

LUIZA CUNHA CANTO CORREIA DE MORAIS

**NARRATIVAS ARTURIANAS ONTEM E HOJE: O LEGADO DE ARTHUR
E(M) PRESSÁGIO NO CIBERESPAÇO**

CAMPINAS

2020

LUIZA CUNHA CANTO CORREIA DE MORAIS

**NARRATIVAS ARTURIANAS ONTEM E HOJE: O LEGADO DE ARTHUR
E(M) PRESSÁGIO NO CIBERESPAÇO**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Linguagens, Mídia e Arte, linha de pesquisa Sujeito e Mídia, da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Prof^a Dr^a Eliane Fernandes Azzari

CAMPINAS

2020

Ficha catalográfica elaborada por Vanessa da Silveira CRB 8/8423
Sistema de Bibliotecas e Informação - SBI - PUC-Campinas

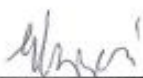
820 M827n	<p>Morais, Luiza Cunha Canto Correia de</p> <p>Narrativas arturianas ontem e hoje: o legado de Arthur e(m) presságio no ciberespaço / Luiza Cunha Canto Correia de Moraes. - Campinas: PUC-Campinas, 2020.</p> <p>144 f.: il.</p> <p>Orientador: Eliane Fernandes Azzari.</p> <p>Dissertação (Mestrado em Linguagens, Mídia e Arte) - Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte, Centro de Linguagem e Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2020.</p> <p>Inclui bibliografia.</p> <p>1. Literatura inglesa. 2. Dialogismo (Análise literária). 3. Artur, Rei. I. Azzari, Eliane Fernandes. II. Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Centro de Linguagem e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte. III. Título.</p> <p>CDD - 22. ed. 820</p>
--------------	--

LUIZA CUNHA CANTO CORREIA DE MORAIS

**"NARRATIVAS ARTURIANAS ONTEM E HOJE: O LEGADO DE ARTHUR E(M)
PRESSÁGIO NO CIBERESPAÇO"**

Este exemplar corresponde à redação final da Dissertação de Mestrado em Linguagens, Mídia e Arte da PUC-Campinas, e aprovada pela Banca Examinadora.

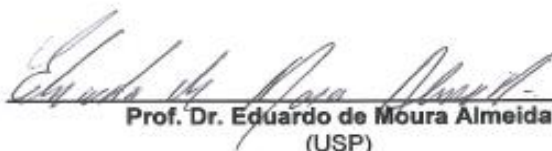
APROVADA: 19 de fevereiro de 2020.



Prof.ª Dr.ª Eliane Fernandes Azzari
(Orientador - PUC-CAMPINAS)



Prof. Dr. Victor Kraide Corte Real
(PUC-CAMPINAS)



Prof. Dr. Eduardo de Moura Almeida
(USP)

Aos meus pais, Lilian e Daniel.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por serem minhas eternas inspirações e por terem incentivado desde a infância o meu espírito investigativo e pesquisador.

À minha querida orientadora, Prof^a Dr^a Eliane Fernandes Azzari, por aceitar ser a minha Merlin nesta aventura, por me fazer sair da caixinha e por me ensinar a ver o mundo de uma forma ainda mais fantástica.

À Prof^a Dr^a Maria de Fátima Amarante e à Prof^a Dr^a Eliane Righi de Andrade, por me incentivarem à pesquisa desde a minha graduação em Letras.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte, por todo o apoio e pelas aulas enriquecedoras. Em especial, à Prof^a Dr^a Paula Cristina Somenzari Almozara, que abriu meu olhar para as artes e me aconselhou sobre o aspecto físico desta dissertação.

Ao Prof. Dr. Victor Kraide Corte Real, que me acolheu como estagiária na matéria de Pesquisa em Interfaces Digitais, apresentando, para mim, o maravilhoso mundo do Design Digital e um dos conceitos utilizados nesta pesquisa.

Às minhas amigas, Elyse Marques e Camila Tabaro, que também trilham suas próprias aventuras acadêmicas, por enriquecer minha jornada enquanto trocávamos experiências.

Aos meus familiares e amigos, que me apoiaram durante todo o processo. Particularmente, à minha irmã, Lavínia, que, com uma única frase, foi a responsável por eu reunir coragem e dar o meu ponta pé inicial na escrita do anteprojeto; e ao meu tio Cássio Abreu, por estar sempre disposto a me ajudar e a me ensinar a lidar com aparatos tecnológicos.

Aos meus amigos e colegas do LIMIAR, por compartilharem o caminho comigo e por termos tido a oportunidade de auxiliarmos uns aos outros.

RESUMO

As histórias do rei Arthur, dos cavaleiros da Távola Redonda, de magos, de feiticeiras e de outras criaturas mágicas são antigas e ainda estão presentes no imaginário daqueles que um dia desejaram se tornar heróis neste universo. Considerando-me como parte deste grupo, realizei a presente pesquisa com o objetivo de investigar e de discutir como o sujeito contemporâneo, em especial o brasileiro, constitui-se nas e por meio das apropriações e (res)significações das histórias arturianas encontradas no ciberespaço. Trata-se de uma pesquisa de caráter interdisciplinar, a qual foi fundamentada teoricamente pelos conceitos de Bakhtin e seu círculo (2016; 2017; 2018), tais como: sujeito, dialogismo, enunciado, gêneros do discurso e cronotopo. Como metodologia, utilizei a etnografia digital tendo como base os estudos de Pink et al. (2016) e de Hines (2004), o que me possibilitou recolher o *corpus* desta pesquisa e a escolher o jogo de computador brasileiro, *Sword Legacy: omen* (2018), como objeto a ser analisado dialogicamente. Ao considerar o videogame como interface digital, as Dez Heurísticas de Nielsen (1994) também foram utilizadas para complementar a análise. A fim de aprofundar a discussão realizada, trabalhei com os conceitos de identidade (MEDINA, 2006; TURKLE, 2016), narrativa (FESTINO, 2015; MURRAY, 2007), narrativa transmídia (JENKINS, 2011), espaços de afinidades (GEE, 2009), cultura de fãs (JENKINS, 2009; BLACK, 2009), e ciberespaço (SANTAELLA, 2003). A partir da pesquisa realizada, dialoguei com as diversas manifestações das narrativas arturianas no ciberespaço: encontrei-as nas redes sociais, em sites de produção de histórias, em vídeos, em fóruns, nos videogames, entre outros. Com isso, foi possível notar que essas narrativas se adaptam aos meios de mídia conforme nós criamos outras formas de comunicação. Assim, o sujeito-fã das histórias arturianas utiliza o ciberespaço para dialogar com essas narrativas, apropriando-se e lhes fornecendo novos significados, contribuindo para a contínua disseminação do universo arturiano na atualidade.

Palavras-chave: Sujeito; Identidade; Narrativa; Etnografia Digital; Dialogismo

ABSTRACT

The stories of King Arthur, the Knights of the Round Table, magicians, witches, and other magical creatures are ancient, and they are still present in the imagination of those who once wished to become knights of this world. Considering myself as part of this group, I conducted this research intending to investigate and discuss how the contemporary subject (especially Brazilians) is constituted in and through the appropriations and the new meanings of the Arthurian stories found in cyberspace. This dissertation is the result of interdisciplinary research, which was theoretically based on the concepts of Bakhtin and his circle (2016; 2017; 2018), such as subject, dialogism, genres of speech and chronotope. I used digital ethnography based on the studies by Pink et al. (2016) and Hines (2004) as methodology, which allowed me to collect the *corpus* of this research and choose the Brazilian computer game, *Sword Legacy: omen* (2018), as an object to be analyzed dialogically. When considering the videogame as a digital interface, Nielsen's Ten Heuristics (1994) were also used to complement the analysis. In order to deepen the discussion, I worked with the concepts of identity (MEDINA, 2006; TURKLE, 2016), narrative (FESTINO, 2015; MURRAY, 2007), transmedia narrative (JENKINS, 2011), spaces of affinities (GEE, 2009), fan culture (JENKINS, 2009; BLACK, 2009), and cyberspace (SANTAELLA, 2003). In this research, I was able to dialogue with the various manifestations of Arthurian narratives in cyberspace: I found them on social networks, on story production sites, on videos, on forums, and on videogames. It was possible to notice that these narratives adapt to the media as we create other forms of communication. Thus, the subject-fan of Arthurian stories uses cyberspace to dialogue with these narratives, appropriating and providing them with new meanings, contributing to the continuous dissemination of the Arthurian universe today.

Keywords: Subject; Identity; Narrative; Digital Ethnography; Dialogism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Captura da tela inicial dos resultados da busca por #Excalibur.....	26
Figura 2 — Mapa com amostras dos resultados encontrados.....	28
Figura 3 — Captura de tela: morte de Lorde Leof.....	79
Figura 4 — Captura de tela: anúncio no site <i>Jovem Nerd</i>	84
Figura 5 — Captura de tela: anúncio no site <i>Play Replay</i>	85
Figura 6 — Captura de tela: canal <i>Voxel</i> em <i>gameplay</i> com os desenvolvedores de <i>Sword Legacy: omen</i>	86
Figura 7 — Captura de tela: <i>Cultura Game</i> jogando a versão demonstrativa antes do lançamento.....	86
Figura 8 — Captura de tela: aviso na descrição do vídeo de <i>Praetorian HiJynx</i>	87
Figura 9 — Captura de tela de crítica realizada por jogador que recebeu <i>Sword Legacy: omen</i> de graça.....	88
Figura 10 — Captura de tela de crítica realizada por jogador que comprou <i>Sword Legacy: omen</i>	88
Figura 11 — Convite para ir ao <i>GameXP</i> na página do <i>Facebook</i>	89
Figura 12 — Captura de tela: divulgação em vídeo do processo de criação gráfica no <i>Instagram</i>	90
Figura 13 — Amanda Mello como Gwen no evento de <i>Sword Legacy: omen</i> no SENAC de Botafogo, Rio de Janeiro.....	91
Figura 14 — Captura de tela do tutorial de Rafaela Rocha para cosplay de Gwen no <i>Instagram</i>	92
Figura 15 — Captura de tela do resultado do tutorial feito por Rafaela Rocha.....	92
Figura 16 — Foto do evento sobre <i>Sword Legacy: omen</i> no Cinema Nosso no <i>Facebook</i>	93
Figura 17 — Foto de um evento no <i>Instagram</i>	94
Figura 18 — Captura de tela do Mapa da Britânia Partida.....	98
Figura 19 — Captura de tela com o primeiro momento de exploração.....	99
Figura 20 — Captura de tela com o primeiro combate.....	99
Figura 21 — Captura de tela com o segundo momento de exploração e ponto seguro.....	100
Figura 22 — Captura de tela do segundo combate.....	101
Figura 23 — Captura de tela: ícone do diálogo.....	102
Figura 24 — Captura de tela: confirmar encerramento de turno no combate.....	103
Figura 25 — Captura de tela: Gwen no primeiro embate.....	104
Figura 26 — Captura de tela: Gwen em embate posterior.....	104
Figura 27 — Captura de tela: confirmação de saída.....	105
Figura 28 — Captura de tela: explicação sobre o uso do barril durante o tutorial.....	106
Figura 29 — Captura de tela: explicação da utilidade do barril ao pousar o mouse no objeto.....	107
Figura 30 — Captura de tela: uso do barril em combate posterior.....	107
Figura 31 — Captura de tela do tutorial de combate.....	108
Figura 32 — Captura de tela do modo exploração do videogame.....	109

Figura 33 — Captura de tela: reiniciar missão.....	110
Figura 34 — Captura de tela da derrota: opções de procedimento.....	111
Figura 35 — Captura de tela de missão concluída: opções de procedimento.....	111
Figura 36 — Captura de tela: janela de <i>Ajuda</i> aberta.....	112
Figura 37 — Captura de tela de <i>fanart</i> feita por um dos desenvolvedores (re)imaginando as personagens de <i>Sword Legacy: omen</i> (2018) n’ <i>O caldeirão mágico</i> (1985).....	114
Figura 38 — Captura de tela do primeiro momento: contextualização da narrativa.....	117
Figura 39 — Captura de tela do segundo momento: diálogo durante a exploração.....	117
Figura 40 — Captura de tela do terceiro momento: diálogo entre capítulos — Uther.....	118
Figura 41 — Captura de tela do terceiro momento: diálogo entre capítulos — Duanne.....	118
Figura 42 — Captura de tela: exploração do cenário.....	120
Figura 43 — Escolha dos heróis para entrarem em campo.....	121
Figura 44 — Convite para conhecer <i>Sword Legacy: omen</i> e para o evento <i>Game of Boards</i> , Rio de Janeiro.....	123
Figura 45 — Poster utilizado para recrutar soldados na Primeira Guerra Mundial criado por James Montgomery Flagg (1917).....	124
Figura 46 — Captura de tela do mapa da Britânia Partida.....	138
Figura 47 — Mapa dos Sete Reinos Anglo-Saxões.....	139

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 — Estilo e forma composicional de *Sword Legacy: omen.....* 113

SUMARIO

A BUSCA PELA AVENTURA.....	13
1. O COMEÇO DA JORNADA: CONTEXTUALIZAÇÃO.....	15
2. ESTRATÉGIA DE RECONHECIMENTO TERRITORIAL: ETNOGRAFIA DIGITAL.....	20
2.1. O ESPAÇO DIGITAL COMO CONTEXTO DE PESQUISA.....	21
2.2. PROCEDIMENTOS DE PESQUISA.....	24
3. SUJEITO CONTEMPORÂNEO E IDENTIDADE ARTURIANA: <i>LONG LIVE THE KING</i>	30
4. NARRATIVAS E FEUDOS DIGITAIS.....	34
4.1. NARRATIVAS, A ESSÊNCIA DAS COMUNIDADES.....	34
4.2. O REINO MIDIÁTICO E O REINO DIGITAL.....	36
4.3. NARRATIVA TRANSMÍDIA: UMA HISTÓRIA EM CONSTRUÇÃO..	37
4.4. NOBRES ALIANÇAS.....	39
4.5. AS VOZES DOS REINOS: CULTURA DA CONVERGÊNCIA E CULTURA PARTICIPATIVA.....	41
5. LIÇÕES COM OS MESTRES: FUNDAMENTOS NECESSÁRIOS PARA SEGUIR COM A MISSÃO.....	46
5.1. LIÇÃO 1: GÊNEROS DO DISCURSO, UM TERRITÓRIO SEM REI.....	46
5.1.1. O romance grego.....	53
5.1.2. Romances de cavalaria.....	56
5.2. LIÇÃO 2: CAVALEIROS OU MAGOS: QUESTÕES DE IDENTIDADE.....	58
5.3. A (CIBER)CULTURA E A SIMULAÇÃO: (N)O JOGO, (N)A VIDA	63
5.4. ORGANIZAÇÃO DOS FEUDOS: OS JOGOS DE COMPUTADOR E AS DEZ HEURÍSTICAS DE NIELSEN.....	66
6. <i>SWORD LEGACY: OMEN</i>	73
6.1. PRIMEIRO TURNO: HISTÓRICO DO VIDEOGAME.....	73
6.2. SEGUNDO TURNO: ANÁLISE.....	76
6.2.1. O videogame como gênero: análise de alguns aspectos de sua posição no tempo e no espaço.....	76
6.2.2. O videogame como gênero: análise de alguns aspectos de estilo e de sua forma composicional.....	97
6.2.3. É hora de jogar.....	115
CONSIDERAÇÕES FINAIS: POR TRÁS DO MOUSE.....	128
POSFÁCIO: GAME OVER OU REMATCH?.....	134
REFERÊNCIAS.....	141

A busca pela aventura

Minha mãe, desde que eu era pequena, mostrou-me os prazeres que uma boa leitura poderia proporcionar. Eu passava meus dias alternando entre as animações cinematográficas dos anos noventa e os livros da coleção: *As mais belas histórias infantis de todos os tempos*. Era o meu primeiro contato com o universo fantástico, era momento no qual eu me sentia livre e aberta para qualquer tipo de nova situação (que envolvesse mistérios e magia, é claro!).

Poucos anos se passaram, e virei *Potterhead*¹, como a maior parte das crianças e dos adolescentes leitores do começo do novo milênio. Nos livros de Harry Potter, os bruxos (principalmente os mais velhos) sempre exclamavam: “Pelos barbas de Merlin!” e eu achava isso muito engraçado, pois era como se Merlin fosse um tipo de deus, mas quem era esse tal de Merlin? Era aquele senhorzinho que tinha aquela bolsa dos sonhos, na qual cabia uma infinidade de livros, em *A espada era a lei* (1963), não era?

