

## A narrativa digital em videogames: os casos *Alice: Madness Return e Hollow Knight*

### RESUMO

**Juliane Polo Terres**

[juliane.terres@gmail.com](mailto:juliane.terres@gmail.com)

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Curitiba, Paraná, Brasil.

**Marta Botelho Lira**

[martinhablira@gmail.com](mailto:martinhablira@gmail.com)

Universidade Federal do Paraná (UFPR), Curitiba, Paraná, Brasil.

**Isabel Tomaselli Borba**

[isabeltomaseliborba@gmail.com](mailto:isabeltomaseliborba@gmail.com)

Universidade Federal do Paraná (UFPR), Curitiba, Paraná, Brasil.

Este artigo tem como intuito discorrer sobre como alguns jogos de videogame se encaixam nas definições de Literatura Eletrônica, ou Digital, a partir de elementos narrativos característicos como leitura ergódica, lógica rizomática e autoria difusa. Para tal, os jogos Alice: Madness Returns e Hollow Knight são usados para a análise. Apesar de seus estilos quase opostos de jogabilidade, ambos possuem uma forte presença narrativa, na qual o desenrolar da história é um dos incentivos que move o jogador. Assim sendo, investigar estes jogos sob perspectivas narrativas como as da Literatura Digital é pertinente tanto aos próprios jogos, quanto aos estudos literários. Os primeiros se beneficiam com uma base teórica mais explorada, e os últimos se ampliam com a contribuição de mais um formato narrativo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Literatura digital. Leitura ergódica. Leitura rizomática. Jogos de videogame. Madness Return. Hollow Knight.

## NARRATIVA POR EXCELÊNCIA

O que define uma narrativa como tal? O que define uma **narrativa digital**<sup>1</sup>? E o que jogos de videogame oferecem dentro destas perspectivas narrativas? São estas as questões que guiam a discussão traçada neste artigo, por meio da análise de dois jogos em estilos diferentes: *Alice: Madness Returns* (McGee, 2011) e *Hollow Knight* (Gibson; Pellen; Vine, 2017). O primeiro sendo um jogo de mundo fechado em 3D, e o segundo de mundo aberto em 2D.

Em *Forma e Sentido do Texto Literário*, Salvatore D’Onofrio define a narrativa como “todo discurso que nos apresenta uma história imaginária como se fosse real, constituída por uma pluralidade de personagens, cujos episódios de vida se entrelaçam num tempo e num espaço determinados” (D’Onofrio, 2007, p. 46). Dentro deste conceito, existe uma vasta diversidade literária, e alguns gêneros podem ser considerados, conforme enumerou Roland Barthes em *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa: mito, lenda, fábula, conto, novela, epopeia, história, tragédia, drama, comédia, pantomima, pintura, vitral, cinema, histórias em quadrinhos, conversação* (Barthes, 1972, p. 19).

Embora Barthes (1915-1980) não tenha sido um contemporâneo dos jogos de videogame, tendo falecido poucos anos após o surgimento dos primeiros modelos, suas teorias sobre narrativa podem ser aplicadas no entendimento desses jogos. Além disso, autoras como Linda Hutcheon e Katherine Hayles já consideram os videogames como narrativa literária em suas obras.

Quando o conceito de narrativa, ou mesmo de literatura, é tocado pelo digital, deparamo-nos com o desenvolvimento da literatura e da narrativa digital (ou eletrônica). Conforme definido por Katherine Hayles (2009), estamos aqui nos referindo ao *digital born*, ao digital por nascença. Nesse sentido, um livro impresso que seja transposto para o digital não necessariamente por ser considerado literatura eletrônica, pois esta tem suas características próprias. Para que uma narrativa seja considerada digital, além de ser nascida neste meio, é preciso que seja dependente dele. Se for possível transferir uma obra literária para o meio impresso sem perda de recursos, é possível que a narrativa em questão não se encaixe no conceito de digital. A narrativa digital se caracteriza por aproveitar os recursos do meio, como uso do áudio para ambientar a leitura, visual para ilustrar ou indicar interações, uso de hyperlinks para tecer conexões difusas, para citar os mais marcantes.

Assim como acontece com qualquer tecnologia que é aprimorada, atualizada e renovada, certos elementos do modelo anterior são preservados. Esse raciocínio é evidente no desenvolvimento das narrativas humanas, cujos primeiros relatos foram transmitidos de forma oral. Ao serem transcritos, esses relatos incorporaram características da oralidade. Com o avanço da escrita, surgiram elementos específicos, como o espaçamento para a separação de palavras, a utilização de parágrafos e a pontuação, por exemplo. Seguindo esse mesmo raciocínio, quando a narrativa é adaptada ao meio digital, ela retém diversos elementos característicos da literatura impressa, ao mesmo tempo em que desenvolve características próprias, aproveitando as possibilidades que esse novo meio proporciona (Hayles, 2009, p. 74).

