

LEITURA E MÍDIAS: INTERAÇÕES ENTRE JOGADORES E LEITORES

READING AND DIGITAL MEDIAS: INTERACTIONS
BETWEEN GAMERS AND READERS

Ana Lucia Trevisan¹

Heloisa Antonioli Marino²

1 Doutora em Literatura pela Universidade de São Paulo.

2 Doutora em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie.

RESUMO: O constante crescimento das diferentes mídias, especialmente os jogos eletrônicos, estabelece um movimento de evolução da maneira de como contar uma narrativa, permitindo que as formalidades sejam rompidas, surgindo novos tipos de leituras, e como resultado, outros perfis de leitores. Em vista disso, o presente artigo tem como objetivo apresentar uma análise sobre as relações entre leitores e jogadores frente às narrativas textuais e dos jogos eletrônicos, utilizando-se como base as teorias sobre a formação de leitores para estabelecer as diferenças e semelhanças dos papéis que cada um exerce dentro de cada meio, procurando identificar os artifícios que estruturam a interação entre os receptores e as narrativas ficcionais.

PALAVRAS-CHAVES: Leitura, leitor, jogos eletrônicos, games, jogadores.

ABSTRACT: The constant development of different medias, especially the video games, establish an evolution movement of the way to tell a narrative, allowing the rupture of the formalities, emerging new reading forms, and as a result, other readers types. Therefore, the current paper aims to present a study about the correlation between readers and gamers towards textual narratives and video games, using as basis theories about readers development in order to set the differences and similarities between the rows that each one performs in each category, seeking to identify the mechanisms which compose the interaction among the receptors and the fictional narratives.

KEYWORDS: Reading, Reader, Video Games, Games, Gamers.

INTRODUÇÃO

A ficção permite a conexão com diversas culturas, explorar as organizações da sociedade e enriquecer o leitor com novos conhecimentos, tanto dentro como fora do círculo no qual está inserido, possibilitando um mergulho em experiências diversas, permitindo tornar-se o “outro”, graças a este efeito narrativa que oferece um envolvimento singular com o texto. Estabelecer o papel do leitor torna-se em um exercício de interação com o enredo, assumindo a posição de colaborador por ser responsável pelo desdobramento da história, desenvolvida pelo ato da leitura. Uma vez que “[...] numa história sempre há um leitor, e esse leitor é um ingrediente fundamental não só do processo de contar a história, como também da própria história” (ECO, 1994, p. 7) sendo essencial dentro de um processo de atualização do texto, que consiste, principalmente, na compreensão do sentido interpretativo da narrativa para o desenvolvimento do enredo, para que assim, possa perpetuar o ato de contar e reinventar histórias. Ao se observar a relevância que o leitor possui para um romance, passa-se a refletir sobre a expansão dessa funcionalidade dentro de outras mídias, como por exemplo, a de um jogador, podendo ter a mesma importância no desenvolvimento de um enredo jogo eletrônico, pela maneira como pode atuar para contribuir com o andamento da história do game.

A preocupação com a elaboração de enredos de alta qualidade, assim como com a reprodução de espaços autênticos e ricos em detalhes, elevam os jogos eletrônicos a uma vertente incomum de construção ficcional, cada vez mais fortalecidos como referências culturais, utilizando-se de mídias como o cinema, música e histórias em quadrinhos, além de explorar áreas referentes a arte e conhecimento como a literatura e história mundial, explorando tais temáticas para que o receptor possa interagir com os elementos encontrados ao longo da gameplay³.

Dentro da comunidade dos jogadores, muitos alegam que essa exposição de conteúdos que abarcam diversas áreas culturais e cognitivas por vezes torna-se um

3 Termo utilizado para definir a “leitura” da narrativa do jogo eletrônico feita pelo jogador a medida que se inicia o ato de jogar.

incentivo para ampliar o interesse e aprofundar-se sobre o assunto abordado, sendo uma porta de entrada para outras leituras, deixando de se limitar apenas ao que é encontrado na ficção eletrônica. Uma vez que,

[...] em nossa cultura, até mesmo o mais ávido dos leitores vai acabar passando parte do seu tempo com outras mídias – games, televisão, cinema, internet. E essas outras formas de cultura têm virtudes intelectuais ou cognitivas próprias – diferentes das recompensas da leitura, mas comparáveis a elas. (JOHNSON, 2012, p. 26)

Possibilitando que estabeleçam relações entre as mídias, em que as trocas de informações propiciam um fortalecimento e a expansão das estruturas de conhecimento do indivíduo, apresentando uma outra face que deixa de enquadrar-se somente ao viés recreativo.

