice Madness Returns* (ZANSAVIO, 2015) procura usar a psicanálise freudiana como metodologia para a análise do jogo como uma obra de arte, da mesma forma como já se estabeleceu fazer em outros formatos, como cinema, literatura e teatro (ZANSAVIO, 2015, p. 9). A dissertação *A narrativa em Alice Madness Returns: Logosfera e Grafosfera na idade do vídeo* (ARAÚJO, 2013a) faz um contraponto à suposição “apocalíptica” de que a narrativa estaria em crise, ou mesmo morta. A autora busca mostrar como as mídias visuais, como o vídeo e os videogames, ampliaram “as experiências de comunicação humana, em especial, as experiências narrativas” (ARAÚJO, 2013a, p. 8). Em outro artigo, *Semioses Narrativas nos Videojogos: o caso Alice Madness Returns* (ARAÚJO, 2013B), a mesma autora busca avaliar se videogames são uma nova modalidade narrativa e o que oferecem à construção narrativa (ARAÚJO, 2013, p. 162). O artigo *Alice no País dos Videogames: um estudo da narrativa em jogos digitais* (RIVEROS, 2018) estabelece como objetivo “investigar como são utilizados elementos narrativos em videogames e quais efeitos eles causam na experiência do jogador, mostrando como

---

<sup>7</sup> Pesquisa feita em 13 de outubro de 2022.

se relacionam com outros aspectos da mídia – como jogabilidade, gráficos e sonoplastia” (RIVEROS, 2018, p. 19). Outros trabalhos, nos quais *Alice: Madness Returns* aparece como objeto de pesquisa, lidam com questões variadas, que vão de comparações entre as obras originais e o jogo (ÖNENÇ, 2022), até análises sobre a fluidez do movimento no design gráfico dos monstros (GREEN; TONGE; SAINZ; JOHNSTON; SCHOEMEHL, 2015). Observa-se que todas essas pesquisas são interessantes, porém pouco relevantes para os objetivos desta dissertação.

Entrando na questão narrativa, voltamos-nos para definições básicas do termo. Segundo o teórico literário Salvatore D’Onofrio, narrativa é “todo discurso que nos apresenta uma história imaginária como se fosse real, constituída por uma pluralidade de personagens, cujos episódios de vida se entrelaçam num tempo e num espaço determinados” (D’ONOFRIO, 2007, p. 46). Há uma enorme diversidade literária dentro deste conceito e consideramos alguns gêneros, conforme enumerou Roland Barthes: mito, lenda, fábula, conto, novela, epopeia, história, tragédia, drama, comédia, pantomima, pintura, vitral, cinema, histórias em quadrinhos, conversação (BARTHES, 1972, p. 19). Barthes não foi um contemporâneo dos jogos de videogame. Tendo falecido poucos anos após o surgimento dos primeiros modelos, é provável que ele nunca tenha interagido com um. Porém, teóricas como Linda Hutcheon e Katherine Hayles, já levam a narrativa dos videogames em conta quando tratam do assunto. Hayles, inclusive, vê uma ligação direta entre a literatura digital e a área de humanas, as artes digitais, os jogos eletrônicos, as mídias programáveis, e claro, os interesses comerciais das empresas de software (HAYLES, 2009, p. 49).

No modelo narrativo tradicional do linguista lituano Algirdas Julius Greimas (GREIMAS, 1969), a narrativa se move de um ponto a outro, geralmente com um estado inicial que é ameaçado de alguma forma e precisa ser recuperado, restaurado, que seria o estágio final. É possível encaixar alguns jogos de videogame nesta perspectiva, principalmente jogos de narrativas simples, como *Super Mario World*, em que a princesa raptada precisa ser salva para restaurar seu estado inicial de liberdade. No entanto, jogos com narrativas mais complexas tendem a exigir

modelos igualmente mais complexos. Em outro modelo narrativo, estabelecido pelo estruturalista russo Vladimir Propp (PROPP, 2001), este estado inicial da narrativa comumente apresenta algum tipo de ausência que estará preenchida no estado final. Este modelo abre possibilidades de associação com videogames de narrativas mais complexas. No caso de *Hollow Knight*, em qualquer um dos finais alternativos, é possível dizer que alguma ausência foi preenchida, um novo Cavaleiro Vazio<sup>8</sup> foi criado, algo mudou em relação ao estado inicial. E em *Alice: Madness Returns*, podemos dizer que a falta de memória de Alice vai sendo suprida ao longo do jogo até ser integralmente recuperada no final, como veremos com mais detalhes em breve.

Seguindo a lógica destes dois modelos narrativos, o professor dinamarquês Jens F. Jensen em seu artigo *Adventures in Computerville* (1988) declara que jogos em geral poderiam ser vistos nesta última perspectiva narrativa, uma vez que seguem a ideia de uma ausência, uma falta inicial, que é suprida ao final. Com a diferença de que, nos jogos, dois estados finais seriam possíveis: um final positivo, em que o estado original é restaurado (o jogador “vence” o jogo); e um negativo, em que o estado original não é restaurado (o jogador “perde” o jogo). Para o ludologista dinamarquês Jesper Juul, o argumento de Jensen só faria sentido no primeiro caso (JUUL, 1999, p. 37). Como veremos nos capítulos a seguir, ao analisar mais detalhadamente o trabalho de Juul, muitas de suas colocações não se aplicam aos jogos das últimas décadas, embora ainda sejam uma referência importante a se considerar.

Quando o conceito de narrativa, ou mesmo de literatura, começa a ser reproduzido dentro do digital, vemos o desenvolvimento da literatura e da narrativa digitais (ou eletrônicas). Conforme definido pela crítica literária americana Katherine Hayles, estamos aqui nos referindo ao *digital born*, ao digital por nascença (HAYLES, 2009, p. 20). Ou seja, um livro impresso que seja transposto para o digital não necessariamente computa como literatura eletrônica, pois esta tem suas características próprias. Para que uma narrativa seja considerada digital, além de

---

<sup>8</sup> Tradução livre para *Hollow Knight*.

ser nascida neste meio, é preciso que seja dependente dele. Se for possível transferir uma obra literária digital para o meio impresso sem perda de recursos, é possível que a narrativa em questão não se encaixe no conceito de digital. A narrativa digital se caracteriza por aproveitar os recursos do meio, como uso do áudio para ambientar a leitura, uso de elementos visuais para ilustrar ou indicar interações, uso de hiperlinks para tecer conexões difusas, para citar os mais marcantes.

Assim como acontece com qualquer tecnologia que se desenvolve, renova, atualiza, alguns elementos do modelo anterior são mantidos. É possível observar este raciocínio no desenvolvimento das narrativas humanas, cujos primeiros relatos foram desenvolvidos oralmente. Quando foram transferidas para o meio escrito, levaram consigo elementos característicos da oralidade. Conforme a escrita foi aprimorada, elementos próprios foram criados, como o espaçamento para separar palavras, o uso de parágrafos e pontuação. Seguindo esta mesma lógica, quando a narrativa é levada para o mundo digital, ela carrega vários elementos característicos da literatura impressa, mas vai criando suas particularidades, aproveitando o que este meio oferece (HAYLES, 2009, p. 74).

O mesmo princípio se aplica quando um videogame utiliza recursos narrativos, sendo possível identificar elementos característicos das narrativas orais, impressas e digitais, assim como ferramentas exclusivas. Em jogos narrativos temos personagens, enredo, arco do herói, clímax e desfecho, que são elementos de uma narrativa tradicional. Também vemos elementos de uma narrativa digital, como a lógica rizomática, a leitura ergódica, e a autoria difusa e colaborativa. E além destas características adaptadas de outras formas narrativas, há elementos próprios e exclusivos do jogo, como a possibilidade de perder, o *game over*, a contagem de vidas da personagem, a organização em fases ou territórios, habilidades que precisam ser dominadas, obstáculos que precisam ser superados, o objetivo de vencer, ganhar, zerar ou platinar. Desta forma, os jogos que seguem um curso narrativo que seja central ao avanço do jogador podem ser considerados narrativas por excelência, e nos referimos a eles como jogos narrativos.

Segundo a pesquisadora Juliana Souza, jogos têm uma linguagem híbrida própria, e ainda que emprestem algumas ferramentas de outros formatos, o resultado é original (SOUZA, 2014, p. 75). A fala de Souza é muito semelhante à forma como Katherine Hayles se refere à literatura digital, como algo híbrido, porém original, e que precisa que tenhamos lentes próprias para apreciar o meio (HAYLES, 2009, p. 21). Souza acrescenta que os jogos se apropriam de elementos da literatura como a “construção de personagens, a classificação por gêneros, a contextualização de cenários, os modos narrativos desde a linearidade clássica da história (começo, meio, fim; contexto, desafio, julgamento) à sua total desconstrução”. E

da fotografia (mas antes das artes clássicas da pintura renascentista), recuperam os enquadramentos de cena, a perspectiva óptica, o contexto de luz e sombra, o estudo das cores, os modos de representação do universo natural a partir de certa materialidade da imagem em busca de uma sensação de presença e tangibilidade. Do cinema, os games são herdeiros, sobretudo, da tecnologia da representação sincrética emulada pela sincronização entre som e imagem (fotográfica) proporcionando aos espectadores, entre outros fatores, graus de imersividade, de projeção psíquica e catarse (SOUZA, 2014, p. 75).

Nem todos os jogos eletrônicos se encaixam em uma perspectiva narrativa, pois nem todos os jogos contam uma história, ou apresentam um enredo. Jogos tradicionais como *Tetris*; jogos mais atuais como *Just Dance*, *Wii Sports*, *Wii Fit*; jogos de simulação de corrida, dança e esportes em geral; são exemplos de interações que não necessitam de uma trama complexa para seus objetivos. Estes podem apresentar um contexto, como um campeonato, para situar e estimular o jogador, mas raramente desenvolvem um enredo. Estes estilos de jogos geralmente incentivam a repetição e a melhoria da performance, sendo este o impulso que move o jogador.

O foco aqui, no entanto, está nos jogos eletrônicos que seguem alguma linha narrativa, como *Tomb Raider*, *Uncharted*, *Assassin's Creed*, *God of War*, *Horizon Zero Dawn*, *Shadow of the Colossus*, *The Last of Us* para mencionar apenas alguns dos mais famosos em estilos variados. Há inclusive jogos onde o

próprio jogador pode criar sua linha narrativa, se assim desejar, como *The Sims* e *Minecraft*. O que a maioria destes jogos narrativos faz, é mostrar uma história como pano de fundo para estipular os objetivos do jogo, as estratégias, e as jogabilidades. A presença da narrativa torna a experiência do jogo mais rica, e tende a criar vínculos mais fortes entre o jogador e as personagens, entre o jogador e a própria experiência do jogo.

Segundo a crítica literária canadense Linda Hutcheon (2013), estudos sobre preferências de estilo de jogos de videogame mostram que meninas têm maiores tendências a preferir estes jogos narrativos, ou jogos de representação de papéis, pois elas valorizam este aspecto e tendem a criar relações mais duradouras com as narrativas apresentadas. Enquanto meninos apresentam preferência por jogos com elementos mais ativos e considerados violentos, como os de tiro e luta, sem necessariamente se aterem a uma história de fundo. Ela ainda aponta que jogadores do sexo masculino de forma geral, valorizam mais os efeitos especiais, preferindo narrativas confortáveis com bons efeitos às narrativas mais complexas de efeitos simples. Considerando que as pesquisas mencionadas por Hutcheon são dos anos 1990 e começo dos 2000, é possível que este cenário tenha mudado. De qualquer forma, os jogos narrativos seguem fazendo sucesso entre todos os gêneros e faixas etárias.

Considerando o panorama apresentado, o objetivo desta pesquisa é analisar as possibilidades de “leitura” da narrativa digital em videogames. Para isso vamos explorar a ideia de que o ergódico — sendo um esforço não-trivial exigido por uma leitura —, é parte inerente a qualquer jogo. Também iremos averiguar como a leitura rizomática — que oferece opções de escolha ramificadas, com vários caminhos a seguir — pode se apresentar nos jogos, principalmente nos de mundo aberto. E por fim pretendemos verificar a relevância da autoria difusa — em que profissionais de diferentes áreas contribuem para o desenvolvimento de uma obra — para a criação de softwares complexos, como os exigidos por videogames.

Justificamos assim a relevância desta discussão, que abarca e explora novas mídias, ampliando as possibilidades de conteúdos, métodos e de produção de

sentido, o que só pode resultar em ganhos para as áreas envolvidas. Os estudos literários ganham mais um aporte com um assunto que pode aproximar a comunidade não acadêmica da academia, enquanto os videogames se beneficiam com teorias e reflexões que podem contribuir para a elaboração de jogos cada vez mais complexos narrativamente.

Para dar conta destes objetivos, buscamos uma divisão em capítulos que favoreça o ritmo e a compreensão da leitura. Por isso, já no primeiro capítulo trazemos a narrativa dos jogos escolhidos, apresentando elementos que serão relevantes para a análise desenvolvida nos capítulos seguintes. Também apresentamos como as experiências nos jogos podem ser ordenadas em narrativas coesas, com resumos dos enredos dos jogos. Desta forma, ao começar a revisão bibliográfica e a análise no segundo e terceiro capítulos, não serão necessárias muitas interrupções para apresentar os jogos.

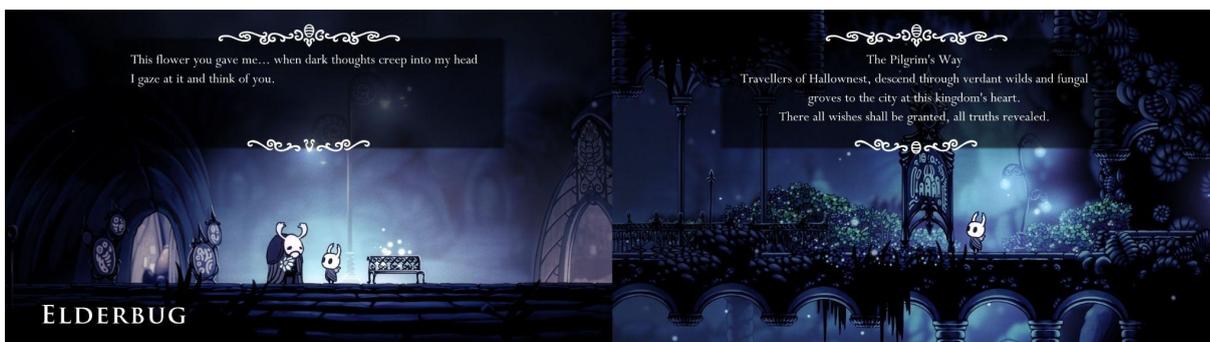
O segundo capítulo reúne discussões pertinentes aos objetivos buscados, trazendo a questão da narrativa digital, central para esta dissertação. Bem como a revisão bibliográfica em alguns termos relevantes, como hipertexto, ludologia, narratologia e ficção interativa. Sendo pertinente à discussão sobre *games*, apresentamos também um breve histórico destes jogos, de seu desenvolvimento e marcos históricos relevantes. Com o suporte dos objetos de pesquisa e uma base bibliográfica bem estabelecida, finalmente, no terceiro capítulo abordaremos os aspectos rizomático, ergódico e difuso, juntando os jogos e a teoria para a análise destes elementos. Explorando a presença e a influência que estes elementos têm na experiência do jogador.

## 2 A NARRATIVA EM *HOLLOW KNIGHT* E *ALICE: MADNESS RETURNS*

Antes de abordarmos os critérios da narrativa digital e analisar sua aplicação aos jogos narrativos, abordaremos a estrutura narrativa dos dois jogos escolhidos e resumiremos suas histórias. Dessa forma, ao pensarmos as linhas teóricas e fazermos a análise dos jogos, certas relações ficarão mais claras.

*Hollow Knight* apresenta um relato em texto: tanto a interação entre as personagens, quanto às informações oferecidas pelo cenário, se dão pela leitura de caixas de texto. As interações do personagem principal com outros personagens do jogo são monólogos, pois o personagem, sem nome próprio, controlado pelo jogador, não emite uma única palavra ou som vocal durante todo o jogo. A pequena criatura, cuja aparência remete a um besouro<sup>9</sup>, apenas escuta as histórias e anedotas das personagens que encontra, e lê placas com informações nos cenários. No segundo quadro da Figura 1, temos o avatar encarando uma placa com uma simbologia própria do jogo, enquanto a caixa de texto traz a legenda para o jogador.

**Figura 1: Caixa de diálogo da personagem Elderbug; Caixa de texto informando o conteúdo da placa.**



Fonte: Autoria própria (2021).

*HOLLOW KNIGHT*. Adelaide, Austrália: Team Cherry, 2017.

No primeiro quadro da Figura 1, vemos o avatar em outro ambiente, porém na mesma posição, com a mesma linguagem corporal — cabeça levemente

<sup>9</sup> Os chifres da personagem principal fazem alusão aos besouros lucanos, da família *Lucanidae*. Nesta espécie, os machos apresentam mandíbulas que lembram chifres.

inclinada para cima, olhos que acompanham, postura passiva e atenta para a informação que lhe é passada —, escutando o que a personagem Elderbug tem para lhe dizer. Também é possível observar no design facial do avatar, que além dos olhos grandes e completamente pretos, não há outros traços faciais identificáveis. A ausência mais significativa certamente é da boca. Como já mencionado, o avatar não se comunica oralmente, e com o desenvolver do jogo, descobrimos que esta não é apenas uma escolha artística, gráfica. A ausência de uma voz é relevante à compreensão da trama, como veremos no próximo subcapítulo. Elderbug tem uma aparência semelhante ao avatar, também tendo os chifres-mandíbula, face branca com olhos pretos, corpo preto sem muitos detalhes, e até nas vestimentas é possível achar semelhanças, porém em Elderbug a boca é facilmente visível. A combinação da postura curvada, os olhos e a boca caídos lhe dão uma aparência cansada e triste.

Através destas legendas para placas e diálogos, o jogador vai desvendando os mistérios de *Hallownest* — reino onde se passa o jogo, habitado por insetos, aracnídeos, fungos, vermes, moluscos e outras pequenas criaturas —, bem como de sua existência naquele mundo. Como nenhuma palavra reconhecível é proferida pelas personagens, que usam seus próprios idiomas, inventados para o jogo, as caixas de texto em língua “humana” revelam os conteúdos ao jogador<sup>10</sup>. Em alguns casos, para que esta tradução apareça, o jogador precisa usar amuletos específicos para a criatura que quer entender, como uma aranha ou um cogumelo.

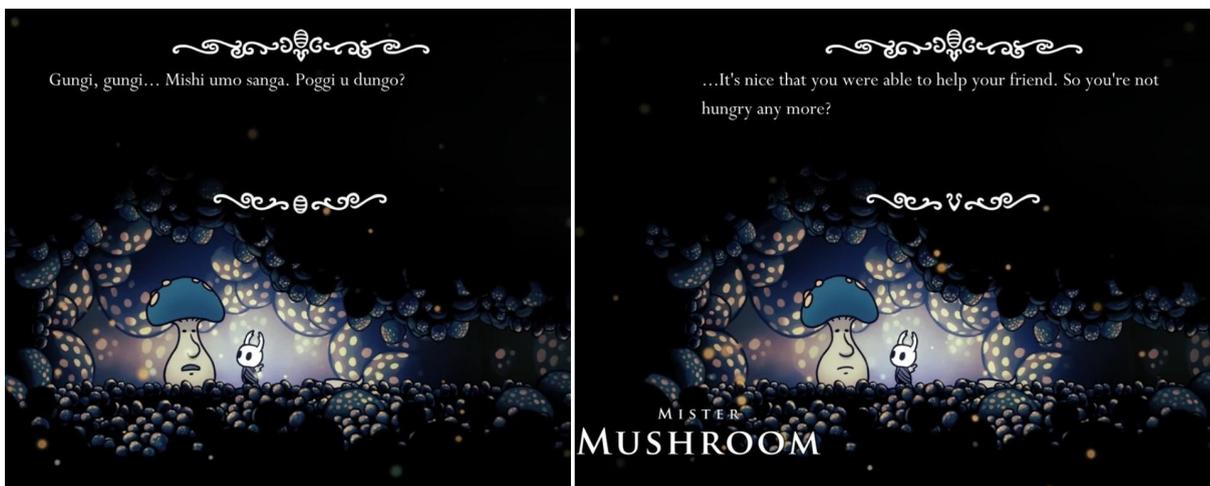
Amuletos são pequenos objetos, como talismãs, que conferem alguma habilidade à personagem principal, como maior resistência, força, agilidade, ou proporcionam algum tipo de auxílio, como mascotes ou melhorias nas habilidades originais. Eles são adquiridos, encontrados ou conquistados ao longo do jogo. O jogador pode usar alguns amuletos combinados por vez, mas há um limite, não sendo possível usar todos ao mesmo tempo. Para trocar os amuletos em uso, o jogador precisa sentar-se em um dos inúmeros bancos espalhados pelo mapa, onde

---

<sup>10</sup> O jogo oferece como opção os idiomas: Inglês, Espanhol, Alemão, Francês, Italiano, Russo, Japonês, Chinês, Coreano e Português.

também recupera sua vida, atualiza o mapa conforme as explorações feitas e salva seu progresso.

**Figura 2: Caixa de diálogo da personagem *Mister Mushroom*: sem e com o amuleto que permite compreender sua fala e saber seu nome.**



Fonte: Autoria própria (2021).

HOLLOW KNIGHT. Adelaide, Austrália: Team Cherry, 2017.

No primeiro quadro da Figura 2, vemos a fala incompreensível<sup>11</sup> do Senhor Cogumelo<sup>12</sup>. Para traduzir esta fala, o jogador deve encontrar um banco e equipar o amuleto chamado Cogumelo com Esporos, e falar com o Senhor Cogumelo novamente para compreendê-lo. No segundo quadro da Figura 2, podemos ver o efeito do amuleto, de forma que o discurso se torna compreensível. Na figura 3, é possível ver a versão final de todos os amuletos<sup>13</sup>. Este trabalho exigido do jogador pelo jogo para acessar a narrativa faz parte do ergódico, que discutiremos com mais detalhes nos próximos capítulos.

<sup>11</sup> As palavras usadas pelos criadores do jogo para estas falas incompressíveis são emprestadas de várias línguas, como hindi (*gungi* = idiota), huaçá (*mishi* = dele), chona (*umo* = no qual), cebuano (*sanga* = ramo), italiano (*poggi* = colina), croata (*u* = dentro); letão (*dungo* = zumbir). É possível perceber que seu significado original não se aplica à tradução oferecida pelo jogo com o uso do amuleto.

<sup>12</sup> Tradução livre de *Mister Mushroom*.

<sup>13</sup> Três dos amuletos (primeiro, segundo e terceiro posicionados na segunda linha) são adquiridos como “quebráveis” e precisam passar por um processo para se tornarem “inquebráveis”. Um dos amuletos, o último da imagem, é conquistado em duas metades, que depois de reunidas também podem passar por uma transformação, conforme a exploração do jogador.

Figura 3: Amuletos em *Hollow Knight*. Acessível pelo menu do jogo.



Fonte: Autoria própria (2021).

HOLLOW KNIGHT. Adelaide, Austrália: Team Cherry, 2017.

É possível observar a temática dos diferentes territórios<sup>14</sup> do jogo nos amuletos, cujas cores e design geral correspondem ao local onde são encontrados pelo jogador. Os territórios iniciais do jogo apresentam tendências monocromáticas, como muitos tons escuros de cinza e azul, como é possível observar nas Figuras 1, 2 e 3. Logo, os primeiros amuletos seguem esta tendência mais austera. Com o avanço na exploração do mapa do jogo, o jogador ganha acesso a territórios mais ostensivos e opulentos em cores e formas. Como é possível perceber nos amuletos da terceira linha, com ricos tons de rosa, azul, verde, laranja e carmim.

A narrativa em *Alice: Madness Returns*, em contraste, se assemelha mais a uma narrativa cinematográfica, em que o desenrolar da história se apresenta por cenas de animação com diálogos, também chamadas *cutscenes*<sup>15</sup>. As caixas de texto aparecem no menu, com informações extras sobre a narrativa, e também

<sup>14</sup> Jogos de mundo aberto não costumam apresentar fases, mas territórios ou cenários, cujas temáticas e níveis de dificuldade variam. Jogos com fases tendem a propor um avanço linear, e repetitivo, enquanto os territórios podem estar interconectados, numa lógica mais rizomática, como veremos a seguir.

