

RELATÓRIO FINAL DE PÓS-DOCTORADO

Título: Literatura e videogames: questões teóricas e práticas

1. DADOS DO PÓS-GRADUANDO

NOME: MÁRCIO ROBERTO DO PRADO

INSTITUIÇÃO DE ORIGEM: UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE MARINGÁ- (UEM)

DEPARTAMENTO: Departamento de Teorias Linguísticas e
Literárias (DTL)

Programa: Programa de Pós-Graduação em
Letras (PLE)

2. DADOS DA SUPERVISORA

NOME: REJANE CRISTINA ROCHA

DEPARTAMENTO: Departamento de Letras (DL)

Programa: Programa de Pós-Graduação em
Estudos de Literatura (PPGLIT)

3. DADOS DO PROJETO

INÍCIO: DEZEMBRO DE 2020

TÉRMINO: DEZEMBRO DE 2021

4. RELATÓRIO FINAL

4.1. INTRODUÇÃO AO PROBLEMA

A presente pesquisa visou uma reflexão sobre os diálogos, as intersecções e os limites da literatura em relação a uma manifestação cultural e comunicacional específica: os videogames. Para tanto propôs um estudo de dois jogos paradigmáticos do universo ludológico: *The Last of Us* (2013) e *The Last of Us Part II* (2020). Aproximando e contrastando as categorias narrativas verificáveis, elementos narratológicos tradicionais foram postos à prova face a aspectos propostos pelos *Game Studies*, com reflexos não apenas na dimensão poética, mas encontrando ecos em termos didático-pedagógicos e de produção, circulação e recepção. Para tanto, nomes como Gérard Genette, Theodor Adorno, György Lukács e Benedito Nunes dividiram espaço com autores como Janet Murray, Henry Jenkins, Espen Aarseth e Grant Tavinor. De tal abordagem, surgiu uma visão da literatura que se coloca entre as diversas possibilidades de modificação e atualização e o enriquecimento oriundo de diálogos profícuos, sempre mostrando sua relevância e significado na contemporaneidade.

4.2. DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

A pesquisa se desenvolveu norteada por objetivos gerais e específicos, a saber:

Objetivos gerais:

- Permitir a reflexão sobre a natureza da Teoria e da Crítica da Literatura, buscando ampliar a compreensão sobre seus limites em contraste com outras manifestações artísticas, culturais e comunicacionais e seus respectivos instrumentais teóricos e críticos;
- Discutir as transformações da prática literária em um contexto convergencial e cibercultural;
- Promover e difundir, no contexto da universidade pública, o debate científico e de ideias.

Objetivos específicos:

- Traçar uma visão breve, porém ilustrativa, da atual situação da literatura no âmbito comunicacional, artístico e cultural;

- Comparar a prática e o consequente pensamento sobre a literatura em um contexto fortemente marcado pela internet e pela dinâmica comunicacional dela decorrente com práticas que encontrem nesse cenário privilegiada divulgação e recepção, tais como quadrinhos, animações, filmes e videogames, sobretudo os últimos;
- Traçar as linhas gerais de um instrumental teórico-crítico de estudo da narrativa que responda à provocação suscitada tanto pela literatura produzida na contemporaneidade quanto pelos diálogos estabelecidos com a narrativa em videogames, a partir de aproximações e contrastes.

Em termos metodológicos, o trabalho foi desenvolvido a partir de uma quádrupla articulação, a saber: a) o estudo da literatura no contexto contemporâneo a partir de seus meios de produção, divulgação e assimilação; b) a aproximação crítica da literatura com outras manifestações artístico-culturais, sobretudo através da internet e da mediação tecnológica, contrastando sua condição enquanto prática e sua produtividade em termos de produção e recepção; c) o trabalho no sentido de buscar a adaptação de elementos do instrumental teórico-crítico já existente ou de forjar novos conceitos e ferramentas capazes de dar conta das novas produções e de suas especificidades e exigências; e d) a aplicação do instrumental em um estudo de caso paradigmático.

Para tanto, foram trabalhadas, em um primeiro momento, práticas literárias da contemporaneidade, bem como meios de divulgação e recepção das produções literárias e das discussões sobre literatura em geral, com enfoque na mediação tecnológica. Em uma segunda etapa, algumas produções (não literárias) que encontram terreno fértil de produção e disseminação na internet foram consideradas, com direcionamento para o caso dos videogames. Em seguida, tendo em vista as carências e necessidades específicas das reflexões sobre literatura que surgiram a partir do contraste entre as duas primeiras etapas, foram propostos alguns conceitos e elementos básicos que pudessem constituir tanto uma taxonomia mínima quanto um instrumental capaz de trabalhar especificamente a questão da narrativa. Por fim, tal instrumental foi aplicado em um estudo de caso específico, a saber: os jogos *The Last of Us* (2013) e *The Last of Us Part II* (2020), tendo em vista sua produtividade e seu sucesso em sua esfera de realização comercial e cultural, o que permite que sejam considerados como paradigmáticos.

É de suma importância ressaltar que, por se tratar de um tema extremamente dinâmico e construído sob a égide de uma atualização constante, outros materiais e abordagens foram assimilados no decorrer da pesquisa, mesmo no caso da obra que

serviu como estudo de caso, sempre respeitando a premissa básica da proposta e os objetivos apresentados.

Tendo tal contexto em vista, a pesquisa se desenvolveu segundo o seguinte cronograma:

Cronograma de execução (a partir de dezembro de 2020)

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO (síntese das atividades a serem desenvolvidas no período de 12 meses)												
<u>DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES</u>	Assinalar o mês em que a atividade será executada											
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°
Levantamento de material bibliográfico	X	X										
Levantamento e seleção de elementos do <i>corpus</i> para análise			X	X								
Análise do material selecionado					X	X	X	X				
Balanço das leituras e estudos realizados									X	X	X	
Redação do relatório final											X	X

Cumprir ainda destacar alguns aspectos que justificam a pesquisa levada a cabo. Na área de Letras, os estudos que propuseram um profícuo diálogo entre a literatura e outras artes (ou outros sistemas semióticos) sempre foram de considerável relevância, seja por conta das vantagens advindas de semelhante diálogo em termos teóricos ou críticos, seja pelo fato de que tal aproximação sempre permitiu que fugíssemos a qualquer fechamento alienante que fizesse com que a literatura fosse considerada fora do contexto artístico, cultural e histórico mais amplo em que se insere. Entretanto, nos tempos atuais, esse diálogo não se mostra apenas desejável, sendo, antes, imprescindível para que os estudos literários possam encontrar respostas para novas questões surgidas da inserção da literatura na esfera das novas tecnologias, bem como para as antigas questões enunciadas novamente à luz de uma (ciber)cultura coletiva, colaborativa e convergencial. Assim, um projeto como o presente encontra sua principal justificativa no fato de focar uma demanda de estudos muito presente e fundamental para os estudos literários da contemporaneidade.