O mesmo princípio se aplica quando um videogame utiliza recursos narrativos, sendo possível identificar elementos característicos dos textos orais, impressos e

digitais, assim como ferramentas exclusivas. Em jogos narrativos temos personagens, enredo, arco do herói, clímax e desfecho, que são elementos de uma narrativa tradicional. Também há características de uma narrativa digital, como a lógica rizomática, a leitura ergódica e a autoria difusa e colaborativa. Nesse tipo de texto, há também elementos exclusivos do jogo, como a possibilidade de perder, o game-over, a contagem de vidas do personagem, a organização em fases ou territórios, habilidades que precisam ser dominadas, obstáculos que precisam ser superados, o objetivo de vencer, ganhar, zerar ou platinar. Desta forma, os jogos que seguem um curso narrativo que seja central ao avanço do jogador podem ser considerados narrativas por excelência<sup>2</sup>.

Nem todos os jogos eletrônicos se encaixam nesta perspectiva, pois não contam uma história, não apresentam um enredo como pano de fundo. Jogos tradicionais como Tetris; ou alguns mais atuais como Just Dance, Wii Sports, Wii Fit; jogos de simulação de corrida, dança e esportes em geral; são exemplos de interações que não necessitam de uma trama complexa para seus objetivos. Estes podem apresentar um contexto, como um campeonato, para situar o jogador, mas não desenvolvem um enredo.

O foco aqui, no entanto, está nos jogos eletrônicos que seguem uma linha narrativa, como Super Mario World, Mortal Kombat, Tomb Raider, Assassin's Creed, God of War, Grand Theft Auto, Horizon Zero Dawn, Shadow of the Colossus, para mencionar apenas alguns exemplos. Existem, inclusive, jogos em que o próprio jogador pode criar sua linha narrativa, se assim desejar, como The Sims e Minecraft. A maioria destes jogos narrativos utiliza uma história como pano de fundo para estabelecer os objetivos do jogo, as estratégias e as mecânicas de jogabilidade. A presença da narrativa enriquece a experiência do jogo e tende a criar vínculos mais fortes entre o jogador e as personagens, entre o jogador e o próprio jogo.

Segundo Linda Hutcheon (2013), estudos sobre preferências de estilo de jogos de videogame mostram que meninas têm maiores tendências a preferir estes jogos narrativos, ou de representação de papéis, pois elas valorizam este aspecto e tendem a criar relações mais duradouras com as narrativas apresentadas, enquanto os meninos apresentam preferência por jogos com elementos mais violentos, como os de tiro e luta, sem necessariamente se aterem a uma história de fundo. Ela ainda aponta que jogadores do sexo masculino de forma geral valorizam mais os efeitos especiais, preferindo narrativas confortáveis com bons efeitos a narrativas mais complexas de efeitos simples (Hutcheon, 2013, pp. 159-160). Ainda assim, os jogos narrativos continuam fazendo sucesso entre todos os gêneros e faixas etárias.

Antes de analisar os aspectos comuns à literatura digital e os jogos narrativos, voltamo-nos para a narrativa, a história contada pelos jogos aqui analisados e suas características.

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

Hollow Knight apresenta uma narrativa textual na qual tanto os diálogos entre personagens quanto as informações descobertas são transmitidos por meio de caixas de texto. Os diálogos configuram-se como monólogos, pois o personagem, sem nome próprio, controlado pelo jogador não emite palavras ou som vocal

durante todo o jogo. A pequena criatura, que lembra um besouro, apenas escuta as histórias e anedotas das personagens que encontra e lê placas com informações nos cenários. Assim o jogador vai desvendando os mistérios de Hallownest, reino habitado por insetos, aracnídeos, fungos, vermes, moluscos e outras pequenas criaturas, onde se passa o jogo. Nenhuma palavra reconhecível é proferida pelas personagens, que usam seus próprios idiomas, inventados para o jogo, mas as caixas de texto em língua “humana” aparecem, revelando os conteúdos ao jogador. Em alguns casos específicos, para que esta tradução apareça, o jogador precisa usar amuletos<sup>3</sup> específicos para a criatura que quer entender, como uma aranha ou um cogumelo.