<sup>15</sup> Cena cinematográfica, geralmente em animação, característica de videogames narrativos.

quando Alice interage com certos objetos, mas de forma geral, não há interação por texto no País das Maravilhas. Há também material revelado toda vez que, ao explorar o cenário, Alice encontra uma Memória e pode ouvir seu conteúdo. As Memórias, neste caso, são objetos brilhantes que evocam uma memória real, uma frase que Alice ouviu de alguém importante na sua jornada. Não encontrar estes objetos não impede que o jogador dê continuidade à narrativa, mas conforme se avança, os conteúdos crescem em relevância e contribuem para a compreensão total da trama.

**Figura 4: Técnicas de animação em *Alice: Madness Returns*: 3D e 2D.**



Fonte: Autoria própria (2021).

**ALICE: MADNESS RETURNS.** Shanghai, China: Spicy Horse, 2011.

As *cutscenes* de *Alice: Madness Returns* se dividem em cenas do presente e do passado de Alice. As cenas do presente mostram ao jogador o desenrolar do enredo conforme seu avanço, enquanto as cenas do passado vão esclarecendo o mistério do passado de Alice. Cenas de presente e passado se misturam, e para que o jogador seja capaz de distingui-las, as técnicas de animação usadas em cada uma são diferentes. Para as cenas do presente, a animação se dá com o mesmo estilo 3D que ambienta a parte interativa do jogo, como é possível observar no primeiro quadro da Figura 4. Enquanto as cenas do passado aparecem em 2D, numa técnica de animação de recorte, como se as personagens fossem bonecos de papel, o que é possível observar no segundo quadro da Figura 4. Além do aspecto gráfico, presente e passado também podem ser distinguidos pelo estilo narrativo. Nas cenas do presente temos diálogos, como em filmes. Enquanto nas cenas do passado

temos um narrador, uma das personagens que explica o que se passou, enquanto as imagens ilustram o ocorrido.

Em *Hollow Knight*, a narrativa não é claramente exposta ao jogador como em *Alice: Madness Returns*. Para fazer sentido do mundo dos insetos, o jogador precisa interpretar e conectar as inúmeras interações, assim compreendendo o bizarro passado da personagem principal, sua criação e propósito. Em ambos os jogos, a soma das informações coletadas pelo jogador, podem ser organizadas em narrativas coesas, resumidas a seguir.

## 2.1 O Reino Dos Insetos

Em um passado remoto, as criaturas do reino de *Hallownest* veneravam duas entidades inimigas: *Void* e *Radiance*<sup>16</sup>. *Void* é uma sombra, uma substância feita de “escuridão”, que pode tomar formas gasosas, líquidas e sólidas, sendo munida de poderes especiais e uma conexão entre todos os seres que dela são gerados; *Radiance* é uma mariposa com poderes que provém da “luz”. Apesar da óbvia dualidade entre luz e escuridão, o jogo inverte a noção de luz/bem, escuridão/mal. *Radiance* é a inimiga a ser derrotada, pois é a fonte de uma infecção que contamina os insetos através dos seus sonhos e os transforma em cascas violentas. Enquanto o *Void* se apresenta como a solução necessária.

Pelo período em que foi venerada como uma deusa, a *Radiance* contaminava os insetos que a buscavam, lhes provendo de poderes. Em um dado momento, um gigantesco verme, da espécie *Worm*<sup>17</sup>, chegou ao reino e ali morreu, renascendo em outro corpo como Rei Pálido. Este ser vinha de uma espécie de “Seres Superiores”, considerados deuses. Tendo “alma” como fonte de poder, ele podia conceder uma consciência mais elevada aos que se submetessem ao seu reinado, trazendo prosperidade e conectando o reino. O Rei Pálido passou a ser venerado, e as duas entidades antigas foram abandonadas e esquecidas.

---

<sup>16</sup> Em tradução livre: Vazio e Brilho.

<sup>17</sup> Com a mesma pronúncia de *worm* (“verme” em Inglês).

Como vingança, a *Radiance* passou a invadir os sonhos dos súditos, usando seus desejos e vontades para contaminá-los e enlouquecê-los. Para impedi-la, o Rei Pálido traçou um plano, se unindo à Senhora Branca, uma espécie de planta que também computa como sendo desta espécie de Seres Superiores. Eles geraram milhares de ovos e os jogaram no Abismo, que é a fonte do *Void*. Assim nasceram os Cavaleiros Vazios, com carapaças geradas por dois Seres Superiores e tendo seus interiores preenchidos pela substância *Void*. A ideia era criar seres vazios, sem voz, sem pensamentos, sentimentos ou vontades próprias, seres que não tivessem sonhos que a *Radiance* pudesse invadir. Um destes seres vazios seria escolhido, treinado e usado como um recipiente para conter dentro de si a infecção, através de um ritual envolvendo outras criaturas.

O Cavaleiro Vazio escolhido foi treinado e selado, porém, no tempo em que passou treinando com o Rei Pálido, desenvolveu sentimentos, o que permitiu que eventualmente a *Radiance* o contaminasse e ele precisasse ser substituído. Este é o papel do personagem controlado pelo jogador e, em dois dos cinco finais alternativos oferecidos pelo jogo, é isso que acontece: o jogador derrota o Cavaleiro Vazio contaminado para se tornar o próximo recipiente encarregado de selar a infecção, o próximo Cavaleiro Vazio. A diferença entre estes dois finais é que em um deles, Hornet<sup>18</sup>, a meia-irmã dos Cavaleiros Vazios, interfere na luta, sendo selada com seu meio-irmão<sup>19</sup>. Ao interferir na luta, Hornet dá ao jogador uma escolha: substituir o Cavaleiro Vazio original, selando os dois irmãos, como mencionado, ou invadir a mente dele e enfrentar a própria *Radiance* no mundo dos sonhos. Neste terceiro final alternativo, a infecção é eliminada quando o personagem sacrifica seu corpo para liberar o poder do *Void* e derrotar a mariposa.

Os outros dois finais alternativos são alcançados dentro do território chamado “Lar dos Deuses”, uma espécie de mundo à parte, como o Monte Olimpo da mitologia grega. Para acessar esse território é preciso encontrar e libertar o inseto chamado *Godseeker*<sup>20</sup>, que se encontra dormente dentro de um sarcófago. Ao

---

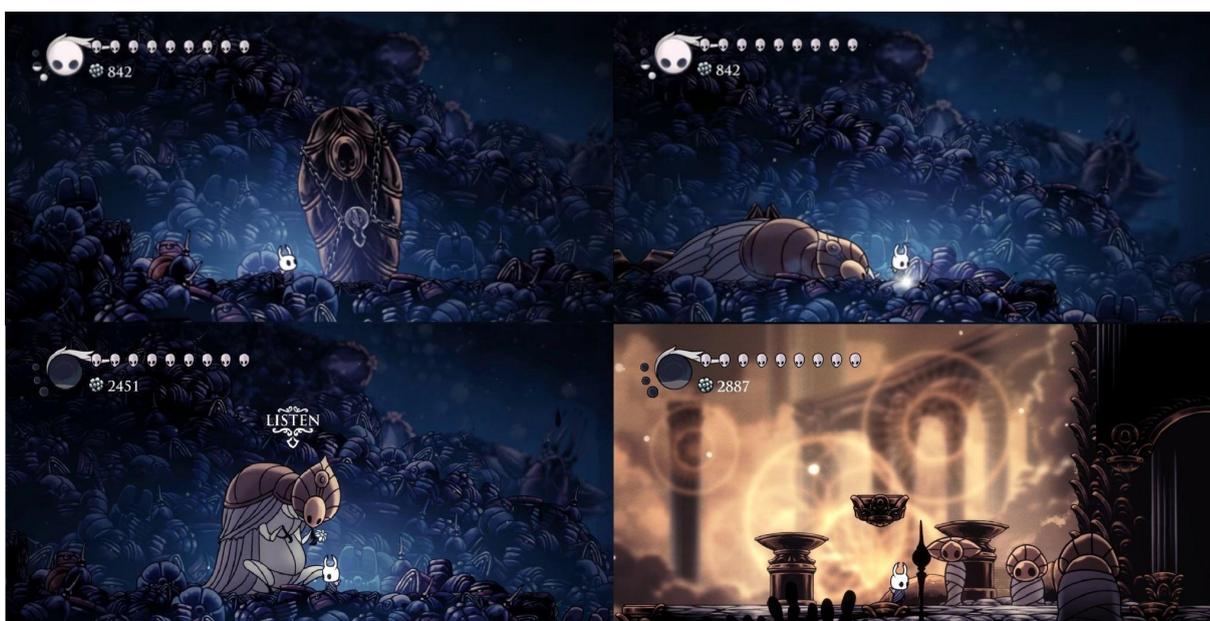
<sup>18</sup> Concebida pelo Rei Pálido e por Herrah, matriarca das aranhas, como uma troca política.

<sup>19</sup> Este final só acontece se o jogador juntar os pedaços do amuleto chamado *Kingsoul*, e visitar o Abismo transformando o amuleto em *VoidHeart*.

<sup>20</sup> Em tradução livre: aquele que procura deuses.

invadir sua mente adormecida, o jogador é levado para este mundo paralelo. Na Figura 5 observamos este inseto, preso no primeiro quadro, e adormecido após ser libertado no segundo quadro. No último quadro vemos a comunidade de insetos residentes do Lar dos Deuses, também chamados *Godseekers*, enfaixados como múmias e com máscaras que lembram faraós egípcios. As informações obtidas no local estabelecem que estes seres buscam uma conexão com os deuses. O terceiro quadro da Figura 5 mostra o momento em que o jogador dá ao *Godseeker* uma “Flor Delicada”, o que determinará a diferença entre os dois finais alternativos alcançados neste território.

**Figura 5: Sarcófago-casulo trancado; *Godseeker* libertado; *Godseeker* aceita Flor Delicada; *Godseekers*-múmia.**



Fonte: Autoria própria (2021).

HOLLOW KNIGHT. Adelaide, Austrália: Team Cherry, 2017.

Através de um artefato chamado *Godtuner*<sup>21</sup>, os insetos *Godseekers* revivem todos os chefões<sup>22</sup> derrotados pelo jogador, sendo possível enfrentá-los novamente

<sup>21</sup> Traduzível como “Sintonizador Divino”.

<sup>22</sup> No jargão de videogames, o “boss” ou “chefão” é um inimigo superior, programado para oferecer uma batalha difícil, que geralmente marca o final de uma fase, ou a finalização de um território. Em contraste com o chefão, apresentando menor complexidade e dificuldade de domínio, temos o *mob*

em modalidades diferentes e mais desafiadoras. Ao derrotar este Panteão de Deuses, incluindo a própria *Radiance*, o *Void* interior da personagem principal, que teve seu poder multiplicado pelo *Godtuner*, vaza para o mundo dos deuses e parece se manifestar de novas formas em *Hallownest*, deixando o jogador em uma cena de suspense que sugere uma continuação para este quarto final alternativo<sup>23</sup>. Caso, antes de derrotar o Panteão, o jogador tenha dado ao *Godseeker* (que representa a conexão entre *Hallownest* e o Lar dos Deuses), uma Flor Delicada<sup>24</sup>, o *Void* é purificado pela flor, e impedido de vazar para *Hallownest*, sendo este o quinto final possível.

*Hollow Knight* não é dividido em fases ou em capítulos, como veremos em *Alice: Madness Returns*, mas em territórios, quase como bairros dentro de uma cidade. Cada território tem suas características estéticas próprias, uma trilha sonora, fauna e flora exclusivas. Não há uma ordem restrita para a exploração destes territórios interconectados, mas o jogo pode impor alguns obstáculos que impeçam a passagem do jogador por certos caminhos em dados momentos.

Por se tratar de uma narrativa difusa e exploratória, construída através do esforço interpretativo do jogador, e recheada de anedotas paralelas ao enredo principal, o resumo deste enredo principal pode parecer diminuto, principalmente em contraste com o enredo robusto de *Alice: Madness Returns* apresentado a seguir.

## 2.2 A Travessia Do Espelho

O sacrifício de um herói em nome de inocentes é um arco narrativo comum, nos remetendo às mais antigas fábulas e mitos, sendo corriqueiro em videogames. Assim como *Hollow Knight*, *Alice: Madness Returns* também segue esta linha

---

(mobile object) e o NPC (non-playable character), que são objetos ou personagens programados como obstáculos para o jogador.

<sup>23</sup> Os desenvolvedores do jogo anunciaram em 2019 uma continuação na qual a meia-irmã Hornet vira a personagem principal. Mas ainda não há previsão oficial para seu lançamento no mercado.

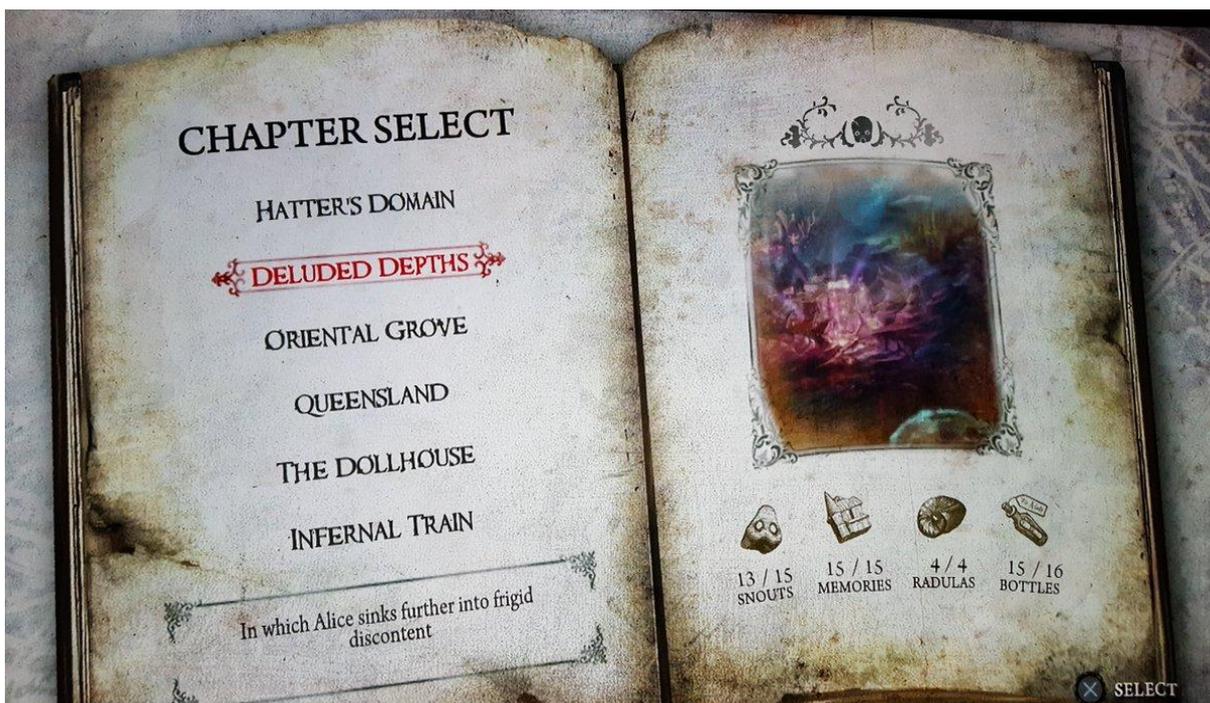
<sup>24</sup> Tradução livre de *Delicate Flower*. É uma flor branca brilhante dada ao jogador pela personagem Prateadora Cinzenta. O jogador precisa atravessar um vasto território (sem levar danos, pois qualquer dano destrói a flor), e depositar a flor no túmulo da amante da Prateadora. Feito isso, a flor se multiplica em um jardim e o jogador pode pegar novas flores para entregar a outras personagens e desencadear reações variadas.

narrativa. Alice precisa recuperar suas memórias e entender os acontecimentos que levaram à morte de seus pais e sua irmã em um incêndio que consumiu sua casa, deixando-a órfã e catatônica em um hospital psiquiátrico por dez anos. Ao alcançar este objetivo, Alice pode salvar não só a si mesma como a seus companheiros órfãos.

O País das Maravilhas não é mais apenas uma brincadeira imaginária de criança, como nas histórias originais, mas um refúgio mental para que Alice consiga lidar com os traumas do passado. Os monstros enfrentados pelo jogador são representações imaginadas por Alice para seus problemas e traumas do mundo real. Ao enfrentá-los e derrotá-los, é possível ver os resultados na vida da personagem.

**Figura 6: Seleção de Capítulos em *Alice: Madness Returns*.**

**Acessível pelo menu inicial do jogo.**



**Fonte: Autoria própria (2021).**

**ALICE: MADNESS RETURNS. Shanghai, China: Spicy Horse, 2011.**

O jogo é dividido em seis capítulos, que podem ser vistos como fases, ou como territórios diferentes dentro do País das Maravilhas:

1. Domínio do Chapeleiro (*Hatter's Domain*)
2. Profundezas Iludidas (*Deluded Depths*)
3. Bosque Oriental (*Oriental Grove*)
4. Terra da Rainha (*Queensland*)
5. A Casa das Bonecas (*The Doll House*)
6. Trem Infernal (*Infernal Train*)

A divisão em capítulos reforça o aspecto literário do jogo, que apresenta o menu como um livro aberto, como mostra a Figura 6. Cada capítulo se passa dentro de um território diferente, com cenários específicos e uma fauna de monstros característica<sup>25</sup>. Toda vez que Alice perde a consciência<sup>26</sup> no mundo real, ela vai para o País das Maravilhas, e o jogador precisa completar um capítulo. Ao final de cada capítulo, Alice acorda no mundo real novamente. O mundo real, neste caso, é uma Londres Vitoriana, da segunda metade do século XIX. O jogo mantém a temporalidade dos livros, publicados nas décadas de 1860 e 1870. Então, ao acrescentar elementos novos, procura inspirações condizentes com a época. O último capítulo, por exemplo, se passa dentro de um trem, cuja aparência lembra uma catedral gótica. Um híbrido entre dois elementos marcantes da paisagem vitoriana: as igrejas medievais e os trens modernos, como se observa no seu conceito artístico na Figura 7.

---

<sup>25</sup> Caracterizar as fases, territórios ou capítulos de um jogo com uma estética e obstáculos específicos, ajuda a criar a ideia de uma nova experiência. Ainda que a jogabilidade das fases seja a mesma, a roupagem diferente renova a sensação de novidade e descoberta, sendo uma estratégia muito comum em jogos eletrônicos para evitar a fadiga e o tédio do jogador. Nos casos de *Hollow Knight* e *Alice: Madness Returns*, além da estética diferenciada, as estratégias de combate e solução de desafios também variam, indo além da mudança superficial, acrescentando complexidade à estrutura.

<sup>26</sup> As perdas de consciência se dão em momentos de confusão, medo ou estresse no mundo real.

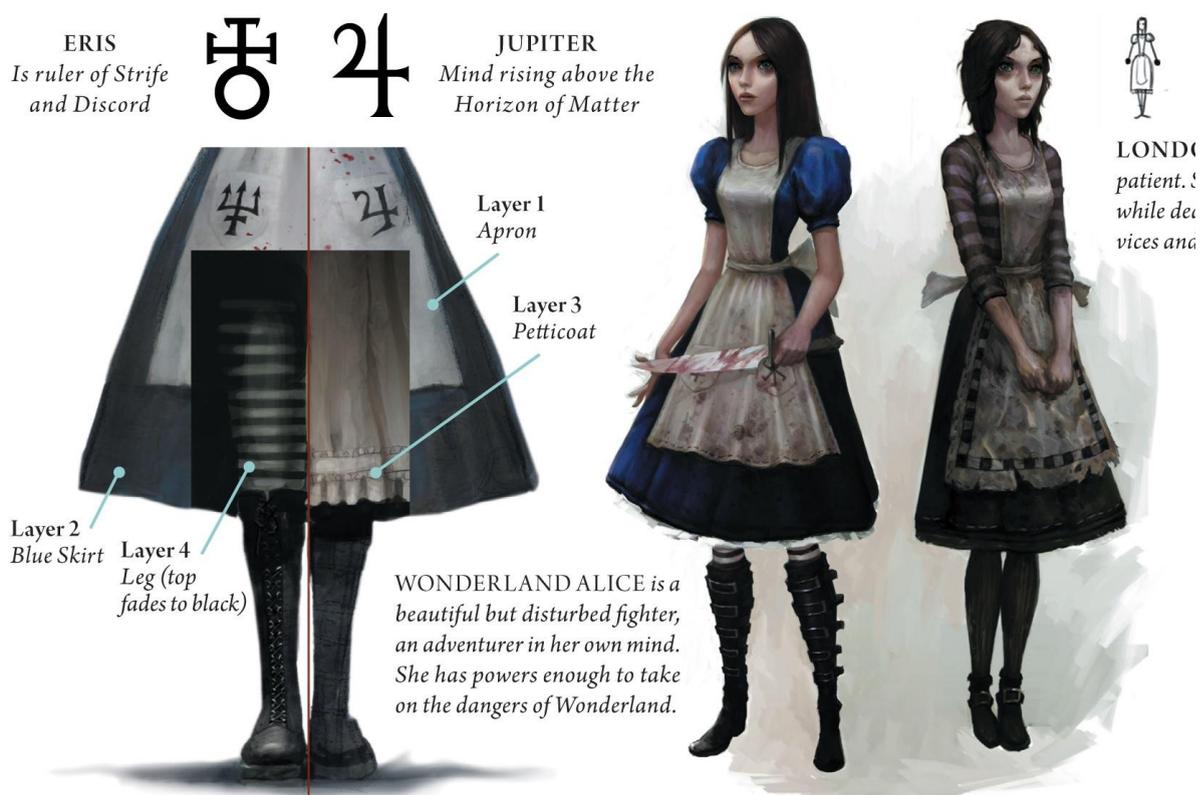
**Figura 7: Conceito artístico Infernal Train.**



**Fonte: MCGEE, American. *The Art of Alice Madness Returns*. Guangdong Province: 1010 Printing International, 2011, p. 160.**

No mundo real, Alice veste uma saia cinza e uma blusa de manga comprida listrada em cinza e branco, um avental cinzento sobreposto ao vestido, meia-calça escura e botas de cano baixo com uma fivela. O efeito geral, principalmente devido aos contornos da saia com avental, ainda remete ao nosso imaginário de Alice. Seu cabelo é curto e desalinhado, suas roupas são desgastadas, puídas e cheias de fuligem, ela não tem nenhuma arma ou habilidade especial. De forma que, ao controlar seu avatar, o jogador pode apenas circular e examinar o cenário. Quando vai para o País das Maravilhas, sua roupa e sua fisionomia mudam, seu cabelo fica mais longo e sedoso, suas feições parecem mais saudáveis, suas roupas são novas e vistosas, apesar das manchas de sangue. É possível observar o contraste entre estas aparências na Figura 8, com o conceito artístico inicial dos designers do jogo.

Figura 8: Conceito artístico para as roupas de Alice.



Fonte: MCGEE, American. *The Art of Alice Madness Returns*. Guangdong Province: 1010  
Printing International, 2011, p. 46.

Toda vez que vai do mundo real para o imaginário, Alice aparece com o tradicional vestido azul com avental branco. O avental é adornado por dois bolsos frontais com símbolos mitológicos ou astrológicos. O símbolo de Éris<sup>27</sup> (☿), deusa grega da discórdia e do caos, no bolso direito e o símbolo de Júpiter<sup>28</sup> (♃), rei dos deuses romanos, no esquerdo. Alice também usa um colar com o símbolo ômega (Ω), última letra do alfabeto grego, associado com términos ou poder (MCGEE, 2011, p. 46). Ao invés da meia-calça branca e sapatinhos boneca pretos que ficaram famosos com a animação da Disney (1951), temos uma meia-calça listrada branca e preta, e as botas são de cano alto com várias fivelas.

<sup>27</sup> Equivalente à Discórdia na mitologia romana.

<sup>28</sup> Equivalente a Zeus na mitologia grega.

