

**VIDEO GAMES E
LITERATURA: Do *Nimrod*
à *Neuromancer***

VIDEO GAMES AND LITERATURA:
From *Nimrod* to *Neuromancer*

VIDEOJUEGOS Y LITERATURA: del
Nimrod al *Neuromancer*

Naiara Sales Araújo^{1, 2}

RESUMO

O presente artigo visa a refletir sobre a relação vídeo game e literatura, dos anos 50 aos anos 80, mostrando como a interface entre esses dois veículos tem proporcionado importantes diálogos no meio tecno-científico e artístico, contribuindo para uma vasta produção de jogos eletrônicos criados a partir de constante processo de reconstrução e adaptação.

PALAVRAS-CHAVE: Vídeo games; Literatura; Diálogo.

ABSTRACT

The present article aims to reflect on the relationship between video games and literature, from the fifties to the eighties, showing how the interface between these two vehicles has provided important dialogues in the tecno-scientific and

¹ Doutora em Literatura Comparada pela Universidade Metropolitana de Londres, Mestra em Letras pela Universidade Federal do Piauí. Professora do Mestrado Acadêmico em Letras da Universidade Federal do Maranhão. Líder do Grupo de Pesquisa Ficção Científica, Gêneros Pós-modernos e Representações Artísticas na Era digital – FICÇA. Email: naiara.sas@gmail.com.

² Endereço de contato da autora (por correio): Universidade Federal do Maranhão, Centro de Ciências Humanas. Avenida dos Portugueses, Bacanga, CEP: 65085-580, São Luis, MA, Brasil.

artistic fields contributing to a vast production of electronic games developed by a constant process of reconstruction and adaptation.

KEYWORDS: Video Games; Literature; Dialogue.

RESUMO

El presente artículo tiene como objetivo reflexionar la relación videojuego y literatura, de los años 50 hasta los 80, presentando como la interface entre estos dos vehículos ha proporcionado importantes diálogos en el medio tecnológico y artístico, contribuyendo para una producción de juegos electrónicos creados a partir de constante proceso de reconstrucción y adaptación.

PALABRAS-CLAVES: Videojuegos; Literatura; Diálogo.

Recebido em: 08.02.2017. Aceito em: 20.04.2017. Publicado em: 01.05.2017.

Introdução

Pensar a relação homem e tecnologia no momento atual pode ser tão complexo quanto refletir acerca das mudanças futuras pelas quais o homem dito pós-moderno pode passar. Na verdade, o momento atual é marcado por incertezas e dúvidas e, ao mesmo tempo, falta de indagações. Diferentemente do projeto da modernidade, o homem pós-moderno não indaga, apenas aceita e é levado nas ondas impulsionadas por meios midiáticos diversos: facebook, whatsapp, televisão e outros que possam surgir a qualquer momento e se espalharem numa velocidade desenfreada.

Um observador desatento pode acreditar que a juventude tecnologicamente conectada é mais questionadora, desafiadora e preparada para enfrentar as adversidades geradas no meio social, político, familiar, econômico e cultural. No entanto, o que se constata é uma falsa percepção de domínio de tempo e espaço provocada pela impressão de controle dos meios tecnológico. Importante é perceber que esse cenário, tal como se apresenta hoje, foi primeiramente idealizado na literatura, mesmo quando não havia instrumentos suficientes para se pensar em uma realidade como tal, o que nos faz pensar que todos os avanços tecnológicos parecem brotar dos mais puros e íntimos desejos utópicos do homem.

Não seria exagero dizer que a literatura forneceu ao processo de desenvolvimento tecnológico o impulso que todo agente precisa para iniciar uma ação. Se levarmos em consideração a trajetória e aperfeiçoamento das descobertas tecno-científicas ao longo do tempo, veremos que há uma continuação do que se idealizou com a revolução industrial. Nesse contexto, há também uma trajetória de narrativas literárias que, através da ficção, anteciparam, acompanharam e continuam acompanhando esse processo.