Já habituada ao fantástico e ao medieval cujos universos me proporcionavam fascinantes histórias que abarcavam aventuras, laços profundos de amizade, camaradagem e lealdade, bem como segredos e magia, iniciei uma busca extremamente prazerosa por Merlin, o que me guiou para um relacionamento mais profundo com as “histórias do rei Arthur” e de todo o seu ambiente, ora mágico e místico, ora tão real quanto eu e você. No entanto, eu ainda não havia parado para refletir o quanto as histórias arturianas eram importantes na minha constituição como leitora e como ser humano, pois naquela época eu as via como um bom passatempo, que me deixavam tranquila e sonhadora.

No começo de 2012, coincidentemente, no meu primeiro ano de graduação em Letras na PUC-Campinas, eu estava terminando de reler *As brumas de Avalon* quando decidi descansar um pouquinho e assistir à televisão em um fim da tarde. Eu rodava os canais a procura de alguma

¹ Termo utilizado por aqueles que se identificam como fã da saga Harry Potter, criada por J. K. Rowling.

coisa que me distraísse quando deparei-me com uma série chamada *Merlin*, no falecido canal *Sony Spin*². Certamente eu não poderia mudar para nenhum outro canal até que o episódio terminasse, de forma que eu pudesse avaliar sua qualidade. O primeiro momento foi de estranhamento, “como assim temos um Merlin jovem, um aprendiz de mago, assim como um Arthur que era um aprendiz de rei, vivendo com o seu pai Uther, que era contra magia e tendo Guinevere como criada?” Apesar do meu choque inicial com a narrativa que (re)significa a história arturiana, continuei a assistir à série, ela era permeada todos os elementos que as minhas histórias preferidas continham: humor, mistério, magia, o desenvolvimento de laços de amizade e de amor e o amadurecimento de cada personagem.

Merlin, surpreendentemente, tornou-se minha série preferida. E o mais fascinante era justamente a liberdade que os roteiristas tinham de caminhar pelo universo arturiano, criaram um novo Merlin, uma nova Guinevere, um novo Lancelot e até mesmo um novo Arthur. Pensei que Marion Zimmer Bradley, que em sua obra, *As brumas de Avalon*, também havia feito sua viagem por *Camelot* e *Avalon*, imaginando como a história seria se fosse contada pelos olhos das figuras femininas provenientes das histórias arturianas.

O universo arturiano, com toda sua força, magia, humanidade e seus mistérios (ao começar pela pergunta “teria o rei Arthur existido ou não?”), mostra-se aberto a (re)apropriações discursivas por toda e qualquer mente criativa, de qualquer lugar do mundo.

Assim surgiu a minha ideia de pesquisa, o meu primeiro passo para adentrar essa grande aventura acadêmica: como se dão as (re)apropriações e (res)significações das histórias arturianas atualmente? Especificamente, como esse universo é reapropriado no ciberespaço, por enunciadores brasileiros?

Estabelecido o meu questionamento, eu assumi o papel de uma heroína e iniciei a minha jornada permeada por narrativas de cavaleiros, espadas e *megabytes*.

² Canal pertencente à Sony Pictures Entertainment, que operou no Brasil no período entre 2010 e 2014. (UOL, 2014, [s. p.]

Capítulo 1

🌀 começo da jornada: contextualização

Como vivemos em um mundo interconectado pelos meios digitais, nos quais novos tipos de comunidades surgem e se manifestam (TURKLE, 2016), é evidente que os fãs das narrativas arturianas procurem espaços para expressar suas opiniões, suas apropriações, suas ressignificações e seus anseios por novidades, além de buscar interações com outros internautas que também possuem os mesmos interesses. Assim, essas ações se concretizam por meio da utilização de fóruns, *fanfics* (ficção de fãs), resenhas sobre produções que envolvem as histórias arturianas em blogs e em vídeos no *YouTube*³.

Dessa forma, iniciei meu percurso na busca do *corpus*, pesquisando o maior número possível de tipos diferentes manifestações de internautas brasileiros sobre as histórias arturianas que permeiam o meio digital, o que foi fundamental para que eu pudesse pensar em como a pesquisa seria organizada nesta dissertação.

Em um primeiro momento, entrei em fóruns, em sites de *fanfics*, procurei por videogames que abordassem direta ou indiretamente o tema, vídeos no *YouTube*, fotos no *Instagram*⁴, grupos de fãs no *Facebook*⁵, *fanarts* (arte de fãs) ou fotos que os fãs pensavam que remetiam ao universo arturiano no *Pinterest*⁶ e no *Tumblr*⁷. Ainda, em alguns casos, como nos videogames, é possível que o jogo saia do seu ambiente original e se torne parte de um vídeo no *YouTube*, seja para ser uma resenha do jogo em questão ou para que alguns “truques” sejam ensinados aos *gamers*.

³ <<https://www.youtube.com/>>. Acesso em: 13 maio 2019.

⁴ <<https://www.instagram.com/>>. Acesso em: 13 maio 2019.

⁵ <<https://www.facebook.com/>>. Acesso em: 13 maio 2019.

⁶ <<https://pinterest.com/>>. Acesso em: 13 maio 2019.

⁷ <<https://www.tumblr.com/>>. Acesso em: 13 maio 2019.

Diante da imensidão de manifestações que encontrei, logo organizei os resultados das buscas iniciais em murais temáticos do *Padlet*⁸ (Fóruns, *Fanfics*, Resenhas, Videogames, *Tweets*), as únicas buscas que não foram organizadas nessa plataforma foram as do *Pinterest*, *Tumblr* e *Wattpad*⁹, que possuem ferramentas para que possam ser *favoritadas* e *reblogadas* em seus respectivos sites.

Para me auxiliar ainda mais, e até mesmo servir como uma bússola, utilizei também a versão gratuita do *Keyhole*¹⁰. Trata-se, na versão utilizada por mim, de um rastreador de *hashtags* utilizadas no *Twitter* e no *Instagram*. Os detalhes sobre os procedimentos de pesquisa e de organização do *corpus* serão descritos no capítulo 2, no qual me dedico a discutir os aspectos metodológicos que abarcam este trabalho.

Conforme fui pesquisando e descobrindo que as narrativas eram mais comuns e frequentes do que havia imaginado, acatei a sugestão de minha orientadora, Eliane Fernandes Azzari, de relatar o andamento de minhas descobertas em um mapa de pesquisa. Os leitores desta dissertação poderão ter contato com alguns recortes a partir dos *QRs codes* encontrados no capítulo 2, a fim de identificar os dados coletados, incluindo os materiais que não participaram do recorte do *corpus*, o que explicarei mais adiante.

Por ter escolhido trabalhar com a perspectiva discursiva de Bakhtin (2016), coletei os dados de forma dialógica, na qual o conhecimento é adquirido e transformado a partir da interação entre os sujeitos. É importante destacar que, como me encaixo como fã das narrativas arturianas, também me considero um dos sujeitos participantes da pesquisa, assim como faz Azzari (2017), por exemplo. Portanto, ao mesmo tempo em que observarei criticamente o acesso do sujeito a um dispositivo digital, o qual proporciona interações entre estes e as (res)significações e as (re)apropriações das histórias arturianas para eles, também construirei minhas apropriações discursivas, de forma a apresentar sentidos outros para o universo arturiano. Conseqüentemente, insiro-me como um dos

⁸ <<https://pt-br.padlet.com/>>. Acesso em: 13 maio 2019.

⁹ <<https://www.wattpad.com/>>. Acesso em: 13 maio 2019.

¹⁰ <<https://keyhole.co/>>. Acesso em: 13 maio 2019.

sujeitos desta pesquisa e, por isso, decidi partir de uma perspectiva dialógica e sociocultural que me permite que esta dissertação seja escrita em primeira pessoa.

Depois de percorrer alguns ambientes no mundo do ciberespaço, sendo este um lugar virtual em que podemos interagir uns com os outros (TURKLE, 2016, [s. p.]), analisar as manifestações encontradas e compor o *corpus* da pesquisa, selecionei o recorte a ser analisado nesta dissertação: o jogo virtual brasileiro desenvolvido para computadores, *Sword Legacy: Omen* (2018). Nesta pesquisa, utilizarei jogo computacional e videogame como sinônimos, pois, de acordo com Sato (2009, p. 42), os videogames são jogos que possuem visualização de imagens em telas, “[a]ssim compreende-se por videogame todo jogo eletrônico para computador, consoles ou *arcades*” (SATO, 2009, p. 42). Este videogame foi escolhido por ser desenvolvido por brasileiros, que se apropriaram das histórias arturianas e criaram a sua própria. Além disso, a indústria dos videogames está adquirindo cada vez mais espaços no mercado de consumo mundial (NESTERIUK, 2009; LIMA, 2015).

Na perspectiva que adoto, os jogadores são compreendidos como sujeitos em processo de construção identitária que incluíram, por diversos fatores, os videogames em suas vidas. Nesse viés, considero que tais sujeitos desenvolvem (novos) processos de identificação por meio dos diálogos que estabelecem entre, com, e pelos jogos virtuais, como sugere Lima (2015, p. 43-44). As minúcias desse videogame serão trabalhadas no capítulo 6 desta dissertação, em que apresento minha proposta de análise.

Como dito anteriormente, as (re)apropriações e as (res)significações das narrativas arturianas são analisadas sob a perspectiva de gênero discursivo proposta por Bakhtin (2016) e seu círculo, em que gêneros são compostos por enunciados relativamente estáveis, apresentando, por sua vez, construção composicional, estilo e conteúdo temático (que tomarei como eixos estruturantes em minha análise de corpus). Certamente, os estudos sobre gêneros discursivos são extremamente complexos e envolvem outros fenômenos também definidos por Bakhtin, como exotopia, cronotopo, apropriação discursiva e o conceito de sujeito. Ademais, aproveitei o conceito

de gêneros discursivos para trabalhá-los do espaço virtual, chamando-os de gêneros em ambientes digitais. Dessa forma, nesta pesquisa exploro esses conceitos e os aplico às análises dos recortes do *corpus*, a fim de concretizar o objetivo de compreender o que as (re)apropriações e (res)significações do universo arturiano podem nos dizer a respeito dos sujeitos contemporâneos que produzem e/ou consomem essas narrativas, fazendo com que elas ganhem novos significados e se tornem presentes na cultura contemporânea.

Para embasar minhas discussões na análise, utilizo também os conceitos de identidade(s) desenvolvidos por Medina (2006) e por Turkle (2016), além de recorrer à discussão acerca da cultura de fã, conceito trabalhado por Jenkins (2006; 2011), durante a análise do *corpus* desta pesquisa.

Em relação ao detalhamento da metodologia, para definir o que é uma pesquisa qualitativa, utilizo os estudos de Denzin e Lincoln (2003). Após ter me lançado na busca pelo objeto, a fim de selecionar o *corpus* que, por sua vez, diria por ele mesmo as discussões nas quais se encaixaria melhor, eu e minha orientadora chegamos à conclusão de que o objeto poderia ser investigado a partir da etnografia digital, de forma que realizei o estudo do livro de Pink et al. (2016).

O presente trabalho está organizado da seguinte forma: o capítulo 2 concentra-se na metodologia utilizada na pesquisa; no capítulo 3, apresento os detalhes do percurso histórico das narrativas arturianas; no capítulo 4, trabalho conceitos como os de narrativa, narrativa transmídia e espaços de afinidades; no capítulo 5, expando a discussão da fundamentação teórica que embasa a análise que realizo a respeito do objeto selecionado; e no capítulo 6, dedico-me a analisar os excertos dos dados coletados, focalizando no jogo *Sword Legacy* (2018), como objeto selecionado; e, por fim, apresento as considerações finais.

Ao longo de toda a minha pesquisa, eu joguei com o espaço virtual, no entanto, o que me atraiu para essa aventura foi a história milenar do rei Arthur e tudo o que se passava ao seu redor. Portanto, eu gostaria de transmitir ao leitor essa sensação divertida e conflitante de se ter um objeto

atual com uma história antiga. Esta dissertação é tratada por mim também como um grande enunciado, assim como o meu objeto de análise. Ela brinca com o antigo em seu aspecto visual e tátil, mas, ao realizarmos sua leitura, estamos a todo tempo pensando nos universos virtuais. O universo virtual se junta com o universo medieval, assim como no videogame analisado, de forma que temos a oportunidade de vivenciar essa hibridização enquanto leitores desta pesquisa. Essa ideia percorre o meu trabalho desde a escolha do título, em que eu me questiono sobre o caminho das narrativas arturianas através do tempo e sobre o legado do Rei Arthur, e(m) presságio no ciberespaço justamente para remeter ao título do objeto escolhido para análise, pois a palavra em inglês *omen* significa presságio em português. Tendo essa lógica em vista, acredito que o gênero dissertação também é ressignificado, já que subverto alguns dos parâmetros do gênero, como forma de tornar este texto interativo e interdisciplinar.

Capítulo 2

Estratégia de reconhecimento territorial: etnografia digital

Primeiramente, a fim de cumprir os objetos estabelecidos neste estudo, foi fundamental que eu refletisse sobre os métodos de pesquisa que poderiam vir a ser utilizados como forma de melhor suprir as necessidades da investigação, tanto no momento da prospecção e da coleta de dados quanto para uma compreensão ampla do que se passa no ambiente virtual no qual o(s) objeto(s) da pesquisa se encontra(m). Dessa forma, escolhi a etnografia digital por metodologia de trabalho, acatando por princípio que, enquanto pesquisadora, estou presente no meio estudado e que preciso de métodos que apresentam um olhar diferenciado no que diz respeito ao uso das tecnologias digitais, suas influências no cotidiano do indivíduo e suas atividades dentro do ciberespaço. Neste capítulo, discuto os conceitos de pesquisa qualitativa (DENZIN; LINCOLN, 2003) e de etnografia digital (PINK et al., 2016; HINES, 2004).

Esta pesquisa possui caráter qualitativo, pois trata-se de uma perspectiva cujo campo de investigação está ligado a estudos culturais e interpretativos (DENZIN & LINCOLN, 2003). Isso significa que os pesquisadores que optam por este tipo de pesquisa estudam seus objetos em cenários naturais, para que possam compreender e interpretar as ações e os fenômenos que ocorrem nesses espaços pré-estabelecidos da forma mais condizente possível.

Dessa forma, a pesquisa qualitativa se concentra em materiais empíricos que, no caso deste estudo, seriam as (re)apropriações e as (res)significações das histórias arturianas no ciberespaço, como elas se constituem no meio digital, quais são as interações entre os sujeitos que consomem e produzem as narrativas, o que se pode observar de suas experiências ao terem contato, discursivamente, com as diversas formas das

narrativas e por que elas estão presentes em um espaço (digital) tão diferente de seu espaço e contexto de origem.

Segundo Denzin e Lincoln (2003), ao se realizar uma pesquisa qualitativa pode-se utilizar variados métodos para auxiliar nas coletas e interpretações de dados. Assim, na pesquisa em questão, foi escolhida a etnografia digital¹¹.

2.1 **⊕** espaço digital como contexto de pesquisa

O pesquisador, ao fazer uso da etnografia digital, insere-se no universo em que esses indivíduos se encontram, a fim de analisar as interações entre os sujeitos, o espaço e o tempo que os envolvem (HINES, 2004), assim, pode vivenciar situações, sentir-se como um dos membros daquele espaço, ao mesmo tempo em que mantém um olhar crítico e aguçado.

Com a evolução das tecnologias e do ciberespaço, as pessoas começaram a ter fácil acesso ao universo virtual no cotidiano, de forma que iniciar estudos sobre o comportamento humano diante dessas tecnologias, desses contatos virtuais, tornou-se algo extremamente importante e necessário. Para que esses estudos pudessem ser realizados seriamente, os teóricos adaptaram alguns conceitos da pesquisa etnográfica para o ambiente virtual, criando-se a etnografia digital, classificada por Pink et al. (2016) como:

uma forma de se fazer um estudo etnográfico no mundo contemporâneo, no qual temos contato intenso com os ambientes digitais, materiais e sensoriais. (...) A etnografia digital explora as consequências da presença digital nas formas que moldamos as técnicas e processos da prática etnográfica¹². (Pink et al., 2016, p. 24, minha tradução)

¹¹ Escolhi utilizar o termo etnografia digital para a metodologia desta pesquisa, pois é o termo cunhado por Pink et al. (2016) cuja obra foi a minha base principal de estudos a respeito deste método.