A valorização conquistada pelos games resultou em seu destaque como mídia relevante, ocupando o posto de uma das atividades mais populares no campo do entretenimento mundial, dos quais os números nos últimos anos revelam-se mais lucrativos que o cinema e a indústria musical combinadas, representando uma movimentação de cerca de US\$160 bilhões em todo o mundo (Fonte: deccanheral.com), além da diversificação dos formatos e acessibilidade entre consoles e dispositivos móveis, segundo o site de entretenimento IGN, foram os grandes responsáveis pela popularização dos jogos eletrônicos na década passada (entre 2010 e 2020). Portanto, a consolidação dos jogos eletrônicos mostra-se como um meio de grande expressão, dado que

a questão de como se deve definir uma mídia e distingui-la de outras mídias depende certamente dos contextos históricos e discursivos pertinentes e do tópico ou sistema sob observação, além de levar em conta o progresso tecnológico e as relações entre mídias num panorama midiático global e num determinado momento no tempo (RAJEWSKY, 2012, p. 56)

Logo, o avanço tecnológico tem impulsionado o desenvolvimento da indústria e o investimento na interação cada vez mais intensa entre os jogadores e os jogos. A cada

geração, a melhoria desses artifícios possibilitou a inserção de diferentes mídias na formação dos games, como a música, diálogos escritos e verbais, e as referências intermidiáticas com as imagens cinematográficas, e a captura digital de performance de atores reais, tornaram-se fatores cruciais que corroboraram para a definição dessa categoria.

Com o crescimento do investimento no mercado dos games, as produtoras voltaram as atenções também para a criação de enredos bem escritos e fundamentados que instigam o jogador a continuar até o desfecho final, inserindo questões culturais e sociais que abrem discussões para que o receptor reflita e discuta sobre o tema abordado. Sendo assim, cada gameplay torna-se uma experiência única, pois cada um terá a própria leitura e execução da narrativa eletrônica. O jogador assume a posição central, atuando ativamente no encadeamento da história, e o progresso do jogo segue de acordo com o entendimento e assimilação das propostas apresentadas. Seguir para a próxima etapa é o resultado das execuções dos objetivos do *game*, e assim cada receptor encontrará a própria maneira de leitura do enredo.

A partir dos conceitos sobre o papel do leitor diante ao ato de leitura e a relação que desenvolve com o texto, o presente artigo tem como objetivo analisar a posição do jogador para a narrativa dentro dos parâmetros sobre a funcionalidade do leitor para o romance, para estabelecer a função do jogador e a forma de interação que resulta a experiência de vivenciar o jogo. As relações entre jogadores e leitores serão apresentadas à luz das reflexões elaboradas principalmente por Wolfgang Iser e Umberto Eco, buscando identificar os mecanismos que estruturam a interação entre leitores e narrativas ficcionais e, assim, tecer considerações sobre as relações estabelecidas entre os jogadores e as narrativas de *games*.

O LEITOR, O JOGADOR: INTERAÇÕES COM AS NARRATIVAS

O jogo não evolui sem o jogador, pelo fato desse ser o responsável por habilitar a narrativa ao longo do processo de jogar. O termo “habilitar a narrativa” define o ato de disponibilizar o capítulo seguinte, que dará continuidade para a história. No

game, define-se como as missões que o jogador deve cumprir para chegar ao próximo nível e prosseguir com o enredo. Caso deixe de atingir a sua meta, ou seja, cumprir determinada missão apresentada, como obter algum item ou salvar um personagem secundário, ou encaminhar o avatar eletrônico de um ponto A ao B, por exemplo, o jogo não o permite prosseguir, pois os sistemas de composição das narrativas são feitos com mecanismos que atuam como *triggers*, dos quais disparam as ações de acordo com as etapas e as tomadas de decisões feitas ao longo da *gameplay*. Logo, o jogador terá conhecimento sobre o enredo somente ao superar os obstáculos criados ao longo do *game* e, conseqüentemente, a história será contada inteiramente apenas quando conseguir habilitar todos os capítulos. Assim como o leitor trabalha para prosseguir com a leitura do romance, o jogador atua para contribuir na progressão da história.