Além disso, é cada vez mais premente a necessidade de interação entre as diversas frentes da universidade, de modo que a pesquisa não ignore nem o ensino, nem a extensão. Frente a tal exigência, um estudo como o que se apresenta também se mostra como oportunidade privilegiada para semelhante articulação, uma vez que necessariamente deve levar em conta os reflexos de sua abordagem em sala de aula e encontra em cursos e eventos de extensão um território propício para a aplicação de seus resultados, fazendo com que a universidade pública possa desempenhar seu papel social de modo efetivo.

Cabe ainda ressaltar um aspecto inerente ao trabalho acadêmico-científico que emerge sempre que tratamos, na esfera dos Estudos Literários, de zonas de intersecção como a que aqui vai proposta: a necessidade de rigor. Apesar da constatação dos diálogos e de sua produtividade e pertinência no contexto contemporâneo, é importante o estabelecimento de limites conceituais e teóricos, o que permite não apenas que a literatura seja considerada em sua especificidade, mas também que os objetos dos diálogos, artísticos ou não, sejam trabalhados com o devido respeito, cuidado e método. A presente pesquisa, nesse sentido, surge como oportunidade para lançar luz nos territórios fronteiriços e movediços.

Somemos, por fim, a esses aspectos, o fato de o professor responsável pela pesquisa já ministrar a disciplina “DLE 4049 - Práticas Literárias no Ciberespaço” no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual de Maringá - UEM, assim como o fato de já ter orientado (e estar orientando) pesquisas de iniciação científica, mestrado e doutorado em temas relacionados com a proposta do projeto, o que apenas reforça a pertinência e a coerência científica do que aqui se propõe.

4.3. RESULTADO E DISCUSSÃO

O estudo aqui apresentado deu continuidade a um percurso de pesquisa. Um projeto institucional já encerrado, intitulado “FACES e MÁSCARAS DO VALOR: QUESTÕES DE MÍDIA, DE SUPORTE E DE INTERFACE DA LITERATURA COM OUTRAS ARTES E OUTROS SISTEMAS SEMIÓTICOS”, propôs-se a estudar, sob a luz da discussão valorativa, produções literárias contemporâneas (ou produções mais antigas capazes de serem atualizadas sob a perspectiva da contemporaneidade) e suas interfaces com outras artes e outros sistemas semióticos, sem se furtar a considerações oriundas de questões de mídia e de suporte.

De tal cenário, emergiu uma necessidade de maior aprofundamento em questões de poética inerentes ao contexto contemporâneo, sobretudo no sentido de lidar, de dentro

e a partir de seus pressupostos, com as produções atuais; dialogando, sim, com a(s) poética(s) tradicional(is), mas, igualmente, buscando avaliar, a partir de um instrumental próprio, obras que, com sua urgência, demandam recursos teóricos e conceituais específicos. Tal abordagem havia sido esboçada em um projeto anterior, intitulado “Por uma poética da urgência: questões de crítica e Teoria da Literatura no contexto da convergência e da cibercultura”, mas, dada a natureza inicial de tal estudo, muito ainda ficou por ser explorado e, sobretudo, aprofundado. Assim, aceitar o desafio de contribuir para maior clareza conceitual tanto quanto propor, em termos de taxonômicos e teóricos, elementos que possam dar conta dos desafios artísticos com os quais nos deparamos na atualidade, mostra-se como não apenas desejável, mas necessário.

O desejo e a necessidade mencionados no parágrafo anterior justificam-se no fato de a abordagem da literatura e de suas questões de mídia, de suporte e de interface com outras artes e outros sistemas semióticos levar, não raras vezes, a uma indistinção de elementos e dinâmicas que deformam os objetos a serem enfocados, sejam eles novos ou ancorados em uma vasta tradição. A título de exemplo, podemos destacar as palavras de Espen Aarseth que, ao tratar da dinâmica da literatura com os *games*, afirma argutamente:

Currently in game and digital culture studies, a controversy rages over the relevance of narratology for game aesthetics. One side argues that computer games are media for telling stories, while the opposing side claims that stories and games are different structures that are in effect doing opposite things. One crucial aspect of this debate is whether games can be said to be "texts," and thereby subject to a textual-hermeneutic approach. Here we find the political question of genre at play: the fight over the games' generic categorization is a fight for academic influence over what is perhaps the dominant contemporary form of cultural expression. After forty years of fairly quiet evolution, the cultural genre of computer games is finally recognized as a large-scale social and aesthetic phenomenon to be taken seriously. In the last few years, games have gone from media non grata to a recognized field of great scholarly potential, a place for academic expansion and recognition. (AARSETH, 2019)

E, em um contexto de inovações e estranhezas, novos objetos contribuem ainda mais para a desestabilização de conceitos diversos, e, por conseguinte, de arte e de literatura. É o caso dos *games*, por vezes temerariamente tomados simplesmente como literatura: antes mesmo de tal afirmação, seria necessário estabelecer seu estatuto como “arte”, o que ainda não se encontra fora de discussão. Questionamentos dessa natureza

revelam-se como oportunidades para arborescer o pensamento teórico-crítico sobre a arte, pois, como bem apontava Walter Benjamin ao falar da fotografia: “muito se escreveu, no passado, de modo tão sutil como estéril, sobre a questão de saber se a fotografia era ou não uma arte, sem que se colocasse sequer a questão prévia de saber se a *invenção da fotografia não havia alterado própria natureza da arte*” (BENJAMIN, 1996, p. 176). O mesmo se coloca hoje ao se aproximar a literatura, em um diálogo intenso, do cinema, da canção ou de qualquer outra arte com a qual comungue categorias e estudos. Mas o diálogo com quadrinhos, *games* e outras manifestações artísticas (ou não) mostra como muito ainda pode ser dito a respeito do tema.

Tendo em vista os apontamentos acima, vem sendo desenvolvido atualmente um projeto (“Poéticas da contemporaneidade: novas questões teóricas e práticas de mídia, de suporte e de interface da literatura com outras artes e outros sistemas semióticos”) que se propõe a dar continuidade ao estudo de produções literárias e suas interfaces com outras artes e outros sistemas semióticos, sem se furtar a considerações oriundas de questões de mídia e de suporte, dando destaque a questões de âmbito teórico, conceitual e taxonômico. Desse modo, a partir de tal recorte, a literatura surge como um fato cultural ainda relevante, capaz de se transformar e se adaptar.