A narrativa em *Alice: Madness Returns*, em contraste, assemelha-se mais a uma narrativa cinematográfica, na qual o desenrolar da história se apresenta por meio de cenas de animação com diálogos, também chamadas cutscenes<sup>4</sup>. As caixas de texto aparecem no menu, fornecendo informações extras sobre a narrativa, e quando Alice interage com certos objetos no mundo real. No entanto, não há interação por texto no País das Maravilhas. Além disso, há material revelado sempre que, ao explorar o cenário, Alice encontra uma Memória e pode ouvir seu conteúdo. As Memórias, neste caso, são objetos brilhantes que evocam uma memória real, uma frase que Alice ouviu de alguém importante em sua jornada. Não encontrar estes objetos não impede que o jogador dê continuidade à narrativa, contudo, à medida que se avança, os conteúdos tornam-se mais relevantes e contribuem para a compreensão total da trama.

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

Em um passado remoto, as criaturas do reino de Hallownest veneravam duas entidades inimigas: uma chamada Void, uma substância feita de “escuridão”, que pode assumir formas gasosas, líquidas e sólidas, dotada de poderes especiais e servindo como conexão entre todos os seres que dela se originam; e outra entidade chamada Radiance, uma mariposa cujos poderes provém da “luz”. Apesar da óbvia dualidade entre luz e escuridão, o jogo inverte a noção de luz/bem, escuridão/mal, apresentando a Radiance como a fonte de uma infecção que contamina os insetos por meio de seus sonhos, transformando-os em cascas violentas. Por outro lado, o Void, substância interior do Cavaleiro Vazio<sup>5</sup>, é apresentada como a solução.

Durante o período em que foi venerada como uma deusa, a Radiance contaminava os insetos que a buscavam, concedendo-lhes poderes. Em determinado momento, um gigantesco verme, conhecido como Wyrn, chegou ao reino e ali morreu, renascendo em outro corpo como Rei Pálido. Este ser pertencia a uma espécie de “Seres Superiores”, considerados deuses; possuindo uma “alma” como fonte de poder, ele podia conceder uma consciência mais elevada àqueles que se submetessem ao seu reinado, promovendo prosperidade e conectando o reino. O Rei Pálido passou a ser venerado, enquanto as entidades antigas foram abandonadas e esquecidas.

Como vingança, a Radiance começou a invadir os sonhos dos súditos, utilizando seus desejos e vontades para contaminá-los e enlouquecê-los. Para detê-la, o Rei Pálido traçou um plano, unindo-se à Senhora Branca, uma espécie de planta que também é considerada parte da espécie de Seres Superiores. Juntos, eles geraram milhares de ovos e os jogaram no Abismo, fonte do Void. Assim nasceram os Cavaleiros Vazios, cujas carapaças foram criadas por dois Seres Superiores e tendo seus interiores preenchidos pela substância Void. A ideia era criar um ser vazio, que não tivesse sonhos ou vontades próprias que a Radiance pudesse invadir, e através de um ritual envolvendo outras criaturas, usar este ser vazio como um recipiente para conter dentro de si a infecção.

O Cavaleiro Vazio escolhido foi treinado e selado; porém, o tempo em que passou com o Rei Pálido, desenvolveu sentimentos, o que permitiu que eventualmente a Radiance o contaminasse e ele precisasse ser substituído. Esse é o papel do personagem controlado pelo jogador. Em um dos cinco finais alternativos oferecidos pelo jogo, o jogador derrota o Cavaleiro Vazio escolhido para se tornar o próximo recipiente encarregado de selar a infecção. Em outro final, o jogador pode invadir os sonhos do Cavaleiro Vazio e enfrentar a própria Radiance no mundo dos sonhos, eliminando a infecção.

O sacrifício de um herói em nome de inocentes é um arco narrativo comum, que remete às mais antigas fábulas e mitos, sendo também recorrente em videogames. Alice: Madness Returns segue esta linha narrativa, na qual Alice precisa recuperar suas memórias e entender os acontecimentos que levaram à morte de seus pais e sua irmã, além do incêndio que consumiu sua casa, deixando-a órfã e catatônica em um hospital psiquiátrico por dez anos.

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

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

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

O aspecto literário do jogo é reforçado pela divisão em capítulos, apresentados no menu como um livro aberto<sup>6</sup>. Cada capítulo apresenta um

território diferente, com cenários específicos e uma fauna de monstros característica. O menu também organiza os conteúdos já explorados em listas, permitindo que o jogador ouça novamente todas as Memórias recuperadas, reassista todas as cenas cinematográficas, leia um relatório médico sobre o histórico de Alice no hospital psiquiátrico, e veja um catálogo de personagens.

Considerando os elementos apresentados de ambos os jogos, já é possível perceber que seus enredos se aproximam da ideia de narrativa no sentido tradicional; no entanto, é ainda mais pertinente analisá-los sob a perspectiva de narrativa eletrônica. Três características se destacam nesta concepção: a leitura rizomática, o aspecto ergódico e a autoria difusa.