Ademais, dentro da narrativa de um *game*, o jogador também assume o papel de personagem, por obter o controle total do avatar eletrônico, possibilitando a escolha de movimento, tornando-se responsável pelo andamento do enredo e por controlar as ações do personagem. As missões propostas presentes no jogo eletrônico formam as partes que constroem o enredo, que serão cumpridas de acordo com o tempo que o jogador leva para realizá-las, sendo o que determinará a velocidade com que a história irá prosseguir, e o desempenho em cada objetivo é a habilidade do jogador. Caso tenha experiência com o jogo, a narrativa fluirá rapidamente, do contrário o progresso com a história será lento e, conseqüentemente, o desenvolvimento será mais demorado.

Além disso, as habilidades e a percepção de cada jogador podem influenciar o modo de contar a história, uma vez que cada atuação será executada de maneira diferente em cada *gameplay*. Em outras palavras, nos *games* existem variadas formas de se completarem as missões, e isso acarreta diferentes pontos de vista de um mesmo episódio, pois cada objetivo possui inúmeras formas diferentes de atuar diretamente nas ações, estabelecendo assim uma maneira própria de jogar e de ser o personagem.

Para demonstrar essa colaboração do jogador, toma-se como exemplo o jogo da empresa francesa Ubisoft *Assassin's Creed II*⁴ (2008) devido ao modo como cada

4 A franquia de *Assassin's Creed* são jogos de aventura e ação inspirados em diferentes momentos

um pode realizar uma mesma missão, mas executando de formas distintas. Em determinada situação, o personagem protagonista do *game*, Ezio Auditore, necessita buscar um artefato, e para isso deve ir de um ponto A para o B. O jogador número um resolve percorrer o seu caminho pelos telhados das construções presentes no espaço do jogo, eliminando aos poucos os seus inimigos, e assim chegar ao objetivo. Um segundo jogador pode achar melhor seguir o seu caminho pelas ruas da cidade, se misturando na multidão, conseguindo passar despercebido pelos guardas que o procuram. Posteriormente, caso os jogadores descrevessem o capítulo que jogaram, o relato de um possivelmente não seria igual ao outro, pois é a visão e a atuação que cada um possui sobre esse trecho da história.

Ao se relacionar a atuação do jogador com o papel do leitor ao longo de um romance, torna-se possível sugerir que essa dinâmica do *game* possa ser comparada ao processo de interpretação que o leitor faz ao percorrer um texto. O jogador procura as melhores formas para percorrer na sua narrativa, enquanto o outro recebe as informações do material literário para interpretá-lo pelos diversos elementos apresentados no texto. Pois

[...] o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo. Essa dupla operação de imaginar e interpretar faz com que o leitor se empenhe na tarefa de visualizar as muitas formas possíveis do mundo identificável, de modo que, inevitavelmente, o mundo repetido no texto começa a sofrer modificações. Pois não importa que novas formas o leitor traz à vida: todas elas transgredem – e, daí, modificam – o mundo referencial contido no texto (ISER, 1979, p. 107).

históricos. *Assassin's Creed II* é ambientado no período da Renascença Italiana entre os anos de 1476-1492. O personagem protagonista é Ezio Auditore da Firenze, filho de um banqueiro influente da cidade de Florença, que herda a tradição do clã dos Assassinos para erradicar o domínio do poder e da influência da ordem dos templários dentro da política italiana. As movimentações do game misturam elementos acrobáticos com *le pakour*, juntamente com elementos de *stealth*, o jogador pode executar as ações de acordo com a situação e a preferência de estilo de gameplay.

Portanto, ambos, jogador e leitor, possuem uma função cooperativa, trabalhando de maneira indireta com o autor para a colaboração no processo de atualização e interpretação do texto, absorvendo as informações fornecidas ao longo do romance/*game* e gradativamente revelar o enredo e, por conseguinte, acompanhar as etapas da narrativa.