Tomando como base a cronologia da ficção científica elaborada por Paul K. Alkon (2002), é possível afirmar que muitas narrativas literárias que antecederam a primeira etapa da revolução industrial, em meados do século XVIII, são construídas a partir de projetos futurísticos especulativos que muito se assemelham às ideias botadas no seio das comunidades científicas, séculos anteriores. A obra *Utopia* de Thomas More (1516), por exemplo, pode ser apontada como a primeira narrativa literária cujo cenário brota da necessidade que o homem tem de idealizar, construir e adaptar o meio em que vive, transformando-o num lugar ideal e perfeito. A ficção de More dialoga com as invenções tecno-científicas que ultrapassam os limites de tempo e espaço. De acordo com Frederic Jameson em *Archaeologies of the Future* (2005):

Such generic starting points are always somehow included and *aufgehoben* in later developments, and not least in the well-known shift in Utopias from space to time from the accounts of exotic travelers to the experiences of visitors to the future. But what uniquely characterizes this genre is its explicit intertextuality: few other literary forms have so brazenly affirmed themselves as argument and counterargument (2005, p. 2)³

Em outras palavras, as narrativas utópicas dialogam com dilemas inerentes ao homem e tentam resolver problemas sociais que desconstroem e deformam o ambiente comunitário ideal. Nesta mesma perspectiva, podemos citar as obras *O Sonho* (1634) do alemão Johannes Kepler, *O Homem na Lua* (1638) do inglês Francis Godwin, *História cômica dos estados e impérios da Lua* (1657) do francês Cyrano de Bergerac e *Epigone, uma estória do século futuro*

³ Esses pontos de partida genéricos são sempre de algum modo incluídos e revogados em desenvolvimentos posteriores, e não menos na tão conhecida mudança em Utopias do espaço ao tempo, de relatos de viajantes exóticos às experiências de visitantes do futuro. Mas o que caracteriza este gênero é a sua intertextualidade explícita: poucas outras formas literárias se afirmaram tão explicitamente como argumento e contra-argumento [Tradução nossa].

(1659) do francês Jacques Guttin cujas narrativas giram em torno das inquietações do homem frente ao desconhecido. Da mesma forma que a literatura nasce desse desejo de externar sonhos, utopias e curiosidades, as descobertas científicas brotam da busca incessante por respostas aos fenômenos aparentemente indecifráveis ou empiricamente impossíveis de compreensão.

Fazendo um paralelo destas produções literárias com os avanços científicos e tecnológicos que resultaram na revolução industrial, vemos que o século XVII foi marcado por importantes descobertas. O desenvolvimento dos instrumentos para medir a temperatura do ar, por Galileu Galilei, e a pressão do ar, por Evangelista Torricelli, a hipótese de que as variações do estado do tempo estão relacionadas com variações da pressão atmosférica, por Pascal, são exemplos de como este século foi um período em que o conhecimento se aliava aos sonhos e às utopias para proporcionar descobertas reais, mas que ainda estavam longe do cotidiano do homem comum.

O presente artigo visa a refletir sobre a relação literatura e vídeo games, dos anos 50 aos anos 80, mostrando como o diálogo entre esses dois veículos proporcionou importantes avanços no meio científico e artístico contribuindo para uma vasta produção de jogos eletrônicos criados a partir de constante processo de reconstrução e adaptação. A partir desse processo simbiótico, os jogos eletrônicos ganharam espaço no mercado mundial de entretenimento e são apontados como dos produtos mais lucrativos da economia mundial.

VIDEO GAMES e LITERATURA: Revisitando a história, do *Nimrod* à *Neuromancer*

Neste estudo, não temos a pretensão de avaliar, julgar, nem tão pouco qualificar Literatura e Vídeo Games como arte maior ou menor; o que se pretende nesta empreitada é fazer uma reflexão sobre a postura destes como elementos em constante processo de simbiose. Nesse sentido, comungamos do mesmo pensamento de Bogost (2012) ao afirmar que, para os amantes de vídeo game, por exemplo, que há muito tempo fazem, estudam, usam e defendem os jogos de vídeo, o simples fato da exibição e sua publicação conta como um sucesso. De fato, está mais do que comprovado que o vídeo game é uma realidade no cotidiano de crianças, adolescentes, jovens e adultos e faz pouco sentido deixá-lo passar despercebido no meio acadêmico.