Apesar de começarmos todos os capítulos com o tradicional vestido azul<sup>29</sup> e avental branco (sempre sujo de sangue), ao avançar no capítulo, Alice aparece com um vestido novo, inspirado na temática do território em que se encontra. O primeiro capítulo, inspirado no Chapeleiro Maluco, tem uma temática *steampunk*, então o vestido<sup>30</sup> segue essa tendência, com acessórios de couro e metal. Os símbolos do avental também mudam, e é possível identificar algumas ligações com o desenvolvimento da história. No vestido steampunk, temos o símbolo de Mercúrio<sup>31</sup> (♿), e de Saturno<sup>32</sup> (♄). Mercúrio, na mitologia romana, era o mensageiro dos deuses, deus dos viajantes e inventores. Seu símbolo é também usado como símbolo do Chapeleiro Maluco, aparecendo em seu chapéu e em cenários do seu território. É possível que a escolha deste símbolo busque refletir a natureza inventiva do Chapeleiro, apaixonado por experimentos mecânicos. Já Saturno, na mitologia romana, era o senhor do tempo. O primeiro capítulo faz referência às viagens mentais de Alice e ao tempo decorrido desde sua infância, sendo também recheado com referências a relógios analógicos, que reúnem os conceitos de tempo e inventos mecânicos.

O segundo capítulo se passa no fundo do mar, então o vestido<sup>33</sup> tem conchas e escamas, tendo os símbolos de Netuno<sup>34</sup> (♆), deus romano dos mares, e Lua (☾), também relacionável com as marés, e o humor feminino em equívocos populares. Este é o único momento em que Alice se apresenta sem as meias e botas, tendo as pernas e pés desnudos. Embora sua movimentação embaixo d'água não seja diferente da superfície, seus cabelos e roupas trazem um movimento aquático. Os produtores do jogo revelaram que tinham a intenção de fazer com Alice nadasse neste território como uma sereia, e suas pernas e pés estariam desnudos justamente para se converterem em uma cauda. Mas por questões financeiras e técnicas, seus movimentos originais foram mantidos (MCGEE, 2011, p. 95).

---

<sup>29</sup> Nomeado pelo jogo como *The Classic Dress*, O Vestido Clássico.

<sup>30</sup> Nomeado pelo jogo como *The Steamdress*, O Vestido a Vapor.

<sup>31</sup> Equivalente a Hermes na mitologia grega.

<sup>32</sup> Equivalente a Cronos na mitologia grega.

<sup>33</sup> Nomeado pelo jogo de *The Siren*, A Sereia.

<sup>34</sup> Equivalente a Poseidon na mitologia grega.

**Figura 9: Vestidos de Alice.**

**Visualizáveis no menu inicial do jogo após a conclusão da história.**



**Fonte: Autoria própria (2022).**

**ALICE: MADNESS RETURNS. Shanghai, China: Spicy Horse, 2011.**

O terceiro capítulo traz uma temática oriental, com destaque para elementos japoneses e chineses. O vestido<sup>35</sup> mistura o design original com traços de *kimono* e *hanfu*, vestimentas tradicionais japonesa e chinesa, respectivamente. O avental apresenta os símbolos de Urano<sup>36</sup> (♅) e Plutão<sup>37</sup> (♇). Sendo Urano o deus romano dos céus, e Plutão, o deus do submundo, trazendo a dualidade entre dois mundos, junto com o contraste entre oriente e ocidente. O quarto capítulo se dá no território da Rainha de Copas, também chamada no jogo de Rainha Vermelha. Neste capítulo, o vestido<sup>38</sup> mostra referências aos naipes do baralho e ao tabuleiro de xadrez, com os símbolos para Nodo Lunar Descendente (♁) e Vênus<sup>39</sup> (♀), deusa da beleza e do amor, relacionada com a Rainha<sup>40</sup>. No quinto capítulo, o vestido

<sup>35</sup> Nomeado pelo jogo de *The Silk Maiden*, A Donzela de Seda.

<sup>36</sup> Equivalente a Caelus na mitologia grega.

<sup>37</sup> Equivalente a Hades na mitologia grega.

<sup>38</sup> Nomeado pelo jogo de *The Royal Suit*, O Traje Real.

<sup>39</sup> Equivalente à Afrodite na mitologia grega.

<sup>40</sup> Nos livros temos duas rainhas distintas: a Rainha de Copas em *Alice no País das Maravilhas*, obcecada em mandar seus guardas (cartas de baralho) removerem a cabeça dos súditos que a desagradam; e a Rainha Vermelha em *Através do Espelho e o que Alice Encontrou por Lá*, uma peça de xadrez que quer eliminar a Rainha Branca, sua irmã e antagonista. A personagem da Rainha no jogo junta referências de ambas as personagens, de forma que o território tem referências aos jogos de baralho e de xadrez.

lembra roupas de boneca<sup>41</sup>, com retalhos coloridos e botões desproporcionais. No avental há os símbolos de Marte<sup>42</sup> (♂) e Ceres<sup>43</sup> (♀). O símbolo de Marte, deus da guerra e da violência, representa o personagem d'O Fabricante de Bonecas, o inimigo final de Alice. Enquanto o símbolo de Ceres, deusa da agricultura e do amor maternal, pode estar relacionado com a "colheita de crianças", ou aos sentimentos maternos de Alice em relação aos órfãos que deseja proteger, também sendo usado para representar O Fabricante de Bonecas, aparecendo ao longo do Train Infernal e na plataforma final onde Alice o enfrenta.

O sexto e último capítulo apresenta Alice do começo ao fim com suas roupas tradicionais, à exceção de alguns momentos finais em que ela intercala entre realidade e imaginação. Apesar das descritas mudanças de guarda-roupa, o estilo do vestido tradicional permanece reconhecível nos outros modelos: acinturado, rodado, com mangas bufantes, com um avental amarrado por um laço nas costas, na altura da cintura. Esses elementos nos remetem ao vestido de Alice, tanto nas ilustrações de John Tenniel feitas para o livro de Lewis Carroll, quanto em outras referências imagéticas, como a animação da Disney. É possível observar os detalhes de cada vestido na Figura 9.

Após concluir o jogo pela primeira vez, é liberado no menu a possibilidade de escolher um dos vestidos como padrão para manter ao longo de um novo jogo. Nesta modalidade, cada vestido concede a Alice uma habilidade ou estipula uma dificuldade. O Vestido Clássico possibilita que Alice recupere sua saúde enquanto estiver como *Shrink Sense*<sup>44</sup> ativado. O Vestido a Vapor faz com que objetos quebráveis do cenário contenham mais pétalas de rosa (pontos de vida para Alice) e dentes (moedas de troca para pagar por melhorias em suas armas). O vestido d'A

---

<sup>41</sup> Nomeado pelo jogo de *Misstitched*, Desajustado ou Mal Costurado.

<sup>42</sup> Equivalente a Ares na mitologia grega.

<sup>43</sup> Equivalente à Deméter na mitologia grega.

<sup>44</sup> Algo como "Sentido de Encolhida". Em uma referência aos livros onde Alice consome alimentos ou bebidas que a fazem encolher ou esticar de tamanho. Ao ativar o *Shrink Sense*, Alice encolhe, podendo passar por buracos de fechadura, e também revelando informações e plataformas, invisíveis ao seu tamanho natural. Esta habilidade é desbloqueada no início do primeiro capítulo, podendo ser usada a qualquer momento ao longo do jogo. Em um momento específico do quarto capítulo, ao comer um bolo, Alice cresce várias vezes de tamanho, podendo esmagar hordas de cartas-guarda. Esta, no entanto, não é uma habilidade que se possa usar em outros momentos.

Sereia faz com que inimigos derrotados liberem o dobro de pétalas de rosas. O vestido d'A Donzela de Seda dobra o número de dentes liberados pelos inimigos derrotados. O Traje Real reduz o número de rosas de vida de Alice para quatro, aumentando a dificuldade do jogo. O vestido Desajustado aumenta a duração do *Shrink Sense*, possibilitando que a visão avançada de Alice dure por mais tempo, mesmo após a desativação da habilidade. O jogo traz ainda a possibilidade de desbloquear outros seis vestidos, inspirados nos territórios do primeiro jogo do criador American McGee<sup>45</sup>, cada um com uma habilidade extra.

Como em muitos jogos, temos uma contagem de *health points*, pontos de vida ou de saúde, também chamado HP, que é o quanto de dano o jogador pode receber antes de “morrer” ou “perder”. No caso de *Alice: Madness Returns*, o HP é medido em pétalas de rosas, e não se refere à vida de Alice, mas à sua sanidade. Conforme o jogador recebe dano de inimigos ou do cenário, as pétalas caem, e rosas são perdidas. Caso Alice esteja com apenas uma rosa, e próxima da insanidade<sup>46</sup>, o jogador pode ativar o modo “histeria”, e por alguns segundos, Alice é invencível. No momento da ativação, Alice grita, liberando uma onda de energia que afasta todos os monstros. Toda a estética do jogo muda nos segundos em que o efeito dura. A roupa de Alice muda para uma versão completamente branca do vestido tradicional, e Alice se apresenta pálida, com sangue no rosto e nos braços (último quadro da Figura 9). O tempo e o espaço ficam distorcidos, Alice é mais rápida e os monstros mais lentos, tudo à sua volta ganha um ar esfumaçado e cinzento.

Ao longo do jogo, há a opção de completar desafios escondidos que dão tinta vermelha como recompensa. Com quatro vidros de tinta é possível pintar uma rosa

---

<sup>45</sup> *Alice: Madness Returns* é a continuação de outro jogo do mesmo criador: *American McGee's Alice* (MCGEE, 2000). Este primeiro jogo se passa integralmente dentro da cabeça de Alice enquanto ela está catatônica no hospital psiquiátrico, terminando quando ela acorda. E *Alice: Madness Returns* se passa alguns anos depois da sua liberação deste hospital. Apesar de estarem conectados, os jogos podem ser vistos como projetos independentes, não sendo necessário acessar o primeiro jogo para compreender integralmente sua continuação.

<sup>46</sup> Em *Alice: Madness Returns* o avatar não “morre”, como em muitos jogos de ação. Ao perder todas as rosas, Alice se desfaz em borboletas e ressurgue em um ponto prévio. Como a ação do jogo se passa na imaginação de Alice, “perder” o jogo não significa morrer, mas enlouquecer.

de vermelho, uma referência à história original. Assim, a quantia de dano que o jogador pode tomar aumenta com seu avanço.

Com o desenrolar da história, Alice recupera suas memórias e descobre que o incêndio foi causado pelo psiquiatra que a acolheu, após sua liberação do asilo psiquiátrico. Dr. Bumby mantinha uma instituição para órfãos, onde prometia os ajudar a esquecer seus passados traumáticos para que pudessem seguir com suas vidas. Porém, a instituição era uma fachada, e os órfãos, depois de serem submetidos a pseudoterapias, eram vendidos a predadores sexuais, como se fossem bonecas, sem passados, sem personalidades, complacentes e dependentes de seus abusadores.

Alice também descobre que o incêndio que custou sua família foi para encobrir o abuso e assassinato de sua irmã, por quem Dr. Bumby nutriu ilusões fantasiosas que não soube separar da real indiferença da adolescente. O único desfecho possível do jogo é quando Alice enfrenta Dr. Bumby no País das Maravilhas, onde criou uma monstruosa representação para ele, e o derrota. Assim, Alice ganha coragem para confrontar Dr. Bumby no mundo real, e ao perceber que não haverá justiça para ela, sua irmã e para todas as crianças vítimas, ela o joga nos trilhos do trem, salvando assim a si mesma, sua mente e os órfãos do instituto.

Quando Alice decide se vingar de Dr. Bumby, a Alice real, a Alice da Londres Vitoriana, fraca e desalinhada, se torna a Alice do País das Maravilhas, forte, saudável e destemida. Ao sair da estação de trem, depois de executar sua vingança, vemos que esta mistura entre as duas Alices também se reflete no cenário final, chamado Londerland, uma mistura entre Londres e Wonderland (País das Maravilhas). Este híbrido entre real e imaginário pode ser visto como uma reintegração mental da personagem, ou então, em um caminho oposto, sua perda de noção da realidade. Enquanto Alice caminha por uma rua de Londerland, ouvimos o Gato de Cheshire dizer que sua mente, seu País das Maravilhas, está a salvo “por enquanto”, o que abre possibilidades para continuações<sup>47</sup>.

---

<sup>47</sup> American McGee, o criador do jogo, já anunciou estar desenvolvendo um terceiro projeto *Alice: Asylum*, sem previsão de lançamento.

**Figura 10: O Fabricante de Bonecas, (The Dollmaker).**  
**Representação grotesca de Dr. Bumby no País das Maravilhas.**



**Fonte: MCGEE, American. *The Art of Alice Madness Returns*. Guangdong Province: 1010 Printing International, 2011, p. 156.**

Na Figura 10 temos o conceito artístico d'O Fabricante de Bonecas — a representação imaginária de Alice para o Dr. Bumby. Vemos vazamentos de petróleo em seu corpo, o que simboliza a corrupção do País das Maravilhas. O petróleo é a poluição deixada pelo Trem Infernal, junto com fumaça e partes mecânicas. Também vemos cordas e cruzetas de marionetes no lugar dos braços, o que remete a manipulação das crianças, usadas como bonecas, marionetes. O Fabricante de Bonecas tem um segundo par de braços menores que parecem sair de suas

escápulas e seguram cordas ligadas à sua cabeça. O que pode sugerir que além de manipulador ele também é manipulado.

Os rostos de bonecas de porcelana nas mãos d'O Fabricante de Bonecas, representam as crianças, desmontadas e presas nesta poluição. O petróleo, a fumaça, as partes mecânicas e os rostos de porcelana também podem ser vistos nas combinações grotescas que compõem os inimigos "ruína". Na Figura 11, é possível perceber, no design destes monstros, referências à personagem Sem-Face ou No-Face de *A Viagem de Chihiro*<sup>48</sup> (MIYAZAKI, 2001), inspiração esta também declarada pelos produtores do jogo (MCGEE, 2011, p. 163).

**Figura 11: Conceito artístico para os monstros Ruína.**



**Fonte: MCGEE, American. *The Art of Alice Madness Returns*.**

**Guangdong Province: 1010 Printing International, 2011, p. 163.**

Os monstros ruína perseguem Alice ao longo dos seis capítulos, se apresentando, gradativamente, em formas cada vez maiores e mais ameaçadoras, como podemos observar na Figura 12. Os designers comentam que há uma lógica

<sup>48</sup> Filme de animação do Estúdio Ghibli, ganhou mais de 30 premiações, muitas na categoria de melhor filme, longa ou animação.

entre a introdução de cada um destes monstros e as armas que vão sendo adicionadas ao arsenal de Alice (MCGEE, 2011, p. 163). A primeira arma que se apresenta ao jogador é a Lâmina Vorpal<sup>49</sup>. Sendo uma faca para ataques rápidos, de curto alcance e pouco dano, é perfeita para enfrentar as Ruínas Rastejantes<sup>50</sup>, uma espécie de lesma de petróleo, e as Ruínas Insidiosas<sup>51</sup>, um boneco de petróleo e restos metálicos com um rosto de porcelana, bem como para lidar com outros inimigos menores.

Após ser presenteada com um Moedor de Pimenta<sup>52</sup> pela Duquesa, Alice pode alcançar alvos voadores ou longe do alcance da sua lâmina, como a Ruína à Deriva<sup>53</sup>, uma bolha flutuante de petróleo com braços e rosto de porcelana, com movimentos que lembram uma água-viva. O Moedor de Pimenta funciona como uma metralhadora de munição infinita, embora seu uso seja limitado por tempo. Ao atingir um limite de tempo de uso contínuo, o Moedor superaquece e é preciso alguns segundos de espera até que possa ser usado novamente. Na sequência, Alice encontra o Escudo Guarda-Chuva<sup>54</sup>, que como sugere o nome é um guarda-chuva que funciona como escudo. Nesta altura, a Ruína Ameaçadora<sup>55</sup> é apresentada, sendo uma versão mais desenvolvida da Ruína Insidiosa, com três rostos de porcelana, dois braços de porcelana, além de um braço extra de petróleo que lança bolas de fogo que Alice pode bloquear e redirecionar com seu Escudo Guarda-Chuva.

---

<sup>49</sup> Tradução livre de *Vorpal Blade*. O termo “vorpal” foi criado por Lewis Carroll no poema *nonsense* Jabberwocky, ou Jaguadarte em Português. O termo aparece como “vorpal sword” e depois como “vorpal blade”, espada e lâmina Vorpal respectivamente (CARROLL, 2006, p. 124). No jogo, no entanto, a Lâmina Vorpal é uma grande faca, e não uma espada.

<sup>50</sup> Tradução livre de *Slithering Ruin*.

<sup>51</sup> Tradução livre de *Insidious Ruin*.

<sup>52</sup> Tradução livre de *Pepper Grinder*.

<sup>53</sup> Tradução livre de *Drifting Ruin*.

<sup>54</sup> Tradução livre de *Umbrella Shield*.

<sup>55</sup> Tradução livre de *Menacing Ruin*.

Figura 12: Conceito artístico para o arsenal de Alice.



Fonte: MCGEE, American. *The Art of Alice Madness Returns*.

Guangdong Province: 1010 Printing International, 2011, p. 54.

A Lâmina Vorpál, o Moedor de Pimenta e o Escudo Guarda-Chuva são introduzidos logo no início do primeiro capítulo. Ainda neste capítulo, Alice encontra a Bomba-Relógio<sup>56</sup>, uma bomba com o formato do Coelho Branco, cuja detonação Alice pode controlar com um relógio de bolso. A Bomba-Relógio pode ser usada para destruir paredes e partes quebráveis do chão, bem como para distrair e causar um pequeno dano em inimigos, sendo mais uma ferramenta que uma arma. No segundo capítulo, Alice encontra o Cavalinho de Pau<sup>57</sup>, uma espécie de machado de guerra desproporcionalmente grande, com uma cabeça de cavalo. Apesar de ser uma arma de manuseio mais lento e trabalhoso, sendo usada apenas para ataques corpo-a-corpo, seu dano é superior ao da Lâmina Vorpál. No terceiro capítulo, Alice se depara com a última arma de seu arsenal, o Canhão Bule. Um enorme bule que lança bolas de chá fervente a uma distância média. Apesar de ser a arma de maior dano, seu disparo requer um tempo de preparo, e após dois disparos seguidos é preciso aguardar um tempo para novo uso, pois assim como o Moedor de Pimenta, o Canhão Bule superaquece.

Cada uma das quatro armas de ataque — Lâmina Vorpál, Moedor de Pimenta, Cavalinho de Pau e Canhão Bule — pode ser aprimorada até três vezes. Para tal, Alice precisa acumular dentes, obtidos ao derrotar inimigos ou quebrar recipientes do cenário. Os dentes são a moeda de troca do jogo, mas seu uso é limitado ao aprimoramento das armas. Na Figura 12, vemos que o design do Moedor de Pimenta se modifica a cada um deste aprimoramentos. O mesmo acontece com as outras armas. É interessante notar que as armas e seus designs não são escolhas aleatórias. Conexões com os livros originais podem ser observados, como o uso do termo Vorpál, criado por Carroll, o moedor de pimenta que aparece na interação de Alice com a personagem da Duquesa, o Cavalinho de Pau, que além de associado à brincadeiras de crianças traz um design que lembra a peça de xadrez do cavalo, e o Bule que tem evidência na cena de chá eterno com o Chapeleiro Louco e a Lebre de Março.

---

<sup>56</sup> Tradução livre de *Clockwork Bomb*.

<sup>57</sup> Tradução livre de *Hobby Horse*.

É comum em videogames que a cada habilidade, ou arma adicionada ao arsenal do jogador, o jogo apresente a oportunidade para que o jogador teste e compreenda a nova ferramenta. Esta lógica ajuda o jogador a progredir, servindo de tutorial, um manual de como usar os recursos oferecidos, minimizando frustrações e melhorando a experiência do jogo.

**Figura 13: Inimigos Ruína.**

**Ruína à Deriva (superior esquerda), Ruína Insidiosa (superior direita), Ruína Rastejante (centro), Ruína Ameaçadora (inferior esquerda) e Ruína Colossal (inferior direita).**



Fonte: Autoria própria (2022).

**ALICE: MADNESS RETURNS. Shanghai, China: Spicy Horse, 2011.**

Além dos inimigos ruína, mencionados anteriormente e observáveis na Figura 13, cada capítulo apresenta inimigos específicos, de acordo com a temática daquele capítulo. Assim, no Domínio do Chapeleiro, enfrentamos mosquitos-parafuso, bules de chá e versões miniatura do chapeleiro, armados com garfos, pires e acessórios da hora do chá. No território aquático das Profundezas Iludidas temos caranguejos-canhão, fantasmas de marinheiros afogados, e monstros marinhos que remetem à criaturas das profundezas do oceano. No cenário do Bosque Oriental, somos atacados por vespas-samurai. Na Terra da Rainha são os guardas-cartas-de-baralho que dificultam o caminho. N'A Casa das Bonecas, uma variedade de bonecas grotescas. No Trem Infernal o único inimigo é o próprio Fabricante de Bonecas, porém ele conjuga alguns monstros ruína para a última batalha do jogo.

Além da flora, fauna, vestuário e simbologia específicos, cada capítulo se apresenta como domínio de uma personagem importante na jornada de Alice. Ao terminar um capítulo, os diálogos com estas personagens vão contornando a trama que se desenrola. O primeiro capítulo já se autointitula como Domínio do Chapeleiro; o segundo capítulo é tido como domínio da Morsa e do Carpinteiro; no terceiro, temos a Lagarta; no quarto A Rainha de Copas; no quinto capítulo descobrimos O Fabricante de Bonecas, para no sexto capítulo enfrentá-lo. Como já mencionado, o sexto e último capítulo do jogo se passa dentro do Trem Infernal. Enquanto avança de um vagão para o próximo até chegar ao vagão do condutor, Alice reencontra várias personagens, reais e imaginárias, que fazem suas últimas declarações para a conclusão da história.

O menu apresenta os conteúdos explorados ao longo do jogo de forma organizada, em listas. Sendo possível ouvir novamente todas as Memórias recuperadas, reassistir todas as cenas cinematográficas, ler um relatório médico sobre o histórico de Alice no hospital psiquiátrico e ver um catálogo de personagens.

No percurso deste capítulo, traçamos um panorama do enredo dos jogos escolhidos, explorando alguns de seus elementos e suas características narrativas. Se, considerando os componentes apresentados de ambos os jogos, já é possível

enxergar que seus enredos se aproximam da ideia de narrativa no sentido tradicional, vejamos como é ainda mais pertinente analisá-los sob a perspectiva de narrativa digital. Três características se destacam nesta concepção: a leitura rizomática, o aspecto ergódico e a autoria difusa. Começaremos por abordar a narrativa digital no próximo capítulo e na sequência analisaremos as três características no capítulo subsequente.

### **3 A NARRATIVA DIGITAL**

Após explorar como os jogos escolhidos apresentam suas narrativas, suas características, estruturas, elementos e estratégias narrativas, passaremos agora para a investigação do conceito de narrativa digital, procurando afinidades com as narrativas dos videogames apresentados. Para tal, começaremos com algumas de suas especificidades e discussões teóricas, não sendo o objetivo esgotar todos os caminhos possíveis, mas apresentar um panorama desta questão teórica. Passaremos pelos pontos históricos mais relevantes para os objetivos aqui estabelecidos e analisaremos alguns termos, como hipertexto, hiperlink, cibertexto, ludologia, narratologia e ficção interativa, abordando as raízes teóricas de cada um. Também faremos um breve levantamento histórico dos videogames, os jogos mais relevantes em ordem cronológica, bem como avanços tecnológicos que representaram algum impacto no desenvolvimento e mercantilização desta categoria de jogos.

#### **3.1 Contextualizando As Teorias Digitais**

Enquanto o manuscrito conta com alguns milênios de história, e o texto impresso com alguns séculos, a escrita digital ainda está engatinhando em suas primeiras décadas de existência. Historicamente, o texto escrito sempre foi reservado às classes privilegiadas. Mesmo quando a imprensa de tipos móveis de Gutenberg possibilitou uma maior popularização e certa democratização no acesso do texto escrito, os círculos culturais de maior influência social e econômica procuraram formas de limitar esse acesso, com impostos e limitações legais para a circulação de volumes. Segundo o pesquisador literário brasileiro Almir Corrêa, tal preceito elitista não desaparece com o surgimento de novos formatos, apenas se adapta. Com o surgimento do texto digital, infinitamente mais acessível que os manuscritos da antiguidade ou que os livros modernos, tais círculos se recusaram a reconhecer sua validade, dificultando sua aceitação (CORRÊA, 2004, p. 4-8).

As ciências duras abraçaram rapidamente o novo formato de troca de idéias e o ferramental eletrônico; as ciências humanas, resíduo onde habita a maior parte da elite cultural, mantiveram o livro impresso como único e válido expositor de idéias. A técnica digital ainda é vista com reticência ou com desprezo (CORRÊA, 2004, p. 7).