Entretanto, o leitor mantém a posição de espectador, sem controle físico sobre as ações dos personagens por estar restrito ao formato estabelecido pela escrita, o que não limita totalmente a própria funcionalidade de atuar sobre o texto dentro do processo colaborativo por ainda ser atuante no processo interpretativo. Diferentemente do jogador, que se torna ativo na sua relação com os personagens, uma vez que ele próprio executa as ações que atribuem movimento à narrativa do *game* e, em alguns casos, dependendo do estilo e da proposta do jogo eletrônico, também pode influenciar no comportamento do personagem ao longo do desenrolar da ação por conta das escolhas feitas ao longo da *gameplay*. Tanto um como outro possuem suas funções ativas dentro do andamento e o desenvolvimento de uma narrativa. Visto que a narrativa apenas atinge o seu potencial máximo quando o leitor e jogador atuam de forma ativa com a história. O que independente das restrições e funcionalidades de cada gênero ou mídia, em razão de “um texto representa uma cadeia de artifícios que deve ser atualizado pelo destinatário” (ECO, 2011, p. 35).

Ao observar a forma como a narrativa do *game* e a do romance atuam para se relacionarem com os seus receptores, torna-se possível traçar um paralelo com os estudos sobre leitura e estética da recepção de Wolfgang Iser acerca do movimento criado dentro do “jogo do texto” (1979) De acordo com o teórico alemão, a narrativa pode contrastar entre si nos três níveis que ele classifica como:

extratextualmente: a. entre o autor e o mundo, b. entre o texto e um mundo extratextual, assim como entre o texto e os outros textos;
intratextualmente: a. entre itens selecionados a partir de sistemas extratextuais, b. entre constelações semânticas construídas no texto (ISER. 1979, p. 107-108).

Entretanto, para esta análise será utilizado somente o terceiro item definido como *entre o texto e o leitor* que se divide em dois tópicos, o primeiro denomina-se

como “entre as atitudes naturais do leitor (postas agora entre parênteses) e aquelas que se lhe exige adotar (ISER, 1979, p. 108). No caso do romance, as “atitudes naturais” podem estar relacionadas ao puro ato de ler, ou seja, o leitor lê e assimila determinada informação fornecida pelo texto escrito, e prossegue com a história, uma vez que o processo interpretativo e de atualização pode se tornar automático pela própria prática da leitura. No game, o jogador tem a necessidade de compreender a função do jogo, a maneira como funciona, e as missões que devem ser cumpridas para terminá-lo. Caso o jogador não entenda ou não consiga passar pelas missões estabelecidas, a história não prossegue. Em outras palavras, o processo de “leitura do jogo eletrônico” ocorre pelo nível de habilidade do jogador, a maneira como assimila e executa os objetivos e os enigmas encontrados na gameplay.

Para o segundo tópico, Iser apresenta outro ponto sobre a relação do leitor e o texto: “entre o que é denotado pelo mundo repetido no texto e o que essa denotação – agora a servir como um análogo que guia – pretende transgredir” (ISER, 1979, p. 108). Tanto o jogo como o romance oportunizam a possibilidade dessa transgressão, pelas inúmeras ideias possíveis de criação em uma narrativa de ficção. O autor detém a autonomia de compor certas situações, que podem romper com um sistema formal de um conceito estabelecido em um determinado contexto, sendo histórico, social entre outros. Em *Assassin's Creed II*, por exemplo, em um fato histórico importante para a História do Renascimento Italiano, como a Conspiração Pazzi⁵, a narrativa quebra a composição do acontecimento formal, ao colocar a intervenção do perso-

5 A Conspiração Pazzi foi um ataque realizado em 26 de abril de 1478 à Lorenzo e Giuliano de Médici na cidade de Florença.

“Com extraordinária indiferença aos sentimentos religiosos, planejaram matar Lourenço e Giuliano por ocasião da missa do domingo de páscoa (26 de abril de 1478), na catedral.