Face ao contexto exposto, a presente proposta de pesquisa surgiu como um desdobramento e um aprofundamento do projeto de pesquisa institucional, enfocando um segmento cultural e comunicacional específico (os videogames) a partir de um recorte de objeto específico, os jogos *The Last of Us* (2013) e *The Last of Us Part II* (2020). As celebradas e premiadas obras da desenvolvedora Naughty Dog encontram em sua excelência narrativa um campo profícuo para o diálogo e a comparação com a literatura, mas trazem também um exigência de abordagem a ser feita a partir de elementos específicos do universo dos videogames, de forma a permitir a compreensão de suas regras, mecânica e jogabilidade, dentre outros aspectos. Em termos de definição, podemos recordar Grant Tavinor e seu *The Art of Videogames*, que afirma:

X is a videogame if it is an artifact in a visual digital media, is intended as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of one or both of the following modes of engagement: rule and objective gameplay or interactive fiction. (TAVINOR, 2009)

Embora a ideia de “ficção interativa” promova a mencionada aproximação com a literatura, a de “jogabilidade” não produz um efeito similar automaticamente, bem como a exigência de ser “um artefato em uma mídia digital visual”, e mesmo a intenção de ser

“um objeto de entretenimento” abre espaço para instigantes discussões. Em suma, trata-se de colocar a literatura na ordem do dia, ampliando o escopo dos estudos literários por meio de um diálogo que ainda permite que muito seja dito a seu respeito.

Cumpramos lembrar que, no tocante aos resultados particulares oriundos da pesquisa, propusemos e retomamos de pesquisas anteriores um instrumental básico que, com terminologia e aplicabilidade voltadas aos videogames, poderiam dar conta das demandas que se apresentavam. Dese modo, houve a proposição de conceitos que pudessem dar conta das particularidades da narrativa presente nesses objetos, adaptando, a partir de propostas de ludologistas como Espen Aarseth e Markku Eskelinen (cf. ESKELINEN, 2016), categorias como “personagem”, “espaço”, “enredo” e “foco narrativo”.

A adaptação não se restringiu à modificação terminológica, apresentando, antes, alterações conceituais perceptíveis. Assim, a “personagem” relacionar-se-ia com a categoria “**avatar**”. A ideia de “avatar” é básica do ponto de vista ludológico e não traz maiores problemas. Apenas adequa a questão à prática dos games e pressupõe a posterior (ou, ainda, simultânea) “personalização”.

A ideia de “**ambiente de imersão**” atualiza o “onde a história acontece”, inerente ao “espaço” narratológico, para uma práxis na qual o princípio de imersão é fundamental. Assim, até mesmo aproveitando o conceito de “ambiente” da narratologia literária, podemos criar algum elemento de aproximação e reconhecimento. Todavia, o cerne da categoria reside na imersão, o que aponta seu vetor para a especificidade dos *games*.

No caso de uma categoria como o “enredo”, um equivalente conceitual poderia ser encontrado na categoria de “**sobreposição e percepção actancial**”, expressão ainda não depurada e algo deselegante, mas que pode ser considerada precisa em termos daquilo que ela pretende descrever e explicar enquanto conceito e categoria. O maior problema para aceitar o conceito bastante adaptável de “enredo” é a adequação da(s) performance(s) do(s) jogador(es) a uma eventual “trama”, antes de uma “fábula”. O “enredo” possível é o conjunto do que se faz na mesma medida em que se percebe aquilo que se faz em um todo de sentido.

A “**personalização**”, derivando em um “foco actancial”, atualiza o “foco narrativo” para os *games* e é o conceito que presta o melhor serviço para seu (deles) estudo. Embora possua uma nomenclatura idêntica à do foco na narrativa literária, “primeira” e “terceira pessoa” não correspondem à mesma coisa nos *games*, sendo, antes, elementos decisivos para a criação do efeito de imersão.

O “tempo”, por fim, mereceu consideração especial, dada sua dificuldade de tratamento derivada de sua natureza eminentemente abstrata enquanto conceito e categoria puros. Todavia, ainda que possa ser problematizado de modo particular nos *games* (como em qualquer outro tipo de produto humano), mantém-se impressionantemente estável. Tal manutenção conceitual e de categoria, aponta para a necessidade de uma postura tão ousada quanto rigorosa e serena ao tratarmos das atualizações da narrativa de ficção. A questão da criação de mundos ficcionais, evidentemente presente em qualquer exercício ficcional humano, no caso dos *games*, não encontra necessariamente um terreno mais fértil, mas, antes, um terreno talvez mais adequado às necessidades e dinâmicas comunicacionais atuais. Que tal fenômeno possa ser abordado a partir de seu diálogo com a literatura, apenas atesta como esta última demonstra sua capacidade de se transformar, de se adaptar e de se mostrar relevante ainda nos dias de hoje.

Cabe ainda, no escopo do presente relatório, um breve comentário específico relacionado à franquia de jogos que serviu de objeto de pesquisa. Tendo em vista as limitações de número de páginas e as diversas possibilidades de recorte, optamos por uma que dialogasse com o momento de pandemia que “contaminou” a presente pesquisa e mostrasse, ao mesmo tempo, que trabalhos na presente área do conhecimento também podem trazer uma mensagem de esperança.

Esperança. Essa é uma palavra tão presente em tão diversos contextos humanos que não causa espanto que esteja sujeita a matizes e interpretações variadas. Em uma das mais antigas, no *Prometeu acorrentado* de Ésquilo, ela surge, em língua portuguesa, graças a uma imprecisão terminológica. Afinal, em seu diálogo com o Coro, o titã amigo da humanidade relembra parte do mito ao qual estava ligado com seu irmão, Epimeteu: Pandora, e sua famosa caixa. No mito em questão, visando punir os homens que haviam sido beneficiados com o roubo do fogo divino por parte de Prometeu, Zeus instrui Hefesto a criar um “*kalón kakón*”, um “belo mal” ao qual nenhum homem poderia resistir. Casada com aquele que, ao contrário do irmão previdente, apenas via as coisas após suas consequências, Pandora abre sua caixa, derramando todos os dons sobre a humanidade. Mas os deuses podem ser cruéis e, apesar de aspectos positivos do projeto inicial, mentira, malícia, guerra, doença, dentre outras desgraças, atingem a humanidade. Uma vez fechada a caixa, algo dentro dela permanece: *élpis*, a capacidade de esperar, a expectativa (LAFER, 1996, p. 74-75). Novamente Prometeu volta à carga, e, apesar do castigo acorrentado ao Cáucaso, por intermédio de suas ações, um futuro sem limites se abre à nossa frente. Mas, conforme dito, as derivas das traduções e de suas traições

pregam suas peças, e, na aclimatação da peça de Ésquilo, a dádiva se torna mais preñhe de significado e positividade:

O CORO

Que coração de granito, ou de ferro, deixará de partilhar teu sofrimento, ó Prometeu? Nós, que o vimos, temos o coração transpassado pela dor.