## A LEITURA RIZOMÁTICA

A literatura digital, como já mencionado, caracteriza-se, entre outras coisas, por sua natureza rizomática. Gilles Deleuze e Félix Guattari introduziram a aplicação do rizomático à leitura no livro *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia* (2014). Baseando-se no conceito botânico de rizoma, que descreve uma espécie de caule que cresce em ramificações, como uma raiz difusa, os autores desenvolvem o conceito de rizomático mostrando como esta ideia se aplica em várias áreas. Desde o desenvolvimento da grama, que não apresenta um começo ou um fim para suas ramificações; passando pela ideia de formigueiro ou tocas que se subdividem em vários caminhos, com várias entradas e saídas; até chegar no conceito de mapa, organização de cidades, funcionamento da memória humana; e finalmente, a literatura.

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

Hollow Knight é um ótimo exemplo desta ideia rizomática. O mapa que guia o jogador é um vasto labirinto, cujo design lembra um formigueiro<sup>7</sup> – o que faz sentido, já que os personagens principais são insetos. Corroborando com a teoria de Deleuze e Guattari, que afirma que todas as partes do rizoma devem estar interconectadas (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p. 14), o território de Hollow Knight é cortado por túneis que interligam onze Estações Besouro, uma espécie de metrô entômico, onde o veículo é um grande besouro com assentos presos a sua carapaça como uma sela<sup>8</sup>.

Além disso, há cinco pontos conectados por dois bondes: três pontos acessíveis em linha reta por um bonde, enquanto os outros dois pontos percorridos pelo segundo bonde<sup>9</sup>. Para completar a mobilidade do jogador, em certo momento do desenvolvimento ele terá liberado o Portal dos Sonhos, uma espécie de teletransporte que permite ao jogador se projetar para o último local onde fixou um Portal.

Hollow Knight apresenta inúmeras passagens secretas e atalhos interligam o mapa como uma rede, tornando virtualmente impossível que dois jogadores diferentes sigam o mesmo caminho de exploração, ou até mesmo que um mesmo jogador tenha a mesma experiência duas vezes. Assim, a narrativa do jogo se desenvolve de forma rizomática, sem a necessidade de seguir uma ordem específica. À medida que explora os territórios, o jogador interage com o cenário e com personagens, desvendando a história de Hallownest.

O desenrolar da narrativa sobre os acontecimentos em Hallownest depende do caminho escolhido pelo jogador e das interações que este estabelecer com as outras personagens. As ações do jogador entrelaçam-se diretamente com o cenário de algumas personagens, podendo resultar em diferentes destinos a elas.

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

Sempre que o jogador alcança um dos desfechos em Hollow Knight, uma cutscene exibe o resultado, permitindo que ele assista aos créditos. Porém, ao término destes, o jogador retorna ao último checkpoint, ou seja, ao último banco onde a personagem sentou antes de concluir o jogo, e as consequências dos finais alternativos não computam na história. Dessa forma, é possível continuar jogando não sendo contraditório alcançar desfechos diferentes.

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

No caso de *Alice: Madness Returns*, assim como em outros jogos de mundo fechado, a liberdade do jogador é cerceada pelos cenários do jogo. Uma vez que um cenário é concluído e o jogador avança para o próximo, não é mais possível retornar; em muitos casos, uma porta literalmente se fecha, impedindo o retorno. A única maneira de voltar é iniciar um novo jogo, o que só é possível depois de se concluir o jogo inteiro pela primeira vez, ou aceitar perder seu progresso para retornar a capítulos ou subcapítulos específicos. Isso confere uma certa linearidade ao jogo e à narrativa.

Ainda assim, dentro de cada cenário, embora de forma restrita, o jogador pode escolher como cumprir os objetivos daquela fase. Em certos cenários, por exemplo, Alice precisa completar quebra-cabeças, necessitando achar peças perdidas explorando o cenário, e enfrentando os monstros que protegem cada peça. O jogador tem a liberdade de escolher a ordem em que recupera as peças. Feito isso, é preciso resolver o quebra-cabeça de estilo Klotski<sup>10</sup> para avançar.

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

conceito rizomático se aplica dentro de fases isoladas, mas não no jogo como um todo. Apesar das circunscritas escolhas, a narrativa segue uma ordem independente das escolhas do jogador, passando por todas as partes relevantes e tendo apenas um único desfecho possível.