[...] Ali, no momento em que o sacerdote erguia a hóstia, Bandini apunhalou Giuliano no peito. Giuliano caiu ao chão e Francesco de Pazzi, saltando sobre ele, apunhalou-o repetidas vezes e com tal fúria que feriu gravemente sua própria perna. Entrementes, Antonio de Volterra e Stefano, em sacerdote, atacavam Lourenço com seus punhais. Lourenço defendeu-se com os próprios braços e recebeu um ferimento leve; os amigos o cercaram e o conduziram para a sacristia, enquanto os atacantes fugiam da multidão hostil. Giuliano foi carregado morto para o Palácio dos Médici”. (DURRANT, 1953, p.91).

nagem fictício Ezio Auditore no resgate de Lorenzo de Médici e, tal atitude, resulta na transgressão de uma situação notória dentro dos registros históricos, mas que é possível somente dentro da obra de ficção.

Portanto, a constante subversão das regras e esse movimento contínuo que trará a interação com a narrativa. “Os jogos (do texto) visam a resultados e, se as diferenças não são transpostas ou mesmo removidas, o jogo chega ao fim” (ISER, 1979, p. 108). Caso o texto de um romance ou de um *game* deixe de fornecer essa interação, alimentando a expectativa e o interesse do leitor e do jogador pela história, encerra-se o jogo do texto.

Para que essa interação seja contínua, Wolfgang Iser igualmente define quatro elementos necessários: *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

O termo *Agon*, remete ao posicionamento do leitor frente ao narrado:

Agon é uma luta ou debate e é o padrão comum de jogo quando o texto se centra em normas e valores conflitivos. O debate envolve uma decisão a ser tomada pelo leitor em relação a estes valores contrários, que se mostram internamente em colisão. (ISER, 1979, p. 113).

Logo, *Agon* trabalha as questões que envolvem o juízo de valores presentes na narrativa em relação ao dos receptores, apresentando situações que podem instigar, divergir ou concordar com determinados conceitos inseridos na história. Dentro da série da franquia de *Assassin's Creed*, a premissa do enredo se concentra na questão do conflito entre os Assassinos e os Templários, expondo uma carga ideológica dentro de cada grupo. Os Templários buscam pelo poder absoluto sobre o social, político e religioso; os Assassinos procuram romper com esse controle, oferecendo ao povo o direito da liberdade de expressão, crenças e princípios. Assim, os enredos dos jogos trabalham com uma dicotomia de valores: de um poder totalitário contra o democrático, que acarreta o embate entre essas duas forças no enredo. Dessa forma, as narrativas procuram mostrar ao jogador a maneira como esse embate ocorre, e razão pela qual o clã dos Assassinos insiste em lutar para manter o seu ideal, o que gera a divergência com o outro lado.

A forma de apresentar diferentes princípios pode despertar em leitores, e igualmente nos jogadores, um conceito sobre a realidade criada, oferecendo a eles a opor-

tunidade de interpretar a história e formar uma opinião sobre diferentes assuntos, o que igualmente possibilita ter um olhar crítico, que analisa a realidade em que estão inseridos. O conflito de valores em uma narrativa pode tornar-se responsável pela formação de opinião, independente da maneira como isso é apresentado, os ideais defendidos no texto, ou a filosofia que cada um escolhe para si, essas representações podem se transformar em um meio de exercitarem a reflexão.

As tomadas de decisão em jogos como o *Detroit Become Human* (2018)⁶, por exemplo, em que a narrativa se desenvolve a partir das opções feitas pelo jogador, faz com que o receptor siga um caminho, dentro das inúmeras possibilidades apresentadas, a partir das escolhas que traçam uma das linhas possíveis de enredo e o envolvimento com os personagens. O confronto gerado entre os humanos e os androides permite que o jogador reflita sobre as melhores opções para o seguimento do game, em salvar ou não os personagens, em incitar ou encerrar o conflito entre os dois lados. As escolhas feitas interferem no desenvolvimento do enredo, e conseqüentemente, no desfecho final dos personagens. Possibilitando que cada gameplay seja diferente de outra, deixando o jogador seguir diferentes trajetórias para cada personagem. Portanto, sugere-se que *Agon* atue como o incitador de ideias no texto.