PROMETEU

Sem dúvida, meus amigos se condoerão de mim.

O CORO

Mas... nada mais fizeste, além disso?

PROMETEU

Graças a mim, os homens não mais desejam a morte.

O CORO

Que remédio lhes deste contra o desespero?

PROMETEU

Dei-lhes uma esperança infinita no futuro.

O CORO

Oh! que dom valioso fizeste aos mortais!

(ÉSKUULO, 1998, p. 118-119)

A tradução não é exata, mas a mensagem atravessa os tempos para nos atingir com força ao fim da segunda década do século XXI. Afinal, a virada do ano de 2019 para o de 2020 colocou o planeta diante de uma catástrofe pandêmica representada pelo coronavírus e pela Covid-19. Um inimigo invisível, de fácil transmissão, trouxe consigo uma modificação das relações humanas, a serem pautadas por medidas de higiene, busca por vacinas e pela viabilidade de imunização e por um elemento de poderoso reflexo nos afetos e nas ações das pessoas: a necessidade de distanciamento social. Longe de ser uma medida adotada com rigor e por toda parte, esse distanciamento surge como poderosa metáfora da erosão das relações interpessoais, impedindo ligações e amparos, proximidades e alívios, enfim, elementos que, do âmago do caos, poderiam trazer em seu bojo ela, a esperança.

Diante da impossibilidade de suplantar esse desafio em termos diretos e empíricos, não causa espanto que a humanidade se volte para suas potencialidades criativas,

sobretudo aquelas que representam o que de mais elevado podemos pensar em tais termos: a Arte. Tomemos a literatura como exemplo: o tema sempre esteve presente, desde os primórdios do que se convencionou chamar de “literatura ocidental”. A *Ilíada*, ao cantar a ira de Aquiles, no apresenta de início uma praga que fustiga os aqueus e que, desde então, sempre se desdobrou tematicamente. Seja Sófocles, Boccaccio ou Camus, o tema surge, poderoso.

Diante da abundância de material sobre o tema em casos mais consolidados, talvez possa causar estranheza a proposta de desenvolver a presente reflexão a partir de uma manifestação cultural e comunicacional bem menos assentada em termos de aceitação como Arte, como é o caso dos videogames. Contudo, sua penetrabilidade social e sua relevância em termos de mercado e repercussão já credenciarão os videogames como material relevante. E, mais do que isso, a atualidade do tema da pandemia em algumas obras ludológicas paradigmáticas abrem um caminho que não deve ser ignorado de modo apressado. Assim, é interessante lançar um olhar sobre este que é um dos casos mais significativos do universo dos videogames: o jogo de 2013 *The Last of Us*. Nessa produção da desenvolvedora Naughty Dog, encontramos um mundo pós-apocalíptico devastado pela infecção decorrente do fungo *Cordyceps* (que, curiosamente, existe no “mundo real”), capaz de transformar os contaminados em zumbis destituídos de vontade e capazes matar e contaminar os demais. Nesse cenário, acompanhamos a jornada do contrabandista Joel, responsável por levar até uma instalação médico-científica a adolescente Ellie, que é imune ao fungo, na tentativa de encontrar uma cura. Durante a jornada, os dois se reencontrarão com seus passados (inclusive aquilo de que gostariam de fugir) e consigo mesmos, saindo de uma relação inicial tensa e distante para uma proximidade inevitável. Essa mudança se dá a partir da situação na qual ambos estão quando se encontram: sem família e com relações interpessoais frágeis ou utilitárias, tendo Joel um trauma específico com o qual tem de lidar (e com o qual nos deparamos na introdução do jogo): a morte de sua filha adolescente Sarah, de idade similar à de Ellie, como efeito colateral do início da infestação.

Aqui, o que poderia parecer óbvio a um primeiro e apressado olhar começa a ganhar contornos mais complexos. Afinal, o fungo e suas consequências surgem como principal elemento disfórico capaz de modificar o equilíbrio inicial, e é dessa forma que o jogador se vê impelido a agir no primeiro momento de tensão agônica aguda, quando um vizinho infectado irrompe na casa em que Joel e Sarah vivem (Figura 1):



Figura 1 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

Aqui, o elemento deflagrador da ação anteciparia elementos de dinâmica e mecânica do jogo: teríamos que atravessar cenários nos escondendo ou enfrentando zumbis, usando habilidades progressivamente desenvolvidas de furtividade e combate. Sim, isso está presente e está relacionado à jogabilidade, mas está longe de se constituir como principal elemento, embora seja o mais ostensivo à primeira vista. O desenvolvimento da história nos mostra que, como não raras vezes ocorre em obras cuja temática poderia ser chamada, em linhas gerais, “de zumbi”, os seres humanos não contaminados constituem uma ameaça muito maior, seja física ou moralmente (no caso de *The Last of Us*, isso chega às raias da pedofilia e do canibalismo). Nesse sentido, é muito emblemático que, ao fim da introdução do jogo, Sarah acabe morrendo por conta de tiros oriundos de um militar que, seguindo ordens, adota medidas extremas e desumanas frente à ameaça de um mundo com contaminados em número crescente (ainda que pai e filha não apresentassem nenhum sintoma). E é após essa sequência de ações catastróficas que Joel vê Sarah morrer em seus braços, em meio a sofrimento, sem que ele possa fazer nada (Figura 2):



Figura 2 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

O começo do jogo “propriamente dito” apresenta-nos um Joel envelhecido e amargurado, que sobrevive em um mundo disfórico por meio de contrabandos que realiza com sua parceira Tess. Novamente, temos um direcionamento de expectativa para algo muito mais banal. Afinal, a primeira missão na qual os dois se envolvem (e que representa o primeiro momento real de interação com a mecânica do jogo) apresenta o pacote completo de esquivas, esconderijos, tiros e golpes. Embora os contaminados pelo *Cordyceps* ainda não tenham destaque, eles surgem como uma sombra sempre presente. Talvez isso faça passar despercebido o fato de que os primeiros inimigos, desse primeiro momento, nessa interação por parte do jogador, sejam humanos não contaminados. Ou, se notado, talvez não ganhe o peso que merece devido à ubiquidade do fungo e de seus efeitos. E é em meio a tal contexto que Joel, acompanhado de Tess, encontra Ellie pela primeira vez (Figura 3):



Figura 3 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

O encontro não se dá de maneira harmônica. Seguindo Marlene, a líder do movimento paramilitar chamado de “Vaga-lumes”, os dois contrabandistas são atacados pela jovem em um primeiro momento. E isso para, em seguida, receberem uma proposta de trabalho para levarem uma carga especial: a própria Ellie, que deveria ser escoltada para fora da zona de quarentena na qual os personagens estavam. Sem *spoilers* à disposição, a essa altura da história o jogador ainda não sabe nada a respeito da condição única de Ellie, e, frente à dinâmica que parece se desenrolar, a reificação da adolescente em sua condição de “carga” não causa espanto e nem parece interferir no que o jogo insinuaria a princípio. Contudo, um observador mais atento não deixaria passar o fato de Ellie ter uma idade similar à de Sarah quando ela morreu, tampouco poderia ignorar que a dinâmica imediata de relação de personagens nos leve a um micronúcleo familiar de ocasião composto por Joel, Tess e Ellie. Essas inferências nos permitem perceber que o vetor no sentido de uma história mais banal a serviço de um agonismo decorrente da mecânica proposta é ilusório, e mais camadas vão sendo progressivamente adicionadas, desvelando, aos poucos, novas motivações que os próprios personagens não poderiam antecipar.