Nessa perspectiva, temos um enfrentamento, ainda não superado, nos debates e produções intelectuais que se justificam, sobretudo por fatores socioculturais e econômicos em que idade, sexo, classe social e desenvolvimento intelectual desempenham importante função. É comum encontrarmos leitores assíduos de literatura, sobretudo aqueles entre 50 e 60 anos, que apontam o vídeo game como o grande vilão da Literatura, atribuindo o fracasso da educação e a pouca prática de leitura à exposição excessiva das crianças ao ambiente virtual. O que muitos não sabem é que as ações permitidas no ambiente virtual foram primeiramente idealizadas nas narrativas literárias que rompiam as barreiras do tempo e do espaço possibilitando a visita a outros mundos ou a outros tempos. Também vale ressaltar que os primeiros jogos eletrônicos nasceram com o intuito de ampliar e melhorar a mente e, conseqüentemente, o desenvolvimento do cérebro nas atividades escolares,

frutos de pesquisas das ciências da computação, dando início aos primeiros estudos sobre inteligência artificial.

A produção e comercialização do Computador Automático Universal (UNIVAC), primeiro computador comercial do mundo, em 1951 nos Estados Unidos, possibilitou o avanço, embora discreto, de experiências e estudos feitos por instituições acadêmicas, órgãos de pesquisa e empresas em países desenvolvidos. Por se tratar de um equipamento de custo e manutenção elevados, bem como a necessidade de mão de obra treinada e qualificada para seu uso, os experimentos feitos a partir do UNIVAC ficaram inicialmente limitados às grandes organizações. Dessa forma, os incentivos para a elaboração de jogos eletrônicos favoreciam apenas a testes e demonstrações de teorias relacionadas à interação humana com computador, a estratégias militares de defesa e ataque e à aprendizagem adaptativa.

Dentro desse limitado leque de possibilidades, surgiram os primeiros jogos eletrônicos, dentre eles destacam-se o *Nimrod* (1951), uma máquina que simulava o jogo matemático MIN, feita sob encomenda para o Festival da Grã-Bretanha; no ano seguinte, o *OXO* (1952), que simulava o conhecido jogo da velha e em 1955, o jogo de guerra *Hutspiel*, com o objetivo de aprimorar as técnicas de guerra do exército americano. Ainda nesta primeira geração de jogos eletrônicos, surge o *Tennis for two* (1958), cuja função era entreter os convidados no dia da visita anual realizada pelo Laboratório Nacional de Brookhaven, um dos mais importantes laboratórios científicos dos Estados Unidos. O jogo serviria como atrativo para aumentar o número de visitantes ao laboratório, pois o governo queria exibir seu potencial nuclear para a população; seu criador, o físico William Higinbotham, foi também um dos criadores da bomba atômica.

A década de 1960 presenciaria a evolução do vídeo game a partir do esforço de um grupo de estudantes do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), nos Estados Unidos, que, inspirados na obra literária de Ficção Científica *Lensman* do escritor norte-americano E.E. Smith, decidiram investir tempo e conhecimento na produção do *Spacewar* (1961). Criado por Steve Russel e revisado pelos colegas, o *Spacewar* foi uma prova concreta da transposição da ficção científica literária para outra mídia. A partir de então, a parceria Literatura e Vídeo Game estava instituída. Enfatizando o caráter coletivo e utópico-literário da produção do *Spacewar*, o escritor Steven Kent (2001) destaca:

These strange college students, with their funny jargon and nerdy ways, did more to start the computer revolution than any Silicon Valley engineering team. Naturally curious, these MIT students had devoted their lives to intellectual tinkering. They believed in a cooperative society and imagined themselves living in a utopian world in which people shared information-sometimes without regard to property rights (2001, p.32)⁴

Percebe-se aqui a influência das obras literária utópicas, tais como *Utopia* (1516) de Thomas More, que exploram o espírito de coletividade do homem primitivo.