Apesar de termos observado desenvolvimento neste aspecto nas últimas décadas, ainda há muito chão a percorrer no caminho digital. Para além desta questão elitista apontada por Corrêa, segundo outro pesquisador brasileiro da área, Lourival Holanda, houve um medo de que os meios digitais representem o fim dos meios analógicos. No caso da literatura tradicional, é pouco provável que o livro impresso seja abandonado tão cedo, se é que um dia será. O papel não mostra sinais de esgotamento por mais que outras modalidades, como as narrativas digitais, tenham ganhado força. Logo, tal medo se mostrou infundado e já se deu por superado (HOLANDA, 2011, p. 97). Como colocado por Hayles, os livros são confiáveis e versáteis demais para se tornarem obsoletos e substituíveis pelo digital. Ela acrescenta que a chegada do digital nos oferece a oportunidade de olhar para o impresso com novos olhos e assim perceber o quão profundamente a teoria literária é baseada em presunções sobre as especificidades do impresso (HAYLES, 2004, p. 87). Ou seja, não é uma teoria pura pois está presa ao meio, de forma que não pode ser integralmente deslocada ou aplicada a outros meios.

A literatura eletrônica tem formas próprias de criação, divulgação, venda, compartilhamento, preservação e relegação ao esquecimento (HAYLES, 2009, p. 50). Em outras palavras, a literatura digital tem suas particularidades e precisa ser tratada como tal. Precisamos enxergá-la em sua singularidade, pois vê-la através das lentes que usamos para a literatura impressa é como não a ver realmente (HAYLES, 2009, p. 20). Em um mundo ideal, teríamos teorias que se deslocam de um meio ao outro, teorias universais, não dependentes do meio. Mas, por enquanto, já seria um começo caso tivéssemos teorias específicas para cada mídia. Hayles reforça a necessidade de tais teorias independentes do meio serem buscadas, criticando a demora dos estudos literários em reconhecer a importância de análises

específicas para a mídia digital (HAYLES, 2004, p. 68). E embora estejamos neste caminho, este se pavimenta com base nas teorias de mídia já bem estabelecidas. Por isso partimos da literatura tradicional para falar de literatura digital, e partimos do digital para tratar de videogames. Pois, como reforça Hayles, uma análise específica para uma mídia não significa uma análise que isola tal mídia das outras (HAYLES, 2004, p. 69).

De qualquer forma, precisamos ver os novos meios com uma perspectiva também nova para perceber que eles não ameaçam a literatura, mas a instigam. O que poderia ameaçar a literatura seria a “descrença no poder de renovar e rever as práticas sociais, a descrença de poder reimaginá-las, de ressignificá-las” (HOLANDA, 2011, p. 93). Ou seja, enquanto inovar, reimaginar e reinventar for possível, tanto a literatura quanto seus meios continuarão existindo.

É comum que leitores e teóricos da literatura impressa cheguem à literatura eletrônica com expectativas que foram construídas sobre o modelo analógico, e isto impede a apreciação da singularidade do meio. A literatura digital — sendo movida principalmente pelos jogos, filmes, animações, e artes digitais — é “híbrida por natureza”, e precisa ser apreciada como tal (HAYLES, 2009, p. 21). Hayles reforça:

Quando um trabalho é concebido para aproveitar os recursos de comportamento, visuais e/ou sônicos da Web, o resultado não é apenas uma “versão” na Web, mas uma produção artística inteiramente diferente, que deve ser avaliada em seus próprios termos com uma abordagem crítica plenamente atenta às especificidades do meio (HAYLES, 2009, p. 37).

Esta abordagem, ou metodologia, que deveríamos buscar para a literatura digital, e que deve valorizar suas especificidades, não precisa, nem deve começar do zero. É importante que estas especificidades sejam reconhecidas, mas não é necessário abandonar os valiosos recursos das análises tradicionais (HAYLES, 2009, p. 38). Conforme sugere Daniela Maduro, Professora de Literatura da Universidade de Coimbra, para apreciar cada tipo de mídia e suas potencialidades, deveríamos buscar primeiramente “anular essa ansiedade de obsolescência”, que aparece junto com novos meios, esse medo de que uma nova mídia fará com que

outras mídias desapareçam (MADURO, 2012, p. 316). Ao invés de temer e fugir deles, criar novas abordagens, novas metodologias, aproveitando suas particularidades, sem esperar que suas performances se apresentem no mesmo formato que dos meios antecedentes (HAYLES, 2004, p. 87).

Quando a literatura vai de um meio para outro — da oralidade para a escrita, do manuscrito para o impresso, do impresso para o digital —, ela não abandona todo o conhecimento acumulado pelas outras modalidades, mas tenta reproduzir os efeitos do meio anterior conforme as especificidades do meio mais recente (HAYLES, 2009, p. 74). É preciso ver e analisar a literatura como a soma do formato com o meio (MADURO, 2012, p. 315), para perceber que a transposição de um meio a outro não necessariamente invalida uma obra como literatura. Muito pelo contrário, segundo o pesquisador ludologista Jesper Juul, a possibilidade de deslocar uma obra para outro tipo de mídia que não seu original, seria uma prova de que tal obra, e as mídias envolvidas, têm potenciais narrativos (JUUL, 1999, p. 27). Desdenhar da literatura digital, uma literatura nascida no digital (*digital born*), por ser diferente da literatura impressa, que foi concebida para ser um texto impresso, é como tentar deslegitimar o livro impresso por não ser manuscrito, por ter sido digitado em um computador e impresso ao invés de ser copiado a mão.

Ainda segundo Maduro, o foco da crítica literária, ao se voltar para o digital, deveria ser em desenvolver novos conceitos e abordagens, ao invés de desconsiderar a contribuição do digital por não caber nas caixinhas pré-fabricadas usadas pela literatura tradicional. O atrito entre diferentes tipos literários, dificultou a integração da literatura digital no rol de estudos literários acadêmicos, atrasando ou até impedindo o uso de novas perspectivas para a literatura em si (MADURO, 2012, p. 316).

Após estabelecer que: a) a literatura digital é um fenômeno singular, ainda que não desconectado totalmente do tradicional; e que b) precisamos de métodos que apreciem esta singularidade, ainda que possam se basear em métodos literários tradicionais; partimos para uma revisão histórica da literatura digital.

### 3.2 Um Breve Histórico Do Digital

O computador começou a ser usado como um instrumento de escrita pessoal já nos anos 1950, logo em seus primórdios, de forma que não demorou muito para que a literatura se fizesse presente na mídia digital. Os poetas concretistas da época encontraram no digital um meio adequado para suas criações (PORTELA, 2005, p. 73-74). A fluidez e a mutabilidade do digital possibilitaram “a ilusão de um fluxo de consciência narrativo coerente”, de uma forma que a tinta no papel nunca pôde oferecer (HAYLES, 2009, p. 93). E este uso do digital na literatura representa mais uma continuidade do que uma quebra. Afinal, tendências de repensar a linearidade do texto já se faziam presentes, mesmo antes da popularização do digital, como se pode observar na obra dos já mencionados poetas concretistas, nas vanguardas simbolistas do século XIX (FERNANDES, 2008, p. 120), e também nas ideias pós-estruturalistas.

De acordo com o teórico literário da ciberliteratura Rui Torres, esta literatura experimental do século XIX, que já se colocava como transgressora das convenções dominantes, ganha novas possibilidades com o digital. Rompendo com a literatura clássica, dominante, oficial e consagrada, estes artistas procuraram superar os limites da teoria dos gêneros. Apesar de isso não significar que tal literatura tenha “menos estruturação, menos elaboração estética, menos conceptualização, ou menos ambição cultural”, ainda assim ela foi, e ainda é, ativamente rechaçada, marginalizada pela ideologia literária e pela economia do mercado editorial (TORRES, 2004, pp. 116-117). Essa marginalização, no entanto, não será relevante, caso as pessoas, o público de forma geral, enxerguem a literatura nessas mídias. Pois, como colocado por Terry Eagleton, se as pessoas “decidirem que se trata de literatura, então, ao que parece, o texto será literatura”. Eagleton estabelece que o status de literatura está mais ligado à forma como “as pessoas se *relacionam* com a escrita”. Isto significa que não há uma “essência da literatura”, logo “qualquer fragmento de escrita pode ser lido não-pragmaticamente” ou “poeticamente”. Para exemplificar sua ideia, Eagleton explica como uma descrição de horários de trens

pode ser lida como literatura, caso o leitor a use para refletir sobre “a velocidade e complexidade da vida moderna” (EAGLETON, 2006, p. 13-14). Esta declaração de Eagleton nos faz pensar no poder concedido ao público, aos leitores, pois a literatura só se desenrola sob olhares e interpretações que assim permitam que a faça, ou seja, o potencial literário está na visão do leitor.

A literatura cultivada no mundo digital se mostra algorítmica, generativa, virtual, usando as possibilidades do meio de forma criativa, promovendo experimentação (TORRES, 2004, pp. 117-118), além de trazer a inovação já dita como necessária para a sobrevivência literária. As possibilidades combinatórias oferecidas pelo meio digital se moldam perfeitamente à “base linguística da criação poética”, que segundo o poeta português Herberto Helder seria justamente este “princípio combinatório” (HELDER, 1964, p. 50).

O fato é que não há indicações, no horizonte tecnológico, de algo que torne o digital obsoleto, desnecessário ou que ameace sua hegemonia. E embora sua acessibilidade ainda seja limitada — quando não por certos círculos culturais, pelas questões sócioeconômicas e mercadológicas —, o digital ainda é o meio mais acessível para possibilitar que sujeitos comuns se tornem escritores ou autores publicados. O que, segundo Holanda, é um ganho cultural, pois aumenta o debate e a diversidade de pontos de vista disponíveis (HOLANDA, 2011, p. 96). Em um contraponto, essa acessibilidade também traz facilidade para a disseminação de desinformação, discursos de ódio, *fake news* e conteúdos conspiratórios, como podemos observar nas notícias nacionais e internacionais dos últimos anos. O que faz com que Hayles levante o questionamento sobre a possibilidade desta acessibilidade nos soterrar com besteiras, inutilidades e assuntos nocivos (HAYLES, 2009, p. 20). A solução para não se afogar neste mar de imbecilidades seria saber selecionar os conteúdos de forma crítica, fazer escolhas bem informadas e aprender a navegar neste dilúvio de informações (HOLANDA, 2011, p. 93). E este talvez seja um dos grandes desafios da chamada Era da Pós-Verdade<sup>58</sup> para nós, indivíduos e

---

<sup>58</sup> Segundo a Oxford Dictionaries, o termo “pós-verdade” foi usado pela primeira vez em 1992 pelo dramaturgo sérvio-americano Steve Tesich. Apesar de ter sido usado desde então, houve uma ampla popularização a partir de 2016, com um crescimento de 2.000% no seu uso, de forma que foi eleita

sujeitos políticos, pois demanda tempo, energia e o desenvolvimento de um senso crítico.

### 3.3 Uma Visão Do Hipertexto

O termo “hipertexto” foi cunhado por Theodor Nelson em 1963 (LIMA, 2008, p. 61). Na época, Nelson trabalhava no projeto Xanadu, cujo objetivo era desenvolver uma relação diferenciada com textos. Uma relação não-linear, em forma de uma rede de nós, que poderia ser percorrida de forma não-sequencial pelo leitor. Para este tipo de texto (não-linear, não-sequencial, em rede de nós), ele sugeriu o nome “hipertexto” (MADURO, 2012, p. 298). Em uma obra posterior, Nelson definiu o hipertexto como “escrita não-sequencial, conexões possíveis para seguir, oportunidades de leitura em diferentes direções”<sup>59</sup> (NELSON, 1992, p. 6). Assim, “quando as primeiras obras de literatura eletrônica surgiram, elas adotaram a estrutura do hipertexto, apresentando-se como blocos de texto ou lexias conectados entre si através de hiperligações” (MADURO, 2012, p. 298).

As definições posteriores do termo variam levemente, mas sempre giram ao redor da ideia do “não-sequencial”. O pesquisador Manuel Portela, da Universidade de Coimbra, reforça a ideia da escrita não-sequencial, uma rede de nós que podem ser percorridos de forma não-linear (PORTELA, 2005, p. 69). A pesquisadora paranaense Elaine Lima também menciona a não-linearidade do hipertexto, a leitura não-sequencial, e acrescenta ainda a ideia de texto como um tecido, uma trama que dissolve fronteiras, uma trama descentralizada, sem um centro único, mas com múltiplas entradas, saídas, e centros possíveis. Segundo ela, o texto seria recentralizável de acordo com os interesses do leitor, e estes pontos de convergência entre o texto digital e as teorias pós-estruturalistas seriam resultado da tentativa de superar o texto escrito, ir além dele (LIMA, 2008, p. 63).

---

pela instituição como a palavra do ano. Disponível em: <https://languages.oup.com/word-of-the-year/2016/>. Acesso em: 10. Jan. 2023.

<sup>59</sup> Tradução livre para “*non-sequential writing* — links, possible connections to follow, reading opportunities in different directions”.

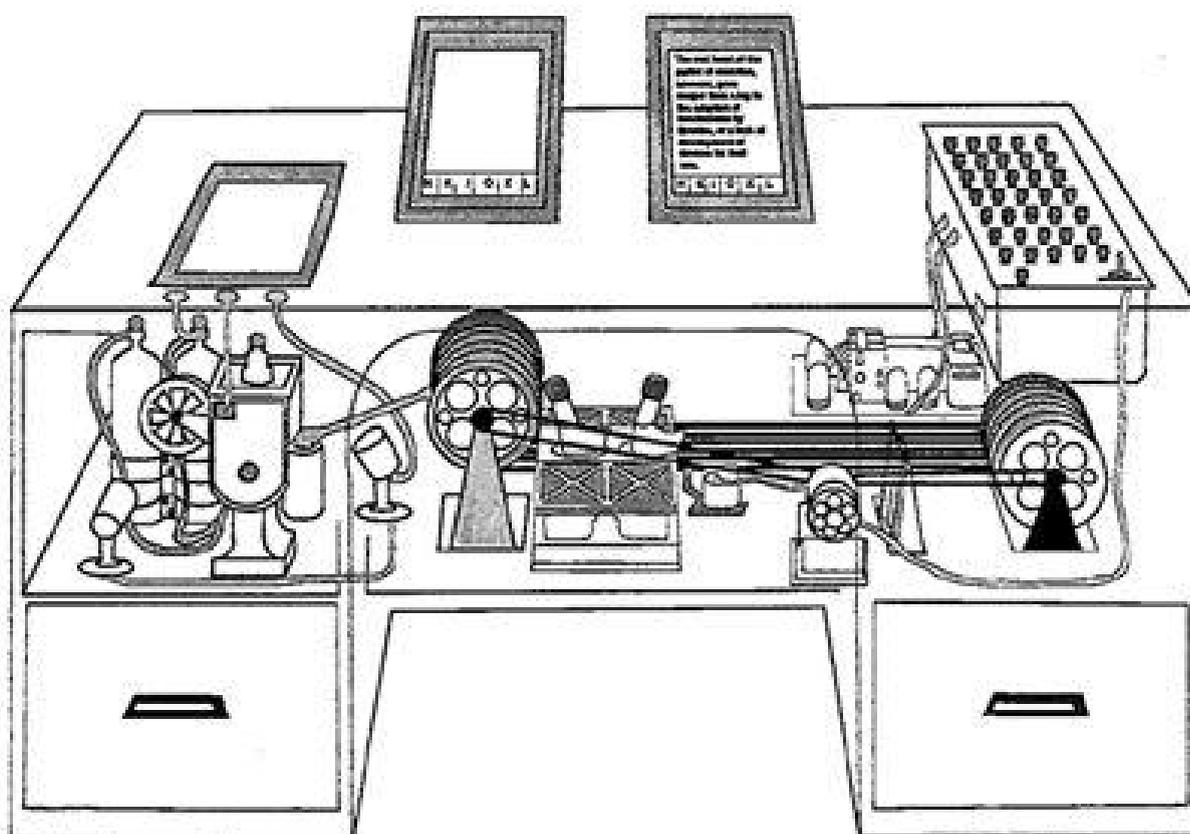
Algumas das discussões sobre estes termos, apontam também suas limitações. Lev Manovich, crítico de cinema e pesquisador de novas mídias, sugere que o leitor pode apenas percorrer caminhos pré-definidos pelo autor. De forma que o leitor não seria capaz de percorrer a totalidade dos caminhos possíveis, e seria assim apenas um receptáculo dos caminhos traçados pelo autor, num processo alienador (MANOVICH, 2000, p. 42). Sobre a limitação do hipertexto e seu suposto poder alienante, Lima contra-argumenta que assim como o meio impresso tem suas limitações, o meio digital também apresenta as suas. Ela observa como irônico o fato de apenas o digital ser taxado de alienante, ou alienador, enquanto o analógico é visto como o processo contrário, desalienante, sendo a leitura de livros parte importante do desenvolvimento de pensamento crítico (LIMA, 2008, p. 66).

Apesar do termo ter sido cunhado no século XX, o conceito de hipertexto remonta às enciclopédias do século XVIII, que possibilitavam que o leitor pulasse de um termo a outro sem seguir a ordem imposta pelo volume, ou ainda que o leitor consultasse apenas um termo por vez (HOLANDA, 2011, p. 90). O objetivo da enciclopédia nunca foi ser lida de forma linear, ou mesmo completa, mas de ser consultada de forma pontual ou seguindo uma trilha de links, elos entre um termo e outro. O que nos mostra mais uma vez a relação do desenvolvimento do digital com analógico.

Ao abordar a profundidade do hipertexto, Hayles levanta nove pontos sobre a sua especificidade. Segundo ela, o hipertexto 1) é uma imagem dinâmica; 2) apresenta semelhanças tanto com o analógico quanto com o digital; 3) é gerado através de fragmentações e recombinações; 4) apresenta profundidade, tendo três dimensões; 5) é escrito tanto em código eletrônico quanto em linguagem “natural”; 6) é mutável e transformável; 7) é um espaço de navegação; 8) é escrito e lido em ambientes cognitivos; 9) inaugura e demanda práticas de leitura ciborgue (HAYLES, 2004, p. 68). Apesar de focar no aspecto eletrônico do hipertexto, Hayles chama atenção para o fato de que limitar o hipertexto ao eletrônico é perder a oportunidade de compreender a transformação de um gênero literário que passa de uma mídia para outra. Ela exemplifica esta ideia apresentando o precursor analógico do

hipertexto digital: o Memex, de Vannevar Bush, representado na Figura 14 (HAYLES, 2004, p. 69). Bush, um engenheiro, inventor e político norte-americano<sup>60</sup>, apresentou o Memex em 1945, no artigo “As We May Think”, e justificou sua lógica de rede interligada, afirmando que a mente humana opera por associação, pulando de um item para outro de forma não-linear, não-sequencial (BUSH, 1945, p. 17). Ou seja, seria lógico organizar o conhecimento de uma forma parecida. Hayles descreve o Memex como uma máquina analógica de indexação associativa (HAYLES, 2009, p. 78).

Figura 14: Memex.



Fonte: “De Vannevar Bush e seu “Memex” à internet”. Disponível em:

<https://designbueno.wordpress.com/2012/03/01/hello-world/>. Acesso em 18. Jul. 2022.

<sup>60</sup> Como engenheiro e inventor, Bush defendeu o desenvolvimento de pesquisa e tecnologia, o que, junto com seu cargo político, fez com que ele fosse um dos primeiros diretores do Projeto Manhattan, o projeto responsável por desenvolver a bomba atômica que encerrou a Segunda Guerra Mundial com os bombardeios que massacraram a população japonesa em Hiroshima e Nagasaki. Disponível em: <http://www.tipografos.net/internet/vannevar-bush.html>. Acesso em: 18. Jul. 2022.

Assim como o hipertexto, o Memex “simulava o funcionamento rizomático do cérebro humano, dividindo a informação em blocos reunidos por intermédio de hiperligações, sem qualquer hierarquia numérica ou alfabética entre si” (MADURO, 2012, p. 298). Muitas das ideias aplicadas ao texto eletrônico — como a não-linearidade, a descentralização do desenvolvimento textual, e o foco transferido do autor para o leitor — já eram discutidas por teóricos pós-estruturalistas quando da definição do hipertexto digital. Ou seja, as ideias já existiam, o digital apenas possibilitou que fossem aplicadas de forma diferenciada ou mais prática. É possível dizer que alguns destes conceitos se viram contemplados pela estrutura do digital, ao mesmo tempo que podemos ver o digital como um resultado desta busca pela não-linearidade. E segundo Maduro, tal não-linearidade acabou sendo característica estruturante do digital, uma vez que “o texto eletrônico nunca poderia ser linear porque a forma como ele sobrevive no computador não é linear” (MADURO, 2012, p. 316).

Segundo George Landow, teórico da literatura eletrônica, o hipertexto, além de apresentar pontos em comum com as teorias literárias e semiológicas contemporâneas, possibilitou uma “encarnação quase embaraçosamente literal”<sup>61</sup> da descentralização de Derrida (2019) e das concepções de Barthes (1992) de texto autoral e texto de leitor (LANDOW, 1997, p. 33-34). Segundo Juul, o mérito de Landow foi ter apontado que hipertexto e tecnologia não são oposições radicais à cultura e ao livro, e que as características do hipertexto foram até profetizadas em antigas discussões literárias, como no já mencionado artigo *As We May Think* (1945) de Vannevar Bush, e também com obras como a narrativa digital *afternoon, a story* (1990) de Michael Joyce e o conto *O Jardim de Veredas que se Bifurcam* (2007) de Jorge Luis Borges. No entanto, Juul considera que Landow vai longe demais ao afirmar que o poder concedido ao leitor o torna um autor; o leitor pode influenciar e escolher o caminho, mas não inventar ou decidir as consequências (JUUL, 1999, p. 18-19). Como pontuado por Daniela Maduro, o trabalho do leitor não é fazer algo

---

<sup>61</sup> Tradução livre de “almost embarrassingly literal embodiment”.

novo, não é ser autor, mas “costurar” os elementos apresentados. Ao mesmo tempo, o autor do hipertexto não precisa de um púlpito, dando preferência à independência de seu texto, e também do leitor (MADURO, 2012, p. 300-301).

No ano de 1980, “baseado no mesmo princípio organizacional do hipertexto”, é criado “o primeiro software dedicado exclusivamente à produção literária”. Com o nome de *Storyspace*, o programa “pretendia responder, tecnológica e metaforicamente, ao desejo pós-estruturalista de um texto em aberto e rizomático” (MADURO, 2012, p. 298). Foi neste software que obras como *afternoon, a story*, de Michael Joyce, foram produzidas.

Ao se discutir o conceito de hipertexto, é comum que outros termos apareçam, como cibertexto e hiperlink. Se o hipertexto é o conjunto de textos interligados, o hiperlink, ou apenas link, é o elo que conecta essa trama. Estamos habituados com o termo e seu uso na era da internet, mas o que nem sempre se percebe é que o conceito geral não é uma novidade, e já existia na escrita analógica, precedendo assim o surgimento do digital. Referências cruzadas, notas de rodapé, e notas finais são exemplos de hiperlinks analógicos, por assim dizer (HAYLES, 2009, p. 44).

Da mesma forma, o cibertexto nasceu analógico antes de se tornar digital. O termo é um neologismo derivado do livro *Cybernetics* (1948) de Norbert Wiener, que contribuiu com o desenvolvimento das bases dos computadores digitais. O conceito de cibertexto foca na organização mecânica do texto, de forma que a mídia utilizada é parte integrante do resultado. Sua concepção exige maior atenção ao leitor (usuário ou consumidor de texto) como uma parte integrante do texto (AARSETH, 1997, p. 1). O prefixo “ciber” indica “máquina”, logo é comum que cibertexto seja descrito como uma máquina de fazer textos, um dispositivo mecânico, analógico, de produção e consumo de signos verbais, uma perspectiva de possíveis textualidades na qual as partes mecânicas têm um papel definitivo (AARSETH, 1997, p. 21-22). Apesar de poder parecer uma novidade para leigos da área, o cibertexto não é uma forma revolucionária de texto, ele sequer é uma quebra com a textualidade tradicional. Ainda assim, ele representa uma oportunidade de expandir o estudo

literário para incluir um fenômeno marginalizado no campo da literatura (AARSETH, 1997, p. 18).