Essa mencionada mudança de motivações merece um comentário mais detido. De início, Joel e Tess aceitam o trabalho visando como recompensa um generoso carregamento de armas. Todavia, durante a passagem para fora da zona de quarentena, Joel e Tess descobrem que Ellie é imune ao fungo (e que isso havia motivado o acordo proposto por Marlene). Em seguida, Tess parece não mais se importar prioritariamente com as armas e passa a destacar a perspectiva de cura representada por Ellie. Mas tal mudança abrupta, típica de um roteiro descuidado e conveniente, mostra-se justificada no fato de que a condição de Tess havia sido alterada drasticamente, uma vez que, em uma escaramuça com infectados, a contrabandista havia sido mordida, o que significava uma sentença de morte, e para breve (Figura 4):



Figura 4 – *Screenshot* da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

O mecanismo narrativo no tocante à caracterização da personagem Tess aqui é bem elaborado, uma vez que, diante da inescapabilidade da morte, a vida surge como um par binomial opositivo que deve ser capaz de suplantar seu contrário. A morte é fato incontornável e se configura como uma afirmação em si mesma em um nível micro (o destino da própria Tess). A maneira de enfrentar isso foge de uma negativização da afirmação disfórica (a negação da morte) e se ampara em uma afirmatividade ainda

maior: a possibilidade de salvação de toda a humanidade. É assim que Joel e Ellie se veem sozinhos (Figura 5) em sua jornada: logo após (mais) uma perda traumática e tendo sobre seus ombros o legado que preenche de sentido a morte de Tess. E é assim que os dois personagens centrais de *The Last of Us* entram na dinâmica que será decisiva para sua evolução e que será responsável por alterar sensivelmente o sentido do jogo e de sua mensagem.



Figura 5 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

Obviamente, esse momento “Joel e Ellie sozinhos” não significa que os dois não entrariam em contato com mais ninguém, seja algum novo inimigo, seja algum aliado como o excelente Bill (personagem homossexual forte que faz parte do importante papel de *The Last of Us* em termos de representatividade). Mas tais interações ora são incidentais, ora não entram em uma dinâmica de trocas entre personagens no sentido de fazer com que todos os envolvidos evoluam. Embora Joel e Ellie possam evoluir, não há necessariamente reciprocidade, o que remete nosso olhar o tempo todo para o contrabandista e sua preciosa carga.

E, lentamente, do âmago de sua miséria oriunda de suas perdas e de suas decepções com o mundo e com as pessoas, Joel e Ellie começam a desenvolver um

genuíno afeto um pelo outro. Em um primeiro momento, isso poderia ser creditado a uma espécie de *philadelphia*, um laço emocional entre parceiros de armas. E isso poderia ser justificado nas várias ocasiões em que a ajuda mútua foi a única coisa que se interpôs entre os dois e sua completa aniquilação. Inclusive, isso surge tematicamente quando Joel permite que Ellie use armas de fogo (de início ele se posicionava contra isso). Nesses momentos, é possível vê-lo ensinando a jovem a como agir, tal como quando Ellie vai usar um rifle para ajudá-lo (Figura 6):



Figura 6 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

Mas algo já está em movimento aqui. Não se trata apenas da conveniência do *sidekick*: a relação entre Joel e Ellie começa a preencher os vazios que ambos apresentam e vai muito além do abate de inimigos. Na verdade, mesmo esses abates visam, antes, não a aniquilação completa de obstáculos, mas a preservação um do outro: atos de carinho a partir de atos de violência, em uma inversão que acaba por subverter de vez as expectativas do jogador que se vê não mais espreitando e atirando, mas sim construindo uma relação capaz de trazer aos seus protagonistas alguma paz em relação ao passado e alguma perspectiva em relação ao futuro. Apesar do legado de Tess, não é a humanidade que precisa ser salva, mas Ellie. E Joel.

Assim, cabe aos dois até mesmo pequenos cuidados que podem se traduzir em procurar histórias em quadrinhos das quais a jovem gosta ou em piadas horríveis que visam desanuviar a mente sofrida do experiente contrabandista. Em suma, ambos devem cuidar um do outro. E Ellie desempenha bem seu papel. A certa altura, Joel é gravemente ferido, e cabe a Ellie tratar do companheiro (Figura 7):



Figura 7 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

É importante mencionar que, nesse momento da história, o jogador deixa de controlar Joel e passa a controlar Ellie, o que condiz perfeitamente com o crescente de complexidade que vai sendo percebido em termos de caracterização. Muito da evolução de Joel e Ellie decorre de um olhar atento para o outro, para a alteridade radical que esse outro representa. Em diversos sentidos, essa experiência de transubjetividade identitária é a mais determinante para que a mudança e o crescimento ocorram. Afinal, notar o outro como uma perspectiva real do eu em constante devir é tornar essa alteridade tangível e, no caso de Joel e Ellie, a proximidade física e o comprometimento emocional de ambos apenas intensifica o processo. Nesse caso, para o jogador, essa experiência que, até o momento, era percebida em termos eminentemente narrativos, na economia da história, passa a ser uma dinâmica lúdica que se percebe de modo direto na própria jogabilidade. E mesmo fatos a princípio apenas inconvenientes, tais como controlar um personagem

muito mais fraco do que Joel (que já teria sido significativamente evoluído em termos de força, armas e habilidades até então), transfiguram-se em exercícios de tolerância e de afirmação do outro. E, por fim, essa experiência de alteridade radical acaba por sugerir algo consideravelmente tocante, tendo em vista que jogamos com e como Joel até então: dessa troca transformadora, surge a possibilidade desejável de cuidar de si mesmo, de seus próprios ferimentos, de sua própria dor.