¹² an approach to doing ethnography in a contemporary world. It invites researchers to consider how we live and research in a digital, material and sensory environment. (...) Digital Ethnography also explores the consequences of the presence of digital media in shaping the techniques and processes through which we practice ethnography." (PINK et al., 2016, p. 24)

Para Pink et al. (2016, p. 24), a etnografia digital mostra como o mundo digital proporcionou o desenvolvimento de novos desafios e métodos, e, além disso, trouxe a oportunidade de repensar as práticas que estão fora do ciberespaço.

Ao se fazer estudos etnográficos no meio digital, Lupton (2014 apud PINK et al., 2016, p. 26) aponta quatro práticas utilizadas: novas formas de se usar as ferramentas para criar ligação e conversações; pesquisar como as pessoas utilizam as mídias digitais; como há novas formas de ferramentas e de possibilidades de se usar as mídias digitais para se realizar a análise; e focar na análise crítica do uso e de suas consequências no ambiente digital.

É importante refletir que, de acordo com Marres (2013 apud PINK et al., 2016, p. 31), a sociologia digital e, para nós, a etnografia digital, não se trata de transferir um método de observação do mundo *offline* para o *online*, mas sim de um método novo, que traz conceitos da etnografia e que também analisa especificamente situações próprias do mundo digital e a sua relação com o *offline*, pois tem-se a noção de que mídia digital e a tecnologia são partes do cotidiano.

Um aspecto a ser pontuado em estudos metodologicamente embasados pela etnografia digital é a formação de comunidades. Segundo Pink et al. (2016, p. 207, nossa tradução) “[o] conceito de comunidade cria um sentimento cômodo de união humana, evocando um mundo social acolhedor e solidário”¹³, além disso, os autores apontam que, de acordo com estudos realizados no século XX, as comunidades são grupos que compartilham elementos culturais semelhantes, normalmente associados ao local em que seus membros vivem (PINK et al., 2016, p. 207).

Na etnografia digital, estuda-se as comunidades *online*, que possuem características do universo virtual, naturalmente, e do *offline* (KOZINETTS, 2010 apud PINK et al., 2016, p. 211). Nas comunidades *online* o espaço é virtual, mas as interações sociais entre os membros respeitam regras e exigem uma participação frequente no compartilhamento do saber e dos

¹³ “The concept of community creates a ‘feel good’ sense of human togetherness, evoking a social world that is warm and supportive” (PINK et al., 2016, p. 207)

rituais que as abarcam (PINK et al., 2016, p. 211). Dessa forma, pode-se perceber que, atualmente, o mundo *online* está fortemente presente em nossas vidas, o que significa que as vidas *offline* e *online* não estão mais separadas uma das outras nem são opostas, elas são parte do mesmo mundo (PINK et al., 2016, p. 250).

Pink et al. (2016, p. 310, nossa tradução) mostra que a pesquisa sobre os usos das mídias digitais “é parte do ambiente material, visual, sensorial e social do qual os pesquisadores participam”¹⁴, assim, devemos atentar para a relação *online* e *offline* e para a materialidade das tecnologias: “o pesquisador deve estar envolvido, movendo-se pelos variados ambientes materiais enquanto tem contato com as mídias sociais. A visualidade da tela deve ser contextualizada com a visualidade do mundo *offline*”¹⁵ (PINK et al., 2016, p. 311, tradução nossa).

Um dos fatores que mais importam em relação à etnografia digital é o fato de ser um método aberto e processual, o que faz com que ela seja adaptável às necessidades apresentadas pelo meu objeto de pesquisa, responsável pelo rumo da pesquisa em questão. Portanto, pode-se dizer que:

[...] [a] abertura é um conceito fundamental, às vezes é chamado de ‘cultura digital’, em que o código aberto, as *creative commons* e outras formas de compartilhamento e colaboração se tornam formas de ser e de se relacionar com os outros em relação à mídia digital. Transferir esse conceito de abertura para o processo de pesquisa da etnografia digital nos ajuda a entender o processo de fazer a etnografia digital de uma maneira aberta a outras influências (como as do design especulativo ou da prática artística), bem como às necessidades de outras disciplinas e outras partes interessadas externas com quem os etnógrafos podem colaborar. (PINK et al., 2016, p. 41, minha tradução)¹⁶

¹⁴ “[Digital Ethnography] is part of the material, visual, sensory and social environments that researchers participate in.” (PINK et al., 2016, p. 310)

¹⁵ “the researcher might be involved in moving through various material environments while engaging with social media. The visuality of the screen should, therefore, be contextualized alongside the visuality of the offline world.” (PINK et al., 2016, p. 311)

¹⁶ “Openness is also a fundamental concept in what is sometimes called ‘digital culture’, whereby open source, creative commons and other forms of digital sharing and collaboration become ways of being and relating to others in relation to digital media. Transferring this concept of openness to the digital ethnography research process helps us to understand the process of doing digital ethnography in a way that is open to other influences (like those of speculative design or arts practice) as well as to the needs of other disciplines and external stakeholders with whom ethnographers might collaborate.” (PINK et al., 2016, p. 41)

Ao ter como base a etnografia digital, de acordo com o exposto acima, comecei a realizar meu processo de coleta de dados.

2.2 Procedimentos de pesquisa

Primeiramente, acessei as redes sociais das quais eu já participava, foram elas: *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Tumblr*, *Pinterest* e *YouTube*. As buscas foram realizadas com a utilização de algumas palavras-chave relacionadas às narrativas arturianas, como: rei Arthur (e rei Artur), *Excalibur*, *Camelot*, *Avalon*, Merlin e Távola Redonda. Com isso, pude ver como se davam a recorrência dos termos, descobrir grupos sobre o assunto, fotos, *tweets*, discussões, *fanart*, resenhas (tanto em blogs via direcionamento quanto em vídeos no *YouTube*), listas de filmes, séries e livros. Os termos em português, como Rei Arthur e Távola Redonda, restringiram os resultados, o que me ajudou a filtrar recorrências em português (e brasileiras), enquanto os outros termos abrangem resultados mundiais por serem termos que normalmente não são traduzidos quando se trata da disseminação das aventuras arturianas.

Ao recolher uma grande quantidade de manifestações nessas plataformas, armazenei-as no *Padlet* (veja parte do material por meio dos códigos QR na Figura 2), uma plataforma em que se pode criar murais temáticos ao armazenar links encontrados na internet, *uploads* de arquivos salvos no *desktop* etc.; por meio dos murais criados, pude ter uma visão geral do objeto, separando-os por categorias: Fóruns, *Fanfics*, Resenhas, Videogames e *Tweets*.

Depois, passei a procurar por fóruns e *fanfictions*, para isso, em um primeiro momento, acessei esses sites que já me eram conhecidos, *Fanfiction.net* e *Nyah Fanfiction*. O primeiro site mencionado possui um fórum, que por sua vez me levou a outros, de forma que pude ter contato com muitas manifestações de interesse pelo universo arturiano no ciberespaço. Novamente, utilizei o *Padlet*, acrescentando os murais *Fanfic* e Fóruns. Além disso, também verifiquei as histórias publicadas no *Wattpad*, diferentemente das *fanfics*, que são releituras de narrativas produzidas pelo

mercado editorial e de entretenimento, as produções encontradas no *Wattpad* são, em sua maior parte, reapropriações originais por parte dos escritores, sem nenhuma referência oficial (como acontece nas *fanfics*) que não fossem personagens presentes nas narrativas, como o próprio Arthur, Morgana, Lancelot, Merlin, e de seus elementos, a presença da magia e/ou dos cavaleiros, lendas celtas, a Idade Média, entre outros elementos.

Para ter uma noção quantitativa e estatística das recorrências das narrativas arturianas no ciberespaço, utilizei a versão gratuita da plataforma *Keyhole*, em que são rastreadas os usos de *hashtags* no *Twitter* e no *Instagram* (na versão paga, rastreia-se também as que estão presentes no *Facebook* e no *YouTube*) e as dispõe por meio de diagramas, indicando as frequências em que são utilizadas, quais são os países que lideram o uso, exibe uma lista de *hashtags* relacionadas e se elas têm um impacto positivo ou negativo, além de um quadro que mostra a análise de sentimento da publicação em que a *hashtag* foi marcada.

Assim, escolhi as *hashtags*: *Excalibur*, *Camelot* e *Avalon*, por terem uma recorrência mundial e por serem bem específicas do universo arturiano. Entre os resultados, percebi que os comentários não se restringiam a livros, jogos, videogames e filmes, mas que também há um vasto número de estabelecimentos, como lojas, bares e hotéis, que se apropriam desses termos, mesmo não sendo, necessariamente, estabelecimentos temáticos. Entre os três termos, *Excalibur* e *Camelot* foram os mais utilizados: *Excalibur* teve o total de 963.845 impressões de usuários online, sendo os Estados Unidos o país mais engajado. *Camelot* apresentou o total de 377.116 impressões, os Estados Unidos é o país que mais utilizou o termo. *Avalon* teve 267.313 impressões e também teve os Estados Unidos como país mais presente. Para todos os três, a maioria das interações rastreadas foram consideradas neutras (aproximadamente 60%), seguidas por interações positivas (aproximadamente 30%) e depois um pequeno número de interações negativas (aproximadamente 10%).

Os dados recolhidos foram muito abrangentes, como pode ser visto no mapa (Figura 2), pude confirmar que as narrativas arturianas são realmente bastante populares e adaptáveis ao mundo digital, que são muito recorrentes em discussões sobre games, jogos de RPG, *fanfics* e produções originais e, além disso, que há uma quantidade grande de resenhas a respeito desses produtos. Notei também que aqueles que se interessam pelas narrativas arturianas não necessariamente percorrem todas essas manifestações: um *gamer* não necessariamente leu um livro ou uma *fanfic* sobre o rei Arthur e seu universo, assim como um resenhista de livros pode não consumir *fanfics*.

A fim de demonstrar meu percurso, realizado por meio da utilização da etnografia digital, convido o leitor a conhecer um pouco mais a respeito das outras manifestações encontradas, pois, por meio delas, é possível observar como o sujeito-fã dialoga, identifica-se e ressignifica algo que é tão querido para ele. O caminho a seguir não possui uma ordem a ser seguida, cabe ao leitor explorar este universo mágico, assim como eu, pesquisadora e fã, o fiz.

Figura 2 — Mapa do caminho para o universo arturiano: amostra de espaços acolhedores para os fãs.



Fonte: elaborada pela autora. Imagem disponível em: <https://www.drivethrurpg.com/product/113814/Map-of-Arthurs-Britain>. Acesso em: 15 abr. 2019.

Ao me inserir no meio em que meu objeto de pesquisa se encontra, eu pude vivenciar como um fã ou uma pessoa interessada no tema procura conhecer mais sobre o assunto, interagir com outros internautas e refletir como eles utilizam as mídias digitais para propagar as narrativas arturianas como discurso apropriado. As (re)apropriações e (res)significações das narrativas arturianas no ciberespaço se mostraram complexas, vivas e presentes nas redes e nas comunidades virtuais.

Capítulo 3

Sujeito contemporâneo e Identidade Arturiana:

Long live the king

As histórias arturianas são permeadas por diferentes temas, desde as poderosas e, por vezes, conflituosas relações humanas até o seu lado místico e folclórico. São histórias que lidam com amor, honra, perseverança, lealdade; é um retrato histórico (e ao mesmo tempo ficcional) da formação de um povo (o britânico), ao mesmo tempo que é o fim/transformação de outros (como os celtas e os bretões).

Rei Arthur é uma figura envolta de mistério da qual não há provas de que tenha sido real, apesar de haverem fortes suspeitas de sua existência: ele pode não ter sido um rei, mas um bravo guerreiro, como em seu primeiro registro escrito encontrado em *Historia britonum* (História dos bretões), do cronista Nennius (LE GOFF, 2011, p. 30). Contudo, de acordo com uma segunda obra, uma suposta biografia detalhada de Arthur, publicada dois séculos depois, *Historia regum Britanniae* (História dos reis de Bretanha), de Geoffrey de Monmouth (2015), Arthur já era rei e sua história era aquela que nos é popular nos dias atuais.

Arthur é um rei “construído” por meio de mitos e lendas dos bretões cujas narrativas foram disseminadas oralmente, depois registradas na modalidade escrita. Viraram moda na França com os escritos de Chrétien de Troyes, no século XII, e influenciaram muitas outras histórias, segundo Le Goff (2011, p. 31). A importância do “rei Arthur” era tanta que Henrique VII (1447 – 1509), para justificar sua ascensão ao trono em 1485, alegou ser descendente de Arthur e deu esse nome a seu primeiro filho, herdeiro do trono (BARBER, 2016, [s. p.]).

É interessante, ainda, notar que as histórias que envolvem a matéria da Bretanha também influenciaram obras provenientes de outros locais e de outras culturas, indo além de produções anglófonas durante a Idade

Média e a Idade Moderna, como Teles (2003) aponta em seu prefácio escrito no livro *Aventuras da Távola Redonda*:

É por intermédio de historiadores em língua latina e dos primeiros “romancistas” francês que ele (com elementos da sua saga) penetrou no imaginário da Idade Média, chegando a influir na obra de Dante, a servir de emulação a Boccaccio nos cem contos do *Decameron*, a criar paralelos ideológicos nas *Mil e uma noites* e, um pouco mais tarde, a motivar o tema central da grande obra de Cervantes. (TELES, 2003, p. 17)

Sendo assim, poderíamos pensar sobre a ideia de cultura discutida por Eagleton (2003, p. 19), em que o estudioso afirma que “[a] cultura é uma forma de subjetividade universal em laboração dentro de cada um de nós”, ela é cultivada, trabalhada pelos povos de forma natural, pois ela tem a função de “representar o potencial existente na natureza humana” (EAGLETON, 2003, p. 17).

As narrativas são fenômenos culturais, elas são reflexos das vivências e das histórias de um povo (FESTINO, 2015). As narrativas em que se tem o universo arturiano envolvido provêm de um mito a respeito de um herói que vencia inúmeras batalhas e que mantinha seu povo unido. De acordo com Childs e Fowler (2006, p. 146), os mitos são histórias das quais as origens são desconhecidas, elas possuem a função de preencher uma lacuna em relação a acontecimentos ou crenças que não têm explicações. Esses estudiosos afirmam que o conteúdo do mito não é tão importante quanto a estrutura que ele possui no que se refere às variadas formas de comunicação.

As narrativas míticas são poderosas. Campbell (2007, p. 15), na introdução de seu livro, *O herói de mil faces*, afirma:

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito como a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas.

Um dos componentes recorrentes nos mitos é o herói, que seria um ser humano (homem ou mulher) que recebe um chamado para a aventura, a qual põe à prova suas limitações físicas e emocionais. Depois de ter vencido os obstáculos proporcionados pela aventura, o herói volta ao seu lugar de origem e traz benefícios às pessoas locais (CAMPBELL, 2007, p. 36).

Campbell (2007, p. 28) afirma que “o sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado; o mito e o sonho simbolizam, da mesma maneira geral a dinâmica da psique”. Ambos funcionam como experiência para quem sonha ou para quem tem contado com o mito, eles trabalham com os problemas e obstáculos que nós, seres humanos, temos, mas o sonho seria a respeito de um problema individual, enquanto o mito abarcaria um problema enfrentado pela humanidade (CAMPBELL, 2007, p. 28).

Surge, para mim, a ideia de como Arthur, enquanto mito, pode ser (re)apropriado e (res)significado em diversas culturas e em diferentes povos, sua estrutura se adequa às culturas por ter aspectos com os quais outros povos podem se identificar: há batalhas por territórios, há um herói que se mostra humano, ele ama e é traído, a figura do cavaleiro leal, que segue um código moral almejado pela cultura cristã ocidental.

A fascinação por esse mito e pelas narrativas que a rodeiam é presente até os dias atuais. Em 2017, uma garota inglesa encontrou uma espada no lago *Dozmary Pool*, tido, segundo histórias arturianas, como o lago em que rei Arthur teria abandonado a famosa espada *Excalibur*, tornando-se notícia internacional, apesar das grandes chances de a espada ser apenas parte de um figurino de algum filme antigo (KENTISH, 2017, [s. p.]).