O termo *Alea* discute a perspectiva da subversão dos sentidos pré-concebidos:

[...] um padrão de jogo baseado na sorte e na imprevisibilidade. Sua proposta básica é a desfamiliarização, que é alcançada pela estocagem e condensação de diferentes textos, assim despojando de significado os seus segmentos respectivos e identificáveis. Pela subversão da semântica familiar, ele atinge o até então inconcebível e frustra as expectativas guiadas pela convenção do leitor (ISER, 1979, p. 113).

Assim sendo, esse elemento pode agir como a construção do imprevisível na

6 *Detroit Become Human*, lançado em 2018 pela empresa Quantic Dream, consiste em um enredo futurista que se passa no ano de 2038 em que a evolução tecnológica alcançou os níveis de construção de máquinas como perfeitos simulacros humanos feitos para executarem trabalhos variados como ajudantes domésticos, policiais entre outros. O jogo acompanha a narrativa de três androides: Kara, Connor e Markus, e o jogador controla as ações traçando as linhas da história de cada um.

narrativa, sendo as ações que aguçarão a curiosidade do leitor ou do jogador, passando a projetar o que pode acontecer nos capítulos seguintes da história, até alcançar o ponto do clímax e/ou com a quebra de expectativa. Toda a imagem que o leitor e o jogador idealizaram é subvertida, podendo gerar reações de surpresa, decepção, frustração, ou de grande alegria. As histórias fabricam as expectativas, porém não as rompe drasticamente, as etapas percorridas ao longo da leitura ou da *gameplay* juntam as peças para resultar no desfecho que possa despertar diferentes sentimentos em relação ao final apresentado.

O terceiro elemento *Mimicry*, por sua vez, será responsável por arquitetar a ilusão de realidade na narrativa.

Mimicry é um padrão de jogo designado para engendrar ilusão. O que quer que seja denotado pelo significante ou pronunciado pelos esquemas deveria ser tomado como se fosse o que diz. Há duas razões para isso: a) quanto mais perfeita é a ilusão, tanto mais real parece o mundo que pinta; b) se, no entanto, a ilusão é perfurada e assim se revela o que é, o mundo que ele pinta se converte em um espelho que permite que o mundo referencial fora do texto seja observado (ISER, 1979, p. 113).

Nesse item, o jogo e o romance se conectam por apresentarem a mesma preocupação com a criação de um universo próprio para as suas narrativas, o que significa o planejamento da forma de como esse mundo será arquitetado, para cativar o leitor e o jogador e convencê-los a aceitarem a realidade ficcional que estão lendo e jogando.

A norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge chamou de “suspensão da descrença”. O leitor tem de saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras. De acordo com John Searle, o autor simplesmente finge dizer a verdade. Aceitamos o acordo ficcional e fingimos que o que é narrado de fato aconteceu (ECO, 1994, p. 81).

O tópico A apresentado por Iser sugere que para fabricar a ilusão de realidade no ambiente virtual ou escrito, existe a necessidade de dedicação para se alcançar

um alto nível de qualidade para que haja a conexão do leitor/jogador com a narrativa, reforçando o pacto ficcional e por conseguinte a imersão desse receptor dentro da história. Para aqueles responsáveis pela produção e recriação dos cenários nos jogos, cabe a elaboração de uma grande quantidade de detalhes, assim como o espaço, no romance, também exige do escritor um cuidado no detalhamento das suas características e funções na narrativa. Uma vez que o espaço nos *games* possui grande relevância para a interação do jogador e dos personagens, destaca-se esse elemento como exemplo para o termo *Mimicry*.

Logo, esses universos fabricados devem conter elementos coerentes com a ideia elaborada para a história, como apresentado na narrativa de *Assassin's Creed II*, em que o espaço se baseia em um conceito de possibilidade da construção territorial da cidade de Florença, Milão ou Veneza do século XV. Nesse caso, o esmero que os designers de animação tiveram na composição do visual jogo, e, posteriormente nos romances sobre os enredos de *Assassin's Creed* do autor Oliver Bowden em transpor a imagem para o texto escrito, são os responsáveis pelo o alto padrão do aspecto tanto do *game* como no livro, e por essa razão o leitor e o jogador são convencidos pela ilusão, por oferecerem uma imagem bem executada que se aproxima ao real, que harmoniza com o contexto e resulta em um universo possível.