E esse cuidado de si e para si não implica em solipsismo ou egotismo exagerado. Uma vez posta em movimento, essa dança entre o eu e o outro não permite que se volte para o ponto inicial da jornada dos personagens. Após reencontrar Ellie (que havia resolvido com suas próprias forças uma situação de extrema tensão e dificuldade), Joel se vê diante daquilo que motivou a jornada e que custou a vida de Tess. Assim, ambos chegam à instalação dos Vaga-lumes na qual Ellie seria estudada para que uma cura pudesse ser encontrada. Aqui ocorre algo que faz com que os atos tenham consequências dramáticas. Joel descobre que, para que a pesquisa possa ser feita, Ellie terá de ser morta, de modo que ele se vê diante de uma escolha medonha: salvar a jovem que foi se configurando como uma filha para ele ou ter uma chance real salvar a humanidade?

Se, do ponto de vista da agência do jogador, podemos lamentar o fato de que o jogo escolhe por nós, pelo ponto de vista da narrativa essa escolha se justifica em todo seu esplendor terrível. Mesmo sabendo que está potencialmente condenando a humanidade, Joel decide salvar Ellie (Figura 8):



Figura 8 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

Como avaliar a escolha de Joel? De um ponto de vista utilitário e pragmático, seria fácil censurá-lo, uma vez que ele permitiu que o interesse individual se sobrepusesse ao bem comum. Do ponto de vista ético e do ponto de vista moral, a responsabilidade seria tremenda em qualquer uma das escolhas, o que o colocaria em uma condição neutra de veredito. Contudo, o que o coloca em posição bastante favorável é o ponto de vista narrativo, em especial na articulação entre enredo e caracterização dos personagens. Afinal, o salvamento bem-sucedido de Ellie no final do jogo ecoa, em espelhamento perfeito, o fracasso no salvamento de Sarah no início de tudo, com direito a uma rima visual da mais eloquentes (Figura 9):



Figura 9 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

Após salvar Ellie, Joel se vê diante da necessidade de uma teia de mentiras que se estende até o epílogo do jogo. Inicialmente dizendo que o procedimento com ela não deu certo, passando à afirmação de que havia várias outras pessoas imunes no local, tudo conduz aos momentos finais em que Joel deliberada e diretamente compara Ellie e Sarah, dizendo que ambas iriam se dar bem e poderiam ser boas amigas. Disso decorre o diálogo final entre Joel e Ellie, no qual ela traz a última verdade, em que conta que, quando foi mordida (e se descobriu imune), estava acompanhada por Riley, apresentada como “melhor amiga” no momento, mas que, em uma DLC do jogo, é revelada como namorada de Ellie, o que significa que a verdade, aqui, significa exposição radical da identidade, seja em termos de sexualidade, seja em termos da relação com o passado. E, quando Ellie intima Joel a jurar que tudo que ele havia dito sobre a malfadada experiência com os Vaga-lumes era verdade, ele jura. E mente.

A mentira de Joel é o último espelhamento entre o eu e o outro, pois tem funções e efeitos semelhantes à verdade de Ellie. Joel também se revela como o pai disposto a sacrificar pela filha (biológica ou não) toda a humanidade. Disposto a sacrificar a verdade que seria pressuposto da cumplicidade entre ambos. Disposto a sacrificar quase tudo. “Quase” porque há algo que ele guarda para si e que se traduz em uma fotografia que,

salva pelo irmão de Joel, Tommy, só volta para as mãos do protagonista pela ação direta de Ellie. Uma fotografia que lembra dos dias passados e felizes, dias de sorrisos e de vitórias. Dias de Joel e Sarah (Figura 10):



Figura 10 – Detalhe de *screenshot* da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

A fotografia, cuja aceitação representaria o ato de fazer as pazes com o passado, está longe de se configurar como interpretante de uma redenção pura e simples. Embora Joel encontre em Ellie não apenas uma filha putativa, mas também a chance de “corrigir” o fracasso fundamental do início do jogo, essa correção não pode ser nem plena, nem imaculada. Assentada em uma mentira, ela faz com que o ocorrido continue pairando sobre os envolvidos, sem chance de desaparecer. E, embora pareça que tudo pode claudicar e tombar, é justamente aqui que *The Last of Us* encontra sua maior força. Pois, no lugar de soluções fáceis e harmônicas, o jogo traz consigo a mensagem de que aquilo que somos é feito de tudo pelo que passamos, sejam coisas boas ou ruins. Que o

passado não pode ser apagado, mas que podemos conviver com ele, aceitá-lo e, assim, aceitar a nós mesmos. Nem sempre será belo e nunca será fácil, mas talvez seja o caso de permitirmos uma última mentira generosa, ou ao menos um pequeno erro de tradução dos fatos, tal como traduzir “*élpis*” simplesmente como “esperança”. Afinal, se é possível esperar algo do futuro, por que não esperar o melhor?

Assim, *The Last of Us* deixa de ser um mero jogo de ação-aventura e sobrevivência para se tornar algo mais, pois ele nos traz a necessidade de sobrevivermos à dor em que nossas vidas são forjadas, e a ação principal nos leva à aventura de nos conhecermos, nos aceitarmos e, por fim, a uma chance de felicidade. Uma felicidade cheia de defeitos e limitações, como cada ser humano, mas ainda assim, uma felicidade pela qual nos motivamos a esperar. E, com tudo isso, esse jogo de 2013 consegue nos falar com eloquência em pleno ano de 2021.

A pandemia de Covid-19 abriu uma nova caixa de tragédias sobre nós, o que causa desespero, uma vez que o tempo dos titãs já passou, e não vemos nenhum no horizonte capaz de amar a humanidade a ponto de alimentar as águias do Cáucaso por ela. Mas, como *The Last of Us* nos mostra, mesmo com perdas, mesmo afastados, mesmo com uma tragédia pandêmica, ainda podemos ter algo. Algo imperfeito e frágil, algo longe do ideal, mas, ainda assim, valioso e necessário, pois é aquilo que resta quando nada mais resta. A jornada de Joel e Ellie nos mostra que, mesmo nas profundezas de nossa miséria, podemos ser o Prometeu de nós mesmos e dar a cada um de nós a chama divina que nos impulsiona e nos faz seguir em frente. Esta palavra que, aqui, é a tradução perfeita do que precisamos. Esperança.