Independentemente de sua existência ter ocorrido como um homem-rei de fato ou não, as histórias sobre Arthur, seu reinado e seus cavaleiros da “Távola Redonda”, bem como suas aventuras, ainda chamam a atenção das pessoas na contemporaneidade. Depois de circular por séculos como narrativas (re)contadas na literatura mundial, as aventuras do rei Arthur e outras figuras que participam dessas narrativas passaram por (re)apropriações e foram (res)significadas nas telas do cinema e da televisão

e, mais recentemente, nas dos computadores, celulares e outros dispositivos digitais móveis.

Sendo assim, fiquei curiosa em descobrir como essas histórias são constituídas, em espaços de afinidades, pelos internautas brasileiros do século XXI e(m) suas narrativas, já que fazem parte de uma nação que não sofreu influência direta da cultura anglo-saxã em sua formação básica, mas que é constantemente bombardeada por produções anglófonas nos campos de lazer (leitura, cinema, televisão, videogames, internet etc.) que acabam por se hibridizar na formação da identidade e da cultura desses brasileiros que a apreciam.

Capítulo 4

Narrativas e feudos digitais

4.1 Narrativas, a essência das comunidades

Nós, enquanto pertencentes a uma comunidade, estamos cercados por acontecimentos que propiciam novas experiências e novas reflexões. As narrativas são o meio que encontramos de tentar esclarecer, de dar sentido, para nós mesmos ou para membros de outras comunidades, ao que se passou conosco, a momentos que vivenciamos em sociedade ou não, aos nossos anseios enquanto seres humanos. As narrativas se mostram em diferentes formas, elas podem ser orais, escritas, audiovisuais e digitais (FESTINO, 2015, p. 89).

De acordo com Festino (2015, p. 89), as culturas possuem a necessidade de conhecer as histórias que retratam sua experiência própria e as comunidades das quais fazem parte. Dessa forma,

[a]s narrativas têm valor epistemológico, porque articulam as crenças e os valores da comunidade, e de comunicação, porque são um dos meios pelos quais as comunidades transmitem os seus valores, bem como suas mudanças, para os membros da própria comunidade e das outras comunidades. (FESTINO, 2015, p. 90-91)

Ademais, ainda em relação às narrativas, Festino (2015, p. 91) afirma que elas são formas de as comunidades ressignificarem os acontecimentos que as rodeiam por meio da imaginação, o que auxilia a nossa comunidade a se relacionar melhor com as outras com as quais se tem contato. Acredito que ao pensar por esse ângulo vemos que a construção das narrativas é algo muito complexo, embora elas estejam tão presentes em nossas comunidades que nos pareçam construções naturais. Portanto, introduzo também o conceito de formação de narrativa exposto por Murray (2011, [s. p.]). Para a estudiosa, as narrativas são constituídas e estabelecidas pela cognição humana, elas têm a intenção de satisfazer nossas necessidades e desejos de

imaginar, de identificar e de compartilhar significativas sequências de eventos que abarcam a nossa realidade.

Podemos ver, a partir do desenvolvimento da criação das narrativas, que elas são naturais à humanidade, estão sempre presentes, e serão sempre necessárias, de maneira a estar em constantes adaptações aos meios tecnológicos que surgem a cada dia (FESTINO, 2015, p. 92). Ao refletir sobre a transformação das narrativas, concordo com Festino (2015, p. 94) quando esta afirma que, ao consumirmos filmes e videogames por lazer, podemos nos comparar aos nossos antepassados do século XVIII em relação ao seu gosto pela leitura (o qual certamente não foi perdido ao longo dos anos). Assim, de acordo com a estudiosa, “[a]mbos revelam a necessidade do ser humano de narrar histórias e habitar mundos alternativos, no cruzamento entre o real e o virtual, o real e o imaginário” (FESTINO, 2015, p. 94).

Devido ao desenvolvimento dos meios audiovisuais e digitais, Festino (2015, p. 95) afirma que vivemos em um mundo no qual encontramos diversos tipos de discurso em mídias diferentes, que podem ou não estar relacionados. Isso mostra que estamos em um tempo em que encontramos narrativas em todos os lugares, com maior frequência e que temos a possibilidade de interagir com elas, de (trans)formá-las. Além disso, de acordo com Murray (2011, [s. p.]), os meios digitais nos oferecem uma forma de “consumo” de narrativas com a qual temos a oportunidade única de nos relacionarmos com a história, de conseguir rapidez e espaço suficiente para consultar informações novas e também para participar, pois “[n]os ambientes digitais, não queremos apenas visitar outros universos proporcionados por histórias e assistir ao seu desenrolar, nós queremos navegar ativamente, controlá-las, criar experiências” (MURRAY, 2011, [s. p.]).

As narrativas que envolvem a história do rei Arthur, como discutido no capítulo 3 no qual contextualizo historicamente as possíveis origens do mito arturiano, desenvolveram-se oralmente, em um primeiro momento. Elas retratavam a grandiosidade de um reino, a formação do povo britânico. Mas não se trata apenas da experiência desse povo especificamente,

enquanto a narrativa passava pela literatura, ela passou a abarcar temas universais, como a lealdade, camaradagem, poder, amor e traição, entre outros. As histórias arturianas como narrativas se adaptaram aos meios de comunicação: além da literatura, elas estão no cinema, na televisão e nos videogames.

A adaptação das narrativas ao mundo atual e a necessidade que temos de participar mais ativamente quando consumimos e nos apropriamos destas narrativas levaram o universo do rei Arthur para o mundo dos videogames, além de ele estar presente em várias outras mídias. Assim, senti a necessidade de realizar estudos sobre conceitos importantes que norteiam esta pesquisa, como mídia, ciberespaço e narrativas transmídia, além de discutir o conceito de espaços de afinidades, nos quais ocorre a interação entre indivíduos que se interessam por assuntos em comum no ambiente digital.

4.2 reino midiático e o reino digital

Como vimos, as narrativas possuem a capacidade de se adaptarem aos suportes utilizados por nós para transmitir mensagens. Santaella (2003, p. 61-62) afirma que, embora a palavra mídia seja usada com bastante frequência, sua definição ainda não chegou a um consenso. No entanto, tal estudiosa defende que a mídia seria a responsável por realizar transmissões de notícia e informação, não seria necessariamente apenas o jornal, mas poderia ser uma série televisiva, por exemplo.

De acordo com Santaella (2003, p. 62), o uso do termo mídia se tornou recorrente por causa da emergência para se referir ao crescimento dos meios de comunicação no mundo. Inclui-se, entre esses meios, a comunicação mediada por computador, que é um dos focos desta pesquisa.

Ao pensar especificamente sobre a comunicação mediada por computador, é inevitável remeter-me ao conceito de ciberespaço. Santaella (2003, p. 98) conta que a palavra *cyberspace* foi inventada por William Gibson em seu livro de ficção científica *Neuromancer* nos anos de 1980. Essa palavra foi utilizada ao se referir ao “universo das redes digitais como lugar

de encontros e de aventuras, terreno de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e social” (SANTAELLA, 2003, p. 98). Entre as várias mídias em que as histórias arturianas circulam, com o aporte do ciberespaço, há experiência de aproximar daqueles que se interessam por essas histórias em diversos locais virtuais, com atividades diferentes. Por exemplo, no caso do jogo *Sword Legacy: omen* (2018), o jogador tem contato com um reino criado pelos desenvolvedores do videogame no qual pode usufruir de novas aventuras, que podem nos levar a outros lugares dentro do ciberespaço, como a fóruns, blogs, páginas no *Facebook* e no *Twitter*, por exemplo.

O ciberespaço é muito vasto, assemelha-se a um labirinto em que um ponto leva a outro, de forma que se cria um caminho em que não se sabe mais ao certo o começo e com certeza não se sabe o fim. Santaella (2003, p. 76) afirma que o ciberespaço “está prenhe de vãos, brechas para a comunicação, informação, conhecimento, educação e para a formação de comunidades virtuais estratégicas”. Assim, trata-se de um fenômeno que proporciona uma comunicação interativa, um ambiente em que “o usuário se sente presente, não obstante as coisas não terem aí uma forma física, uma palpabilidade, digamos, pois são compostos de bits de dados eletrônicos e partículas de luz” (SANTAELLA, 2003, p. 99).

Ainda que se possa tomá-lo por “virtual”, nesta pesquisa, procuro discutir como o sujeito contemporâneo se insere nesse espaço, como ele se dá em espaços de afinidades ou mesmo algumas possibilidades sobre como o ciberespaço pode contribuir para a construção de sua identidade.

4.3 Narrativa transmídia: uma história em construção

Em meu estudo sobre narrativas, discuti que elas estariam em todos os lugares e que o computador seria mais uma de suas formas de disseminação, seja por meio de um texto verbal, escrito, ou em textos multimodais e multissemióticos, como os jogos (videogames) e/ou vídeos (ou em qualquer outra forma de enunciação, gênero, com que o ciberespaço possa nos proporcionar a construção de sentidos). Dessa forma, é pertinente

para esta pesquisa trazer a noção de “narrativa transmídia”, na qual me embaso no conceito como elaborado por Jenkins (2011, p. 3).

Primeiramente, devo dizer que, de acordo com Jenkins (2011, p. 12), a ideia de narrativa transmídia não possui uma receita a ser seguida por todos. Há diversas formas de se construir esse tipo de narrativa, que nem sempre abarca as mesmas mídias nem possui os mesmos percursos transmidiáticos. Quando Jenkins escreveu seu artigo, em 2011, afirmou que nós estávamos em processos de experimentação e de inovação (JENKINS, 2011, p. 12), e eu acredito que, atualmente, após nove anos, ainda estamos na mesma fase, ao mesmo tempo em que avançamos tecnologicamente, estamos sempre descobrindo novos percursos de mídia.

Transmídia se define como um movimento de convergência, a qual Jenkins apresenta como diversificação e interconectividade da mídia (JENKINS, 2011, p. 4). Uma narrativa transmídia seria então uma narrativa que percorre várias mídias, adaptando-se a suas características específicas, ao mesmo tempo que não necessariamente conte a mesma história, mas sim uma história que se situa no mesmo universo em questão (JENKINS, 2011, p. 8).

Jenkins (2011, p. 5) afirma que as narrativas transmidiáticas incentivam os movimentos de co-criação e de colaboração e discute alguns pontos que podem favorecer a narrativa a se tornar transmidiática. Podemos ter uma história dividida em partes que se conectam e com um bom gancho para as outras partes, que podem ser contadas em diferentes mídias (JENKINS, 2011, p. 7); sendo uma história multimodal, ela apresentaria diferentes tipos de representação, em diferentes tipos de mídia, com diferentes possibilidades de envolvimento do interlocutor (JENKINS, 2011, p. 8). Isto nos leva à questão da interatividade e da participação: de acordo com Jenkins (2011, p. 11), a interatividade seria o contato do consumidor-usuário-interlocutor com a tecnologia da mídia em si, e a participação seria os processos culturais que a englobam. Por fim, temos a multiplicidade, que abriria o universo da história para as produções de fãs (JENKINS, 2012, p. 12).

Jenkins (2011, p. 9) afirma que, para se construir uma narrativa transmídia não é necessário que ela seja algo que envolva grandes orçamentos, pois as produções independentes também podem entrar no movimento transmidiático. Dessa forma, poderíamos pensar, ao longo do caminho da coleta de dados realizada para esta pesquisa, que as histórias arturianas estariam dentro desse movimento, como um universo aberto a qualquer tipo de alteração e de adaptação, de modo que pude ver ao realizar um apanhado das histórias ao longo do tempo e dos suportes utilizados para suas disseminações. Essas histórias possuem diversas formas, são contadas não só de maneiras diferentes, como seus conteúdos também são diferentes entre si; elas estão na literatura, no cinema e ocupam um vasto território em diversas mídias digitais, no ciberespaço.

Desse modo, é possível afirmar que (per)corro dois grandes universos ao longo de minha jornada, um dentro do outro. Por um lado, há o que acolhe, que surgiu há 30 anos, o outro, há a forma mais humana de se (re)construir a história: a contação oral, com narrativas que datam mais de mil. Acredito que, de fato, o rei Arthur pode ser então, o rei que foi e o rei que será.

4.4 Nobres alianças

Como *gamers* e fãs do século XXI, estamos sempre à procura de espaços para nos expressarmos, para aumentar nossos conhecimentos a respeito daquele universo que nós amamos. Às vezes, não encontramos na vida cotidiana pessoas que compartilhem esses mesmos interesses e, assim, passamos pelos espaços virtuais, um mundo “maravilhoso” onde tempo e espaço é o que não nos faltaria, como se tem no que Bakhtin (2018, p. 19) chama de “cronotopo aventureco”¹⁷, em que o tempo e o espaço, embora variáveis, não afetam o andamento e quantidade de aventuras vividas pelos heróis (BAKHTIN, 2018, p. 19). Dessa forma, quando jogamos um videogame, um jogo de aplicativo, quando escrevemos e lemos *fanfictions*,

¹⁷ Termo baseado na tradução de Paulo Bezerra no livro Teoria do romance II – As formas do tempo e do cronotopo (2018) lançado pela Editora 34.

quando entramos em fóruns, blogs, grupos de discussão, entre outras vastas opções na internet, estamos procurando pelo o que Gee (2009) chama de “espaços de afinidade”, que seriam as “nobres alianças” que me refiro neste item do capítulo.

De acordo com Gee (2009, p. 5), ao trabalharmos com os espaços de afinidades, podemos observar como se dá a interação das pessoas no *locus* estudado ou podemos mesmo estudar um subgrupo ali presente.

Para explicar seu ponto de vista, Gee (2009, p. 8) traz como exemplo o videogame *Age of Mithology*. O autor diz que para se ter uma visão completa do videogame, deve-se pensar no *design* e na organização interacional, pois esses dois pontos colaborariam para o aprimoramento da experiência com o jogo, já que os designers podem acatar sugestões provenientes das interações sociais realizadas entre os jogadores, por exemplo (GEE, 2009, p. 12). A interação entre os jogadores e o conteúdo mostra o esforço e o interesse das pessoas que procuram por um “espaço de afinidade”.

Assim, Gee (2009, p. 20-25) organiza em seu artigo algumas características a respeito do funcionamento de um espaço de afinidade. As mais importantes para o meu estudo, quando penso em meu objeto, seriam: a noção de que o primordial é o esforço comum dos que entram no espaço, questões sociais e econômicas não deveriam interferir; não há distinções entre as pessoas que acabaram de entrar no espaço e as que já estão ali inseridas, afinal, não se trata de uma competição e sim de um compartilhamento de ideias; há o encorajamento para as pessoas aprimorarem o conhecimento sobre o objeto e compartilharem com as outras, além de estimulá-las a procurar conhecimento em outros espaços, diferentes daqueles nos quais elas se encontram; há também diferentes formas de participar em um “espaço de afinidade”, o que, para mim, daria um senso de liberdade de ação para as pessoas e facilitaria a ampliação e a troca de conhecimento (GEE, 2009, p. 20-22).

Ao longo da coleta de dados, percebi que os sujeitos que se interessam por histórias arturianas não formam uma comunidade de fãs organizada,

como a que temos quando se trata de *Harry Potter*¹⁸, *Crepúsculo*¹⁹, *Star Wars*²⁰ e de outras produções mais recentes, por exemplo. Os fãs das histórias arturianas possuem os mais diversos interesses: alguns se interessam apenas pelo universo criado a partir de jogos de RPG, outros se concentram no aspecto literário, há também aquele fã que se interessa por tudo, jogos de RPG, videogames, literatura, cinema e séries televisivas. Assim, a partir do estudo do conceito cunhado por Gee (2009) sobre os espaços de afinidade, penso que seja possível ter um olhar analítico especificamente direcionado ao meu objeto de pesquisa, de forma a colaborar para uma observação mais profunda do que se os considerasse uma “comunidade” homogênea, igualada e equiparada entre si.

4.5 As vozes dos reinos: cultura da convergência e cultura participativa

Estou lidando com um sujeito que é um fã. Para que eu possa compreender um pouco melhor o fenômeno em que eles (e eu, como fã) se inserem, realizei estudos a respeito da chamada “cultura da convergência”, baseada nas considerações de Jenkins (2009), e da noção de cultura participativa (Jenkins, 2009; Black, 2009).

Estamos inseridos em um mundo globalizado, no qual vivemos em um ritmo acelerado (BLACK, 2009, p. 397), e em que tempo e espaço não são um grande empecilho para a disseminação de informação ou de materiais culturais locais, nacionais e internacionais, procurados por cidadãos comuns que, não são, necessariamente, profissionais de mídia (BLACK, 2009, p. 397). Esse cenário contribui para a propagação da chamada “cultura da convergência”.