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

## A LEITURA ERGÓDICA

O conceito de leitura ergódica, outra característica marcante da literatura eletrônica, também é relevante na análise de jogos sob esta perspectiva. O termo se refere àquela leitura onde o leitor precisa desenvolver um trabalho, algum tipo de esforço, para avançar na narrativa. O termo foi cunhado por Espen Aarseth no seu livro *Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica* (2006), no qual ele explica a ideia:

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

Observa-se a leitura ergódica em obras eletrônicas como *Alice Inanimada* (Pullinger; Joseph; Campbell, 2005), em que o leitor precisa cumprir algumas tarefas para dar continuidade à narrativa, como em um momento no primeiro capítulo, onde é preciso tirar fotos de flores que percorrem a tela velozmente enquanto Alice está no carro com a mãe. Em *Alice: Madness Returns*, a aplicação deste conceito está presente em todos os momentos do jogo. Sem resolver os mencionados quebra-cabeças, o jogador é impedido de avançar, sem achar as alavancas que permitem acesso aos cenários seguintes, o jogador fica preso. É possível perceber como o ergódico tem uma forte presença nos videogames, pois ter de completar uma tarefa para avançar na história é a essência do jogo eletrônico.

Enquanto em *Hollow Knight* e sua narrativa mais difusa, o elemento ergódico se apresenta mais na exploração cuidadosa do território. Para fazer uma varredura completa do mapa e assim acessar toda a narrativa, o jogador precisa desbloquear todas as habilidades do personagem principal. Para tal, é preciso derrotar os inimigos que guardam cada habilidade, e se aventurar em complicados territórios. A cada habilidade conquistada, as possibilidades do mapa se ampliam, sendo

possível alcançar territórios antes inacessíveis. Ou seja, sem considerável esforço, partes da narrativa não serão reveladas. Não é necessário, porém, desvendar toda a história para que seja possível chegar em um dos cinco possíveis desfechos. Mas enquanto houver caminhos para explorar, o jogador se vê impelido a continuar pois há um prazer próprio na descoberta. Um prazer difuso, mais prolongado, que vem da aceitação da fluidez, sem um começo, clímax e fim, como coloca Hayles ao descrever a obra eletrônica *Twelve Blue* (1996) de Michael Joyce (Hayles, 2009, p. 83).

Um bom jogo consegue oferecer todos estes desafios de forma balanceada, ou seja, sem que seja tão fácil a ponto de inspirar tédio, ou tão difícil que a frustração traga a desistência. Para que isto seja viável, é necessário toda uma equipe, um conjunto de talentos. Neste ponto temos o último aspecto da literatura digital a ser tratado aqui: a autoria difusa.

## A AUTORIA DIFUSA

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

A literatura digital trouxe novos sentidos para a autoria do texto, dando espaço para outros profissionais que fazem parte do processo de criação, descentralizando a autoria e focando no processo de colaboração coletiva. O papel do leitor, que na leitura tradicional ficava reduzido à função de fechar o circuito autor-obra-leitor, também foi ampliado (Lima, 2008, p. 61). Com a busca de uma construção coletiva, colaborativa, descentralizada e rizomática, o leitor passa a ser o protagonista do processo. Embora os autores continuem desfrutando de prestígio e possam ter seus direitos autorais garantidos, o papel e a experiência do leitor são colocados em foco quando este ganha a possibilidade de fazer escolhas dentro do texto, decidindo o caminho a seguir na narrativa, usufruindo da maior flexibilidade do texto digital (Lima, 2008, p. 60).

A colaboração na construção da obra e o protagonismo do leitor/jogador, são elementos centrais no desenvolvimento de videogames. Mesmo estúdios independentes e reduzidos precisam de colaboradores com habilidades como ilustração, produção de roteiro, dublagem, programação e/ou desenvolvimento de software, para citar alguns. Para o desenvolvimento de *Alice: Madness Returns*, o criador American McGee se reuniu com outros profissionais, fundando o estúdio *Spicy Horse* em Shanghai, na China. Usando o software *Unreal Engine*, que permite a construção de jogos em 3D, e arrecadando fundos por financiamentos colaborativos na plataforma de crowdfunding *Kickstarter*, uma equipe reduzida, com menos de quinze pessoas, foi capaz de desenvolver um jogo tridimensional complexo em alguns anos (MCGEE, 2011b).

O desenvolvimento de *Hollow Knight* também foi financiado de forma colaborativa pelo *Kickstarter*, mas tendo uma arte desenhada à mão e sendo bidimensional, os criadores puderam concluir o projeto em menos tempo e com uma equipe mais reduzida ainda. O *Team Cherry*, estúdio que desenvolveu o jogo,

é composto por três australianos: Ari Gibson e William Pellen são os co-criadores e co-diretores do jogo, e Jack Vine é o programador. Eles ainda contaram com a participação inicial do desenvolvedor de jogos David Kazi, e do compositor Christopher Larkin, que ambientou o jogo com uma trilha sonora exclusiva que dá o tom de cada cenário (Gibson; Pellen; Vine, 2017b). Como uma forma de agradecimento às pessoas que ajudaram a financiar o projeto, o estúdio incluiu no jogo ideias de design, nomes de personagens e até pequenas anedotas sugeridas pelos colaboradores, dando os devidos créditos, e reforçando assim o aspecto colaborativo da criação.