4.4. CONCLUSÕES

A própria unidade de sentido da ideia de arte, com sua dimensão universal e universalizante, é algo que também explica as apreensões que a cultura de hoje provoca. Em especial, essas apreensões podem ser sentidas naqueles que imaginam não fazer parte de tal universo ciberespacial e convergencial, sobretudo quando se contrastam com nativos digitais capazes de utilizar os recursos tecnológicos disponíveis como extensões de seus próprios corpos e de suas capacidades. Ledo engano. Esse contexto cultural espraia-se e nos toca a todos, sem exceções, de modo que, mesmo negando, participamos dessa rede tão sujeita a preconceitos e incompreensões. Por outro lado, se ainda assim verificamos que nossos esforços no mais radical hoje apenas podem aplinar os caminhos para as crianças do amanhã, cabe, por fim, perguntar se isso constitui um

cenário tão devastador quanto alguns querem fazer parecer. Afinal, no termo de todas as contas, terá sido o nosso percurso, a nossa caminhada, na qual teremos nos feito na mesma medida em que tivermos feito o próprio caminho. Há, desse modo, espaço para algum otimismo. É o caso, aqui, de um visionário Nicholas Negroponte, que, em um importante livro de 1995 (*Being Digital*, em título mais interessante que *A vida digital*, como a obra ficou conhecida no Brasil), afirma no epílogo:

Mais do que qualquer outra coisa, porém, meu otimismo provém da capacitação que a vida digital propicia. O acesso, a mobilidade e a capacidade de produzir a mudança são os fatores que tornarão o futuro tão diferente do presente. A superestrada da informação pode ser hoje em grande parte fogo de palha, mas é um indício do que vai acontecer amanhã. E ela superará as previsões mais desvairadas. À medida que as crianças se apropriarem de um recurso de informação global, e à medida que descobrirem que só os adultos precisam de licença para aprender, nós com certeza encontraremos uma nova esperança e dignidade em lugares onde ambos existiam apenas em pequena medida. [...] Meu otimismo não é alimentado pela antevisão de alguma invenção ou descoberta. Encontrar uma cura para o câncer e para a AIDS, descobrir uma forma aceitável de controle populacional ou inventar uma máquina capaz de respirar o nosso ar, beber nossos oceanos e devolvê-los depois, livres da poluição, são sonhos que podem ou não se realizar. A vida digital é outra coisa. Não estamos esperando por uma qualquer invenção. Ela está aí. Agora. E é quase genética em sua natureza, pois cada geração vai se tornar mais digital que a anterior. [...] Os bits de controle desse futuro digital estão mais do que nunca nas mãos dos jovens. Nada seria capaz de me deixar mais feliz do que isso. (NEGROPONTE, 1995, p. 218-9)

Mais do que a visão em certa medida contida de um verdadeiro entusiasta do futuro e do que ele nos reserva, o que deve ficar como lição desse encerramento do livro de Negroponte é o sabor de aventura que serve de justificativa e justificação para cada um de nós frente à insegurança inevitável que mudanças de paradigma sempre nos trazem. Todavia, para que essa aventura não seja mero diletantismo ou falta de rigor escamoteado de ousadia e democracia, temos de perceber que, conforme seria de se esperar, as novas práticas e tendências não podem ser plenamente abarcadas pelo instrumental teórico-crítico de que dispomos até o momento de seu surgimento. Assim, do âmago de um cenário cibercultural construído sob o signo da colaboração e da convergência, emerge uma prática literária que talvez nem possa ser simplesmente chamada de “literatura”, mas, se for, traz consigo a exigência de uma nova abordagem,

de novos conceitos e termos, em suma, uma nova “caixa de ferramentas” capaz de fazer frente aos desafios que se apresentam em toda sua exuberância e urgência.

4.5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Para não sermos exaustivos, as referências abaixo representam apenas algumas obras básicas que nortearam e contribuíram para a pesquisa como um todo.

AARSETH, E. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

ADORNO, T. W. “Posição do narrador no romance contemporâneo” In: *Notas de Literatura I*. Trad. Jorge de Almeida. São Paulo: Duas Cidades / Ed. 34, 2003.

ANTUNES, B. (Org.). *Memória, literatura e tecnologia*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2005.

ALAVA, S. (Org.). *Ciberespaço e formações abertas: rumo a novas práticas educacionais?* Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

AUERBACH, E. *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

BACHELARD, G. *A poética do espaço*. Trad. A. da C. Leal e L. do V. S. Leal. Rio de Janeiro: Livraria Eldorado Tijuca, s.d.

BAKHTIN, M. *Questões de literatura e estética: a teoria do romance*. Trad. Aurora Bernardini e outros. São Paulo: Hucitec / Ed. Unesp, 1988.

_____. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

BARTHES, R. *et al. Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. Petrópolis: Vozes, 1973.

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

BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política*. Ensaio sobre literatura e história da cultura. Tradução Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1996. (Obras escolhidas, 1)

BOGOST, I. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2007

BOOTH, W. *A retórica da ficção*. Lisboa: Arcádia, 1980.

BOURNEUF, R., OUELLET, R. *O universo do romance*. Trad. J.C.S. Pereira. Coimbra: Almedina, 1976.

BRITO, G. S., PURIFICAÇÃO, I. *Educação e novas tecnologias: um repensar*. Curitiba: IBPEX, 2008.

CANDIDO, A. et al. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1971

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CHARTIER, R. *Os desafios da escrita*. São Paulo: UNESP, 2002.

CORTÁZAR, J. *Valise de cronópio*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

DARNTON, R. *A questão dos livros: passado, presente e futuro*. Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

DE MAN, Paul. *Resistência à teoria*. Lisboa: Edições 70, 1989.

DYER-WITHEFORD, N., PEUTER, G. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minneapolis Press, 2009.

EIKHENBAUM, B. et al. *Teoria da literatura: formalistas russos*. Trad. A. M. R. Filipouski et al. Porto Alegre, Globo, 1973.

ÉSQUILO. "Prometeu acorrentado". In: SÓFOCLES; ÉSQUILO. *Rei Édipo. Antígone. Prometeu acorrentado*. Prefácio, tradução e notas de J. B. Mello e Souza. Rio de Janeiro: Ediouro, 1998. p. 113-136.

FASSONE, R. *Every Game Is An Island: Endings and Extremities in Video Games*. London: Bloomsbury Academic, 2018.

FORSTER, E.M. *Aspectos do romance*. Trad. Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Globo, 2005.

GENETTE, G. *Discurso da narrativa*. Trad. F. C. Martins. Lisboa: Vega, s.d.

GRINSPUN, M (Org.). *Educação tecnológica: desafios e perspectivas*. São Paulo: Cortez, 1999.

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

JENKINS, H.; CASSELL, J. (Ed.). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press, 1998.

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

JOBIM, J. L. (Org.). *Literatura & informática*. Rio de Janeiro: Eduerj, 2005.

LAFER, M. "Os mitos: comentários". In.: HESÍODO. *Os trabalhos e os dias*. Tradução, introdução e comentários de Mary de Camargo Neves Lafer. São Paulo: Iluminuras, 1996. p. 54-89.

LANDOW, G. P. *Hypertext. The convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore and London: John Hopkins University Press, 1992.