Ainda na década de 1960, o engenheiro da Sanders, Ralph Baer, criou o *Ping Pong* (1967), um sistema de jogo para TV programado para dois jogadores. No entanto, de acordo com Kent (2001), o projeto do jogo não tinha valor de entretenimento. O primeiro modelo do game consistia em uma

⁴ Esses estranhos estudantes universitários, com seu jargão engraçado e jeito nerd, fizeram mais para iniciar a revolução do computador do que qualquer equipe de engenharia Silicon Valley. Curiosamente, esses estudantes do MIT dedicaram suas vidas a ajustes intelectuais. Acreditavam numa sociedade cooperativa e se imaginavam vivendo em um mundo utópico no qual as pessoas compartilham informações sem se preocuparem com direitos de propriedade [Tradução Nossa].

alavanca que os jogadores bombeavam furiosamente para mudar a cor de uma caixa, de vermelho para azul, num monitor de televisão. Embora Baer, mais tarde, provasse ser este um excelente jogo eletrônico, no início, seu trabalho foi considerado mais um equipamento de engenharia do que um de jogo para entretenimento.

Em 1971, a partir das ideias de Ralph Baer de criar uma TV interativa com jogos, a Magnavox contratou um grupo de engenheiros para desenvolver um projeto que parecia promissor e, logo, o sonho de Baer se tornaria real; Magnavox lançou o primeiro videogame para ser conectado à televisão: o *Odyssey* (1972). Nas palavras de Baer (Apud KENT):

Magnavox did a really lousy engineering job-[they] over-engineered the machine. Then they upped the price phenomenally so that the damn thing sold for \$100. Here's this thing I wanted to sell for \$19.95 coming out at \$100. Then in their advertising they showed it hooked up to Magnavox TV sets and gave everyone the impression that this thing only worked on Magnavox TV sets. (2001, p.41)⁵

De fato, o *Odyssey* (1972) inaugurou uma nova era para indústria de jogos pois o poder de comercialização passa a ser um importante atrativo para investidores do ramo. Em 1973, Atari lança *Pong*, jogo para fliperama e vende a ideia para a Sears, Roebuck and Company, tornando-se um fenômeno de comercialização e um modelo para várias empresas lançarem seus próprios games. Em 1975, a Midway Games importa o *Gunfight* da indústria japonesa de jogos Taito, ampliando assim a comercialização mundial de jogos. A indústria

⁵ Magnavox fez um trabalho de engenharia muito ruim, resultando numa supervalorização da máquina. E o produto que eu queria vender por US \$ 19,95 estava sendo vendido por US \$ 100. Em um jogo de publicidade, eles mostraram o aparelho ligado a TV Magnavox dando a impressão de que o jogo só funcionava em aparelhos de TV Magnavox [Tradução nossa].

Taito, líder absoluta de produção de jogos, produziu cerca de 80 jogos na década de 1970.

Embora muitos jogos tenham sido produzidos na década de 1970, chamamos a atenção aqui para *Space Invaders* (1978) e *Lunar Lander* (1978) reconhecidamente inspirados nas obras de H.G. Wells. *Space Invaders* (1978) foi produzido pela Taito Corporation e desenhado por Tomohiro Nishikado. Após seu lançamento não muito promissor no Japão, passou a ser comercializado nos Estados Unidos pela Midway Games, gerando um sucesso imediato. A inacreditável aceitação do jogo nos Estados Unidos surpreendeu mesmo o mais otimista leitor de Wells, Keith Egging (apud KENT):

I was exceptionally confident that it would do good in this country. I had just started with the company [Taito of America], and they thought I was a nut. I said we could sell tens of thousands, and they said, "You can't sell that many (2001, p.133)⁶

A explicação para tanto sucesso estava na familiaridade dos jogadores com a temática do jogo. *Space Invaders* buscou na literatura a temática ideal para seu sucesso. O objetivo do jogador era destruir ondas de naves com uma espaçonave humana para ganhar o maior número de pontos possível. O jogador deveria evitar que os *aliens* atingissem a parte inferior da tela. Ao dominar e destruir a maioria deles, os demais começavam a marchar mais rapidamente em direção ao jogador. Ao eliminar todos os *aliens*, montava-se uma nova formação, iniciando uma linha abaixo da anterior. Os *aliens* do jogo foram inspirados nas descrições dos invasores de Wells em *A Guerra dos Mundos* (1898), de acordo com o criador Tomohiro Nishikado.