### 3.4 Ludologia X Narratologia

Segundo o Dicionário online de Teoria de Videogames<sup>62</sup>, narratologia é o estudo de narrativas em geral, mas de forma mais específica, é o estudo de jogos como sistemas narrativos. No mesmo Dicionário, a ludologia é definida como o estudo dos jogos com a perspectiva de um campo de estudos exclusivo para jogos, de forma a diferenciá-lo de outros campos, especialmente do campo narrativo (JUUL, 2005). O termo ludologia foi sugerido por Gonzalo Frasca em um artigo publicado em 1999, *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Frasca parte do modelo já estabelecido de narratologia — conceito que buscava unificar as produções acadêmicas sobre narrativa em diferentes campos de estudo —, para sugerir que o vocábulo ludologia seja a unificação dos estudos sobre jogos e brincadeiras (MÄYRÄ, 2008, p. 8). Embora seja possível que o termo já tivesse sido usado anteriormente, nos reportamos aqui à definição de Frasca.

Como já mencionado, a literatura digital enfrenta o desprezo de círculos culturais desde seu surgimento. Vários argumentos são usados para deslegitimar as obras digitais. Ainda assim, esta forma literária vem ganhando espaço e se adaptando. E mesmo os jogos digitais têm ganhado reconhecimento como narrativas, ou pelo menos como narrativas em potencial, por teóricas da área como Linda Hutcheon e Katherine Hayles, que frequentemente mencionam jogos em suas obras sobre literatura eletrônica. No entanto, outros autores relevantes para os estudos dos jogos, e da própria literatura eletrônica como Jesper Juul e Espen Aarseth descrevem suas reservas em considerar a narrativa desenvolvida durante um jogo como literatura digital.

---

<sup>62</sup> Escrito por Jesper Juul como um complemento ao seu livro *Half-Real* (JUUL, 2005).

Jesper Juul, um teórico e designer de jogos dinamarquês, dedicou sua tese de mestrado, *A Clash Between Game and Narrative*, a tentar mostrar como é impossível um jogo conter narrativa, pois a essência do jogo é interatividade, o que seria completamente incompatível com narratividade na visão de Juul. Apesar de seu levantamento cuidadoso e da discussão relevante, Juul escreveu sua tese nos anos 1990 (a primeira publicação como obra à parte foi em 1999). Isto significa que os exemplos de jogos que baseiam sua tese são muito diferentes dos jogos que temos disponíveis no mercado hoje. A tecnologia disponível para jogos há três décadas era consideravelmente menos potente, com recursos e possibilidades reduzidas, quando comparada com o que temos disponível hoje, ou mesmo há uma década.

Juul afirma logo na primeira página de sua tese que jogos digitais simplesmente não podem contar histórias porque não são mídias narrativas (JUUL, 1999, p. 1). Seu argumento parece tautológico e facilmente colapsável sobre si mesmo. Se pensarmos que em todo contexto em que a escrita surgiu, seu objetivo inicial era de organização comercial, burocrática ou religiosa, e não como uma forma narrativa (GNANADESIKAN, 2009, p. 1), seria muito fácil, usando a lógica de Juul, afirmar que a escrita não é uma forma narrativa, pois não foi criada para assim ser. Ainda assim, nossa principal fonte narrativa na atualidade é justamente a escrita. Ou seja, seu primeiro argumento não se sustenta. Juul também afirma que apesar de compartilharem algumas características, jogo e narrativa são mutuamente excludentes (JUUL, 1999, p. 1). Novamente o argumento invalida a si mesmo, pois se compartilham características não podem ser completamente excludentes entre si. Mas o principal argumento de Juul, repetido incansavelmente ao longo da tese, é de que para ser caracterizada como narrativa, uma história precisa se dar no passado e ser contada por um narrador, enquanto jogos necessitam se passar no presente para que o jogador possa influenciar os eventos (JUUL, 1999, p. 1). Veremos como tal argumento também tem seus pontos cegos.

Na definição de narrativa de Juul, uma história precisa ter três tempos diferentes: o tempo dos acontecimentos passados, do que é narrado; o tempo do

narrador que olha para este passado e conta o ocorrido; e o tempo da leitura, o tempo do leitor<sup>63</sup>. Na visão de Juul, jogos não permitem esta distância temporal necessária entre o que é narrado, o narrador, e o leitor/jogador, pois no jogo tudo se dá no *agora*, estes três tempos implodem no mesmo momento e só existem juntos (JUUL, 1999, p. 4). Apesar de reforçar a obrigatoriedade de a narrativa estar no passado, Juul menciona a existência de narrativas no futuro (proféticas) e no presente (texto colapsado ou fragmentado; texto objetivo sem comentários) (JUUL, 1999, p. 30-32). É comum que textos religiosos apresentem narrativas proféticas, sobre o futuro de seus crentes, assim como um roteiro de filme ou peça de teatro pode se dar como uma narrativa no tempo verbal do presente.

O próprio Juul reconhece a possibilidade de contornar essa implosão dos três tempos da narrativa, quando jogos apresentam momentos de narração sobre acontecimentos do passado intercalados com momentos de interatividade no presente. Ele apresenta como exemplo o jogo *Myst* (Cyan, 1993), no qual grande parte da história se dá antes do jogador iniciar sua jornada, porém é preciso jogar para desvendar estes acontecimentos (JUUL, 1999, p. 4). É precisamente esta lógica que muitos jogos narrativos atuais seguem. É o caso de *Alice: Madness returns* e de *Hollow Knight*. Em ambos os jogos, quanto mais se avança no jogo, mais se descobre sobre o passado que levou o avatares ao ponto inicial do jogo. É muito comum que estes jogos narrativos, que seguem esta lógica, apresentem *cutscenes* em dados momentos para dar seguimento à narrativa. Durante as cenas, a interatividade fica em segundo plano, mas não desaparece. Assim como nos momentos de interatividade, a narrativa pode ir para o segundo plano, dando mais espaço para os elementos lúdicos do jogo e nem por isso abandonando a tela.

Como já mencionado, Juul sugere que para conferir a existência de uma narrativa em um meio, podemos avaliar se a história narrada é transferível para outro tipo de mídia sem se tornar irreconhecível, e de forma que a ordem essencial

---

<sup>63</sup> Juul parte do conceito narrativo definido por Aristóteles, em *Poética* (335a.C~323a.C.), no qual a narrativa tem dois níveis: o nível da história e o nível do discurso. O nível da história trata dos eventos ocorridos no passado, enquanto o nível do discurso trata da narração destes eventos por um narrador. O nível do discurso pode manipular a ordem dos fatos para obter o efeito desejado, não sendo necessário seguir a ordem cronológica (JUUL, 1999, p. 29).

dos fatos possa ser identificada. Este teste demonstra a existência da narrativa e sua independência de uma mídia específica. Juul, porém, julga ser impossível transferir um romance, um filme ou uma peça de teatro para o formato do jogo, ou vice e versa, pois, cada sessão de jogo seria diferente (JUUL, 1999, p. 27). Novamente, os argumentos de Juul não se aplicam ao estilo dos jogos mais recentes aqui em pauta. Baseado em exemplos de jogos com temáticas cinematográficas da sua época, como *Star Wars* (Atari, 1983) e *E.T.* (Atari, 1982)<sup>64</sup>, Juul declara ser impossível transmitir um enredo em um jogo (JUUL, 1999, p. 27). Jogar estes dois jogos realmente não nos permite conhecer a narrativa dos filmes em que se baseiam. Isto não significa, porém, que outros jogos, com outras estratégias e jogabilidades não consigam oferecer experiências muito mais significativas, que por vezes não só apresentam a narrativa filmica em que se baseiam, mas vão além. E como mencionado no segundo capítulo desta dissertação, conseguimos extrair narrativas completas, com começo, meio e fim tanto de *Alice:Madness Returns* quanto de *Hollow Knight*.

Nos últimos anos vimos várias narrativas transitarem entre essas diferentes mídias. Os livros de Andrzej Sapkowski foram contemplados com um universo gráfico no jogo *The Witcher* (CD Projekt RED, 2007) e mais recentemente com uma série homônima que ainda está sendo produzida (Netflix, 2019); as séries de jogos *Street Fighter* (Capcom, 1987-2022); *Mortal Kombat* (Midway Games, 1993-2020); *Prince of Persia* (Ubisoft, 1993-2010), *Silent Hill* (Konami, 1999-2012), *Tomb Raider* (Square Enix, 1996-2019), *World of Warcraft* (Blizzard, 2004-2020), *Uncharted* (2007-2017), e *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2016-2020), foram transpostas para o cinema<sup>65</sup>; e jogos, como *God of War* (Sony, 2005-2022) e *The Last of Us* (Naughty

---

<sup>64</sup> Nos anos 1980 e 1990 houve uma tendência de jogos com temáticas baseadas em filmes de sucesso, como os exemplos dados por Juul. No entanto, estes jogos ofereciam apenas uma roupagem baseada nos filmes, sem explorar a narrativa. De forma que não é possível entender a história do filme através do jogo.

<sup>65</sup> Respectivamente: *Street Fighter: a Última Batalha* (Universal, 1994), *Street Fighter: A Lenda de Chun-Li* (20<sup>th</sup> Century, 2009); *Mortal Kombat* (New Line, 1995), *Mortal Kombat: A Aniquilação* (1997), *Mortal Kombat* (Adelaide, 2021); *Príncipe da Pérsia: As Areias do Tempo* (Walt Disney, 2010); *Terror em Silent Hill* (Clímax, 2006), *Silent Hill: Revelação* (PlayArte, 2012); *Lara Croft: Tomb Raider* (Paramount Pictures, 2001); *Lara Croft: Tomb Raider: A Origem da Vida* (Paramount Pictures, 2001); *Tomb Raider: A Origem* (Warner Bros, 2018); *Warcraft: O Primeiro Encontro de Dois Mundos* (Legendary, 2016); *Uncharted* (Sony, 2022); *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2017).

Dog, 2013-2020), já estão confirmadas para o formato em seriado. Alguns destes jogos foram também transpostos para a literatura, em séries de livros, como é o caso de *World of Warcraft* e *Assassin 's Creed*. E estes são apenas alguns dos exemplos mais populares. Logo, observando a ressalva de Juul — de que um videogame só poderá ser considerado uma mídia narrativa se for possível transferir histórias de outras mídias dele e para ele (JUUL, 1999, p. 28) —, podemos dizer que videogames são sim mídias com potencialidades narrativas, apesar de não serem obrigatoriamente narrativas.

Ao pensar em *Hollow Knight* e *Alice: Madness Returns* também vemos a narrativa adaptada em outros formatos. *Hollow Knight* é uma obra original, mas seus criadores expandiram sua narrativa para os quadrinhos após o sucesso do jogo. Até o momento, apenas um capítulo foi publicado. Com dezesseis páginas, o capítulo traz um pouco da jornada de Quirrel, um personagem que o jogador encontra algumas vezes em suas andanças por *Hallownest*. Quirrel tem um papel fundamental no desenrolar do jogo, de forma que seu auxílio é indispensável para concluir a jornada do herói. Ao interagir com ele, descobrimos que ele perdeu sua memória e tem apenas uma vaga ideia de sua missão. Os quadrinhos mostram acontecimentos que antecedem o jogo, sendo assim chamado de *prequel*, em inglês, ou em português “prequela”, “prequência”. A amnésia, parcial e/ou temporária é um recurso narrativo comum, que permite manter o mistério sobre certas informações, para que assim sejam descobertas pelo leitor/jogador, e pelas personagens, no momento propício da história, sendo também muito útil como um condutor da exploração em videogames.

Enquanto *Hollow Knight* traz um enredo original, *Alice: Madness Returns* é uma continuação alternativa para os livros de Lewis Carroll, que também foram adaptados para diversas mídias: quadrinhos, desenhos animados, filmes, diferentes tipos de jogos, entre outros. Apesar de introduzir elementos novos à narrativa original, a produção do jogo também bebeu em fontes de adaptações prévias, como a animação da Disney (1951), que inspira alguns elementos estéticos do jogo, como o tradicional vestido azul com avental branco, e estátuas com traços da Alice-Disney.

Além de emprestar elementos da realidade, como o sobrenome Liddell<sup>66</sup>, a aparência de Alice Liddel (corte de cabelo e traços infantis, visíveis na Figura 15) para a Rainha Vermelha e as acusações de pedofilia<sup>67</sup>.

**Figura 15: À esquerda, Alice Pleasance Liddell - fotografada por Charles Dodgson em 1860, aos 7 anos de idade. À direita, A Rainha Vermelha, em *Alice: Madness Returns*.**



**Fonte: “Alice Liddel”. Disponível em:**

**[https://pt.wikipedia.org/wiki/Alice\\_Liddell#/media/Ficheiro:Alice\\_Liddell.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Alice_Liddell#/media/Ficheiro:Alice_Liddell.jpg).**

**Acesso em 05. Set. 2022. / MCGEE, American. *The Art of Alice Madness Returns*. Guangdong Province: 1010 Printing International, 2011, p. 130.**

<sup>66</sup> Alice Pleasance Liddell (1852-1934) inspirou a personagem homônima, embora apenas seu primeiro nome apareça nas obras de Carroll.

<sup>67</sup> Considerando sua relação com crianças (exclusivamente meninas), algumas declarações controversas e fotos sexualizadas que tirou destas meninas (algumas completamente nuas), Lewis Carroll, pseudônimo de Charles Lutwidge Dodgson, tem sido visto como pedófilo nas últimas décadas. Não há provas incontestáveis ou depoimentos conclusivos. O caso é incansavelmente analisado na literatura, sem que alguém possa dar um veredito. O fato é que, se o caso acontecesse sob a legislação brasileira atual\*, Carroll poderia ser, no mínimo, acusado por produção e posse de pornografia infantil. Mas considerando que a legislação inglesa só criminalizou tal posse e produção a partir de 1978 com o *Protection of Children Act*, não há muito que possa ser afirmado sem recair em anacronismos. Toda esta controvérsia pode ser um dos motivos pelos quais o tema de abuso sexual e pedofilia aparecem em algumas adaptações de sua obra, como é o caso de *Alice: Madness Returns*.

\*O Estatuto da Criança e do Adolescente proíbe:

Art. 240. Produzir, reproduzir, dirigir, fotografar, filmar ou registrar, por qualquer meio, cena de sexo explícito ou pornográfica, envolvendo criança ou adolescente: (Redação dada pela Lei nº 11.829, de 2008).

Art. 241-B. Adquirir, possuir ou armazenar, por qualquer meio, fotografia, vídeo ou outra forma de registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente: (Incluído pela Lei nº 11.829, de 2008).

Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm). Acesso em 09. Nov. 2022.

Outro argumento usado por Juul para anular a narrativa lúdica, é a impossibilidade de compactar ou estender o tempo de uma narrativa em um jogo. Segundo ele, narrativas tradicionais podem fazer com que os acontecimentos de um único segundo tenham várias páginas de descrição, enquanto dias, meses e até anos de história podem ser espremidos em poucas linhas. E segundo Juul, os jogos não teriam como manipular o tempo desta forma (JUUL, 1999, p. 33). Este argumento também se vê limitado aos jogos disponíveis para a análise de Juul nos anos 1990. Atualmente, é comum que jogos narrativos utilizem recursos como *flashbacks* e *flashforwards*<sup>68</sup>. É o caso de *Alice: Madness Returns*, que traz as memórias recuperadas de Alice como *flashbacks*, curtos vislumbres do passado escondido por sua amnésia.

Juul também menciona como esta escolha entre estender e comprimir o tempo é relativa ao volume e importância de acontecimentos dentro de um dado período. Ou seja, as narrativas costumam estender períodos com muitos acontecimentos relevantes e comprimir períodos de inatividade. E esta seria uma estratégia essencial para manter a atenção do espectador/leitor, evitando os extremos de tédio ou cansaço (JUUL, 1999, p. 33-34). O teórico afirma ser impossível levar esta compressão ou extensão para os jogos, porém muitos jogos de ação oferecem a opção de câmera lenta para possibilitar a reação do jogador em momentos de acontecimentos rápidos, o que seria uma extensão do tempo. Da mesma forma, alguns jogos oferecem opções de pular períodos ou acelerar a passagem do tempo no jogo, justamente para evitar períodos de inatividade, sendo uma estratégia de compressão do tempo. Ou seja, novamente sua análise se vê inaplicável aos jogos mais recentes.

### 3.5 Ficção Interativa

Ao discutir o hipertexto, Juul menciona que a maioria dos estudos de jogos digitais da época (duas últimas décadas do século XX) usavam a questão

---

<sup>68</sup> *Flashback* é uma cena de vislumbre do passado, enquanto *flashforward* é um vislumbre do futuro.

hipertextual como uma ponte entre jogos e literatura. E neste contexto, surge a expressão ficção interativa, que tanto pode ser uma narrativa pontuada com elementos lúdicos, quanto um jogo com adição de virtudes literárias (JUUL, 1999, p. 2). Hayles corrobora esta questão ao descrever a ficção interativa como uma fronteira não bem definida entre jogo e narrativa, de forma que o termo comportaria tanto jogos que apresentam narrativas, quanto narrativas que contém jogos (HAYLES, 2009, p. 25).

Estipula-se que o termo ficção Interativa tenha sido usado pela primeira vez em 1981 na Revista Byte. Porém, a apresentação e definição do termo foi feita pelas empresas que vendiam tais obras e, portanto, segundo Aarseth, deveríamos olhar para a origem do termo com desconfiança. Aarseth rejeita o termo por considerá-lo controverso, ideológico, e por ele não ter sido definido teoricamente (até aquele momento), o que o faria um termo despido de real sentido. Ainda assim o termo ganhou força nos anos 1980 ao ser usado para o que antes era chamado de “jogo de aventura”<sup>69</sup> (AARSETH, 1997, p. 48). Ou seja, a definição de ficção interativa se deu comercialmente como uma forma de diferenciar estes jogos de aventura com elementos literários dos outros jogos disponíveis no mercado, que não apresentavam as mesmas características (JUUL, 1999, p. 11).

Com o desenvolvimento da tecnologia, estes jogos de aventura, antes baseados em estruturas exclusivamente textuais, foram se aliando a elementos gráficos visuais, deixando esta base textual em segundo plano (JUUL, 1999, p. 11). E este teria sido mais um motivo para a indústria buscar na ficção interativa um novo termo para o produto. Juul aponta a dificuldade de interação como um dos problemas da ficção interativa. Segundo ele, a necessidade de esquadrihar a tela até encontrar as partes do cenário que oferecem interação seria muito cansativo, irritante e atrapalharia a questão narrativa (JUUL, 1999, p. 4). Este problema, porém, foi resolvido no começo do século XXI, quando jogos começaram a dar sinais para o jogador, indicando de forma mais clara quando algum objeto oferece interação. Na

---

<sup>69</sup> Também chamados *Text Based Games* estes jogos de aventura eram jogos de base textual, onde o jogador lia sobre o contexto, e escrevia suas escolhas para dar continuidade a trama. A lógica era semelhante aos jogos de RPG (*role-playing games*) como *Dungeons and Dragons*.

maior parte dos casos, tais objetos apresentam alguma característica diferenciável do restante do cenário. Cores diferentes, contraste de forma ou design, símbolos, contornos ou brilhos.

Se baseando em jogos como *Space Invaders* (Taito, 1977) e *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), Juul comenta como, apesar de a premissa do jogo ser parecida com a de uma narrativa<sup>70</sup>, no jogo já começamos sabendo o final, o desfecho, pois o desfecho seria o objetivo do jogo (JUUL, 1999, p. 3). Embora esta ideia se aplique a muitos jogos de *arcade*/fliperama<sup>71</sup>, temos atualmente jogos com narrativas complexas e finais que não são óbvios. Ou então, que são tão óbvios quanto uma narrativa pode ser. Tão óbvio quanto o final de um romance policial, no qual sabemos que o detetive descobrirá cada detalhe do crime, revelará tudo em um momento propício, o criminoso será capturado e tudo será esclarecido. A novidade de cada obra é *como* tudo isso será feito, e o fato de a estrutura principal ser previsível não invalida um gênero inteiro. Logo, este argumento de Juul também poderia ser apontado como fraco.

Em se tratando dos dois jogos em foco aqui, é impossível saber seus desfechos apenas pela capa ou pelo anúncio do game. Apesar da conexão com o País das Maravilhas original, *Alice: Madness Returns* traz uma perspectiva nova e inesperada sobre o mundo de Alice. Apesar de o tema da loucura aparecer nos livros originais, o jogo dá novas proporções à questão, e sem jogar o jogo e desvendar sua narrativa seria impossível adivinhar que o objetivo final de Alice é salvar órfãos de virarem escravos sexuais, e que para tal ela precisa assassinar seu psiquiatra. Nada disso está dado no encarte do jogo ou nos trailers.

Da mesma forma, em se tratando de *Hollow Knight*, nada prévio ao jogo dá a entender que o avatar do jogador foi gerado por “Seres Superiores”, ou que sua missão é substituir um de seus milhares de irmãos para impedir que o reino dos

---

<sup>70</sup> Que começa com algo errado, algo que precisa ser consertado. O planeta está sob ameaça alienígena ou a princesa é sequestrada. E o papel do herói/jogador é justamente: consertar, salvar, resolver o problema.

<sup>71</sup> Os termos *arcade* ou fliperama são atualmente usados como intercambiáveis. A diferenciação dos termos se perdeu com a despopularização dos ambientes de fliperama, espaços comerciais dedicados a jogos no formato *arcade*, grandes máquinas com telas e controles analógicos que exigem moedas ou fichas para cada sessão de jogo.

insetos seja contaminado através de seus sonhos pela loucura de uma divindade abandonada. Os jogos narrativos atuais são consideravelmente mais complexos que os jogos de três ou duas décadas atrás.

Tendo traçado um caminho teórico para estes termos, o último passo que daremos antes de mergulhar na análise dos jogos pelas perspectivas rizomática, ergódica e difusa da literatura digital, é traçar um histórico conciso dos videogames.

### 3.6 Uma Breve História Dos Videogames

Nos anos 1950, dois segmentos de jogos começam a se desenvolver em paralelo: jogos eletromecânicos para distrair militares em bases; e jogos para relaxar criados em instituições de ensino e/ou governamentais.

Em 1951, Marty Bromley, responsável pelas salas de jogos eletromecânicos em bases militares no Havaí, lançou o SEGA (Service Games), jogos dedicados às horas de lazer depois do serviço, dando início à indústria dos games. (...) Por se tratar de um maquinário pesado e grande, de valor expressivamente alto para aquisição doméstica, estabelecimentos comerciais se especializaram em disponibilizá-los nas Casas de Fliperama inaugurando um mercado próspero e lucrativo (SOUZA, 2014, pp. 31-32).

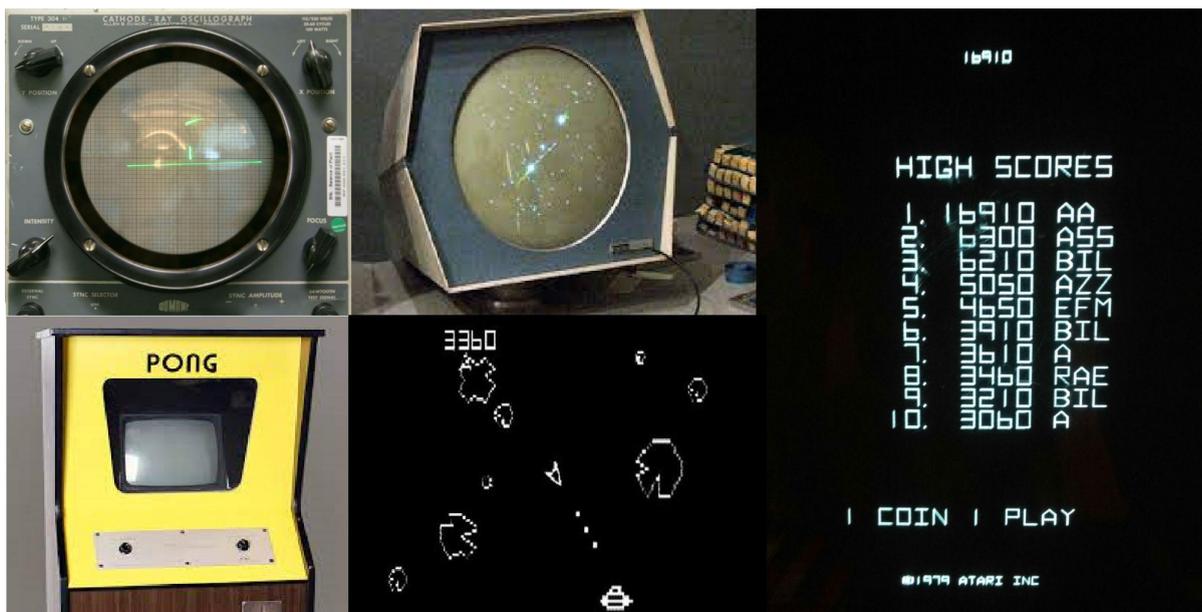
O primeiro telejogo<sup>72</sup>, *Tennis for two*, foi criado pelo físico William Higinbotham, com ajuda do técnico Robert Dvorak, no laboratório Brookhaven em Nova Iorque em 1958. O jogo consistia em um computador analógico ligado a um osciloscópio, que simulava uma partida de tênis. Poucos anos depois, em 1962, *Spacewar!*, foi apresentado por estudantes do Massachusetts Institute of Technology, sendo considerado o primeiro jogo de computador, já que *Tennis for two* estava ligado a um osciloscópio (JUUL, 1999, p. 7). É possível observar a materialidade destes dois jogos na Figura 16. Na década seguinte, é lançado o primeiro jogo a ser disponibilizado comercialmente em larga escala: *PONG* (Atari,

---

<sup>72</sup> Telejogo foi o nome dado no Brasil para os videogames nos anos 1970. No entanto, o nome não se popularizou, de forma que *videogame* se concretizou como termo mais usado. O primeiro jogo a chegar no Brasil foi *PONG* (Atari, 1973), em 1977, alguns anos depois de seu lançamento. Disponível em: <https://milkmellow.com.br/historias-curiosidades/a-historia-dos-games/>. Acesso em 14. Nov. 2022.