Com estes exemplos é possível observar mais uma aproximação entre a literatura eletrônica e os jogos de videogame, pois em ambos o conceito de autoria se vê diluído, e a noção do que é um autor, emprestada da literatura impressa, encontra a necessidade de reformulação. Vale mencionar que mesmo antes das teorizações sobre a literatura digital, escritores como Roland Barthes (2004) e Michel Foucault (1992) já questionavam o protagonismo do autor na literatura tradicional. Os teóricos pós-estruturalistas já colocavam o texto ideal como sendo plural, com múltiplos entendimentos, onde a figura do autor não ocupasse o centro. O conceito do texto como grupo de palavras, imagens ou referências interligadas em uma rede de nós (Lima, 2008, pp.60-61), ainda na literatura impressa, já explorava as ideias que seriam bem aproveitadas pela literatura digital, e pelos jogos de videogame, conforme se buscou explorar neste artigo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Por meio da discussão apresentada, buscou-se mostrar a relevância dos conceitos de narrativa tradicional e, em especial, de narrativa digital na empreitada de análise de videogames. Os estudos narrativos se ampliam com mais um modelo de narração, e os estudos de videogames se beneficiam com uma base concreta de estudos na qual se apoiar.

Ao discorrer sobre o conceito rizomático, verifica-se que parte dos jogos digitais, principalmente os de mundo aberto, utiliza a lógica rizomática como uma forma de instigar a exploração de vastos territórios. Além disso, a leitura ergódica tem um importante papel no desenrolar do enredo de jogos narrativos, por intermédio de esforços por parte do jogador. Também foi constatado a essencialidade de a autoria colaborativa ao desenvolvimento deste tipo de entretenimento, assim dando conta de todos os recursos necessários.

Assim como a literatura digital ainda é por vezes negligenciada, e não considerada como uma forma narrativa legítima, os estudos de videogames também enfrentam um certo desprezo frente ao tradicional e canonizado. Ainda assim, há muito que se ganhar investigando esta área como mais uma ferramenta de ensino alternativo e sendo compreendida como um recurso de entretenimento de qualidade.

## Digital narrative in videogames: the cases of *Alice: Madness Returns* and *Hollow Knight*

### ABSTRACT

This article aims to discuss how some videogames fit into the Electronic or Digital Literature definition, based on characteristic narrative elements such as ergodic reading, rhizomatic logic and diffuse authorship. The games *Alice: Madness Returns* and *Hollow Knight* are used for the analysis. Despite their almost opposite styles of gameplay, both have a strong narrative presence, where the unfolding of the story is one of the incentives that moves the player. Therefore, investigating these games under narrative perspectives such as Digital Literature is relevant both to the games themselves and to literary studies. The former benefits from a more explored theoretical basis, and the latter expands with the contribution of yet another narrative format.

**KEYWORDS:** Digital Literature. Ergotic Reading. Rhizomatic Reading. Videogames. *Alice: Madness Returns*. *Hollow Knight*.

## NOTAS

1 - “Narrativa digital” e “narrativa eletrônica” são termos usados aqui como intercambiáveis, assim como “literatura digital” e “literatura eletrônica”.

2 - Usaremos o termo “jogo(s) narrativo(s)” para nos referir a este modelo de videogame.

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

4 - Cena cinematográfica, geralmente em animação, característica de videogames narrativos.

5 - Tradução livre para “Hollow Knight”.

6 - Imagem do menu no Anexo C.

7 - Imagem do mapa no Anexo A.

8 - Rede interconectada de Estações Besouro pode ser vista no mapa acessível de qualquer uma das estações (Anexo B).

9 - As linhas de bonde estão identificadas no mapa por pontilhados (Anexo A).

10 - Quebra cabeça com peças deslizantes que precisam ser reorganizadas sem saírem do tabuleiro.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L. Implicações éticas da inteligência artificial na formação de professores. *Cadernos de Ética e Filosofia Política*, São Paulo, v. 37, n. 3, p. 28-41, 2020.

ARAÚJO, M. R. Competências docentes para o século XXI: Contribuições da inteligência artificial. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 29., 2018, Fortaleza. Anais. Fortaleza: Sociedade Brasileira de Computação, 2018. p. 143-152.

BARBOSA, S. S. Inteligência artificial na educação: desafios e oportunidades para a formação de professores. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA E HUMANIDADES, 2., 2019, Recife. Anais. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2019. p. 170-180.