⁶ Eu estava astante confiante que faríamos um bom negócio neste país. Eu tinha acabado de instalar a empresa [Taito da America], e eles diziam que eu estava louco. Eu disse que nós podíamos vender dezenas de milhares, e eles diziam: " você não consegue vender tanto". [Tradução Nossa]

Também inspirada na obra de W.G. Wells, *Lunar Lander* (1978) foi o primeiro jogo comercial com gráficos vetoriais. Sua primeira versão surgiu em 1969 como um jogo de computador baseado em textos e passou pelos nomes *Rocket*, *Lunar*, *LEM* e *Apollo*. Lunar foi escrito originalmente na linguagem de programação FOCAL para o *Digital Equipment Corporation* (DEC). Em todas as versões o jogador controla uma nave espacial à medida que ela cai na direção da superfície da Lua ou de outros astros e deve manobra-la de modo a pousar com segurança antes de esgotar o combustível disponível.

Incontestavelmente, 1978 foi um importante ano para a parceria Vídeo Game e Literatura e isso pode ser facilmente comprovado pelos títulos dos jogos escolhidos, por vezes, pelo empréstimo de partes da narrativa ou simplesmente como uma forma de homenagear a obra literária ou seu autor: *Othello*, *Space Invaders*, *Space Wars*, *Lunar Lander*, são exemplos desta relação de cumplicidade. Para a escritora Janet Murray (2003), o surgimento dos videogames possibilitou o desenvolvimento de um novo tipo de narrativa ficcional que impactou, de uma forma ou de outra, o campo da narrativa literária.

A década de 1980 também deixou essa parceria registrada em importantes feitos da indústria de vídeo game. Em 1980, a Atari lança *Defender* aos moldes da ficção científica de Jules Verne e H.G. Wells. Em *Defender*, o jogador controla uma nave armada de raios *laser* com a missão de defender a cidade do ataque de alienígenas. Em 1981, são lançados *Pac-Man* e *Tempest*, ambos trazem em si uma pitada das narrativas fantásticas de Jules Vernes e H.G. Wells. De acordo com Araújo (2016), muitos outros jogos foram lançados na década de 1980, tais como *Pitfall* (1982), *E.T* (1982), *Dragon's Lair* (1983), dentre

outros; mas O *Guia do Mochileiro das Galáxias* (1984) merece atenção especial. Segundo Araújo (2016):

O Guia do Mochileiro das Galáxias da INFOCOM tem como fonte inspiradora a obra de Douglas Adams cuja contribuição foi além da obra literária; o escritor também ajudou a idealizar e desenvolver a trama do jogo. Em 1988, a conhecida obra *O médico e o monstro*, de Robert Louis Stevenson, foi transformada em jogo para o delírio dos *gamers*. Embora esta adaptação não tivesse a intensão de seguir a risca a narrativa literária, o empréstimo foi muito bem aceito pelos fãs do gênero. Lançando mão de uma técnica que contempla dinamismo e hipertextualização, o produtor ousa e projeta um protagonista híbrido, uma junção de Huck com Dr. Jekyll, o qual caminha pela cidade em direção a seu casamento, mas é impedido pelas pessoas e animais e, à medida que é contrariado, sua raiva aumenta transformando-se em Mr. Hyde, precisando enfrentar criaturas diversas para continuar sua caminhada. O diálogo do jogo com o conhecido Incrível Huck dos quadrinhos e das telas de cinema torna-se um atrativo ainda maior para os amantes de *vídeo games* (2016, p.?).