1973), que chegou ao público no formato *arcade* (JUUL, 1999, p. 8). Como podemos imaginar ao observar a materialidade de *PONG* na Figura 16, o jogo não se destinava a ser doméstico.

**Figura 16: *Tennis for two*; *Spacewar!*; *PONG*; Pontuação em *Asteroids* e registro das maiores pontuações em *Asteroids*.**



Fonte:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Tennis\\_for\\_Two](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two)

[https://www.interactive.org/news/112018\\_spacewar\\_pioneer.asp](https://www.interactive.org/news/112018_spacewar_pioneer.asp)

<https://www.museumofplay.org/app/uploads/2021/08/Pong-sq.jpg>

[https://www.researchgate.net/figure/Original-vector-based-Asteroids-game-Atari-1979-showing-ship-in-centre-and-floating\\_fig2\\_262309733](https://www.researchgate.net/figure/Original-vector-based-Asteroids-game-Atari-1979-showing-ship-in-centre-and-floating_fig2_262309733)

<http://www.atariasteroids.net/archives/category/recon>

Acesso em: 18. Nov. 2022.

Nolan Bushnell e Ted Dabney fundaram a empresa de eletrônicos Atari em 1972, e começaram imediatamente a produção em massa de *PONG*, que foi lançado no ano seguinte. Este momento pode ser visto como o primeiro passo na popularização dos videogames como formas de entretenimento. No entanto, é importante notar que na lógica destes primeiros jogos, o jogador nunca “ganha”, o jogo simplesmente fica gradualmente mais difícil, até se tornar impossível continuar.

Portanto, ganhar ou finalizar não era o objetivo deste tipo de jogo, mas estender a sessão pelo maior tempo possível ou então obter as maiores pontuações, quebrando o recorde de outros jogadores (JUUL, 1999, p. 8). Assim, os primeiros jogos seguiam um estilo de sessões curtas, o que fazia sentido para jogos de *arcade*/fliperama, pois quanto mais sessões o jogador iniciava, mais gastava em fichas, e mais o estabelecimento lucrava. Quando os jogos começam a ser produzidos para plataformas domésticas, começa a fazer sentido que as sessões de jogo durem mais, uma vez que o gasto em fichas já não é mais o objetivo (JUUL, 1999, p. 9).

Observando os primeiros jogos é possível perceber que já existiam as tendências para temas militares e esportivos. A temática militar — com guerras espaciais, destruição de invasores alienígenas, conquista de territórios — foi diretamente inflada pela corrida armamentista e pela corrida espacial da Guerra Fria (1947-1991). Tal influência também teve seus desdobramentos em outros departamentos culturais, como na literatura e no cinema, com franquias que se desdobram até hoje, como *Guerra nas Estrelas* (Lucasfilm, 1977) (SOUZA, 2014, p. 33).

Em 1972 chega ao mercado o Magnavox Odyssey, o console da marca de eletrônicos Magnavox, sendo o primeiro a oferecer conectividade com televisores, contribuindo assim para a posterior popularização de consoles domésticos (SOUZA, 2014, p. 36). Em 1976 a fabricante Fairchild Semiconductor lança o Fairchild Channel F, o primeiro console de cartuchos, o que possibilitava a venda dos jogos de forma independente dos consoles. Estas duas marcas, porém, foram eclipsadas pelo sucesso do Atari Video Computer System 2600 ou Atari VCS 2600 lançado em 1977. Ainda que o Atari tenha se inspirado em seus precursores — para ser conectável a televisores e operar com cartuchos —, sua maior potência e qualidade garantiram sua popularidade, de forma a ser considerado por muitos como o primeiro console doméstico. Em 1979, o jogo de *arcade Asteroids* (Atari, 1979), inaugurou a era do registro de pontuação dos jogadores, como é possível observar na Figura 16. O jogo também possibilitava visualizar os dez maiores recordes de

uma máquina ao lado das iniciais (até três letras) do jogador que obteve a pontuação<sup>73</sup>.

A história dos jogos acompanha a própria história da tecnologia. Conforme a tecnologia digital se aprimora, com capacidades de processamento e armazenamento maiores e mais eficientes, os produtos vão refletindo esta evolução. A cultura também está diretamente ligada com a tecnologia, de forma que ambas se influenciam mutuamente. E tudo isso reflete no desenvolvimento dos videogames. É possível perceber isso ao se pensar que os primeiros videogames tinham objetivos militares e acadêmicos, mas em poucas décadas seu uso principal se concretizou na indústria do entretenimento (JUUL, 1999, p. 7).

Em 1979, *Galaxian* (Namco) se apresenta como o pioneiro no uso de cores na tela (SOUZA, 2014, p. 34). Em 1980, *Pac Man* (Namco) chega aos fliperamas, também em cores, e junto com suas variantes se consolida como um dos jogos mais populares no formato *arcade* (SOUZA, 2014, p. 37). Em 1982, *Xevious* (Namco) introduz os movimentos verticais à tela já colorida (SOUZA, 2014, p. 35).

Na década de 1980 os computadores pessoais ganham maior popularidade em relação aos consoles domésticos, e embora a cultura dos fliperamas tenha se mantido relativamente popular, com sucessos como *Donkey Kong* (Nintendo, 1985)<sup>74</sup>, houve um declínio no mercado dos jogos eletrônicos devido ao excesso de oferta de jogos de baixa qualidade e diversos plágios. Só nos anos 1990 a indústria dos jogos recuperaria o fôlego. É também neste contexto que surgem os jogos com roupagem de filmes famosos, como os já mencionados *Star Wars* (Atari, 1983) e *E.T.* (Atari, 1982) (SOUZA, 2014, pp. 37-38).

No final da década, em 1989, a Nintendo lança o Game Boy, que apesar de não ter sido o primeiro videogame portátil da história, foi na época (e é até hoje) um dos mais populares da categoria, sendo o terceiro console (portátil ou não) mais vendido da história<sup>75</sup>. Nos anos 1990 os Fliperamas sofrem um desaparecimento

<sup>73</sup> Disponível em: *A História dos Games* <https://milkmellow.com.br/historias-curiosidades/a-historia-dos-games/>. Acesso em: 16. Nov. 2022.

<sup>74</sup> Disponível em: *A História dos Games* <https://milkmellow.com.br/historias-curiosidades/a-historia-dos-games/>. Acesso em: 16. Nov. 2022.

<sup>75</sup> Disponível em: *Dia do Gamer: Os 5 consoles mais vendidos da história*.

gradual devido a popularização dos consoles domésticos e dos computadores pessoais (SOUZA, 2014, p. 36).

Embora os primeiros jogos, como *Tennis for two* (Brookhaven, 1958), *Spacewar!* (MIT, 1962) e *PONG* (Atari, 1973) tenham sido projetados para dois jogadores, as décadas de 1970, 1980 e 1990 foram dominadas por jogos para um único jogador, também chamados *single player* (JUUL, 1999, p. 9). Conseguimos observar a tendência de jogos de jogador único em *Asteroids* (Atari, 1979), *Pac Man* (Namco, 1980) e *Donkey Kong* (Nintendo, 1985). Esta tendência parece ter se mantido também nas décadas de 2000, 2010 e agora no início da década de 2020, com a maioria dos jogos de videogame de alto valor de produção e de mercado sendo desenvolvidos como *single player games* ou jogos de jogador único. As exceções mais famosas seriam os jogos que exigem movimentação corporal como *Just Dance* e *Wii Sports*, disponíveis para até quatro jogadores; jogos de corrida ou colaboração; e os jogos de MMORPG<sup>76</sup>. Os MMORPG estão mais fortemente ligados à cultura *gamer* dos PCs, embora os consoles tenham começado a adaptar esse gênero para suas plataformas nos últimos anos. E neste caso, o número de jogadores online simultaneamente pode chegar a centenas de milhares. O jogo *New World* (Amazon Game Studios, 2021), por exemplo, bateu o recorde em outubro de 2021, poucos dias depois de seu lançamento, com mais de novecentos mil jogadores online simultaneamente<sup>77</sup>.

Os MMORPG são descendentes diretos das MUDs, *Multi User Dungeon*<sup>78</sup>, jogos de aventura textual que podiam ser jogados por vários jogadores de uma vez. As MUDs foram criadas em 1980 por Roy Trubshaw e Richard Bartle, e por possibilitar a simultaneidade de jogadores, e fomentar a ideia colaborativa na criação do espaço, os jogadores acabavam criando comunidades onde a atividade social era

---

<https://olhardigital.com.br/2022/08/29/games-e-consoles/dia-do-gamer-os-5-consoles-mais-vendidos-da-historia/>. Acesso em: 17. Nov. 2022.

<sup>76</sup> *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, que são jogos de representação de papéis massivos de múltiplos jogadores online, em tradução livre.

<sup>77</sup> Mais precisamente 913.634 jogadores. Disponível em: <https://mmorpgbr.com.br/ainda-quebrando-records-new-world-supera-a-marca-de-900-mil-jogadores-simultaneos/>. Acesso em: 14. Nov. 2022.

<sup>78</sup> Masmorra ou Calabouço de Múltiplos Usuários, em tradução livre.

mais importante que a competição (AARSETH, 1997, p. 13). O pesquisador brasileiro Arlindo Machado descreveu as MUDs como ambientes literários que existem pela descrição textual, bem como pela descrição das personagens, dos diálogos e outros elementos. Sendo assim “um texto literário, em contínua expansão, coletivamente construído”, que participantes podem ler e modificar (MACHADO, 2007, p. 218). As MUDs também foram chamadas de *Multi User Domain*, *Multi User Dialogues*, *Multi User Dimensions*, para assim evitar o termo *Dungeon* (JUUL, 1999, p. 65). O conceito de *Dungeon* podia ser visto como pueril, e portanto, vergonhoso para um público-alvo predominantemente masculino, e portanto atravessado por uma cultura de masculinidade frágil.

Vale mencionar que MMORPGs e MUDs têm uma ligação direta com jogos analógicos (de tabuleiro, cartas e/ou dados) de RPG, como *Dungeons and Dragons* (TSR, 1974) e com os chamados jogos de aventura, que se davam por texto digital, como *Adventure* (CROWTHER & WOODS 1977). E que todos eles têm como inspiração comum o mundo literário da Terra Média criado por J. R. R. Tolkien, com aventuras épicas interpeladas por solução de quebra-cabeças e personagens de inspirações mitológicas, como elfos, ogros, dragões, gigantes, feiticeiros e etc. (JUUL, 1999, p. 10).

Em 1993, o jogo *Doom*, que funcionava como *multiplayer* com computadores interligados fisicamente, de forma ainda não-online, impulsiona o desenvolvimento dos jogos de atirador em primeira pessoa, também chamados *first-person-shooter* ou *3D-shooter* (JUUL, 1999, p. 9). O termo se desdobrou em um dos gêneros mais famosos de videogames, onde o jogador assume o ponto de vista do avatar, enxergando apenas seus braços à sua frente, sendo um gênero que privilegia a questão imersiva. Como já mencionado, *Alice: Madness Returns* possibilita a seleção temporária da perspectiva em primeira pessoa, ainda que sua temática favoreça a escolha pela permanência em terceira-pessoa, de forma que Alice esteja sempre presente na tela.

Também em 1993 a internet começa a ser comercializada para o público em geral, iniciando a oferta e procura por jogos online (SOUZA, 1994, p. 39). No Brasil,

apenas nos anos seguintes, em 1994 e 1995, é que a internet com acesso discado começaria a ser comercializada<sup>79</sup>.

Na década de 2000, temos um salto tecnológico, com consoles de maior potência, dispositivos de captura de movimentos, e uma diversidade em oferta de jogos e plataformas. Na década seguinte vemos os contornos atuais desta fatia da indústria do entretenimento tomar forma:

A partir dos anos 2010, observamos de fato o movimento de intersecção das funções, propriedades tecnológicas, linguagens e jogabilidades dos games como parte de um complexo rearranjo das mídias de comunicação na sociedade permitindo sua travessia e a promoção da ludicidade para os mais diferentes campos da produção cultural (SOUZA, 2014, p. 54).

É neste contexto que *Alice: Madness Returns* e *Hollow Knight* se inserem.

De forma sucinta poderíamos resumir os pontos mais relevante de cada década da seguinte forma:

- Década de 1950: primeiros jogos eletromecânicos de uso militar
- Década de 1960: o primeiro jogo de computador
- Década de 1970: concentração dos jogos em máquinas eletromecânicas (*arcade*) em Fliperamas (SOUZA, 2014, p. 53)
- Década de 1980: difusão dos consoles domésticos, e computadores pessoais
- Década de 1990: comercialização da internet e início dos jogos online
- Década de 2000: salto tecnológico
- Década de 2010: “intersecção das funções, propriedades tecnológicas, linguagens e jogabilidade” (SOUZA, 2014, p. 54)

Ao longo deste capítulo abordamos a base teórica das narrativas digitais, conceitos relevantes como hipertexto, ludologia, narratologia, ficção interativa, além de revisar concisamente o histórico da narrativa digital e dos videogames. A partir dos conceitos e contextos históricos, agora nos adentramos no cerne deste trabalho,

---

<sup>79</sup> Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/informatica/internet-no-brasil.htm>. Acesso em: 24. Nov. 2022.

que está em três características da narrativa digital: a leitura rizomática, a leitura ergódica e a autoria difusa.

## 4 RIZOMÁTICO, ERGÓDICO E DIFUSO

Neste último capítulo buscaremos reunir o objeto e a teoria explorando como o rizomático, o ergódico e difuso podem ser vistos em *Alice: Madness Returns* e em *Hollow Knight*, e como influenciam na experiência do jogador e sua percepção do espaço e/ou do tempo dentro do jogo. E ainda como estes aspectos se relacionam com a narrativa digital. Vale ressaltar que apesar de serem importantes para a definição da literatura digital, estas características não são exclusivamente digitais, como logo veremos. Porém, o digital permitiu que estes elementos fossem aplicados de novas formas. Exploramos cada um destes aspectos individualmente, tratando de suas construções teóricas e usando os jogos-objeto-de-estudo para exemplificar e examinar cada aspecto característico.

### 4.1 A Leitura Rizomática

A literatura digital, como já mencionado, se caracteriza por ser, entre outras coisas, rizomática. Gilles Deleuze e Félix Guattari introduziram a aplicação do rizomático à leitura em *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia* (1980). Neste livro, os pensadores franceses explicam “um platô está sempre no meio, nem início nem fim, o rizoma é um sistema a-centrado não hierárquico e não significante, sem General, sem memória organizadora ou autômato central” (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p. 33). De forma que a ideia de “mil platôs” faz total sentido com a ideia rizomática, com sua ausência de inícios e fins únicos, recheada de meios. Eles elaboram:

O rizoma procede por variação, expansão, conquista, captura, picada. Oposto ao grafismo, ao desenho ou à fotografia, oposto aos decalques, o rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p. 32-33).

Partindo do conceito botânico, no qual “rizoma” é uma espécie de caule que cresce em ramificações, como uma raiz difusa, os autores desenvolvem o conceito

de rizomático mostrando como esta ideia se aplica em várias áreas. Desde o crescimento da grama, que não apresenta um começo ou um fim para suas ramificações; passando pela ideia de formigueiros ou tocas que se subdividem em vários caminhos, com várias entradas e saídas; até chegar no conceito de mapa, organização de cidades, funcionamento da memória humana; e finalmente, a literatura. Dentro destas analogias, três se mostram mais relevantes para os objetivos desta dissertação: o formigueiro, a memória e a literatura. O formigueiro, como logo veremos, apresenta uma estreita relação com a lógica espacial de *Hollow Knight*. A memória, como algo não-linear, com infinitas interligações, é usada como uma condutora rizomática para a narrativa tanto em *Hollow Knight* quanto em *Alice: Madness Returns*, e a literatura, principalmente a literatura digital, traz importantes reflexões sobre as possibilidades rizomáticas de uma narrativa, e por consequência dos jogos que queremos examinar.

Deleuze e Guattari explicam que tentaram aplicar a noção rizomática ao próprio livro em que tratam do conceito, não estabelecendo uma lógica linear, mas uma rede de ideias, sem começo, sem fim, sem um centro, mas com *Mil Platôs*, ou seja, com vários meios, patamares, de forma não hierárquica (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p. 32). Aplicado às narrativas, o termo rizomático se refere aos casos em que há mais de uma opção de caminho a seguir para desenvolver a história. Cada escolha feita resulta em outras possíveis escolhas e assim por diante, de forma que inúmeras possibilidades de leitura são possíveis, tornando cada leitura uma experiência única.

O rizomático e o hipertexto se aproximam em muitos aspectos. Ambas as definições trazem a ideia dos múltiplos caminhos, da possibilidade de escolha, da não-linearidade, e de uma rede interligada. Ambos os termos foram cunhados devido à necessidade de neologismos para as lógicas das novas mídias. Poderíamos dizer que a leitura, ou a lógica, de um hipertexto, é rizomática. Ainda que a ideia rizomática já existisse no mundo analógico (MADURO, 2012, p. 318), o hipertexto digital destaca a leitura rizomática como um novo padrão necessário.

Em *Cadáver Esquisito, Leitor Ciborgue e Inscrição Magnética: Três Visões do Texto Eletrônico* (2015), Maduro aborda um dos marcos da literatura em hipertexto: *Patchwork Girl* (1995). Produzida por Shelley Jackson na plataforma Storyspace em 1995, a obra traz um “texto infinito, rizomático e interativo”, que busca “subverter a hegemonia do autor” (MADURO, 2012, p. 300). O rizomático, ao dar opções ao leitor, facilita esta transição de foco do autor para a obra, ou do autor para o leitor. De forma que sua elaboração se vê conectada ao conceito da autoria difusa, e o trabalho exigido do leitor para percorrer os caminhos rizomáticos, se liga ao conceito ergódico. Assim, estes três conceitos estão intrinsecamente emaranhados.

O filósofo franco-brasileiro Daniel Lins compara o leitor de uma obra rizomática com um DJ:

Direi, pois, que todo bom leitor é uma espécie de DJ. O leitor rizomático, como o filósofo, é um artista, um construtor de conceitos cujo projeto instiga-o a praticar a *free* leitura ou o *free jazz*: improvisação, intuição, roubo. O que o DJ faz em música se assemelha àquilo que o “leitor ladrão” faz do texto do autor, transformando-o em escrita bailarina. Ao mixar os trechos de discos, sequências, o DJ os agencia a fim de criar, com a ajuda desses pedaços disparates, o *patchwork*: conjunto qualquer formado de elementos heterogêneos “costurados” um nos outros (LINS, 2010, p. 63).

Ao usar a analogia de Lins para nos voltarmos para os videogames, percebemos o quanto a questão da autonomia do jogador é importante para uma experiência mais satisfatória. O quanto esta possibilidade de improvisar e costurar as possibilidades do jogo contribuem para o senso de controle do jogador. Jogos de mundo aberto costumam oferecer esta possibilidade de forma mais explícita, dando ao jogador a escolha de caminhos a seguir. Enquanto os jogos de mundo fechado focam em uma autonomia mais relacionada às possibilidades de soluções de um problema.

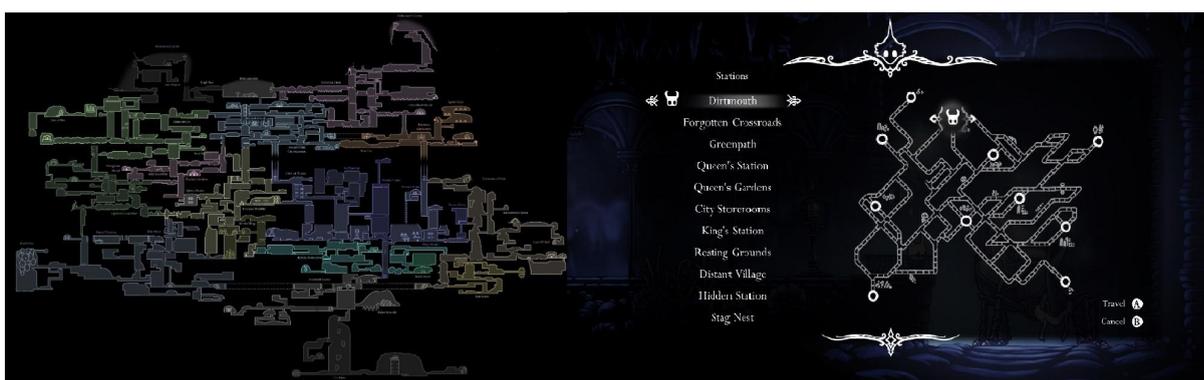
Como já mencionado, para compreender uma obra, é preciso vê-la como a soma entre o formato e o meio. O meio usado implica em uma materialidade, e esta “seria um jogo entre as características físicas e as estratégias de significação de um texto” e isto significa que “as características materiais do texto têm um papel

decisivo na produção de significado” (MADURO, 2012, p. 317). E tanto no caso de *Patchwork Girl*, quanto de outras obras digitais, “a hiperligação não é apenas um recurso tecnológico, mas um atributo expressivo do próprio texto” (MADURO, 2012, p. 317). O mesmo poderia ser dito da característica rizomática, uma vez que não é uma simples característica do texto, mas um fator decisivo no processo de produção de sentido.

As funcionalidades do computador são usadas para manter um nível acrescido de interatividade. Com isto pretendia-se oferecer uma maior autonomia ao leitor, libertando-o da influência hegemônica de um autor (...), o computador não é apenas o meio de representação escolhido por Jackson. Ele tem um papel ativo na produção de significado (MADURO, 2012, p. 311).

Como apontado por Hayles, a medialidade do computador influencia na produção de sentido de obras digitais. Da mesma forma, o console, a medialidade do videogame, também têm um papel inegável na avaliação da qualidade da experiência do jogador. Tanto a performance gráfica e de processamento, quanto o conforto oferecido pelo controle ou *joystick*, têm a capacidade de influenciar a forma como os jogadores vão “ler” um jogo.

**Figura 17: À esquerda, Mapa de *Hollownest*.  
À direita, Mapa de Estações Besouro em *Hollow Knight*.**



**Fonte: HOLLOW KNIGHT. Adelaide, Austrália: Team Cherry, 2017.**

No quesito rizomático, *Hollow Knight* é um ótimo exemplo de como esta lógica pode ser construída em um jogo. O mapa (primeiro quadro da Figura 17) que

guia o jogador é um vasto labirinto, cujo design lembra um formigueiro — o que faz sentido já que se trata de um jogo no qual os personagens principais são insetos. E corroborando com a teoria de Deleuze e Guattari, de que todas as partes do rizoma devem estar interconectadas (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p. 14), o território de *Hollow Knight* é cortado por túneis que interligam onze Estações Besouro, uma espécie de metrô entômico, onde o veículo é um grande besouro com assentos presos a sua carapaça como uma sela. Podemos ver esta rede de túneis e as Estações Besouro no segundo quadro da Figura 17. Há também cinco locais ligados por dois bondes, sendo três pontos acessíveis em linha reta por um bonde, e outros dois pontos percorridos pelo segundo bonde. Para completar a mobilidade do jogador, em certo momento do desenvolvimento ele terá liberado o Portal dos Sonhos, uma espécie de teletransporte, que permite que o jogador se projete para o último local onde fixou um Portal.