No tópico B, a discussão volta-se para o momento do rompimento da ilusão, causando a comparação entre a criação e o real, que pode resultar na quebra da identificação do leitor e do jogador com a história, pela ruptura da conexão do que está presente na composição das narrativas, assumindo um conceito negativo da ilusão sobre o motivo pelo qual se deve acreditar. Porém, caso seja bem fundamentada, leitor e jogador a aceitam pelo prazer que a ficção proporciona, e pela possibilidade de se imaginarem ou vivenciarem virtualmente um universo de diversas realidades. Quando se deparam com cenários recriados ou inspirados a partir do real, a imersão torna-se completa pela aceitação do espaço ficcional. Em vista disso, possibilita-se considerar que a pintura do mundo para alcançar a ilusão da *Mimicry* pode ser baseada no cuidado com a elaboração dos detalhes, e o esforço em torná-la realidade.

Por fim, o quarto elemento, a *Ilinx*, debate sobre o

[...] padrão de jogo em que as várias posições são subvertidas, recortadas, canceladas ou mesmo carnavalizadas, como se fossem lançadas uma contra as outras. Visa fazer ressaltar o ponto de vista dos fundos das posições assumidas no jogo (ISER, 1979, p. 113).

Nas narrativas de *Assassin's Creed*, a *Ilinx* está presente pelo recorte feito dos personagens históricos, que interagem com o enredo. Ao utilizar a figura como a de Leonardo da Vinci, apresenta-se o seu conhecimento artístico e científico, mostrando ao jogador a sua importância para a História Mundial. Ao mesmo tempo, subverte a representação mítica do artista, ao trazer para a narrativa o seu lado humano, com a descrição e a imagem virtual de da Vinci apresentando os seus interesses, invenções e inseguranças, ou seja, essa inversão de ideias que ocorre pela humanização do ícone.

O recorte de Rodrigo Bórgia assume um papel mais ficcional que histórico, pelo seu envolvimento direto com o enredo de ficção, em que atua como o antagonista, líder da Ordem dos Templários, planejando atos conspiratórios para elevar a sua influência, em meio ao cenário político e social da Itália renascentista. Para incorporar os atributos de vilania necessários para se conceber um personagem que entre em conflito com o herói, as características que historicamente definem o caráter do homem Rodrigo Bórgia, tais como a ambição por poder, a moralidade duvidosa e a persuasão, são elevadas para ressaltar a ideia de perversidade do personagem. Dessa forma, a *Ilinx* introduz uma discussão sobre a funcionalidade dessas figuras em uma narrativa. Em *Assassin's Creed II*, os personagens de Rodrigo Bórgia e de Leonardo da Vinci recebem o papel de representação histórica, como também de personagens que auxiliam no desenvolvimento do enredo. O artista por contribuir na decodificação dos códex de Ezio, emprestando a sua genialidade para a realização de missões, como o voo dos pássaros; e o cardeal por representar os valores que conflitam com aqueles defendidos pela história.

Em síntese, os componentes presentes no texto proporcionam a dinâmica do enredo para que cada receptor possa interagir dentro das propostas apresentadas em diferentes narrativas. Assim como o leitor tem o papel de preencher as lacunas deixadas pelo autor, o jogador tem o papel de atuar constantemente escolhendo as melhores estratégias para desenvolver a sua “leitura” até alcançar o final. Tanto para

um quanto para o outro, os elementos como espaço, tempo, personagens tornam-se fundamentais para o movimento contínuo de interação com a narrativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Descrever a experiência de ser leitor é incentivar que o outro descubra, por si, novos mundos que estão nas páginas dos livros. E a de ser jogador é convencer que os jogos também possuem uma história, e uma preocupação que está além do puro entretenimento, uma vez que proporciona a oportunidade de vivenciar os universos criados, e a possibilidade de executar as ações de um personagem. Nesse aspecto, os dois papéis frente à narrativa se coincidem, pois, sem a interferência do leitor ou do jogador, o texto deixa de se desenvolver, mantendo-se em seu estado bruto, no qual ainda não foi lido, jogado, experimentado e interpretado.

No momento em que história se inicia, o jogador e o leitor automaticamente começam a fazer parte dela, traçando a sua jornada até o alcançar o desfecho final. Nesse percurso, ambos escolhem os melhores caminhos para seguir, e então se deparam com questões que os desafiam a entender o sentido por trás daquilo que estão encarando, em outras palavras, interpretar ideias.