Reconhecidamente, trata-se de uma obra que lança mão de todos os recursos disponíveis no universo da hipertextualização e reinterpretação que segundo Bauman (2013), são elementos fundamentais para as artes contemporâneas. Segundo este autor, o melhor das artes contemporâneas consiste, em última instância, em muitos passos no interminável processo de reinterpretar a experiência comum já existente e possibilitar diálogos efetivos que levem a novas narrativas, independentemente do veículo.

Nessa perspectiva, os anos 1980 presenciaram o surgimento estrutural daquilo que viria a ser um divisor de águas para as culturas digitais, produções literárias, cinematográficas e de vídeo games: o ciberespaço. Revisitando o conceito e as circunstâncias em que o termo ciberespaço surgiu, temos que ele teve seus pilares fundados na obra literária *Neuromancer* (1984) de William Gibson. O termo foi utilizado para designar um ambiente não físico e artificial onde trafegavam dados, ações e relações sociais onde o real e o imaginário se

confundiam de forma indiscriminada. A obra preconiza um futuro como um lugar onde os seres humanos e máquinas interagem naturalmente e a tecnologia invade a vida do humano de diversas formas: enxertos, implantes, clonagem e substâncias que permitem a fuga do espaço físico para o não físico ou irreal. Inversamente, as máquinas tornam-se mais inteligentes e humanas recriando de forma artificial o intelecto, a imagem e a personalidade de alguém. As inteligências artificiais são capazes de transformar-se e adaptar-se às novas condições do ambiente, seja ele real ou não.

Como se pode notar, não podemos falar de ciberespaço sem mencionar *Neuromancer* como a obra que deu origem ao termo e à ideia, haja vista que fora inspiração para muitos jogos nas décadas de 80 e 90. Na definição de Lévy:

O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LÉVY, 1999. p. 17).

Desta concepção surge o aprimoramento das tecnologias digitais que têm a internet como principal combustível de produção. A dimensão e amplitude do ciberespaço permite a aceleração e a disseminação imediata de dados e informações geradas a partir de diferentes ambientes físicos que se encontram em ambientes não físicos formando uma cadeia de trocas e compensações. Por essa razão, tem-se a inteligência coletiva do ciberespaço como elemento indispensável para o bom funcionamento e aprimoramento do ambiente virtual.

Se considerarmos que o discurso do homem pós-moderno é um discurso que beira a inteligência coletiva, o ambiente virtual ou ciberespaço é o lugar

propício para a troca de informações e conhecimento. Segundo Pierre Lévy (1999),

O ciberespaço como suporte da inteligência coletiva é uma das principais condições do seu próprio desenvolvimento. Toda a história da cibercultura testemunha largamente sobre esse processo de retroação positiva, ou seja, sobre a automanutenção da revolução das redes digitais. Este é um fenômeno complexo e ambivalente... Devido a seu aspecto participativo, socializante, descompartmentalizante, emancipador, a inteligência coletiva proposta pela cibercultura, constitui um dos melhores remédios para o ritmo desestabilizante, por vezes excludente, da mutação técnica (1999, p. 29-30).

Em outras palavras, o ciberespaço propicia a supervalorização de trocas, compartilhamentos e enfrentamento coletivo que se subdividem em diversos tipos de formas. Citando algumas dessas formas, Lévy (1999) destaca o isolamento e sobrecarga cognitiva, dominação, exploração e bobagem coletiva. Esta última merece destaque por estar presente em um discurso, por vezes presente, no meio acadêmico sobretudo entre aqueles que veem o ambiente virtual como inimigo de representações artísticas como literatura, teatro, pintura ou mesmo como um importante veículo de desvalorização da linguagem formal e normativa, bem como da tradição e de importantes elementos identitários. Esta é, indubitavelmente, uma discussão ampla e complexa que vem tomando forma no meio acadêmico desde o final do século XX, mas que é ainda um terreno fértil e por vezes movediço.