Convergência, para Jenkins (2009, p. 29), está relacionada à maneira como o conteúdo tem sido disponibilizado atualmente: em diversas plataformas de mídia e de maneiras diferentes. Assim, há alterações nas

¹⁸ <https://aminoapps.com/c/potter-amino-em-portugues/info/>. Acesso em: 13 maio 2019.

¹⁹ <https://aminoapps.com/c/serie-crepusculoforks-lapushforever/info/>. Acesso em: 13 maio 2019.

²⁰ <http://www.conselhojedi.com.br/jedicon/>. Acesso em: 13 maio 2019.

mídias (sempre em avanço) e no mercado (moldado por e que molda a utilização das mídias,) com reflexos também no âmbito social, pois, de acordo com Black (2009, p. 413), a mistura de produtos encontrada nas diferentes mídias impacta o consumidor, exercendo influência na formação de suas identidades e formando novas comunidades sociais.

Com a internet, é possível encontrar espaços para a expressão de ideias e de opiniões. Agora, pessoas que não trabalham para as mídias jornalísticas, de informação e comunicação, tradicionais também podem ser ouvidas. Do ponto de vista dialógico, que permeia esta pesquisa, afirmo, em concordância com Bakhtin e seu círculo (2017), que todos os interlocutores atuantes nas mídias sempre foram responsivos. No entanto, como aponta Jenkins (2009, p. 192), suas respostas (ou "réplicas ativas", como sugere Bakhtin, 2017) não eram tão exploradas antes do advento da WEB porque não havia recursos suficientes para tal. As respostas, advindas das interlocuções, eram limitadas ao âmbito de atuação do sujeito, em suas casas, em reuniões com os amigos e com a família, ou ainda, a cartas enviadas a jornais, rádios etc.

Por outro lado, os interlocutores dos dias de hoje podem acessar ambientes *online* e dialogar com outras (e mais) pessoas, estabelecendo diálogos a respeito de suas ideias sobre algo com que teve contato, seja através do contexto da cultura de massa ou da cultura alternativa.

Sob essa perspectiva, Jenkins (2009, p. 30) destaca:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos de fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos a nossa vida cotidiana (JENKINS, 2009, p. 30).

Ainda de acordo com Jenkins (2009, p. 45), uma das características mais marcantes da cultura da convergência é a (em certa medida) autonomia que o sujeito tem para "controlar" as mídias com as quais interage. Assim, tais mídias tornam-se mais que apenas canais para o entretenimento e as notícias, mas, também, passam a ser constituídas por

aquilo que nós, como interlocutores, temos a oferecer, ou seja, nossas ideias, nossa imaginação, nossas fantasias, que passam a ser compartilhadas em/através dessas diversas mídias digitais (2009, p. 45).

É a partir desses movimentos, proporcionados por sujeitos que se posicionam como fãs ou "consumidores", que Jenkins (2009, p. 30) introduz o conceito de cultura participativa. Nesse contexto, não há mais a clássica e dicotômica separação entre produtores e consumidores, visto que todos podem se tornar participantes nas produções de conteúdos midiáticos (JENKINS, 2009, p. 30). Uma das diversas formas de participação no âmbito dessa cultura centrada no digital é a troca de ideias que acontece entre os fãs de algum tipo de produção e/ou narrativa(s).

Nesse sentido, a cultura de fã é um dos pontos em discussão nesta pesquisa, juntamente com a noção de cultura participativa, pois ajuda-me a compreender que os fãs contemporâneos podem expressar suas opiniões não só por meio das discussões realizadas no convívio social *offline* ou *online*, mas, também, por meio da criação de histórias que envolvem narrativas e/ou personagens, e/ou o universo em que elas vivem, recorrendo, assim, a dada "mitologia" pessoal, que se espelha em/e dialoga com o produto "original", foco da apreciação desses sujeitos-fãs (JENKINS, 2009, p. 194).

A participação é vista como uma parte normal da operação da mídia, e os debates atuais giram em torno das condições dessa participação. Assim como o estudo da cultura de fãs nos ajudou a compreender as inovações que ocorrem às margens da indústria midiática, podemos também interpretar as estruturas das comunidades de fãs como indicação de um novo modo de pensar sobre a cidadania e a colaboração. (p. 329)

Uma das formas de propagação e atuação da/na cultura participativa é ficção de fãs (fanfics). Através delas, fãs criam suas histórias baseadas em tramas e/ou personagens presentes, por exemplo, na cultura de massa, propagada nas/pelas mídias como a televisão (aberta ou por assinatura); canais de *streaming* etc. (BLACK, 2009, p. 398). Neste âmbito, meu corrente objeto de pesquisa, *Sword Legacy: omen* (2018), é visto por mim como um tipo de ficção de fã, embora se trate de um videogame, pois sua narrativa

interna (enredo desenvolvido ao longo do jogo) é configurado a partir de uma narrativa presente em diversas histórias (fundadoras de outras mídias e por outros modos), constituídos ao longo de séculos, na cultura popular, e que foi múltiplas vezes apropriada, ressignificada e reimaginada, assim como acontece quando uma *fanfic* é escrita.

Percebe-se, pelas produções de ficções e interações entre os fãs, que esse é um fenômeno que ocorre porque esses sujeitos que, neste caso específico da minha investigação, dialogam com as histórias de Arthur, sentem a necessidade de suprir "algo" que lhes parece ter faltado nas produções originais nas quais se inspiram, ou que surgem, de modo criativo, a partir das interações que esses sujeitos têm com essas produções/narrativas/histórias (JENKINS, 2009, p. 330). De tal forma,

O fandom, afinal, surge do equilíbrio entre o fascínio e a frustração: se a mídia não nos fascinasse, não haveria o desejo do envolvimento com ela; mas se ela não frustrasse, de alguma forma, não haveria o impulso de reescrevê-la e recriá-la. (JENKINS, 2009, p. 329-330).

Assim, Jenkins (2009, p. 339) afirma que novas possibilidades se abrem para a produção de fã graças ao compartilhamento na internet, além desse contexto gerar formas mais divertidas e mais significativas para os participantes (2009, p. 193), já que os fãs, vias de regra, tendem a valorizar outras produções de fãs, e a apreciar a diversidade de ideias compartilhadas. Black (2009, p. 398) complementa esta ideia: “[n]as décadas recentes, novas TICs proporcionaram uma oportunidade maior para fãs de todo o mundo conhecer, compartilhar, discutir e desenvolver suas inovações textuais em arquivos e comunidades de escrita (minha tradução)”²¹.

Para Jenkins, “[...] o direito de participar em uma cultura é considerado a ‘liberdade que concedemos a nós mesmos’, não é um privilégio concedido por uma empresa benevolente” (JENKINS, 2009, p. 340).

²¹ “In recent decades, new ICTs have provided increased opportunity for fans from across the globe to meet, share, discuss, and develop their textual innovations in online archives and writing communities” (BLACK, 2009, p. 398)

Com esse fenômeno, Jenkins (2009, p. 342-343) afirma que as pessoas “[e]stão aprendendo a participar de tais culturas de conhecimento” em espaços de afinidades que, como discuti, são espaços construídos por pessoas que buscam por outras que tenham um ou mais interesses em comum, e nos quais trocam ideias e estabelecem reflexões (GEE, 2009). Ainda, ao aderir à cultura participativa (algo que, com as redes sociais e os aparatos tecnológicos, fazemos até mesmo inconscientemente), ao conceber uma criação para e com outros fãs, esses sujeitos entram em um processo de enriquecimento transcultural, que contribui para novas significações simbólicas, auxiliando esses sujeitos a terem consciência de novas perspectivas em relação a si mesmos, ao mundo (ficcional e no que de fato atuam), e também em relação as suas próprias produções, como esclarece (BLACK, 2009, p. 399; p. 421).

Capítulo 5

Lições com os mestres: fundamentos necessários para seguir com a missão

5.1 Lição 1: Gêneros do discurso, um território sem rei

Em seu ensaio sobre gêneros do discurso, Bakhtin (2016) afirma que “[t]odos os campos da atividade humana estão ligados ao uso da linguagem” (BAKHTIN, 2016, p. 11). Assim, pode-se perceber como os estudos que envolvem a linguagem são importantes, pois ao estar presente em todos os campos, é o nosso guia e é por ela que se trocam informações, experiências. É por ela que os sujeitos são constituídos.

Para Bakhtin (2016), a língua(gem) está organizada em a forma de enunciados (orais e escritos), em que se expressa e conforma. O “enunciado” pode ser definido, na perspectiva de Bakhtin, como “[u]ma unidade de comunicação, uma unidade de significação, necessariamente contextualizado” (BRAIT & MELO, 2005, p. 63), de forma que, para que se tenha compreensão do enunciado emitido por um emissor, o receptor deve estar a par de todo o contexto envolvido pela situação na qual os dois sujeitos se encontram.

Devemos atentar para o fato de que os enunciados são construídos social e historicamente (BAKHTIN, 2016 apud AZZARI, 2017, p. 39). Portanto, pelo enunciado é que se nota as condições e as finalidades de cada discurso a partir de seu conteúdo, de seu estilo e, principalmente, de sua construção composicional. Esses três elementos que compõem um enunciado são inseparáveis e igualmente determinados pelo campo de comunicação específico no qual se encontram. Bakhtin (2016) destaca que, embora cada enunciado seja individual no instante da enunciação, quando utilizamos a língua(gem) podemos perceber que há alguns tipos relativamente estáveis de enunciados e que poderiam ser identificados e

classificados pelos falantes. Por consequência, tem-se os “gêneros do discurso”.

Apesar da classificação dos gêneros do discurso como enunciados “relativamente estáveis”, não devemos nos enganar: os gêneros são heterogêneos e infinitos devido às suas relações diretas com as atividades humanas, que são multifacetadas e em constante transformação à medida que cada sujeito vai se relacionando com os outros, havendo uma troca de enunciados que os transforma mutuamente, este processo constitui o dialogismo. Assim, Bakhtin (2016, p. 15) nos apresenta a heterogeneidade dos gêneros citando alguns exemplos e os classificando: há os gêneros primários, como um diálogo cotidiano ou um comando militar, que são gêneros que estão dentro de um padrão não flexível e facilmente identificáveis; e há os gêneros secundários, normalmente compostos por gêneros primários, mas que possuem outra finalidade. Por exemplo, uma narrativa literária pode conter diálogos, mas esses diálogos devem possuir um fim específico dentro da história que envolve a narrativa e serem descritos como o autor desse diálogo preferir, podendo colocar seu estilo próprio, adaptar um diálogo que ouviu na vida real ou mesmo inventá-lo. O pesquisador russo esclarece que:

[o]s gêneros discursivos secundários (complexos — romances, dramas, pesquisas científicas de toda espécie, os grandes gêneros publicísticos, etc.) surgem nas condições de um convívio cultural mais complexo e relativamente muito desenvolvido e organizado (predominantemente o escrito) — ficcional, científico, sociopolítico, etc. No processo de sua formação eles incorporam e reelaboram diversos gêneros primários (simples), que se formaram nas condições da comunicação discursiva imediata (BAKHTIN, 2016, p. 15).

Bakhtin (2016) afirma ainda que a relação mútua entre os gêneros primários e secundários, aliados ao processo de formação histórica dos secundários, mostra a complexa natureza do enunciado, que provem da relação entre os sujeitos profundamente envolvidos com a(s) sua(s) próprias língua(gens), ideologias e visões de mundo. Dessa forma, “[o]s enunciados e seus tipos, isto é, os gêneros discursivos, são correias de transmissão entre a história da sociedade e a história da linguagem” (BAKHTIN, 2016, p. 20).

Além disso, os enunciados refletem as características e a formação sócio histórica do falante, podemos afirmar que o estilo, um dos elementos indissociáveis de um enunciado, é realmente um ponto muito importante para os estudos da linguagem. Contudo, Bakhtin (2016) afirma que a área é pouco explorada e que não há uma compreensão exata sobre essa natureza do enunciado. O que temos, segundo o estudioso, é que o estilo está presente nas esferas da atividade humana e da comunicação, cada situação apresenta seu estilo característico, de acordo com a função que esse gênero discursivo empregado tem naquele momento. Alguns gêneros possuem estilos que não são tão livres, que seguem um padrão mais regular, como é o caso de documentos oficiais, receitas e outros textos que requerem formas específicas de acordo com as esferas sociais em que são produzidos. Já os textos literários, segundo Bakhtin, são os que apresentam maior complexidade e dão mais liberdade ao autor/enunciador, pois trabalham com um sistema dinâmico e com variados estilos de linguagem, pois,

[a] linguagem literária, cuja composição é integrada pelos estilos de linguagem não literária, é um sistema ainda mais complexo e organizado em outras bases. Para entender a complexa dinâmica histórica desses sistemas (...) faz-se necessária uma elaboração especial da história dos gêneros discursivos (...), que refletem de modo mais imediato, preciso e flexível todas as mudanças que transcorrem na vida social (BAKHTIN, 2016, p. 20).

É importante observar que o gênero, quando muda de estilo em acordo com seu contexto social de produção, não altera somente o próprio estilo, mas também destrói-se e/ou renova-se, de forma a criar “um gênero diferente” do que era anteriormente conhecido. E assim, Bakhtin (2016), conclui que os estudos sobre a natureza dos enunciados/gêneros são de importância fundamental para perspectivas que abordam questões permeiam a vida do discurso, da comunicação e que dominam as interações humanas.

Ao falarmos sobre os gêneros do discurso, devemos nos atentar aos seus participantes: quando há um diálogo entre interlocutores, o que está, em dado momento, como ouvinte tem contato com o discurso que está sendo passado e se prepara para concordar, discordar, questionar o que está

relacionado a ele. Isto é um processo que ocorre desde a primeira palavra pronunciada pelo interlocutor que fala/escreve, o que significa que o papel ativo do ouvinte não é apenas quando ele mesmo toma a fala, mas também enquanto ele está pensando. Dessa forma,

[t]oda compreensão da fala viva, do enunciado vivo é de natureza ativamente responsiva (embora o grau desse ativismo seja bastante diverso); toda compreensão é prenhe de resposta, e nessa ou naquela forma a gera obrigatoriamente: o ouvinte se torna falante (BAKHTIN, 2016, p. 24-25).

Nessa perspectiva discursiva, o falante não espera que o ouvinte seja passivo, mas sim que apresente uma espécie de compreensão ativa, uma resposta e, até mesmo, a execução de uma “ação”, pois todo falante é um respondente. Afinal, ele não é o primeiro a quebrar o silêncio do universo.

Ao se esperar uma resposta, um andamento do diálogo (forma clássica de comunicação discursiva), percebe-se que o discurso, que só pode existir na forma de enunciados concretos, realizados em comunicação, por meio dos sujeitos, tem um limite estabelecido, que são as alternâncias entre os falantes. Assim, temos que o enunciado é uma unidade real e delimitada por essa alternância. Então, por mais silenciosa que seja a resposta do ouvinte, é possível saber quando o falante concluiu sua fala.

Com base na discussão acerca do diálogo e das réplicas, aliás, Bakhtin (2016) achou necessário definir a relação da oração (unidade da língua) com o enunciado (unidade da comunicação discursiva). Assim temos que “os limites da oração enquanto unidade da língua nunca são determinados pela alternância de sujeitos do discurso” (BAKHTIN, 2016, p. 31); a alternância converte a oração em um enunciado pleno, segundo o autor, que seria a primeira peculiaridade responsável pela diferença entre uma unidade da comunicação discursiva e uma unidade da língua pois, no momento da alternância, o falante já terá dito o que gostaria em certo momento e em certas condições. Sendo assim, tem-se um enunciado, enquanto a oração seria a unidade de língua que apresenta natureza gramatical, fronteiras gramaticais que somente ao constituírem sentidos, em comunicação discursiva, interação, é que tornam enunciados.

A segunda peculiaridade é a “conclusibilidade”, é específica e determinada por três elementos: exaubilidade semântico-objetal, vontade de discurso do falante e as formas típicas da composição do acabamento do gênero.

A oração, por si mesma, não tem a capacidade de ser responsiva, sendo uma “unidade da língua”. Ela está relacionada à natureza gramatical, à unidade. A oração apenas ganha sentido quando está incorporada a um enunciado, em interação. Portanto,

[n]ão se intercambiam orações como se intercambiam palavras (em rigoroso sentido linguístico) e grupos de palavras; intercambiam-se enunciados que são construídos com o auxílio das unidades da língua: palavras, combinações de palavras, orações; ademais, o enunciado pode ser construído a partir de uma oração, de uma palavra, por assim dizer, de uma unidade do discurso (predominantemente de uma réplica de diálogo), mas isso não leva uma unidade de língua a transformar-se em unidade da comunicação discursiva (BAKHTIN, 2016, p. 33).