Além destes meios de transporte, *Hollow Knight* apresenta inúmeras passagens secretas e atalhos interligando o mapa como uma rede, o que faz com que seja virtualmente impossível que dois jogadores diferentes sigam um mesmo caminho de exploração, ou até que um mesmo jogador tenha a mesma experiência duas vezes. Assim, a narrativa do jogo se desenvolve de forma rizomática, sem que seja necessário seguir uma ordem específica de exploração de territórios. O desenrolar da narrativa sobre os acontecimentos em *Hallownest* vai depender do caminho escolhido pelo jogador, e das interações que este estabelecer com as outras personagens. As ações do jogador se entrelaçam diretamente com as vidas de algumas personagens, podendo resultar em diferentes destinos para estas.

Como já mencionado, *Hollow Knight* oferece a possibilidade de cinco desfechos diferentes para a narrativa, dependendo dos feitos desenvolvidos pelo jogador. Neste sentido, o jogo apresenta um estilo narrativo semelhante a obras eletrônicas como *Um Estudo em Vermelho* (2009) de Marcelo Spalding. No hiperconto de Spalding, o leitor avança sempre escolhendo uma entre duas opções, tendo assim oito diferentes desfechos possíveis para a narrativa.

Toda vez que o jogador alcança um dos desfechos em *Hollow Knight*, uma *cutscene* revela o resultado, e o jogador pode assistir aos créditos. Porém, quando estes encerram, o jogador se encontra novamente no último *checkpoint*, ou seja, no último banco em que a personagem se sentou antes de concluir o jogo, e as consequências dos finais alternativos não computam na história. Assim se pode continuar jogando, não sendo contraditório alcançar desfechos diferentes.

Dessa maneira, a lógica rizomática se aplica a vários jogos de videogame, principalmente aos de mundo aberto, onde o jogador pode circular mais livremente por vastos territórios, e tem mais autonomia para escolher os caminhos a seguir. Neste modelo, cada jogador pode seguir um caminho exclusivo, desenvolver uma série de ações ímpares, e assim desencadear outras possibilidades em ordens singulares. O que contrasta com os jogos de mundo fechado onde o jogador tem espaços bem delimitados e, em geral, reduzidos para circular, e comumente se vê obrigado a seguir uma ordem específica, ou mais limitada, de desenvolvimento.

No caso de *Alice: Madness Returns*, assim como em outros jogos de mundo fechado, a liberdade do jogador é cerceada pelos cenários limitados do jogo. Desta forma, uma vez que um cenário é concluído e se avança para o próximo, não é mais possível retornar. Em muitos casos uma porta literalmente se fecha, barrando o retorno. Voltar só é permitido se o jogador abrir um novo jogo, o que só é possível depois de se concluir o jogo inteiro pela primeira vez, ou aceitar perder seu progresso para retornar em capítulos ou subcapítulos específicos. Isto confere uma certa linearidade ao jogo e sua história. Ainda assim, dentro de cada cenário, de forma restrita, o jogador pode escolher como cumprir os objetivos daquela fase. Em certos cenários, por exemplo, Alice precisa completar quebra-cabeças, necessitando achar peças perdidas explorando o cenário, e enfrentando os monstros que protegem cada peça. O jogador pode escolher a ordem em qual recuperar as peças. Feito isso, é preciso resolver o quebra-cabeça de estilo Klotski<sup>80</sup> para avançar.

É possível então perceber que, contrastando com a liberdade de circulação e a total não-linearidade oferecida por *Hollow Knight*, em *Alice: Madness Returns*, o

---

<sup>80</sup> Quebra-cabeça com peças deslizantes que precisam ser reorganizadas sem saírem do tabuleiro.

conceito rizomático se aplica dentro de fases isoladas, mas não no jogo como um todo. Apesar das circunscritas escolhas, a narrativa segue uma ordem independente das escolhas do jogador, passando por todas as partes relevantes e tendo apenas um único desfecho possível. É também interessante reparar como, diferentemente dos jogos avaliados por Juul, onde perder ou ganhar, perder ou conseguir altas pontuações, são as únicas possibilidades, em jogos como *Alice: Madness Returns*, não há o conceito de perder. O jogador pode falhar, Alice pode enlouquecer e se desfazer em borboletas infinitas vezes, e ainda assim a narrativa seguirá do mesmo ponto, até que a história seja concluída, e o único jeito de “perder”, seria abandonando o jogo sem conclusão. O mesmo pode ser dito de *Hollow Knight*, e da maioria dos jogos individuais (*single-player*) contemporâneos, não existe um *game over*, ao ser derrotado, o avatar renasce no ponto do último salvamento. Em *Hollow Knight* é no último banco em que o jogador se sentou, mas outros jogos têm outras metáforas para esses *checkpoints*, ou pontos de controle/salvamento, como as fogueiras de acampamento de *Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix, 2018). Alguns jogos apresentam salvamento automático ou então uma combinação dos dois.

A necessidade de completar um quebra-cabeça, desenvolver ações específicas, desvendar segredos, recuperar memórias, dominar uma habilidade ou outras ações que exigem um esforço da parte do jogador para conseguir avançar na narrativa do jogo, nos remetem ao próximo conceito característico da literatura digital: o ergódico.

## 4.2 A Leitura Ergódica

O conceito de leitura ergódica, outra característica marcante da literatura eletrônica, também é relevante na análise de jogos sob esta perspectiva. O termo se refere àquela leitura na qual o leitor precisa desenvolver um trabalho, algum tipo de esforço, para avançar na narrativa. O termo foi cunhado por Espen Aarseth no seu

livro *Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica* (2006), em que ele explica a ideia:

Durante o processo cibertextual, o utilizador terá efectuado uma sequência semiótica, e este movimento selectivo é obra de uma construção física que os diversos conceitos de 'leitura' não contemplam. É esse fenómeno que eu chamo ergódico, utilizando um termo retirado da física que deriva das palavras gregas *ergon* e *hodos*, que significam 'obra' e 'via'. Na literatura ergódica, exigem-se diligências fora do comum para permitir ao leitor percorrer o texto. Para que a literatura ergódica faça sentido como conceito, tem de haver também literatura não-ergódica, onde o esforço para percorrer o texto é trivial, sem que o leitor assuma responsabilidades extranoemáticas à exceção de (por exemplo) movimentar a vista e virar as páginas periódica ou arbitrariamente (AARSETH, 2006, pp. 19-20).

Assim, o ergódico se configura como esse esforço extra, que vai além do esforço corriqueiro da leitura tradicional, um esforço que pode ser até físico. Aarseth oferece como exemplo a leitura em paredes de templos egípcios, que exigem um deslocamento ao longo de ambientes (AARSETH, 1997, p. 9). É importante ressaltar que, apesar do foco aqui ser no ergódico dentro do digital, o ergódico não está exclusivamente vinculado a computadores e similares. Segundo Aarseth, se considerarmos que a escrita nasceu como um registro espacial, é possível presumir que o ergódico existe desde que a escrita existe (AARSETH, 1997, p. 9), o que o digital fez foi realçar e dar novas dimensões a esta possibilidade de leitura.

Através dos exemplos oferecidos por Aarseth, é possível notar não só a presença do ergódico no analógico, como também suas relações estreitas com o não-linear, e com a cibertextualidade. Aarseth apresenta os primórdios do cibertexto na Antiguidade com o livro de sobreposições *I Ching* (1122-770 a.C.). Escrito por vários autores, e composto por sessenta e quatro hexagramas<sup>81</sup> o *I Ching* ou *Livro das Mutações* é uma espécie de oráculo combinatório Chinês. A lógica combinatória do *I Ching* inspirou G. W. von Leibniz a desenvolver a matemática binária usada

---

<sup>81</sup> Cada hexagrama (de seis linhas ☰) é composto por dois trigramas (três linhas ☰). Cada linha pode ser inteira ou partida. Existem oito trigramas (☰ céu, ☷ trovão, ☵ água, ☶ montanha, ☷ terra, ☳ vento, ☲ fogo e ☱ lago), que podem ser combinados entre si totalizando sessenta e quatro hexagramas. A combinação de dois hexagramas oferece o resultado buscado no oráculo, o que significa que são quatro mil e noventa e seis possibilidades.

atualmente nos computadores (AARSETH, 1997, p. 9-10), mostrando mais uma vez a estreita conexão entre estas lógicas combinatórias no analógico e no digital.

Aarseth apresenta também: os poemas de Guillaume Apollinaire em *Caligramas* (1918), em que as linhas formam desenhos, sem um começo ou fim determinado; a peça de teatro *Night of January 16th* (1936), de Ayn Rand com dois finais alternativos, que dependiam do veredito de membros da plateia escolhidos como júri em um julgamento; o romance *Composition No. 1, Roman* (1962) de Marc Saporta, cujas páginas são como cartas de baralho que podem ser embaralhadas e lidas em qualquer ordem, em uma combinação fluída; a máquina de sonetos *Cent Mille Millions de Poèmes* (1961) de Raymond Queneau, composta por dez sonetos, cada um com seus catorze versos em tiras separadas, de forma a poderem ser recombinados resultando em cem trilhões de possíveis sonetos (AARSETH, 1997, p. 10).

Além destes exemplos que nos mostram a presença do ergódico na literatura analógica, Aarseth apresenta alguns casos digitais já discutidos aqui, como o jogo textual *Adventure* (CROWTHER & WOODS, 1977), o conto *afternoon: a story* (JOYCE, 1990), e as MUDs. Além de casos como o do programa de James Meehan, *Tale-spin* (1976), que montava fábulas animais simples, e embora este programa gere textos lineares, seus sistemas são ergódicos, com infinitas possibilidades de variação (AARSETH, 1997, p. 12-13).

Também vemos a leitura ergódica em obras eletrônicas como *Alice Inanimada* (PULLINGER; JOSEPH; CAMPBELL, 2021), em que o leitor precisa cumprir algumas tarefas para dar continuidade à narrativa. Como em um momento no primeiro capítulo, no qual é preciso tirar fotos de flores que percorrem a tela velozmente enquanto Alice está no carro com a mãe. Em *Alice: Madness Returns* a aplicação deste conceito se dá em todos os momentos do jogo. Sem achar as peças dos quebra-cabeças, o jogador é impedido de avançar, sem achar as alavancas que permitem acesso aos cenários seguintes, o jogador fica preso. É possível perceber como o ergódico tem uma forte presença nos videogames, pois ter de completar uma tarefa para avançar na história é a essência do jogo eletrônico.

No caso de *Hollow Knight* e sua narrativa mais difusa, o elemento ergódico se apresenta mais na exploração cuidadosa do território. Para fazer uma varredura completa do mapa e assim acessar toda a narrativa, o jogador precisa desbloquear todas as habilidades da personagem principal. Para tal, é preciso derrotar os inimigos que guardam cada habilidade, e se aventurar em complicados territórios. A cada habilidade conquistada, as possibilidades do mapa se ampliam, sendo possível alcançar territórios antes inacessíveis. Ou seja, sem considerável esforço, partes da narrativa não serão reveladas. Não é necessário, porém, desvendar toda a história para chegarmos em um dos cinco possíveis desfechos. Mas enquanto houver caminhos para explorar, o jogador se vê impelido a continuar pois há um prazer próprio na descoberta. Um prazer difuso, mais prolongado, que vem da aceitação da fluidez, sem um começo, clímax e fim, como coloca Hayles ao descrever a obra eletrônica *Twelve Blue* (1996) de Michael Joyce (HAYLES, 2009, p. 83).

Um consenso comumente repetido, mas sem autoria original identificada é que um bom jogo consegue oferecer todos estes desafios de forma balanceada, ou seja, sem que seja tão fácil a ponto de inspirar tédio, nem tão difícil que a frustração traga a desistência. Há registros de que o fundador da Atari, Nolan Bushnell, tenha dito “todos os melhores jogos são fáceis de aprender e difíceis de dominar”, de forma que o aforismo “fácil de aprender, difícil de dominar” ficou conhecido como “Lei de Bushnell” ou “Lei de Nolan”. Este conceito inspira a criação de jogos com tendências viciantes, por começarem de forma fácil e suave, passando por um gradual aumento de dificuldade. A aplicação deste princípio também possibilita que jogadores sem experiência se adaptem às jogabilidades (BOGOST, 2011, p. 131).

Apesar de simples em teoria, desenvolver um jogo que ofereça este princípio pode ser extremamente complexo. Em geral, é necessária toda uma equipe, um conjunto de talentos, para que cada aspecto do jogo seja desenvolvido de forma satisfatória. Neste ponto temos o último ponto da literatura digital a ser tratado aqui: a autoria difusa.

### 4.3 A Autoria Difusa

Na literatura tradicional (impressa), um livro comumente conta com apenas um autor. Ainda que a parte editorial, de revisão, de ilustração e de diagramação sejam indispensáveis, os profissionais envolvidos nestas atividades não costumam ser considerados co-autores, e por vezes sequer são mencionados. Há uma clara hierarquia entre o papel do autor e de outros profissionais que tornam um livro possível.

O conceito de autoria nem sempre se deu da forma como o entendemos hoje. Na Antiguidade o conceito de autoria vinha de “autoridade”, de forma que se um escritor comentasse a obra de Platão, por exemplo, o “autor”, ou a “autoridade” daquele discurso continuava sendo Platão e não o escritor. É apenas no final da Idade Média, com a impressão e a industrialização dos textos, que se começou a discutir autoria e direitos autorais. Nas últimas décadas, a percepção de autoria passou por mais mudanças. Foucault (1992) fala sobre a morte do autor, e como este se sacrifica pelo texto, assim permitindo a liberdade de interpretação do leitor (NEVES, 2014, p. 80). É possível também ver o autor como quem confere ao texto a aura descrita por Walter Benjamin em *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica* (2014).

Com a chegada do digital, estas novas abordagens em relação a autoria se fizeram necessárias. A literatura digital trouxe novos sentidos para a autoria do texto, dando espaço para outros profissionais que fazem parte do processo de criação, e assim descentralizando a autoria e focando no processo de colaboração coletiva. A autoria se dilui, fica difusa, enquanto o leitor ganha espaço. O papel do leitor, que na leitura tradicional ficava reduzido à função de fechar o circuito autor-obra-leitor, é ampliado (LIMA, 2008, p. 61). No digital, a autoria reflete no conceito de identidade e “constitui-se numa relação dialógica, de vozes contra discursivas, busca de pertencimento, negação e afirmação de identidades numa construção coletiva, numa inserção do eu no outro, ou no discurso do outro” (NEVES, 2014, p. 130).

Com a busca de uma construção coletiva, colaborativa, descentralizada e rizomática, o leitor passa a ser o protagonista. Embora os autores continuem desfrutando de prestígio e possam ter seus direitos autorais garantidos, o papel e a experiência do leitor são colocados em foco quando este ganha a possibilidade de fazer escolhas dentro do texto, decidindo o caminho a seguir na narrativa, usufruindo da maior flexibilidade do texto digital (LIMA, 2008, p. 60).

A colaboração na construção da obra e o protagonismo do leitor/jogador, são elementos centrais no desenvolvimento de videogames. A criação de videogames exige conhecimento em programação, animação, design sonoro e design de interação; e mesmo que o resultado seja simples, o processo é complexo (BOGOST, 2011, p. 79). Além das habilidades mencionadas por Bogost, podemos acrescentar habilidades como ilustração, produção de roteiro, tradução e dublagem. O aspecto colaborativo pode se dar tanto na pré-produção, por uma equipe de profissionais, quanto no consumo da obra, pelo papel em destaque do leitor/jogador.

Para o desenvolvimento de *Alice: Madness Returns*, o criador American McGee se reuniu com outros profissionais, fundando o estúdio Spicy Horse em Shanghai, na China. Usando o software Unreal Engine — que permite a construção de jogos em 3D —, e arrecadando fundos por financiamentos colaborativos na plataforma de *crowdfunding* Kickstarter; uma equipe reduzida — com menos de quinze pessoas —, foi capaz de desenvolver um jogo tridimensional complexo em alguns anos (MCGEE, 2021).

O desenvolvimento de *Hollow Knight* também foi financiado de forma colaborativa pelo Kickstarter, mas tendo uma arte desenhada à mão e sendo bidimensional, os criadores puderam concluir o projeto em menos tempo e com uma equipe mais reduzida ainda. O fato de *Hollow Knight* ter sido desenvolvido quase uma década depois de *Alice: Madness Returns* — e, portanto, em um contexto tecnológico mais avançado — também pode ter sido um fator na maior rapidez do processo. O Team Cherry, estúdio que desenvolveu o jogo, é composto por três australianos: Ari Gibson e William Pellen são os co-criadores e co-diretores do jogo, e Jack Vine é o programador. Eles ainda contaram com a participação inicial do

desenvolvedor de jogos David Kazi, e do compositor Christopher Larkin, que ambientou o jogo com uma trilha sonora exclusiva que dá o tom de cada cenário (GIBSON; PELLEN; VINE, 2021).

Seguindo uma tendência surgida nos anos 1970<sup>82</sup>, o Team Cherry elaborou uma área com uma sala secreta em *Hollow Knight* como uma forma de celebrar e agradecer as pessoas que contribuíram com o financiamento do projeto. Na Terra do Descanso<sup>83</sup>, um território no canto superior direito do mapa, encontramos a Clareira da Esperança<sup>84</sup>, o cemitério de *Hallownest*, onde é possível inspecionar túmulos e ouvir as anedotas de vida dos espíritos que lá se encontram. Na extrema direita deste cenário encontramos uma cachoeira, e ao acessar o ponto de onde ela deságua, encontramos um túnel que nos leva à uma pequena câmara com estátuas de mariposas feitas de pedra, celebrando uma espécie em extinção no folclore do jogo.

Para acessar a sala secreta, chamada de Templo dos que Acreditaram<sup>85</sup> (Figura 18), é preciso subir em uma plataforma escondida e usar o Ferrão dos Sonhos<sup>86</sup> na estátua mais próxima. Assim o jogador é transportado para a frente do Templo, dentro do mundo dos sonhos. Uma vez dentro do templo, vemos várias plataformas com monumentos que lembram obeliscos de metal e vidro. É possível inspecionar cada monumento e ler o recado deixado pelo colaborador. Além do financiamento, muitos destes colaboradores deram ideias de design, nomes de personagens e até pequenas anedotas, que foram incorporadas ao jogo. Os monumentos do Templo funcionam como créditos para estas contribuições, e tudo isso reforça a ideia de autoria colaborativa.

---

<sup>82</sup> Em 1973, Warren Robinett, o programador do jogo *Adventure* (CROWTHER & WOODS 1977), colocou uma sala secreta de difícil acesso dentro do jogo, onde seu nome aparecia como produtor. Naquela época os desenvolvedores de jogos de videogames não recebiam créditos por seus trabalhos, fosse dentro do jogo, nos cartuchos, manuais ou de qualquer outra forma. A estratégia é copiada até hoje como uma forma de aprofundar a relação entre jogador, jogo e desenvolvedores (BOGOST, 2011, p. 45-46).

<sup>83</sup> Tradução livre de *Resting Grounds*.

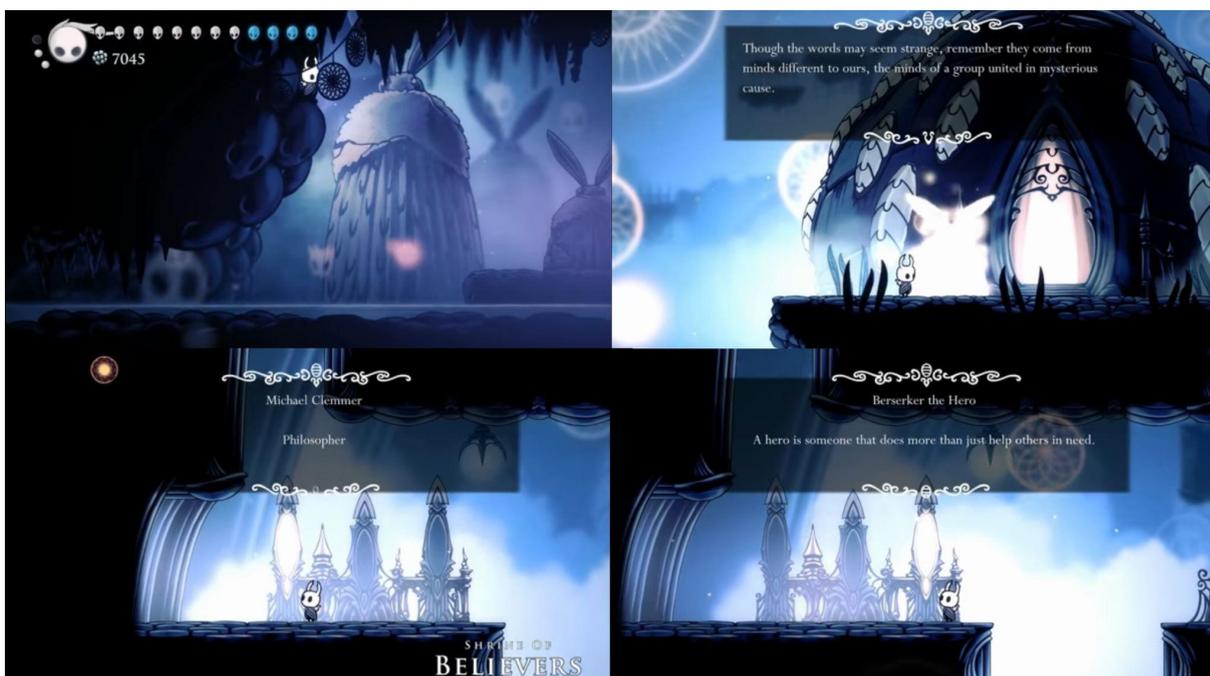
<sup>84</sup> Tradução livre de *Glade of Hope*.

<sup>85</sup> Tradução livre de *Shrine of Believers*.

<sup>86</sup> Tradução livre de *Dream Nail*. Uma espécie de espada de luz que permite acessar o mundo dos sonhos.

Assim, como o leitor é indispensável para que se feche o circuito autor-obra-leitor (LIMA, 2008, p. 61), o jogador é necessário para que o jogo complete sua jornada desenvolvedores-jogo-jogador. Porém o jogo, assim como outras obras digitais, permite ao seu consumidor que seja mais que apenas um elo deste circuito. Um jogo bem desenvolvido pode permitir que o jogador explore possibilidades não previstas pelos desenvolvedores.

**Figura 18: Acesso ao Templo dos que Acreditaram.**



**Fonte: HOLLOW KNIGHT. Adelaide, Austrália: Team Cherry, 2017.**

Com estes exemplos é possível observar mais uma aproximação entre a literatura eletrônica e os jogos de videogame, pois em ambos o conceito de autoria se vê diluído, e a noção do que é um autor, emprestada da literatura impressa, encontra a necessidade de reformulação. Vale mencionar que mesmo antes das teorizações sobre a literatura digital, escritores como Roland Barthes (2004) e Michel Foucault (1992) já questionavam o protagonismo do autor na literatura tradicional. Estes teóricos pós-estruturalistas já colocavam o texto ideal como sendo plural, com múltiplos entendimentos, de forma que a figura do autor não ocupasse o centro. E mesmo obras tradicionais e complexas, como a Enciclopédia Britânica (na sua

versão online), já passaram a permitir, até incentivar, contribuições dos leitores, embora continue tendo especialistas para analisar e aprovar tudo. E essas edições podem acabar fazendo parte de futuras versões impressas, reforçando o aspecto de autoria colaborativa e difusa (NEVES, 2014, p. 65).

Neste último capítulo, buscamos costurar todo o conteúdo traçado ao longo desta pesquisa, mostrando uma possível leitura de videogames, sob algumas perspectivas da narrativa digital. Delineamos os conceitos de rizomático, ergódico e difuso, e buscamos enxergar as possíveis conexões relevantes entre estes conceitos e os enredos e as jogabilidades de *Alice: Madness Returns* e *Hollow Knight*.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da discussão apresentada, buscamos mostrar a relevância dos conceitos de narrativa tradicional e narrativa digital na empreitada de análise de videogames e suas possibilidades narrativas. Assim, os estudos narrativos se ampliam com mais um modelo de narração, e os estudos de videogames se beneficiam com uma base concreta de estudos na qual se apoiar.