Embora envolva a fervorosas discussões que qualificam ou desqualificam o papel do vídeo game na sociedade, a interface literatura e vídeo game tem se mostrado viável e produtivo ao longo do tempo e tem se revelado uma via de mão dupla, pois se a indústria de vídeo game buscou na literatura inspiração para suas produções, o oposto também vem acontecendo. A esse respeito, Araújo (2016) comenta:

...se é verdade que a indústria de jogos se beneficiou das narrativas literárias como fonte de inspiração, é também verdade que os jogos vêm inspirando escritores do mundo inteiro na construção de suas narrativas literárias. Exemplo dessa nova tendência são obras tais como: a saga composta por sete livros, *Assassin's Creed* que teve seu primeiro livro lançado em 2011, e a série *Diablo* composta por quatro livros, o primeiro dos quais foi lançado em 2012. Dentre uma extensa lista, pode-se citar também *Battlerfield: o Russo*, *God of War*, *Halo*, *World of Warcraft*, *Star Craft*, *Uncharted* e *Mass Effect*.(2016, p.?)

Dito isto, é pertinente salientar que os games tem em si estruturas de narrativas, lineares ou não, que retratam de alguma forma elementos presentes no cotidiano dos jogadores. Para a pesquisadora Katie Salen (2008) todo jogo significa alguma coisa, já que são sistemas de significado que podem ser lidos, interpretados e vivenciados pelos jogadores. Nesta perspectiva, os jogadores têm um papel ativo e decisivo na narrativa dos jogos, fazendo valer, assim o caráter coletivo dos games.

Considerações Finais

O surgimento dos jogos eletrônicos foi sem dúvida uma quebra de paradigmas para as estruturas narrativas convencionais e lineares que permitiu um enfrentamento e rompimento silencioso com o que se convencionou chamar de tempo e espaço. Se a literatura, a partir de suas narrativas utópicas, idealizou a possibilidade deste rompimento, a tecnologia se apropriou desta ideia e a tornou possível a partir do ciberespaço.

Nesta via de mão dupla, surgem narrativas múltiplas que perpassam os limites do tempo, da cultura e da sociedade, e o que poderia ser mera repetição, torna-se a reconstrução de algo já visto ou dito em algo nunca antes concebido. Esta é a sensação dos amantes de jogos ao se depararem com uma nova versão de algo tão visitado por eles. A indústria dos jogos eletrônicos vem

se superado a cada dia, tomando seu espaço e desenvolvendo nos indivíduos potencialidades que poucos métodos conseguem. A cada ano que passa, elementos que tornam possíveis a realização das impossibilidades surgem e evoluem em velocidade descomunal.

Torna-se inegável que a realidade física acresce à virtual e a virtual acresce à física, fazendo pouco sentido viver às margens deste processo. A produção artística contemporânea apresenta ao leitor, jogador ou telespectador um discurso multifacetado, no qual a linguagem verbal articula-se com as não verbais e estas modificam aquela, de forma explícita ou implícita aos olhos do receptor. A era digital possibilitou uma autoreflexão sobre o papel ativo-passivo do leitor, receptor ou audiência como um todo. Neste contexto, a interação torna-se um elemento chave para o desenvolvimento da inteligência coletiva tão necessária no meio virtual.

Referências

ALKON, Paul K. **Science Fiction Before 1900**. Ney York: Routledge, 2002.

ARAÚJO, Naiara S. Literatura e Video Game: Adaptação e Reciprocidade. In SANTOS, Marcio C. **Tecnologia e narrativas digitais**. São Luís, LABCOM DIGITAL, 2016.

BAUMAN, Zygmunt. **A Cultura no mundo líquido Moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

BOGOST, Ian. Critical Review of The Art of Video Games, by Chris Melissinos and Patrick O'Rourke. In **The American Journal of Play** (2012) 5:1 p. 128-130.



ISSN nº 2447-4266

Vol. 3, n. 3, Maio. 2017

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2017v3n3p164>

_____ Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames. In **Literary and Linguist Computing** (2008) 23 (4), p. 502-504.

JAMESON, Fredric. **Archaeologies of the Future: The desire called Utopia and Other Science Fictions**. London: Verso, 2005.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond**. New York: Three Rivers Press, 2001.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**. São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, Katie. Toward an Ecology of Gaming. SALEN, Katie. (Org.). **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning**. Cambridge, MA: The MIT Press, p. 1-20, 2008.