Voltando aos gêneros especificamente, eles são constituídos em diálogos, práticas interativas sociais, sejam elas ficcionais ou científicas. São delimitados por alternância de discursos, estabelecendo comunicação discursiva. Nos gêneros, trava-se contato com o autor de “uma obra” (o enunciado), com o seu estilo próprio, sua visão de mundo, dessa forma, é possível notar que a obra em si está sujeita às réplicas:

[a] obra, como a réplica do diálogo, está disposta para a resposta do outro (dos outros), para a sua ativa compreensão responsiva, que pode assumir diferentes formas (...) A obra é um elo na cadeia da comunicação discursiva; como a réplica do diálogo, está vinculada a outras obras — enunciados: com aquelas às quais ela responde, e com aquelas que lhe respondem; ao mesmo tempo, à semelhança da réplica do diálogo, ela está separada daquelas pelos limites absolutos da alternância dos sujeitos do discurso. (BAKHTIN, 2016, p. 34-35)

Após a reflexão de elementos encontrados nos gêneros discursivos, podemos discutir suas mais ou menos formas estáveis. Bakhtin (2016, p. 38) aponta que os gêneros, embora infinitos, possuem algumas formas relativamente estáveis e que o falante, antes de pronunciar, faz,

inconscientemente, uma escolha de gênero. Pode-se, então, perceber que as escolhas de usos dos gêneros discursivos são tão naturais quanto às escolhas gramaticais, pois o sujeito aprende a utilizá-los da mesma forma que aprende a língua materna, afinal, “aprender a falar significa aprender a constituir enunciados” (BAKHTIN, 2016, p. 39). No entanto, é interessante notar que os gêneros são, de certa forma, mais flexíveis que os conjuntos gramaticais, pois as situações em que são produzidos podem ser diversas, além de poderem ser (re)significados pelo tom de voz, a entonação. Deve-se destacar que os gêneros, como constituintes da comunicação discursiva, não são “formas da língua”, mas são formas dos enunciados, como Bakhtin (2016, p. 52) explica:

[...] gênero do discurso não é uma forma da língua, mas uma forma típica do enunciado; como tal forma, o gênero inclui certa expressão típica que lhe é inerente. No gênero a palavra ganha certa expressão típica. Os gêneros correspondem a situações típicas da comunicação discursiva, a temas típicos, por conseguinte, a alguns contatos típicos dos significados das palavras com a realidade concreta em circunstâncias típicas. (...) Essa expressividade típica do gênero não pertence, evidentemente, à palavra enquanto unidade da língua, não faz parte do seu significado, mas reflete apenas a relação da palavra e do seu significado com o gênero, isto é, com enunciados típicos (BAKHTIN, 2016, p. 52).

Os gêneros podem seguir certos padrões quando se trata de questões de etiqueta ou de relações sociais, mas também podem ser mais livres em ambientes familiares, por exemplo. Os gêneros são compostos por enunciados, que são sempre alguma forma de resposta, já que não somos os primeiros a se pronunciarem na Terra. Sendo os gêneros do discurso parte de uma complexa corrente da comunicação discursiva, é importante que o sujeito possa estudá-los, pois ao dominar os gêneros, sua flexibilidade aumenta, além da possibilidade do falante descobrir e utilizar sua individualidade nos discursos.

Sendo assim, é importante refletir sobre a noção de sujeito bakhtiniano. De acordo com Bakhtin (2016 apud AZZARI, 2017, p. 31), o sujeito é constituído socialmente na relação dialógica que ele estabelece com

o outro, ou seja, ele se constitui quando emite enunciados e trava contato com os enunciados do outro.

Para uma melhor compreensão a respeito do processo de formação do sujeito, pensemos na concepção de linguagem para Bakhtin, trazida por Brait e Melo (2005, p. 65): “a linguagem é concebida de um ponto de vista histórico, cultural e social que inclui, para efeito de compreensão e análise, a comunicação efetiva e os sujeitos e discursos nela envolvidos”. A linguagem, de acordo com Bakhtin (2016 apud AZZARI, 2017, p. 41), possui uma relação dialógica com o discurso, ela se materializa por meio deste ao se estabelecer um diálogo, o que ocorre quando se há interação entre os sujeitos. Assim, tendo a linguagem como um fenômeno social diretamente relacionado ao discurso, podemos pensar que o diálogo é constituído socialmente.

Ao se estabelecer uma relação dialógica entre os sujeitos, ele faz um processo de deslocamento e se posiciona no lugar do outro, pois é dessa maneira que ele pode ter uma noção de si mesmo:

[e]u sou essencialmente um objeto para o outro, não obstante um tipo particular de objeto, e minha abertura-para-mim-mesmo é mantida e renovada pela abertura a mim outorgada pelo outro, para quem eu sou “um momento constituinte do evento vivendo em curso (RENFREW, 2018, p. 58).

Com esse deslocamento, com a relação entre o eu e o outro, Azzari (2017, p. 31) aponta que o sujeito bakhtiniano está sempre em construção e em aprendizagem.

Ainda em relação aos estudos sobre os conceitos trabalhados por Bakhtin e seu círculo, o cronotopo é um conceito importante para esta pesquisa.

Cronotopo é um termo que Bakhtin (2018, p. 11) emprestou da teoria da relatividade de Einstein e que trata da relação entre tempo e espaço. Bakhtin (2018, p. 11) destaca que, mesmo que as origens do termo sejam da física e da matemática, ele se concentra em estudar o cronotopo dentro da literatura, como “uma categoria de conteúdo-forma” (BAKHTIN, 2018, p.

11). No cronotopo, o tempo toma forma e se torna visível, enquanto o espaço o acompanha, pois o tempo se revela no espaço (BAKHTIN, 2018, p. 12).

Durante os estudos sobre os gêneros discursivos, vi que os gêneros (que são tipos mais ou menos estáveis de enunciados) advêm dos movimentos sociais, culturais e históricos aos quais os sujeitos envolvidos pertencem. Portanto, “[p]ode-se dizer, sem rodeios, que o gênero e as modalidades de gênero são determinados justamente pelo cronotopo, e, ademais, que na literatura o princípio condutor no cronotopo é o tempo” (BAKHTIN, 2018, p. 12). Sendo os gêneros discursivos fundamentados pelo cronotopo, Bakhtin (2018, p. 12) afirma que a imagem do homem na literatura é dependente do seu cronotopo.

O cronotopo no romance tem suas origens no cronotopo do mundo real, que passa para o meio artístico, o que o torna um elemento muito complexo dentro de uma obra, pois

[a] assimilação do cronotopo real e histórico na literatura transcorre de modo complexo e descontínuo: assimilaram-se alguns aspectos determinados do cronotopo, acessíveis em dadas condições históricas, elaboraram-se apenas certas formas de representação artística do cronotopo real (BAKHTIN, 2018, p. 12).

Ao estudar o livro *Teoria do romance II: as formas do tempo e do cronotopo*, identifiquei dois cronotopos (similares entre si) que permitem, de certa forma, estudar o objeto que selecionei para a análise: o cronotopo do romance grego e o cronotopo de cavalaria. A seguir, discorro brevemente sobre cada um deles, a fim de que possa retomá-los durante a análise de *Sword Legacy: omen* (2018).

5.1.1. romance grego

De acordo com Bakhtin (2018, p. 16), nos romances gregos podemos verificar alguns padrões: os protagonistas são jovens, extremamente bonitos, encontram-se por acaso e se apaixonam perdidamente. Contudo, há empecilhos que impedem a união. Bakhtin (2018, p. 17) aponta que esses empecilhos podem ser a guerra, a oposição dos pais, armações contra um dos protagonistas, sequestros, entre outros. De modo geral, depois de terem

superado todos os obstáculos, esses romances terminam em matrimônio. Bakhtin (2018, p. 17) esclarece que tais romances podem ser ambientados em países diferentes, durante o desenrolar da história. Há também outras discussões recorrentes nessas narrativas estudadas pelo pesquisador russo, que abarcam temas como a religião, a política, a filosofia e a ciência (2018, p. 17).

Bakhtin (2018, p. 16) sugere que o tempo do romance grego é o “aventuresco”. O estudioso (BAKHTIN, 2018, p. 19) afirma que a essência desse tempo é a existência do ponto de partida (em que há o encontro dos “mocinhos”) e do ponto de chegada (o casamento, a união). No entanto, o estudioso esclarece que, nesse tipo de romance, “[...] não deve haver nada essencial entre os dois pontos” (BAKHTIN, 2018, p. 19). Mais adiante, Bakhtin também afirma que, ao final do romance, seus protagonistas se casam sem que se tenha qualquer alteração biológica e temporal, mesmo depois de suas inúmeras aventuras. Assim, entendo que

[t]oda a ação do romance grego, todas as aventuras e os acontecimentos que o povoam ficam de fora das séries temporais, sejam elas históricas, consuetudinárias, biográficas ou elementarmente etário-biológicas (BAKHTIN, 2018, p. 21).

Com isso, é possível compreender a afirmação de Bakhtin (2018, p. 20) de que o tempo no romance grego são horas, dias e noites reduzidas, mesmo com um número considerável de aventuras acontecendo ao longo da narrativa.

Em relação ao que se passa no interior dos romances gregos, Bakhtin (2018, p. 22) indica que, entre os pontos de partida e de chegada, as aventuras acontecem de formas isoladas (afinal, não se deve ter “nada de essencial” entre esses pontos) e consistem em fragmentos. Há o jogo do destino, pois “[t]odos os elementos do infinito tempo aventureco são guiados por uma força: o *acaso*” (BAKHTIN, 2018, p. 25, grifo do autor). Dessa forma, os elementos do tempo em questão dependem de forças externas e não do herói, que sofre as situações de “súbito” e “justamente” por mero acaso (BAKHTIN, 2018, p. 26).

O momento mais importante de um romance grego é, segundo Bakhtin, “[...] motivo do encontro”. Nesse evento, o tempo se torna visível no espaço (2018, p. 29): as personagens têm que se encontrar (por acaso) em um tempo e um espaço destinados a esse “momento”. Se eles estivessem em locais ou em instantes diferentes, eles não viveriam o “jogo do destino”, que mudaria as suas vidas para sempre.

Com isso posto, Bakhtin (2018, p. 31) nos leva a refletir sobre o que seria o espaço no “tempo aventureso”. Para o autor, o espaço é abstrato. Porém, necessita-se de “muito espaço”, pois, como dito anteriormente, as histórias podem até mesmo se passar em vários países. O espaço, nesse caso, então, é medido por questões de “distância e proximidade” (BAKHTIN, 2018, p. 31), ou seja, os locais exatos, em si, não são importantes, desde que eles proporcionem os acontecimentos que atingirão o destino dos heróis, na narrativa. Assim, “[o] cronotopo aventureso se caracteriza justamente pelo abstrato vínculo técnico do espaço e do tempo, pela reversibilidade dos elementos da série temporal e por sua mobilidade no espaço” (BAKHTIN, 2018, p. 32).

Não podemos subestimar a força dos romances gregos, apesar do seu cronotopo ser, de acordo com o estudioso, um dos mais abstratos (BAKHTIN, 2018, p. 44). Esses romances trazem narrativas ligadas ao folclore e expressam uma ideia diferente de homem (a qual será mais aprofundada no próximo item). Além disso, Bakhtin afirma que:

[o] romance grego é uma variante de gênero muito flexível e tem uma enorme força vital. Verificou-se particularmente vivaz na história do romance a ideia organizativo-composicional da provação. Nós a encontramos nos romances de cavalaria tanto na Baixa como sobretudo na Alta Idade Média (BAKHTIN, 2018, p. 40-41).

Desse modo, continuo meus estudos a respeito de um dos conceitos fundamentais da minha pesquisa, com o estudo do capítulo 5 desse mesmo texto de Bakhtin (2018), concentrando-me no estudo do cronotopo presente nos romances de cavalaria.

5.1.2. Romances de cavalaria

Assim como o romance grego, o romance de cavalaria trabalha com o tempo aventureiro, de forma que “[o] tempo se decompõe numa série de segmentos-aventuras, em cujo interior ganha uma organização técnico-abstrata e um vínculo igualmente técnico com o espaço” (BAKHTIN, 2018, p. 99). Bakhtin (2018, p. 99) aponta que os romances de cavalaria possuem o mesmo jogo de distância e proximidade que os romances gregos e o mesmo “retardamento” em relação aos pontos de partida e de chegada ao longo da história narrada.

Um dos pontos que distancia os dois tipos de romance é o papel exercido pela identidade. De acordo com Bakhtin (2018, p. 100), a identidade tem um papel importante nos romances de cavalaria, pois ela define os heróis e os objetos como dignos/pertencentes a alguém (um rei, uma rainha), e é a ela que se deve a honra dos heróis. Durante as histórias, também pode haver jogos de identidade, como mortes fictícias, trocas de nomes, entre outros.

O romance de cavalaria também sofre a intervenção do acaso, mas, ao contrário do que ocorre no romance grego, o acaso e o imprevisto são esperados (tanto pelo leitor, quanto pelo herói) (BAKHTIN, 2018, p. 100). Bakhtin (2018, p. 100-101) afirma que, para o herói,

[...] o mundo só existe sob o signo do maravilhoso “do súbito” — é essa a condição normal do mundo. Ele é um aventureiro, mas um aventureiro desinteressado (...). Por sua própria essência, ele só pode viver nesse mundo de acasos maravilhosos e só neles conservar sua identidade. E o próprio “código” pelo qual se mede a sua identidade é concebido justamente para esse mundo de acasos maravilhosos.

Para Bakhtin (2018, p. 101), no mundo maravilhoso, as venturas e as desgraças vividas pelo herói o glorificam: elas “reafirmam” a sua identidade. Bakhtin (2018, p. 101-102) sugere que os heróis do romance de cavalaria são individuais, isto é, Lancelot, por exemplo, é diferente de Percival²², pois

²² Lancelot e Percival são cavaleiros da Távola Redonda que tiveram suas próprias aventuras a partir das obras de Chrétien de Troyes no século XII (LE GOFF, 2011, p. 31-32).

esses heróis viveram diferentes aventuras e possuem características diferentes. No entanto, eles não são heróis isolados, pois participam de “ciclos” e não pertencem a um autor específico (como acontece com Ulisses, de Homero, por exemplo).

Em relação ao espaço no romance de cavalaria, como dito anteriormente, há a preocupação com a distância e a proximidade, mas, além disso, Bakhtin (2018, p. 102) afirma que, nesse gênero, o herói não age em sua pátria: ele viaja para outros países ou terras, mas são terras que fazem parte do mesmo mundo e sua glória seria a mesma.

Dessa forma, no romance de cavalaria, o cronotopo, ainda abstrato e limitado, incorpora a presença do “maravilhoso”. Neste caso, o cronotopo é mais “simbólico” e “[o] tempo se torna, até certo, ponto mágico” (BAKHTIN, 2018, p. 103). As horas podem ser descritas como longas, enquanto os dias e as noites podem ser caracterizados como curtos. Além disso, o “tempo do sonho” também pode marcar presença nessas narrativas (BAKHTIN, 2018, p. 103).

Para finalizar, dentre as características do cronotopo do romance de cavalaria destaco que Bakhtin (2018, p. 104) afirma que, diferentemente do romance grego, em que as aventuras não interferem no final (como se nunca tivessem acontecido), no romance de cavalaria, o cronotopo inicial é rompido com o “chamado da aventura” e, por mais que o herói solucione o problema, o cronotopo não é restaurado, como torna a ser o que fora, anteriormente. Assim, vejo que as aventuras vividas pelos heróis no “mundo maravilhoso” possuem consequências em “suas vidas” (ie. glorificam o herói) e, portanto, refletem na construção de suas identidades.

