Título: A terceira margem da Literatura: The Last Of Us 2 como produto da convergência de polissistemas de cultura.

Tema: Observando o campo da literatura digital, é possível afirmar que a literatura hoje é permeada não só pela interatividade, mas também pela multimidialidade, incorporando para além do texto puro, outras formas de construí-lo, imagens e sons. Principalmente quando falamos em interatividade, boa parte das obras feitas na modalidade da literatura digital se assemelham com os jogos eletrônicos, e esses, cada vez mais, aproximam-se do conceito de literatura digital. Considerando literatura e jogos eletrônicos como campos sistêmicos, o objetivo principal deste trabalho é identificar em que ponto existe a convergência entre esses sistemas e quais alterações ocorrem no processo de produção de seus produtos quando há a interferência de um sistema para outro.

Hipótese de pesquisa: O sistema dos jogos eletrônicos faz transferências de fatores e repertórios que compõem o sistema literário, o que supõe uma convergência entre sistemas.

Problema de pesquisa: Quais são as transferências que ocorrem entre o sistema literário e o sistema dos jogos eletrônicos? Qual o ponto de encontro entre esses sistemas?

Apresentação de cada capítulo

Introdução

Pretende-se com a introdução elucidar o tema do trabalho e o objeto de estudo, deixando clara a visão teórico-metodológica que será utilizada no estudo (perspectiva sistêmica) e dar início a discussão abordando a hipótese e o problema de pesquisa.

1. O objeto de pesquisa

Após a introdução, neste capítulo iniciaremos a descrição do objeto de pesquisa, o jogo The Last Of Us 2, não só de suas características e especificidades intrínsecas, mas também de todos os fatores que compuseram sua criação, como por exemplo os produtores, as empresas envolvidas etc. Com isso, primeiro será necessário que façamos uma linha histórica da produção desse objeto e sua recepção dentro da cultura dos jogos eletrônicos. Após analisar externamente o objeto, será feito um resumo analítico da narrativa presente no jogo para que possamos abordar especificamente o repertório utilizado dentro do objeto, partindo da ideia de que o ponto de convergência entre os sistemas está nesse fator, gerando alterações no processo de produção e recepção desse objeto como um todo dentro do sistema dos jogos eletrônicos.

1.2 O que são jogos eletrônicos e suas características específicas

Esse subcapítulo terá como objetivo elucidar o leitor sobre os jogos eletrônicos de um modo geral. Por ser um objeto não muito conhecido dentro da área de Letras, esse capítulo tem como objetivo localizar o leitor da pesquisa sobre o que se trata esse objeto, suas características e potencialidades. Ainda que muitos fatores de produção sejam comuns ao da literatura, como o processo editorial, escritores, redatores, existem especificidades que são necessárias para compreender como o sistema funciona.

Bibliografia:

FERNÁNDEZ-VARA, C. Introduction to game analysis. New York: Routledge, 2019.

Arjoranta, J. How to Define Games and Why We Need to. Comput Game J 8, 109–120 (2019). <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>

2. A perspectiva sistêmica e o sistema dos jogos

Neste capítulo será explicada a perspectiva sistêmica de Itamar Even-Zohar, base metodológica que ajudará a analisar o objeto escolhido. Esse será um capítulo chave para a compreensão de todo o projeto, pois ao partirmos da teoria sistêmica, ficará claro ao leitor que a pesquisa não será textocêntrica, ou seja, o texto não será o foco do trabalho, mas sim os fatores que compõe os sistemas em questão e como esses fatores se relacionam entre si.

Para tal feito, é preciso que haja primeiro a compreensão de que a Literatura, aqui, é entendida enquanto um polissistema cultural dotado de fatores considerados literários. Sendo esses fatores a Instituição, Repertório, Produtor, Consumidor, Produto e Mercado. Em conjunto com a introdução da teoria de Zohar, tentaremos exemplificar e categorizar o sistema dos jogos eletrônicos, nos baseando sempre na teoria sistêmica como metodologia. Apesar de estarmos amparados pela teoria dos polissistemas, esse capítulo será completamente novo e autoral, tendo em vista que o sistema dos jogos nunca foi categorizado, exigindo assim que a pesquisadora tente fazer, pela primeira vez, a classificação dos fatores e suas relações.

Bibliografia:

EVEN-ZOHAR, Itamar 2017. Polisistemas de Cultura. Tel Aviv: Universidad de Tel Aviv – Laboratorio de investigación de la cultura.

EVEN-ZOHAR, Itamar. The 'Literary System', Poetics Today 11: 1 (Primavera 1990): 27-44. Traducción de Ricardo Bermudez Otero.

3. A terceira margem da literatura

Agora que temos as ferramentas e conhecimentos necessários para compreender e analisar o objeto de pesquisa em conjunto com o campo literário, neste capítulo serão apontadas as aproximações possíveis entre os dois sistemas e como o sistema literário transfere processos de produção para

o sistema dos jogos eletrônicos, desde a categorização dos jogos em gênero, até a construção e ideação de um jogo, incluindo também a mais recente noção de autor dentro da cultura dos jogos eletrônicos e o processo de canonização de jogos, assim como aconteceu com *The Last Of Us 2*.

Bibliografia:

Eskelinen, Markku. Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory. (2012) London & New York: Continuum Books.

Aarseth, Espen J. Cybertext: perspectives on ergodic literature. (1997). The Johns Hopkins University Press.

ROCHA, Rejane Cristina. Contribuições para uma reflexão sobre a literatura em contexto digital. Revista da Anpoll nº 36, p. 160-186, Florianópolis, jan./jun. 2014.

Anjos, Ricardo Maciel dos. Narrativas em confluência: literatura e videogame. 1. Ed. – Belo Horizonte: Tlön edições, 2021.

Conclusão

Após analisar o objeto específico da tese, não esperamos fechar por completo a discussão, e sim o oposto, buscando ampliar a problemática de forma a instigar novas pesquisas voltadas para produtos do sistema dos jogos eletrônicos.