BATISTA, Anderson Röhe Fontão; SANTAELLA, Lucia. IAs Generativas: a importância dos comandos para texto e imagem. *Aurora. Revista de Arte, Mídia e Política*, São Paulo, v. 16, n. 47, p. 76-94, 2023.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

DURSO, S. O.; ARRUDA, E. P. Artificial Intelligence in Distance Education: A Systematic Literature Review of Brazilian Studies. *Problems of Education in the 21st Century*, v. 80, n. 5, p. 679-692, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.33225/pec/22.80.679>. Acesso em: 28 set. 2023.

FONSECA, Selva Guimarães. *Didática e prática de ensino de História*. Campinas: Papirus Editora, 2003.

KENSKI, V. M. *Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação*. São Paulo: Editora Unesp, 2019.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

LIMA, Y. F. de A. *O transhumanismo nas revistas científicas brasileiras: do mapeamento aos debates*. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Psicologia. Programa de Pós-Graduação em Psicologia. Maceió, 2023.

MORO, I. M.; NOIA, Julia. Governo Tarcísio anuncia uso de IA na produção de aulas no ensino médio e fundamental. *O Globo*, Rio de Janeiro, 17 abr. 2024.

Disponível em: <https://oglobo.globo.com/politica/noticia/2024/04/17/governo-tarcisio-anuncia-uso-de-ia-na-producao-de-aulas-no-ensino-medio-e-fundamental.ghtml>. Acesso em: 3 junho. 2024.

OLIVEIRA, R. A. Colaboração entre professores e inteligência artificial na formação docente: uma abordagem integrada. Revista Brasileira de Educação, v. 27, p. e270060, 2022.

RODRIGUES, K.S. and RODRIGUES, O.S. A inteligência artificial na educação: os desafios do ChatGPT. Texto Livre [online]. 2023, vol. 16, e45997 [viewed 22 December 2023]. <https://doi.org/10.1590/1983-3652.2023.45997>. Available from: <https://www.scielo.br/j/tl/a/rxWn7YQbndZMYs9fpkxbVXv/>

SANTOS, J. Tendências e desafios da formação de professores na era da inteligência artificial. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, v. 23, p. e230019, 2018.

SILVA, A. C. Personalização do ensino com o auxílio da inteligência artificial: perspectivas para a formação de professores. Revista de Tecnologia e Inovação na Educação, v. 3, n. 2, p. 37-51, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.29047/1981-6251.2019v3n2p37-51>. Acesso em: 06 jul. 2023.

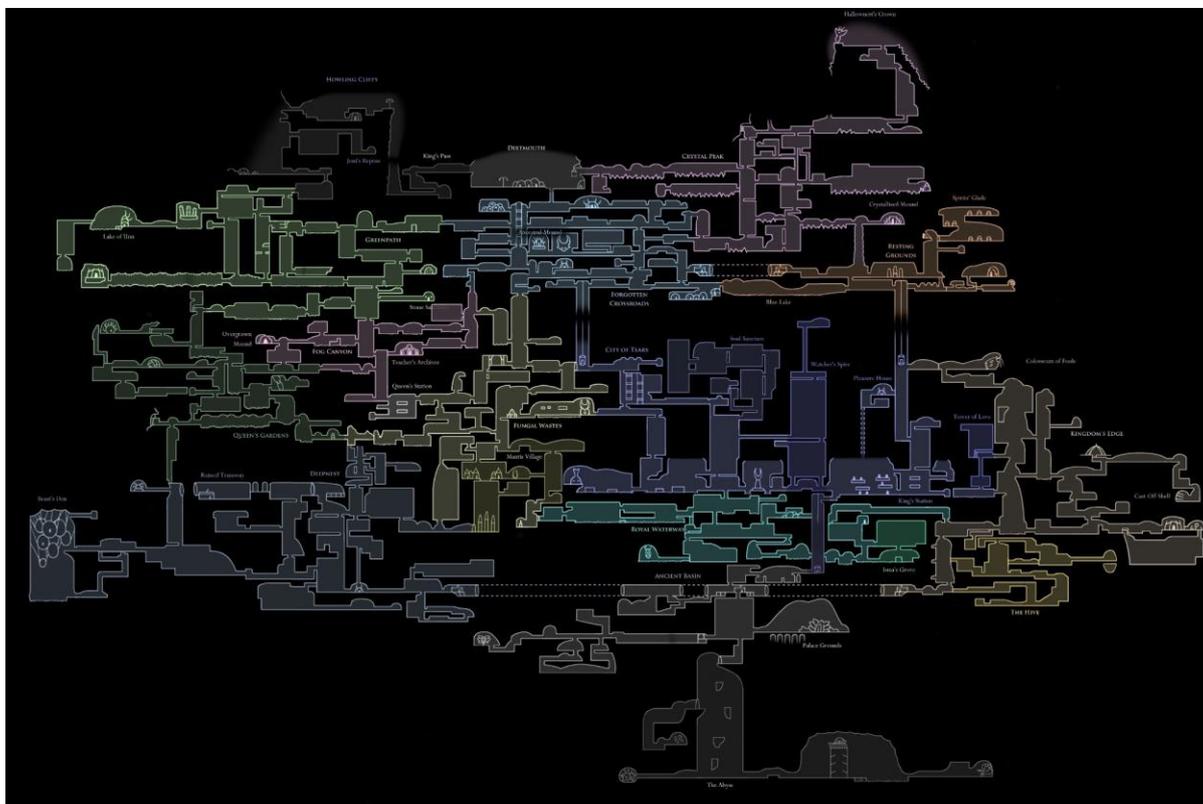
SOUZA, A. B. Formação docente no contexto da inteligência artificial. Educação & Tecnologia, 25(1), e21111, 2020.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade: Campinas, vol.23, n.81, p.143-160, dez. 2002