Procuramos responder o que caracteriza uma narrativa como tal, em uma análise breve de suas características inerentes, como presença de narrador, diferentes tempos narrativos (tempo da narração, tempo do narrado e tempo da leitura), um enredo com começo, meio e fim. Enveredamos em discussões sobre as distinções entre narrativa digital e tradicional, de forma a estabelecer que para ser considerada digital, não basta que uma narrativa possa ser acessada em meios digitais, ela precisa ser concebida para este meio e dele ser dependente, de forma que caso seja extraída, perde parte relevante de sua essência. Abordamos as possibilidades narrativas que jogos de videogame podem oferecer. E em específico, como o ergódico, o rizomático, e o difuso podem ajudar a avaliar essa contribuição dos games para a literatura.

Avaliamos que o ergódico parece ser inerente a qualquer tipo de jogo narrativo, sendo necessário um esforço para desenrolar a história. Verificamos que o rizomático pode ser tido como característico de jogos de mundo aberto, onde as escolhas do jogador e, portanto, a narração, se ramificam assim como os mapas comumente apresentados neste tipo de jogo. E que estes jogos utilizam a lógica rizomática como uma forma de instigar a exploração de vastos territórios. Também constatamos que o difuso contribui para obras mais complexas, melhores desenvolvidas, sendo uma qualidade diretamente essencial à criação deste tipo de entretenimento, assim dando conta de todos os recursos necessários.

Consideramos assim, ter atingido de forma satisfatória os objetivos estabelecidos, explorando as possibilidades de “leitura” da narrativa digital em videogames, bem como o papel do ergódico, do rizomático e do difuso, como já

mencionado. Não pretendemos, no entanto, ter exaurido nenhuma destas veredas, o que deixa em aberto muitos caminhos a serem percorridos em futuros trabalhos, como análises mais detalhadas e exaustivas sobre o papel do rizomático na categoria de jogos de mundo aberto, somando outros jogos a *Hollow Knight* em um corpus mais variado do estilo. Bem como a possibilidade de avaliar a questão da intermedialidade em *Alice: Madness Returns*, analisando as adaptações e versões alternativas existentes em diversas mídias, como livros, quadrinhos, animações, filmes, séries, músicas e poemas. Outra possibilidade seria uma análise da construção de sentido a partir da trilha sonora original de um jogo, como o tom das melodias escolhidas podem alterar a perspectiva do jogador. Uma música de timbre sinistro, por exemplo, pode contribuir para a sensação de ansiedade de que algo perigoso está prestes a acontecer, enquanto uma música calma contribui para dar tranquilidade ao tempo de exploração do jogador.

Da mesma forma como a literatura digital ainda é por vezes negligenciada, e não considerada como uma forma narrativa legítima, os estudos de videogames também enfrentam um certo desprezo frente ao tradicional e canonizado. Ainda assim, há muito que se ganhar com a exploração desta área, inclusive como mais uma ferramenta de ensino alternativo a ser explorada, e mais um recurso de entretenimento de qualidade. Esperamos assim, ter contribuído para esta empreitada.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cibertexto**: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica. Lisboa: Pedra de Roseta, 2006.

AARSETH, Espen. **Cibertexto**: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica. Lisboa: Pedra de Roseta, 2006. Resenha de: RAMOS, Thiago Corrêa. Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica. **Revista Digital Intersemiose**, ano II, n. 4, pp. 7-11, Jul-Dez 2013.

AARSETH, Espen. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

APOLLINAIRE, Guillaume. **Caligramas**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2019.

ARAÚJO, Deyseane Pereira dos Santos. **A narrativa em Alice Madness Returns**: Logosfera e Grafosfera na idade do vídeo. Dissertação (Mestrado em Literatura) - Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2013a.

ARAÚJO, Deyseane Pereira dos Santos. Semioses Narrativas nos Videojogos: o caso Alice Madness Returns. **e-escrita Revista do Curso de Letras da UNIABEU**, Nilópolis, v.4, n. 4, p. 162-175, set./dez. 2013b. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/268395264.pdf>. Acesso em: 24. out. 2022.

ARISTÓTELES. **Poética**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

AUDI, Gustavo; OLIVEIRA, Fátima Régis de. Imersão em jogos narrativos de videogame. **Revista Contracampo**, Niterói, v. 29, n. 1, p. 65-83, abril. 2014.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BARTHES, Roland. **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Vozes, 1972.

BARTHES, Roland. **S/Z**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk, 2014.

BOGOST, Ian. **How to do things with videogames**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BUSH, Vannevar. **As we may think**. Boston: The Atlantic Monthly, 1945. Disponível em: [https://s186.convertio.me/p/wFCXnR25\\_A3JyU-5IOrB3w/54998a658bd3ca9eab37b4](https://s186.convertio.me/p/wFCXnR25_A3JyU-5IOrB3w/54998a658bd3ca9eab37b4)

8f3db213c4/As-We-May-Think-\_Vannevar-Bush\_-\_z-lib.org\_.pdf. Acesso em 07. Jun. 2022.

CARROLL, Lewis. **Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking Glass**. New York: Bantam Books, 2006.

CLEARY, Thomas. **I Ching: O Livro das Mutações**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.

CORRÊA, Almir Aquino. Técnica e valor do texto literário na era digital. **Texto digital**, v. 1, n. 1. Florianópolis, 2004.

COSTA, Caio Túlio; Lima, Bruno Vasconcelos. **A Narrativa de Imersão em Jogos de Videogame: Estudo de Caso do Jogo 'Valiant Hearts'**. Brasília: Art & Design, 2017. Disponível em:  
<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/JogosGraduacao/175864.pdf>.  
 Acesso em 10. Mai. 2022.

COSTA, João P. L. **Começo, Meio e Fim: Uma análise dos elementos de narrativa nos videogames**. Brasília: Art & Design, 2012. Disponível em:  
[http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD\\_Full7.pdf](http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full7.pdf).  
 Acesso em: 10. Mai. 2022.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 2014.

DELI; RENDI. Desain Karakter Video Game Dengan Menggunakan Vector Graphics: Case Study Hollow Knight. *In: CoMBInES - CONFERENCE ON MANAGEMENT, BUSINESS, INNOVATION, EDUCATION AND SOCIAL SCIENCES*, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 702-709, mar. 2021. ISSN 2776-5644. Disponível em:  
<https://journal.uib.ac.id/index.php/combines/article/view/4499>. Acesso em: 11. Oct. 2022.

DERRIDA, Jacques. **A Escritura e a Diferença**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

D'ONOFRIO, Salvatore. **Forma e Sentido do Texto Literário**. São Paulo: Ática, 2007.

EAGLETON, Terry. **Teoria da Literatura: Uma Introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FARRELL, Jennifer Kelson. Psychology is Technology: A Steampunk Reading of Alice: Madness Returns. **Foundation**, Dagenham v. 44, ed. 120, p. 42-51, 2015. Disponível em:  
<https://www.proquest.com/openview/1610ec9d5e56844678d40b7660f8bc56/1?pq-origsite=gscholar&cbl=636386>. Acesso em: 24. out. 2022.

FASHÉ, Calderón; CONSTANCE, Carla. **Análisis del diseño atmosférico y de personajes en la narrativa visual de los videojuegos del subgénero**

**Metroidvania:** Hollow Knight, Ori and the Blind Forest y Guacamelee!. Lima, Peru: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), 2020.

FERNANDES, Alessandra Navarro. Faces da poesia no meio digital: experimentação estética e influências simbolistas. **Ciberespaço:** mistificação e paranoia. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2008. p. 118-127.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?**. Lisboa: Vega, 1992.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology Meets Narratology**. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative. 1999. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acesso em: 23. Jun. 2022.

GIBSON, Ari; PELLEN, William; VINE, Jack. **About**. Team Cherry Blog. Disponível em: <https://www.teamcherry.com.au/about>. Acesso em: 01. Jun. 2021.

GIBSON, Ari; PELLEN, William; VINE, Jack. **Hollow Knight**. Team Cherry, 2017.

GNANADESIKAN, Amalia E. **The writing revolution:** cuneiform to the Internet. Chichester: Willy-Blackwell, 2009.

GREEN, Simon; TONGE, Richard; SAINZ, Miguel; JOHNSTON, Dane; SCHOEMEHL, David. **Fluid Simulation in Alice:** Madness Returns, 2015. Disponível em: [https://developer.download.nvidia.com/assets/tools/docs/Fluid\\_Rendering\\_Alice.pdf](https://developer.download.nvidia.com/assets/tools/docs/Fluid_Rendering_Alice.pdf). Acesso em: 25. out. 2022.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Grundtræk af en narrativ grammatik**. I Poetik III, 1969. Disponível em: <https://tidsskrift.dk/poe/article/view/107840/157305>. Acesso em 02. Jan. 2023.

HAYLES, Katherine. **Literatura Eletrônica:** Novos horizontes para o literário. São Paulo: Global Editora, 2009.

HAYLES, Katherine. Print is Flat Code is Deep: The importance of Media-Specific Analysis. In: **Poetics Today**. Durham: Duke University Press, 2004.

HELDER, Herberto. **Electronicolítica**. Lisboa: Guimarães Editores, 1964.

HOLANDA, Lourival. Literatura e hipertexto invenção e intervenção. In: XAVIER, Antonio Carlos et al. **Hipertexto e cibercultura**. São Paulo: Respel, 2011. p. 89-105.

HORN, Benjamin. Of Insects, Wisps, and Uncertainty: A Hermeneutical Comparative Analysis of Ori and the Blind Forest and Hollow Knight. 25° INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON ELECTRONIC ART (ISEA 2019), Gwangju, Korea, 2019.

HUTCHEON, Linda. **Uma Teoria da Adaptação**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

JACKSON, Shelley. **Patchwork Girl**. Watertown: Eastgate Systems, 1995.

JENSEN, Jens F. Adventures in Computerville: Games, Inter-Action & High Tech Paranoia i Arkadia. *In: KULTUR & KLASSE 63*. Copenhagen: Medusa, 1988. p. 81-120.

JOYCE, Michael. **Afternoon, a story**. Watertown: Eastgate Systems, 1990.

JOYCE, Michael. **Twelve Blue**. Watertown: Eastgate Systems, 1996.

JUUL, Jesper. **A Clash between Game and Narrative**. Copenhagen: Institute of Nordic Language and Literature, 1999.

JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. **Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory**. Disponível em <http://www.half-real.net/dictionary/>. Acesso em 21. Jun. 2022.

LANDOW, George P. **Hypertext The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1992.

LIMA, Elaine. Autor e Leitor em Tempos de Literatura Virtual. **Ciberespaço: mistificação e paranoia**. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2008.

LINS, Daniel. Por Uma Leitura Rizomática. *In: História Revista*. Goiânia, v. 15, n. 1, p. 55-73, jan./jun. 2010.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MADURO, Daniela Côrtes. Cadáver esquisito, leitor ciborgue e inscrição magnética: três visões do texto eletrônico. **Revista de Estudos Literários**. n. 2. Coimbra: CLP, 2012.

MANOVICH, Lev. **The language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies: Games in Culture**. Thousand Oaks: Sage Publications Inc., 2008.

MCGEE, American. **Alice: Madness Returns**. Spicy Horse. Electronic Arts, 2011.

MCGEE, American. **American McGee's Blog**. Disponível em: <https://www.americanmcgee.com/category/projects/alice/>. Acesso em: 01. Jun. 2021.

MCGEE, American. **The Art of Alice Madness Returns**. Guangdong Province: 1010 Printing International, 2011.

NELSON, Theodor. **Virtual World Without End**. 1992. Disponível em: <https://archive.org/details/VWVVOE1990/page/n5/mode/2upmario?view=theater>. Acesso em: 06. Jun. 2022.

NEVES, André de Jesus. **Cibercultura e literatura**: identidade e autoria em produções culturais participatórias e na literatura de fã (fanfiction). Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

NUESCH, Enrique V. Palavra: sine qua non? **Ciberespaço: mistificação e paranoia**. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, p. 138-147, 2008.

OFNER, Claudia Susanne. **Play Me a Story**: Storytelling in the Metroidvania Game Hollow Knight. Graz: Universidade de Graz, 2021.

ÖNENÇ, Tules. Investigating adaptation shifts: Alice's Adventures in Wonderland vs. Alice: Madness Returns. **RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi**, pp. 1155-1169, 2022. Disponível em: <https://dergipark.org.tr/en/pub/rumelide/issue/73128/1190381>. Acesso em 25. out. 2022.

PORTELA, Manuel. Autoautor, autotexto, autoleitor: o poema como base de dados. **Revista de Estudos Literários**. Coimbra, n. 2, p. 203-240, 2012.

PORTELA, Manuel. Hipertexto como Metalivro. **Ciberliteratura**, Coimbra, p. 69-84, 2005.

PROPP, Vladímir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Brasília: Editora CopyMarket, 2001. Disponível em: [https://monoskop.org/images/3/3d/Propp\\_Vladimir\\_Morfologia\\_do\\_conto\\_maravilhos\\_o.pdf](https://monoskop.org/images/3/3d/Propp_Vladimir_Morfologia_do_conto_maravilhos_o.pdf). Acesso em: 02. Jan. 2023.

PULLINGER, Kate; JOSEPH, Chris; CAMPBELL, Andy. **Inanimate Alice**. A digital novel. Disponível em: <https://inanimatealice.com/about-the-project/>. Acesso em: 01. Jun. 2021.

QUENEAU, Raymond. **Cent Mille Millions de Poèmes**. Paris: Gallimard, 1961.

RAMOS, Cremilson Oliveira; SÁ, Jussara Bitencourt de. A narrativa lúdica dos videogames: espaços possíveis de produção de sentido. **Revista Vozes dos Vales**, Diamantina, ano I, n. 2, out. 2012.

RAND, Ayn. **Night of January 16th**. Peça de teatro, 1936.

RIVEROS, Scarlet Hezel Behrmann. Alice no País dos Videogames: um estudo da narrativa em jogos digitais. **Art & Design Track**, Foz do Iguaçu, p. 19-27, nov. 2018. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/188268.pdf>. Acesso em: 24. out. 2022.

SAPORTA, Marc. **Composition No. 1, Roman**. Londres: Visual Editions, 1962.

SHKLOVSKY, Viktor. **Literary Theory**. Malden: Blackwell Publishing, 2017.

SOUZA, Juliana Pereira. **A Travessia do Lúdico: Modos de presença e regimes de interação dos games na cibercultura**. 2014. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, 2014.

SPALDING, Marcelo. **Um Estudo em Vermelho**. 2009. Disponível em: <http://www.literaturadigital.com.br/estudoemvermelho/>. Acesso em: 01. Jun. 2021.

TORRES, Rui. Poesia Experimental e Ciberliteratura: por uma literatura marginalizada. **Poesia Experimental Portuguesa**. p. 116 - 127, 2004. Disponível em: [http://po-ex.net/index.php?option=com\\_content&task=view&id=96&Itemid=31&lang=](http://po-ex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=96&Itemid=31&lang=). Acesso em: 12. Mai. 2022.

ZANSAVIO, Winna Hita Iturriaga. **Jogos e psicanálise: uma leitura de elementos da cultura ocidental em Alice Madness Returns**. 2015. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

## LISTA DE JOGOS

ADVENTURE. Estados Unidos: Crowther & Woods, 1977. Jogo eletrônico: PDP-10.

ALICE: MADNESS RETURNS. Shanghai, China: Spicy Horse, 2011. Jogo eletrônico: PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows.

AMERICAN MCGEE'S ALICE. Dallas, Texas: Rogue Entertainment, 2000. Jogo eletrônico: PlayStation 3, Microsoft Windows, Xbox 360, Mac OS.

ASSASSIN'S CREED. Paris, França: Ubisoft, 2012-2020. Jogo eletrônico: iPhone, iPod Touch, Android, Windows Phone, iPad, Microsoft Windows, Apple Macintosh, Nintendo DS, PlayStation (3 e 4), PlayStation Portable, PlayStation Vita, Xbox 360, Xbox One, Wii U.

ASTEROIDS. Sunnyvale, Estados Unidos: Atari, 1979. Jogo eletrônico: Atari 2600, Arcade, Game Boy, Atari 7800, Microsoft Windows, iOS, Família Atari de 8-bits, Xbox 360.

DONKEY KONG. Kyoto, Japão: Nintendo, 1981. Jogo eletrônico: Arcade, Nintendo Switch, Nintendo Entertainment System, Wii, Atari 2600, Microsoft Windows, Game Boy Advance, Wii U, MSX, MS-DOS, ColecoVision, Commodore 64, Intellivision, Atari 7800, ZX Spectrum, Commodore VIC-20, Apple II, Coleco Adam, Amstrad CPC, IBM PC, Nintendo 3DS.

DUNGEONS AND DRAGONS. Lake Geneva, Estados Unidos: TSR, 1974. Jogo de dados/interpretação de papéis.

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL. Sunnyvale, Estados Unidos: Atari, 1982. Jogo eletrônico: Atari 2600.

GOD OF WAR. Tokio, Japão: Sony, 2005-2022. Jogo eletrônico: PlayStation (2, 3, 4 e 5), Java ME, PlayStation Portable, PlayStation Vita, Microsoft Windows.

GUACAMELEE! Toronto, Canada: Drinkbox Studios, 2013. Jogo eletrônico: Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, PlayStation 3, macOS, Xbox 360, Wii U, PlayStation Vita.

HOLLOW KNIGHT. Adelaide, Austrália: Team Cherry, 2017. Jogo eletrônico: Microsoft Windows, macOS, Linux, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One.

HORIZON ZERO DAWN. Amsterdã, Holanda: Guerrilla Games, 2017. Jogo eletrônico: PlayStation 4, Microsoft Windows.

JUST DANCE. Saint-Mandé, França: Ubisoft, 2009. Jogo eletrônico: Wii, Wii U, PlayStation (3, 4 e 5), Xbox 360, Xbox One, Xbox Series X/S, iOS, Android, Nintendo Switch Microsoft Windows, macOS, Stadia.

MINECRAFT. Estocolmo, Suécia: Mojang Studios, 2009-2022. Jogo eletrônico: Microsoft Windows, macOS, Linux.

MORTAL KOMBAT. Chicago, Estados Unidos: Midway Games, 1992-2020. Jogo eletrônico: Arcade, Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox 360.

MYST. Mead, Estados Unidos: Cyan, 1987. Jogo eletrônico: Mac OS, Sega Saturn, PlayStation, 3DO, Microsoft Windows, Atari Jaguar CD, CD-i, AmigaOS, PlayStation Portable, Nintendo DS, iOS, Nintendo 3DS.

NEW WORLD. Irvine, Estados Unidos: Amazon Game Studios, 2021. Jogo eletrônico: Microsoft Windows.

ORI AND THE BLIND FOREST. Vienna, Áustria: Moon Studios, 2015. Jogo eletrônico: Nintendo Switch, Microsoft Windows, Xbox One.

PAC MAN. Tóquio, Japão: Namco, 1980. Jogo eletrônico: Arcade, MSX, Atari 2600, Xbox One, Game Boy, Nintendo Entertainment System, Commodore 64, Xbox 360, Família Atari de 8-bits, Super Nintendo Entertainment System, Wii U, Game Boy Advance, ZX Spectrum, Atari 5200, Intellivision, Game Boy Color, Wii, Apple II, Game Gear, Commodore VIC-20, Nintendo 3DS, NEC PC-9801, NEC PC-8801, TI-99/4A; Neo Geo Pocket Color, SAM Coupé, Microsoft Windows, Android, PlayStation 4, iOS.

PONG. Sunnyvale, Estados Unidos: Atari, 1973. Jogo eletrônico: Arcade.

PRINCE DE PERSIA. Montreuil, França: Ubisoft, 1989-2010. Jogo eletrônico: Apple II, FM Towns, Atari ST, Android, Amstrad CPC, MS-DOS, Sharp X68000, SAM Coupé, DOS, SG-1000 Mark III, Amiga, TurboGrafx-CD, ZX Spectrum, NEC PC-9801, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy, Mega Drive, TurboGrafx-16, Nintendo Entertainment System, Mac OS Classic, Nintendo 3DS, Wii.

SHADOW OF THE COLOSSUS. Tokio, Japão: Sony, 2005, Jogo eletrônico: PlayStation (2, 3 e 4).

SHADOW OF THE TOMB RAIDER. Montreal, Canadá: Eidos, 2018. Jogo eletrônico: PlayStation 4, Xbox One, macOS, Microsoft Windows, Linux, Google Stadia, Mac OS Classic.

SILENT HILL. Tóquio, Japão: Konami, 1999-2012. Jogo eletrônico: PlayStation, PlayStation (2, 3 e 4), PlayStation Portable, Xbox 360, Xbox, Wii, Microsoft Windows, PlayStation Vita, Game Boy Advance.

SPACEWAR!. Boston, Estados Unidos: Massachusetts Institute of Technology (MIT), 1962. Jogo eletrônico: PDP-1.

SPACE INVADERS. Tóquio, Japão: Taito, 1997. Jogo eletrônico: Atari 2600, Arcade, Arcade game, Nintendo Entertainment System, Game Boy, Android, MSX, SG-1000, Game Boy Color, WonderSwan, VG POCket, Wii.

STAR WARS. Sunnyvale, Estados Unidos: Atari, 1983. Jogo Eletrônico: Arcade, Atari 2600, Atari 5200, Atari 8-bit, ColecoVision, Commodore 64, Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Acorn Electron, BBC Micro, ZX Spectrum, DOS, Macintosh.

STREET FIGHTER. Osaka, Japão: Capcom, 1987-2022. Jogo Eletrônico: Arcade, TurboGrafx-16, Android, Microsoft Windows, Commodore 64, Amiga, ZX Spectrum, Atari ST, Amstrad CPC, DOS, AmigaOS, Wii, TurboGrafx-CD.

SUPER MARIO WORLD. Quioto, Japão: Nintendo, 1990. Jogo eletrônico: Super Nintendo Entertainment System, Wii, Game Boy Advance, Wii U, Arcade.

TENNIS FOR TWO. Nova Iorque, Estados Unidos: Laboratório Nacional de Brookhaven, 1958. Jogo eletrônico: osciloscópio DuMont Lab tipo 304-A.

TETRIS. Moscou, Rússia: Centro de Computadores da Academia Russa, 1984. Jogo eletrônico: Game Boy Advance, Amstrad PCW, ZX Spectrum, Acorn Electron, Amiga, Nintendo Entertainment System, PC98, WonderSwan Color, Mega Drive, Mac OS, CD-i, MSX, Apple IIGS, Amstrad CPC, Commodore 64, Game Boy, MOTO Gamme, Atari ST, Atari Falcon, Nintendo Switch.

THE LAST OF US. Santa Mônica, Estados Unidos: Naughty Dog, 2013-2020. Jogo eletrônico: PlayStation 3.

THE SIMS. Redwood City, Estados Unidos: Electronic Arts, 2000-2021. Jogo eletrônico: Microsoft Windows, OS X, iOS, Android, Windows Phone, Fire OS, Consoles.

THE WITCHER. Łódź, Polônia: CD Projekt RED, 2007-2021. Jogo eletrônico: Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Xbox 360, Android, iOS, OS X, Linux.

TOMB RAIDER. Londres, Inglaterra: Square Enix, 1996-2022. Jogo eletrônico: Android, Arcade, Dreamcast, Game Boy Color, Game Boy Advance, GameCube, iOS, Linux, macOS, Microsoft Windows, J2ME, MS-DOS, N-Gage, N-Gage 2.0, Nintendo DS, Nintendo Switch, PlayStation (1, 2, 3 e 4), PlayStation Network, PlayStation Portable, Sega Saturn, Stadia, Wii, Windows Mobile, Xbox, Xbox 360, Xbox One.

UNCHARTED. Santa Mônica, Estados Unidos: Naughty Dog, 2007-2017. Jogo eletrônico: PlayStation (3, 4 e 5); PlayStation Vita; Android; iOS; Microsoft Windows.

WII FIT. Quioto, Japão: Nintendo, 2007. Jogo eletrônico: Wii.

WII SPORTS. Quioto, Japão: Nintendo, 2006. Jogo eletrônico: Wii.

WORLD OF WARCRAFT. Irvine, Estados Unidos: Blizzard Entertainment, 2004-2020. Jogo eletrônico: Microsoft Windows, macOS, Mac OS.