LEMOS, A.; LÉVY, P. *O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária*. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 2001a.

____. *A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência*. Trad. Maria Lúcia Homem e Ronaldo Entler. São Paulo: 34, 2001b.

____. *A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial?* Trad. Marcos Marcionilo e Saulo Krieger. São Paulo: Loyola, 1998.

____. *O que é o virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo: 34, 2001c.

____. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 2000.

LIMA, L.C. *Teoria da literatura em suas fontes*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2002. 2v.

LITWIN, E. (Org.). *Tecnologia educacional: políticas, histórias e propostas*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

LUCENA C. & FUKC, H. *A educação na era da internet*. Rio de Janeiro: Clube do futuro, 2000.

LUKÁCS, G. *A Teoria do romance*. Trad. José Marcos Macedo. São Paulo, Duas Cidades / Ed. 34, 2000.

____. *Marxismo e teoria da literatura*. São Paulo: Expressão Popular, 2010.

MAGDALENA, B.; COSTA, I. *Internet em sala de aula: com a palavra, os professores*. Porto Alegre: Artmed, 2003.

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Tradução Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1974.

MENDILOW, A. A. *O tempo no romance*. Trad. F. Wolf. Porto Alegre: Globo, 1972.

MENEZES, V. L. (Org.). *Interação e aprendizagem em ambiente virtual*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

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

NEGROPONTE, N. *A vida digital*. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NUNES, B. *O tempo na narrativa*. São Paulo: Ática, 1991.

PELLANDA, N. M. C. & PELLANDA, E. C. *Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

PEREIRA, A. *Ambientes virtuais de aprendizagem: em diferentes contextos*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

POUILLON, J. *O tempo no romance*. Trad. H. Dantas. São Paulo: Cultrix/EDUSP, 1974.

PRETTO, N; SILVEIRA, S. *Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder*. Salvador: Edufba, 2008.

PRIMO, A. *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre : Sulina, 2007.

PROPP, V. *Morfologia do conto*. Lisboa: Editora Vega, 1978.

RAMAL, C. A. *Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

RICOEUR, P. *Tempo e narrativa*. Trad. C. M. Cesar. Campinas: Papyrus, 1994. 3v.

RÜDIGER, Francisco. *Elementos para a crítica da cibercultura*. São Paulo: Hackers, 2002.

SANTAELLA, L. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 1996

_____. *Navegar no ciberespaço*. O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SCHELL, J. *The Art of Game Design. A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

SILVA, E. T. (Coord.) *A leitura nos oceanos da Internet*. São Paulo: Cortez, 2003.

TAPSCOTT, D. *Geração digital*. São Paulo: Makron Books: 1999.

TAVINOR. *The Art of Videogames*. Hong Kong: Wiley Blackwell, 2009.

THE LAST OF US. Naughty Dog. Videogame. PlayStation 3, 2013.

THE LAST OF US PART II. Naughty Dog. Videogame. PlayStation 4, 2020.

THON, J-N. *Transmedial narratology and contemporary media culture*. University of Nebraska Press, 2016.

WATT, I. *A Ascensão do romance*. Trad. Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1990

WOLTON, D. *Internet, e depois?* Uma teoria crítica das novas mídias. Porto Alegre: Sulina, 2003.

WOODCOCK, J. *Marx at the Arcade: Consoles, Controllers, and Class Struggle*. Chicago: Haymarket Books, 2019.

YUNES, E. *Pensar a leitura: complexidades*. Rio de Janeiro: PUC/Rio; São Paulo: Loyola, 2002.

4.6. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

Seguem, a título de divulgação de resultados, publicações e demais atividades ocorridas no decorrer da pesquisa. É importante destacar que, em algumas ocorrências, embora a entrada não faça menção direta ao tema específico da pesquisa, trata-se de casos em que elementos teóricos da pesquisa estiveram específica e fortemente relacionados. Além disso, é importante frisar que, em mais de uma situação, publicações que deveriam ocorrer ainda em 2021 viram-se atrasadas em decorrência de problemas oriundos da pandemia de Covid-19.

Capítulo de livro publicado ou no prelo

1. PRADO, M. R. A paixão segundo R. M.. In: MARTHA, A.; AGUIAR, V.. (Org.). *Literatura infantil e juvenil: letras da resistência*. 1ed.São Paulo: Cultura Acadêmica, 2021, v. 1, p. 31-42.
2. PRADO, M. R. “Totó, acho que não estamos mais em Tebas”: *Neuromancer* e a esfinge na estrada de tijolos amarelos do ciberespaço. In: CECCANTINI, J., LIMA, L. (Org.). *Distopias literárias*. p. 1-17. (No prelo)
3. PRADO, M. R. When the Last of Us is Hope: reflexões sobre um videogame em tempos de pandemia. In: MAIA, C.. (Org.). *Literatura e pandemia*. p. 1-14. (No prelo)

Publicações em periódicos

1. PRADO, M. R. DUKA DE SOUZA, M.R. La constitution du sujet lyrique dans la poésie de Joachim du Bellay. *Texto poético*. ISSN: 1808-5385. p. 1-15. (Aprovado para publicação)

Participação em eventos com trabalho relacionado à pesquisa

1. PRADO, M. R. Jogando (n)o Apocalipse: Videogames, narrativas e fins do mundo. 2021. (Mesa-Redonda)

Evento: VIII Congresso Nacional de Pesquisa em Literatura e XXII Seminário de Estudos Literários (XXII SEL) .

Inst.promotora/financiadora: Programa de Pós-Graduação em Letras (PPG-Letras) do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas (IBILCE) da Universidade Estadual Paulista (UNESP), câmpus de São José do Rio Preto

Local: Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas (IBILCE) da Universidade Estadual Paulista (UNESP), câmpus de São José do Rio Preto

Cidade: São José do Rio Preto-SP.

2. PRADO, M. R., PANHOCA DA SILVA, P. RPG e seus desdobramentos em outras artes e outros sistemas semióticos, 2021. (Coordenação de Simpósio)

Evento: III Seminário de Estudos Linguísticos do Vale do Paraíba (SELIV)

Inst.promotora/financiadora: Instituto Federal de São Paulo, Câmpus de Campos do Jordão.

Local: Instituto Federal de São Paulo, Câmpus de Campos do Jordão.

Cidade: Campos do Jordão-SP.

3. PRADO, M. R., CORBELLO, N. A ilusão de agência no RPG, 2021. (Comunicação)

Evento: III Seminário de Estudos Linguísticos do Vale do Paraíba (SELIV)

Inst.promotora/financiadora: Instituto Federal de São Paulo, Câmpus de Campos do Jordão.

Local: Instituto Federal de São Paulo, Câmpus de Campos do Jordão.

Cidade: Campos do Jordão-**SP**.