Neste estudo, a análise de meu objeto me levou a trabalhar com dois cronotopos principais (não necessariamente em ordem de importância): o primeiro, chamarei de “cronotopo do jogo em tempo-espaço sócio-histórico”, que está ligado ao gênero videogame do tipo RPG tático. Em relação a ele, tento classificar quais são as características gerais de *Sword Legacy: omen* (2018) enquanto jogo, um gênero do discurso, e identificar, por meio dos estudos a respeito desse gênero e das culturas que envolvem essa narrativa, como se dão as relações de tempo e espaço em relação à sua produção,

enquanto artefato cultural. Há também outro cronotopo, que eu tratarei por “cronotopo da narrativa no jogo”, que designa a relação tempo-espço da narrativa interna, a história contada/(re)construída ao longo do jogo *Sword Legacy: omen* (2018), e que, a meu ver, caracteriza-se como narrativa de ficção pertinente aos romances de cavalaria e que, portanto, denoto como cronotopo de aventura (BAKHTIN, 2018).

5.2 Cavaleiros ou magos: questões de identidade

Como descrevi na seção anterior, encontro em alguns dos conceitos desenvolvidos por Bakhtin e seu círculo importantes pilares para a realização da análise neste estudo. O sujeito, na perspectiva das discussões de Bakhtin, está sempre em constante formação, devido às suas relações com o outro, com as trocas de enunciados com as quais tem contato, com os diálogos que estabelece (BAKHTIN, 2016; 2017). Desse modo, como forma de compreender melhor as relações que os sujeitos envolvidos na pesquisa travam com o jogo, suas personagens e todo o universo que envolvem *Sword Legacy: omen* (2018), escolhi somar às considerações bakhtinianas acerca da identidade e do cronotopo, a proposta de Medina (2006), para desenvolver a discussão a respeito dos processos de construção de identidade sob perspectiva híbrida e contextualizada.

Antes de me aprofundar nesta discussão, devo deixar claro a definição de Medina (2006, p. XIII) em relação à identidade no primeiro momento em que ela é mencionada:

a identidade do falante é abstrata e vazia (radicalmente indeterminada) quando a consideramos fora de um contexto particular de ações e interações, mas ela se torna *contextualmente determinada* em relação a uma comunidade e a uma prática em particular. (MEDINA, 2006, p. XIII, grifo do autor)²³

Com isso em mente, e concentrada na perspectiva dialógica bakhtiniana, consigo acreditar que o sujeito, em contato com enunciados

²³ “The identity of a speaker is abstract and empty (radically indeterminate) when considered outside particular contexts of action and interaction, but it becomes *contextually determinate* in relation to particular communities and practices.” (MEDINA, 2006, p. XIII)

presentes em seu momento sócio histórico, tem sua a identidade composta pelo “[...] diálogo entre vozes múltiplas e heterogêneas” (MEDINA, 2006, p. 99). Nossa identidade, e os seus processos de formação, são vistos pelo Medina (2006) como elementos extremamente complexos. O autor “brinca” com este fato ao dar o título da seção em que discorre sobre sua visão de constituição de identidade, a que chama de “Ser ou não ser: essa bagunça chamada de minha identidade” (MEDINA, 2006, p. 84). A fim de constituir seu conceito de identidade, Medina (2006, p. 84) desenvolve a discussão partindo de duas teses recorrentes no campo dos estudos da identidade (na sociologia, na filosofia, nos estudos culturais, por exemplo), a saber: a ideia de que a identidade está “[...] ligada à diferença” (desidentificações); e a ideia de que identidade está ligada às convergências (identificações). A partir dessas duas visões, Medina (2006, p. 84) sugere que a identidade “[é] um fenômeno multifacetado, que requer uma lógica pluralística ou multidimensional”.

Medina (2006, p. 85) afirma que, em relação ao processo de “identificação”, o conceito de identidade percebida pelo que nos atrai (as convergências) leva a uma identificação relativa, pois está ligada apenas às semelhanças que o indivíduo pode possuir ou não com o outro ou com um grupo. Com isso em mente, Medina (2006, p. 85) aponta que as semelhanças, as convergências, conquanto possam nos aproximar de um grupo, comunidade ou “família” (conceito que o autor problematiza em seu texto) tendem a ser homogeneizantes. Isto implicaria pensar que, ao criar rótulos identitários, todos os participantes de um grupo, de uma comunidade ou de uma família de dada “identidade” (social, como a de gênero, de etnia etc.), seriam semelhantes em todos os seus aspectos e facetas (o que não acontece, como o estudioso alerta). O mesmo mecanismo poderia ser relacionado às diferenças: as características semelhantes de um indivíduo ou de um grupo em relação a outro(s) podem ser vistas a partir de características que os diferem (em um dado contexto). Além disso, para nos identificarmos como semelhantes, temos que ser negligentes em relação as diferenças, pois, em se tratando de indivíduos diferentes, com certeza elas existem (MEDINA, 2006, p. 85).

Ao refletir sobre a relação entre as semelhanças e as diferenças, que existem em todos nós e nos grupos aos quais acreditamos (mesmo que por um momento) que pertencemos, devemos ter em mente que Medina (2006, p. 85) acredita que o mundo ao nosso redor é múltiplo, heterogêneo e polifônico. Desse modo, não há como qualquer indivíduo possuir uma identidade fixa e estrita (MEDINA, 2006, p. 85), estamos sempre em um processo de (re)identificação à medida que nos situamos em outros contextos e em outras práticas.

Nesse sentido, é importante ressaltar que não tenho a intenção de categorizar ou de classificar os sujeitos por rótulos identitários ou estereotipados em minha pesquisa. Estou convencida, a partir de meus estudos, de que os sujeitos se constituem na pluralidade, são heterogêneos, complexos e em transformação constante. Em seu texto, Medina (2006, p. XI) traz uma visão acerca da identidade a que denomina “*eccentric*”²⁴, nela, os sujeitos têm incontáveis possibilidades de interações em contextos diversos, o que não permite que ele seja moldado por dicotomias, por “preto no branco” e sim, hibridamente composto em/por pluralidades.

Para exemplificar a sua forma de pensar, Medina (2006, p. 87) utiliza as questões de “identidade familiar” advindas de suas leituras de Wittgenstein. Para Medina (2006, p. 87), nesse caso, não se deve pensar no conceito de “família” como algo puramente biológico. O autor retoma o termo, no campo da discussão sobre identidade(s), para dotá-lo de caráter heterogêneo e pluralístico. Segundo Medina (2006, p. 87), as “famílias” (enquanto grupos e/ou comunidades identitárias ou de identidades), possuem uma relação dinâmica: um membro pode se identificar com a própria família pelas semelhanças que tem com esta, também pode se identificar como membro dela a partir das diferenças em relação a outras famílias, e pode verificar, como indivíduo, diferenças entre si mesmo em relação à família (ou comunidade /grupo) em que se percebe inserido(a).

²⁴ Em concordância com minha orientadora, decidimos não traduzir o termo “*eccentric*” para o português, que seria “excêntrico”. Neste caso, “*eccentric*” significa algo que não está no centro (mas que também não está em zonas periféricas). Em português, “excêntrico”, apesar de também significar algo que não está no centro, poderia levar à interpretação de que se trataria de algo “estranho”, “fora do comum”.

A partir do exemplo de Medina (2006, p. 87), é possível perceber como as relações entre indivíduos e grupos são instáveis e heterogêneas; vemos que o sujeito não é fixo nem homogêneo. Assim, posso pensar que as proposições deste estudioso se aproximam da noção de inacabamento do sujeito, como sugerido por Bakhtin (2017, p. 33): os sujeitos são constituídos dialogicamente, cada vez que um estabelece diálogo com o outro, ele se transforma, de forma a ser constituído por várias vozes (BAKHTIN, 2016, p. 29-30; BAKHTIN, 2017, p. 33).

As relações de identificação por semelhanças e por diferentes são fluídas e dinâmicas (MEDINA, 2006, p. 88). Medina (2006, p. 88) afirma que essas relações estão sempre em negociação, pois dependem do contexto em que os indivíduos e os grupos se encontram. Dessa forma, o objetivo de Medina (2006, p. 89) é, nas palavras do estudioso,

[...] esboçar um modelo pluralístico no qual há redes múltiplas de semelhanças e de diferenças que oferecem configurações diferentes de identidade familiar sem que elas compitam entre si, sem que tenham que ser harmonizadas ou que sejam escolhidas entre uma ou outra (MEDINA, 2006, p. 89)²⁵.

De qualquer forma, nesse processo de “identificação”, é importante destacar que, como afirma Medina (2006, p. 90), não são os fatos a respeito de um indivíduo os responsáveis principais por esse processo, mas sim o próprio indivíduo que demonstra, em suas características e escolhas, quando há identificação ou não. Dessa maneira, Medina (2006, p. 91) diz que sua leitura de Wittgenstein é, de certa forma, confirmada, pois a “identidade familiar” passa a ser vista como uma formação contínua, por meio de práticas situadas, nas quais é uma norma que a rege e nas quais todos estão inseridos em um contexto específico.

Medina (2006, p. 91) esclarece que um dos mecanismos que nos auxiliam a moldar a nossa “visão e a nossa cegueira” seriam os processos de identificação e de contraidentificação. Isso é, de certa forma, importante,

²⁵ (...) to sketch a more pluralistic model in which there are multiple networks of similarities and differences that offer different configurations of familial identity, without these being competing configurations that we need to harmonize or that we need adjudicate between and choose from. (MEDINA, 2006, p. 89)

pois, ao colocarmos sujeitos (e sua(s) identidade(s)) em categorias, classificariamos, de maneira aparentemente estanque e absoluta, algo que não é fixo, nem homogêneo. Afinal, somos certamente diferentes, de diversas formas, daqueles com os quais nos identificamos, de/por algumas formas.

Em contrapartida, somos também, com certeza, semelhantes àqueles com quem, eventualmente, nos contraidentificamos em/por muitas maneiras. Contudo, via de regra, somos “cegos” a essas diferenças e semelhanças, que caminham sempre conjuntamente, nos contextos e nos propósitos de identificação e de contraidentificação.

Por isso, ao tratar dos sujeitos a quem relaciono, ao analisar o objeto a que escolho dar destaque, nesta pesquisa, não pretendo simplesmente classificá-los como “jogadores”; “fãs de narrativas arturianas”, ou quaisquer outras definições fechadas em si. Quando, ao caminhar pela leitura dos dados, refiro-me aos sujeitos, o faço pela perspectiva plural e híbrida de construção identitária a que se refere Medina (2006).

De acordo com Medina (2006, p. 92), há muitos problemas em termos de identidade, em todo lugar. Como todo indivíduo é diferente, mesmo que compartilhe semelhanças com outros, é possível que se tenha momentos em que não ocorra nenhuma identificação, por exemplo.

Além disso, assumir apenas os processos de identificação e de contraidentificação como fundadores das ideias em torno das identidades, pode incidir no risco de fazer-se pensar que os grupos se dividem por categorias absolutas, homogêneas, unânimes e mais ou menos fixas, em determinados contextos (MEDINA, 2006, p. 92).

Ao refletir sobre esses problemas, Medina (2006, p. 92) recorre a Butler (1993), de quem empresta o conceito de desidentificação. Para o estudioso, “desidentificar-se” é uma forma lúcida de se reconhecer em identificação ou contraidentificação com um indivíduo ou grupo. Por exemplo, um indivíduo se identifica com determinada “família” pelas semelhanças que os aproximam, mas, ao perceber-se em desidentificação, assume, também, as diferenças que eles têm entre si. Esse mesmo sujeito pode se posicionar como “diferente” de outra “família” e, no entanto, conseguir reconhecer semelhanças entre essa outra família e si mesmo, em

relação a determinados contextos de ação/prática sociais, em momentos específicos (MEDINA, 2006, p. 92).

Assim, a desidentificação seria o ponto que “bagunçaria” ainda mais as relações (internas) identitárias do sujeito, um ser eternamente inacabado e em construção. No entanto, é o “desidentificar-se” que ofereceria a esse mesmo sujeito uma noção mais clara sobre si mesmo e sobre a sua posição na / relação com a sociedade (MEDINA, 2006, p 93).

De tal forma, Medina (2006, p. 96) conclui, como eu já havia indicado no começo desta seção, que nossas identidades, por famílias ou comunidades, constituem-se por vozes múltiplas e heterogêneas; são instáveis e híbridas; transformadas e retransformadas, a partir de múltiplas e concomitantes diferenças e similaridades. Assim, têm-se um diálogo polifônico e interno, entre sujeito e (suas) comunidades (ou grupos) aos quais pertence (mesmo que tal pertencimento seja sempre parcial e instável).

Enfim, esta discussão pontua a ideia de identidade que orienta minha discussão, a qual complemento a seguir, com a visão de Turkle (2016).

5.3 A (ciber)cultura e a simulação: (n)o jogo, (n)a vida

Em seu livro, *Life on the screen*, Turkle (2016) reflete sobre a relação humana com o computador, com a finalidade de discutir o que a autora denomina por “cultura da simulação”. Nesse viés, Turkle (2016) propõe problematizar quais seriam as implicações para os sujeitos envolvidos nessa cultura, tanto no que diz respeito ao que os computadores fazem por nós, como ferramentas, quanto em relação a quais são as transformações que eles nos proporcionam quando pensamos em nossas identidades e em nossas realidades.

Turkle (2016, [s. p.]) comenta que algumas pessoas são céticas, em se tratando da importância que os computadores assumem em nossas vidas, como se eles fossem apenas um “aparato” inocente, destinado à diversão e ao trabalho, e não exercessem qualquer tipo de influência em nossa formação identitária.

Para Turkle (2016, [s. p.]), essa ideia é um engano. De acordo com a estudiosa, as relações entre humanos e máquinas são profundas, e a “cultura da simulação” se mistura com a realidade do mundo *offline* (TURKLE, 2016, [s. p.]). Portanto, desse ponto de vista, compreender como funciona a dinâmica entre as vivências *offline* e *online* é algo fundamental para que se tenha conhecimento de seus perigos e para que se possa usufruir melhor desta dinâmica entre dois mundos.

Ao pensar sobre o mundo no espaço digital, Turkle (2016, [s. p.]) acredita que esse possa ser um contexto propício para descobrirmos mais sobre nós mesmos, pois, nesse âmbito, há novos espaços e novas situações com as quais podemos ter contato e, assim, traçar outros processos identitários que, eventualmente, poderão se juntar aos processos que são vivenciados no mundo *offline*. Dessa forma, Turkle (2016, [s. p.]) afirma que,

[s]em uma compreensão profunda dos muitos “eus” que expressamos [no virtual], não podemos usar nossas experiências para enriquecer o real. Se cultivarmos nossa consciência do que está por trás de nossas personalidades da tela, é mais provável que consigamos usar essa experiência [virtual] para transformação pessoal.²⁶ (TURKLE, 2016, [s. p.], minha tradução)

O objeto selecionado por Turkle (2016, [s. p.]) em seus estudos foram os MUDs (*Multi User Dungeons*), que são jogos de multiusuários *online*, nos quais os sujeitos têm a possibilidade de criar personagens, espaços e situações, sendo algo similar ao jogo de RPG tradicional, mas que está situado no contexto digital, e com diversas temáticas.

Sob o enfoque de Turkle (2016), esses jogos são vistos como uma comunidade *online*, que se apresentam como um fenômeno interessante, explorado pela autora ao interagir com alguns jogadores: “[...] Um jogador diz: “Você é o personagem e você não é o personagem ao mesmo tempo”. Outro diz: “Você é quem você finge ser”²⁷ (TURKLE, 2016, [s. p.]).

²⁶“Without a deep understanding of the many selves that we express in the virtual we cannot use our experiences to enrich the real. If we cultivate our awareness of what stands behind our screen personae, we are more likely to succeed in using virtual experience for personal transformation” (TURKLE, 2016, [s. p.]).

²⁷ “One player says, “You are the character and you are not the character both at the same time”. Another says, “You are who you pretend to be.” (TURKLE, 2016, [s. p.])

A partir de seus dados, Turkle (2016) aponta que, em uma situação/ contexto dessa complexidade, pode-se escolher “ser você mesmo”, ou tentar-se criar “um outro eu”. Segundo a pesquisadora, esse universo de jogos:

[...] dá às pessoas a chance de expressar múltiplos, e muitas vezes inexplorados, aspectos de si, de brincar com sua identidade e experimentar outras novas. [...] possibilitam a criação de uma identidade tão fluida e múltipla que sobrecarrega os limites da noção. A identidade, afinal, refere-se à similaridade entre duas qualidades, neste caso, entre uma pessoa e sua persona. Mas, [nos MUDs], um pode ser muitos²⁸ (TURKLE, 2016, [s. p.], minha tradução)

Diante disso, e especificamente tratando de relações interativas no mundo mediado por computadores, Turkle (2016, [s. p.]) também afirma que nossas identidades são fluidas, heterogêneas e múltiplas. As identidades, nesses casos, são constituídas, também, por meio das conexões realizadas ao acessar-se o mundo digital.