VALENTE, J. A. A inteligência artificial na educação: possibilidades e desafios. In: CASTRO, M. B. de; CAVALCANTI, R. T.; BRAGA, R. V. (Orgs.). Tecnologias digitais na educação: Teoria e prática. Penso Editora, 2019. p. 157-177.

## ANEXOS

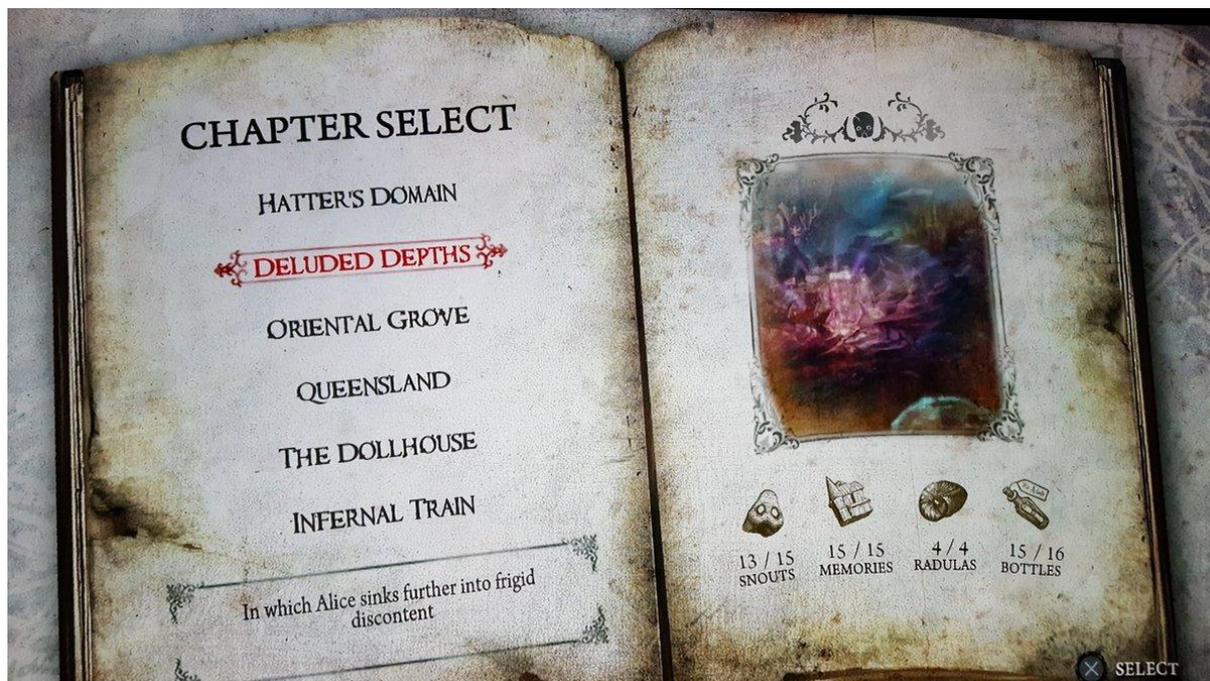
### ANEXO A – Mapa de Hallownest – *Hollow Knight*



### ANEXO B – Mapa de Estações Besouro – *Hollow Knight*



## ANEXO C – Seleção de Capítulos – *Alice: Madness Returns*



**Recebido:** 21 dez. 2024.

**Aprovado:** 29 dez. 2024.

**DOI:** 10.3895/rde.v15n26.19732

**Como citar:**

TERRES, J. P.; LIRA, M. B.; BORBA, I. T. A narrativa digital em videogames: os casos Alice: Madness Returns e Hollow Knight. Dito Efeito, Curitiba, v. 15, n. 26, p. 38-53, jul./dez. 2024. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/de/>>. Acesso em: XXX.

**Direito autoral:** Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