Em vista disso, o game passa a projetar a ação da encenação com o jogo, em que o jogador se torna o personagem, determinando as direções que pode seguir dentro desse universo. Além disso, ele passa a ser aquele que dita o andamento do espetáculo, por obter o controle do tempo das ações, pois, como citado anteriormente, dependerá da habilidade do jogador para efetuar cada missão, que habilita os capítulos da narrativa.

A interação com esse cenário engloba todas essas etapas, e surge o ato de jogar. Assim como Wolfgang Iser afirma que o texto se encena para o leitor, o game igualmente dialoga dessa maneira com o seu jogador. Em outras palavras, a narrativa do jogo encena o espaço, os personagens secundários, os NPC's⁷, a trilha sonora, os

7 Termo utilizado para definir personagens não jogáveis (Non-player Character), que o jogador não pode controlar.

diálogos; e o jogador interpreta nesse ambiente, dando vida a ele. Assim um trabalha com o outro, se interligando para realizar o jogo na narrativa virtual.

As escolhas dentro da narrativa serão igualmente responsáveis pelo movimento do texto, devido aos diversos caminhos que ele oferece a ser percorrido e, dessa forma, atuam para criar a sua interação com o leitor e com o jogador, pela interpretação dos fatos. Os longos debates de opiniões e valores de diferentes situações, a conexão com personagens e principalmente por permitir a liberdade de imaginar, intensificando a interação.

Traduzir a experiência de ser jogador (assim como a de leitor) é realizar aquilo que não é possível na vida real. A maneira encontrada para isso são os jogos, que permitem enfrentar dragões, orcs e zumbis, de ser transportado a qualquer lugar ou período histórico, ou até mesmo a universos que fazem parte apenas da fantasia. Tornar-se herói com incríveis habilidades, ou escolher a perversidade do vilão.

Os jogos eletrônicos aos poucos vêm alcançando um lugar privilegiado, por melhorar o conteúdo de seus enredos, ao utilizar contextos históricos, literatura clássica, e o gênero fantástico, na composição de suas narrativas. Ademais, a proposta de adaptar suas histórias para a forma de romance, como foi feito com *Assassin's Creed*, por exemplo, transforma-se em um ponto que colabora para enaltecer a imagem dos games, ao demonstrar que existe uma qualidade nessa mídia virtual, que poder ser transposta também para o texto literário. Assim como o leitor adentra nas páginas dos livros, ser jogador torna-se no exercício de se posicionar como vários personagens, e de vivenciar inúmeros universos. A ligação entre o entretenimento e o conhecimento pode tornar-se um meio de introdução e estímulo a classe considerada não literária ao descobrir o universo dos livros, e com isso aumentar o fascínio pela ficção, assim como os jogos eletrônicos também podem contar histórias e abordar diversos temas que envolvam aqueles que não são jogadores. Embora compartilhem similaridades, as experiências entre ser leitor e jogador são únicas, onde cada um escolhe o caminho que deseja seguir.

REFERÊNCIAS

- ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo. Companhia das Letras, 1994.
- ECO, Umberto. *Lector in Fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo. Perspectiva, 2011.
- DURRANT, Will. *A renascença: a história da civilização italiana de 1304-1576*. Trad. Mamede de Souza Freitas. Rio de Janeiro. 2º edição, Editora Record, 1953.
- ISER, Wolfgang. *A literatura e o leitor: textos da estética da recepção*. Rio de Janeiro. 2º edição. Paz e Terra, 1979.
- JOHNSON, Steven. *Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes*. Trad. Sérgio Góes. Rio de Janeiro. Zahar, 2012.
- RAJEWSKY, Irina. *A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade*. In: DINIZ, Tais Flores Nogueira (org.). *Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da arte contemporânea 2*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.
- <https://www.deccanherald.com/business/business-news/how-the-billion-dollar-video-game-industry-has-evolved-over-the-years-911963.html> Acesso em: 25 jan. 2021.
- <https://www.ign.com/articles/the-games-industry-on-the-biggest-changes-in-the-last-decade> Acesso em: 25 jan. 2021.