Portanto, estabelecendo relações dialógicas, nos contextos dos jogos digitais/de computador, Turkle (2016, [s. p.]), afirma que os sujeitos “se encontram personagens” que estabelecem diálogos, inclusive, com as suas próprias identidades.

O ponto de preocupação para a estudiosa é que esses jogos entram no que ela chama de “cultura de simulação” (TURKLE, 2016, [s. p.]), em que, portanto, há simulacros estabelecidos no ciberespaço, em/por realidades “paralelas” (embora concomitantes) às quais se vive no universo *offline*.

De tal forma, por meio do computador e do acesso às “culturas de simulação”, o sujeito pode, de certa forma, realizar fantasias, estabelecer novos diálogos com outros sujeitos-jogadores, refletir sobre este e outros mundos e tentar, inclusive, suprir ausências (sejam elas quais forem) de algo que, na vida *offline*, não conseguem experienciar (TURKLE, 2016, [s. p.]).

²⁸ “gives people the chance to express multiple and often unexplored aspects of the self, to play with their identity and to try out new ones. MUDs make possible the creation of an identity so fluid and multiple that it strains the limits of the notion. Identity, after all, refers to the sameness between two qualities, in this case between a person and his or her persona. But in MUDs, one can be many.” (TURKLE, 2016, [s. p.]

A realidade do universo digital, dos jogos de computador, faz com que mudemos nossas formas de pensar realidades, de construir nossas identidades, de nos relacionarmos com o tempo e com o espaço.

Acredito também que ainda tendo como base as proposições de Turkle (2016), que estamos diante de um universo completamente novo e que afeta a forma como nos comportamos, como pensamos sobre nós mesmos e como dialogamos (com o outro, com os diferentes “mundos”, e com nós mesmos).

Como visto anteriormente, nas discussões oferecidas por Bakhtin (2016), Medina (2006) e Turkle (2016), a formação de nossas identidades é tarefa contínua, de natureza sempre heterogênea e múltipla, e que (trans)forma conforme estabelecemos diálogos a nossa volta. Neste estudo, entendo ser possível ver que isso se aplica – inclusive e, talvez, em maior alcance –, as nossas vivências no ciberespaço.

5.4 Organização dos feudos: os jogos de computador e as Dez heurísticas de Nielsen

Sato (2009, p. 37) afirma: “[o] jogo provém do imaginário coletivo de uma sociedade e estiliza a vida cotidiana em muitos aspectos. Desse modo, podemos considerar que ele é intrínseco à sociedade e à sua cultura”. O jogo é uma atividade lúdica, Huizinga (2004 apud SATO, 2009, p. 38) afirma que o jogador experimenta sensações de tensão e de prazer ao jogar, assim como ele pode se desafiar tornando os jogos mais difíceis e também pode preparar o jogador para a vida (HUIZINGA, 2004 apud RANHEL, 2009, p. 5).

De qualquer forma, apesar da presença relativamente comum do jogo na vida cotidiana, o ato de jogar é espontâneo e está relacionado ao desejo (SATO, 2009, p. 38). De acordo com Gadamer (2004 apud SATO, 2009, p. 39), “[o] jogador tem consciência disso, pois, no jogo, ele realiza ações e assume um caráter distinto de si como indivíduo na vida cotidiana”.

Em relação ao videogame, Sato (2009, p. 42) os classifica como “jogos digitais que receberam esta denominação por se tratar de jogos visualizados (além do suporte para *hardware*) por meio de um dispositivo de varredura, como os monitores ou TV”.

O videogame é uma das produções mais rentáveis do mundo do entretenimento (NESTERUIK, 2009, p. 27). Trata-se de “um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem, que foi capaz de desenvolver, ao longo de seu curto período de existência, toda uma retórica própria” (NESTERUIK, 2009, p. 27).

Com a possibilidade de visualizar situações e narrativas por meio de um dispositivo com tela, similar à televisão e ao cinema (de certa forma), a autora afirma que eles são objetos que se encontram entre o mundo da fantasia e o mundo cotidiano (SATO, 2009, p. 43). O *gamer*, ao realizar seu processo de imersão, é capaz de entender os sistemas simbólicos que estão no videogame por fazer parte de uma determinada sociedade, e também tem contato com algo novo, que veio da imaginação dos desenvolvedores (SATO, 2009, p. 43).

É interessante pensar que o videogame não está acabado quando os desenvolvedores o disponibilizam para os jogadores. Nesteruik (2009, p. 29) aponta que o videogame deve ser construído a partir da interatividade com o jogador, pois é a ele que o videogame é idealizado. Se o jogador não possui uma conexão com o videogame, se ele não consegue identificar os símbolos que o envolvem, ele pode perder o interesse (SATO, 2009, p. 44).

As conexões realizadas entre o mundo real e o mundo da imaginação, a troca de processos simbólicos identificados pelos jogadores fazem parte do processo de imersão no jogo. De acordo com Sato (2009, p. 44), temos:

Imersão é o objetivo das mídias digitais interativas em geral. A imersão no videogame, por exemplo, além dos fatores da mecânica do jogo (regras, possibilidades de ações e decisões, e variedades de respostas do sistema do jogo), está associada aos sistemas simbólicos construídos no universo de um videogame. Considerando o sistema simbólico encontrado no game, são a identificação, o reconhecimento e a imaginação do jogador que farão com que ele tenha uma experiência agradável e deseje permanecer ou ampliar essa experiência no contexto do game.

Sato (2009, p. 44-45) afirma que a imersão está diretamente ligada ao processo de subjetivação, que ocorre quando o jogador, ao interagir com o jogo, estabelece conexões com suas experiências próprias, identificando-se com o ambiente do jogo. O mundo virtual, a fantasia presente nos

videogames e a possibilidade de vivenciar novas experiências que não seriam possíveis no mundo real facilitam a imersão dos *gamers* nos jogos (SATO, 2009, p. 45).

Os videogames estão diretamente ligados à imaginação. Eles foram imaginados por um idealizador de videogames, os jogadores conseguiram se identificar com esse processo imaginativo do idealizador e o alimenta com suas próprias ideias. Este procedimento, de adentrar o mundo da fantasia, também ocorre nos jogos de RPG, mesmo quando se trata do jogo tradicional, *offline* e de mesa.

Os jogos de RPG (*role-playing games*), em sua versão tradicional, são jogados de forma conjunta, cada jogador do grupo (com exceção do mestre do jogo) é responsável por uma personagem cujas características já são pré-estabelecidas pelos livros do jogo, os quais contêm informações a respeito do universo que abarca o jogo e instrui sobre as personagens. O mestre do jogo é responsável pela ambientação, ele é o narrador e também representa personagens que não estão disponíveis para os outros jogadores, conhecidas como NPC (*non-playing characters*), que seriam os antagonistas e os coadjuvantes, por exemplo (SCHMIT, 2008, p. 24).

Schmit (2008, p. 28) afirma que as origens dos jogos de RPG não foram totalmente documentadas, de forma que, na verdade, não se sabe se *Dungeons and Dragons*, lançado em 1974, seria mesmo o primeiro jogo ou não. O estudioso o considera como o primeiro jogo de RPG a ser comercializado. No entanto, Schmit (2008) acredita, por meio de seus estudos, que o RPG se desenvolveu a partir de jogos de guerra (como o *Combate*, da marca Estrela), que eram muito populares na primeira metade do século XX (SCHMIT, 2008, p. 28). Já em relação a sua ambientação original (o de fantasia medieval), tem-se origem das obras de Tolkien (SCHMIT, 2008, p. 29).

Sword Legacy: omen (2018) não se encaixa nas características de um jogo de RPG tradicional. Ele é jogado virtualmente, com o uso do computador, é de apenas um jogador e sua imaginação em relação ao jogo é limitada, se comparada ao uso da imaginação no jogo tradicional. Contudo, ele se encaixa na categoria de RPG eletrônico solo (SCHMIT, 2008,

p. 54), no qual o jogador controla uma ou mais personagens em um ambiente simulado e virtual enquanto faz o uso de estratégia para poder superar os obstáculos e avançar na história. Dormans (2006 apud SCHMIT, 2008, p. 54) complementa a razão desse tipo de jogo ser nomeado de tal forma: “[o] termo RPG é mais utilizado na indústria de jogos para enfatizar um tipo de jogabilidade focada no desenvolvimento de características de personagem, com valores como força, destreza, carisma e outros”.

Como esta pesquisa trabalha com um videogame, que conseqüentemente possui diversas características singulares ao seu gênero, senti a necessidade de trazer um suporte teórico a respeito da análise de interfaces digitais. Dessa forma, realizei um estudo sobre as Heurísticas de Nielsen (1994).

De acordo com Nielsen e Molich (1990, p. 249, minha tradução), a “[a]valiação heurística é um método informal de análise de usabilidade, na qual um número de avaliadores são apresentados a um design de interface e solicitados para comentar sobre ele”²⁹.

Para a realização da avaliação, os estudiosos apontam que uma interface deve ser facilmente acessível ao usuário, de maneira que ele não tenha dificuldades de aprender a utilizá-la, de torná-la eficaz e que seja um contato prazeroso para ele (MOLICH e NIELSEN, 1990, p. 338). Assim, para auxiliar a avaliação da usabilidade de uma interface, Nielsen (1994, [s. p.]) apresenta dez heurísticas³⁰ a serem seguidas ao observarmos uma interface criticamente:

1. Visibilidade do status do sistema: o usuário deve ser informado a respeito do que se passa no sistema enquanto utiliza a interface por meio de feedback depois de algum período.

²⁹ “heuristic evaluation is an informal method of usability analysis where a number of evaluators are presented with an interface design and asked to comment on it.” (NIELSEN & MOLICH, 1990, p. 249)

³⁰ As dez heurísticas estão disponíveis em inglês no site Nielsen Norman Group: <<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>>. Acesso em: 9 maio 2019.

2. Combinação entre o sistema e o mundo real: o sistema deve apresentar uma linguagem que faz parte do universo do usuário, de forma que a informação seja passada de forma lógica e natural.

3. Liberdade e controle de usuário: o usuário deve se sentir livre para realizar as ações na interface, contudo, ao cometer algum erro, ele deve ter a possibilidade de desfazer ou refazer a operação.

4. Padrões e consistência: a interface deve manter uma consistência em relação à forma em que ela está organizada para que o usuário possa diferenciar as várias possibilidades de ação ao utilizá-la.

5. Prevenção de erros: para uma melhor experiência, deve-se pensar em maneiras de se evitar erros no sistema. Assim, deve-se eliminar os possíveis erros e também apresentar uma confirmação para a ação do usuário no caso ela seja arriscada.

6. Reconhecimento em vez de memorização: deve-se minimizar a utilização da memória por parte do usuário, ele deve reconhecer como realizar suas ações por meio de ícones, ações e objetos visíveis.

7. Flexibilidade e eficiência de uso: possibilitar a utilização de atalhos para usuários mais experientes, de forma que a interface satisfaça tanto os usuários novatos quanto os experientes.

8. Estética e design minimalista: as informações apresentadas pela interface devem ser estritamente necessárias. Não se deve oferecer informações irrelevantes nem as que seriam pouco aproveitadas pelo usuário.

9. Ajudar o usuário a reconhecer o próprio erro, diagnosticá-lo e se recuperar da ação: as mensagens de erro devem ser apresentadas de forma clara e precisa e também devem oferecer uma solução construtiva ao usuário.

10. Ajuda e documentação: apesar de algumas vezes essa parte não ser muito acessada, existe a possibilidade do usuário precisar consultar a documentação a respeito do sistema para utilizá-lo eficientemente.

Acredito que as heurísticas apresentadas facilitam na identificação de pontos positivos e negativos de uma interface, além disso, utilizá-las

durante a análise do objeto selecionado pode me auxiliar a ter uma melhor visão dos detalhes do videogame principalmente nos eixos da forma composicional e do estilo.

Ainda refletindo em como poderia trabalhar a questão estética e visual do videogame, estudei o conceito da “partilha do sensível”, desenvolvido por Rancière (2014), em seu livro homônimo.

Em *A partilha do sensível*, Rancière (2014, p. 13) tem por objetivo refletir a respeito dos pensamentos e da identificação que circulam o fazer artístico, traçando uma relação entre as maneiras de fazer com que ele se torne visível e as articulações de ideias que, de certa forma, concretizam o pensamento.

A partilha do sensível, tema central da obra de Rancière (2014, p. 15) é definida como:

sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um lugar *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa portanto, ao mesmo tempo, um comum partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividades que determina propriamente a maneira como um *comum* se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha (RANCIÈRE, 2014, p. 15).

Dessa forma, a partilha do sensível seria a divisão e a aproximação de elementos estéticos, políticos e culturais, por parte de um grupo ou de uma comunidade. Nessa perspectiva, a política e a estética têm sua origem no "sensível". Para Rancière (2014), a estética é um recorte de um tempo, de um espaço, de algo que é visível ou de algo invisível (RANCIÈRE, 2014, p. 16), e a "política" é a forma pela qual define-se o que é visível, o que se diz sobre o que é visto (ou deve ser visto...). Ademais, é a política que, nesse viés, além de definir quem possui "competência" para ver e quem pode se pronunciar sobre o que é visto, em certo tempo e espaço (RANCIÈRE, 2014, p. 16).

Em relação à estética, no que diz respeito às artes, para Rancière (2014, p. 32), trata-se de um regime que pertence ao sensível e possui uma potência heterogênea, que move o pensar na obra em si e nos processos políticos que a circundam. No entanto, o estudioso propõe um contraponto ao regime estético: o regime poético (RANCIÈRE, 2014, p. 32-33). O regime

poético pode ser visto como um regime representativo, aquilo que dá visibilidade às artes, ou aquele que expõe as maneiras de fazer e de apreciar, ou ainda, um regime de "imitações benfeitas".

Posso notar, portanto, associando essa discussão de Rancière (2014) às proposições bakhtinianas, que o comum partilhado vem de um ou mais cronotopos (tempos-espacos). Dessa maneira, a partilha do sensível adviria da criação e circulação de diversos enunciados que, (re)apropriados e ativamente replicados por diferente sujeitos, fazem parte do fazer cultural compartilhado por/em grupos/ comunidades (de fãs). Pela "partilha do sensível" surgem, então, processos de identificação, de desidentificação e de contraidentificação como propostos nas discussões de Medina (2006).

Em suma, vejo que o videogame em questão, neste estudo situado em um tempo e em um espaço, possui sentidos e/ou sentidos de estilo e de estética, que são compartilhados por pertencerem a outras tantas produções (já) conhecidas no universo da cultura participativa, e que, ao mesmo tempo e de outra parte, apresenta-se, artisticamente, de forma única e criativa (como enunciado posto, réplica ativa em ato único, de responsividade, como informa Bakhtin (2017)).

Capítulo 6

Sword Legacy: Omen

Depois de caminhar pelo longo e fascinante percurso relatado no capítulo 2, *Estratégia de reconhecimento territorial: etnografia digital*, escolhi como recorte de análise o videogame brasileiro *Sword Legacy: omen* (2018). O motivo principal da escolha foi por se tratar de um jogo de computador brasileiro, pois um dos objetivos da pesquisa é verificar algumas razões pelas quais há brasileiros que se interessam pelo mito arturiano e como esse mito seria (re)apropriado e (res)significado. Além disso, o videogame foi lançado enquanto a pesquisa estava na fase de procura e seleção de dados a serem trabalhados.

O videogame é visto por mim como um grande enunciado, que, por sua vez, possui forma composicional, tema e estilo (BAKHTIN, 2016, p. 12). Como dito anteriormente, o enunciado, na perspectiva bakhtiniana, é uma peça da comunicação (BRAIT; MELO, 2005, p. 63), de forma que o videogame, sendo um enunciado como um todo, está dentro de uma cadeia de elementos discursivos que permitem um diálogo entre o jogo em si, o sujeito que joga e os desenvolvedores.

Diante da complexidade deste enunciado em questão e de tudo o que ele envolve nas relações sociais, históricas, discursivas, identitárias e dialógicas, começo o capítulo com um breve histórico do jogo em si, para contextualizar o leitor; após a contextualização, inicio minha análise do objeto selecionado: primeiramente, disponibilizo um quadro com os eixos de análise, o qual contém os pontos que são analisados; e, logo após, tem-se a análise dos pontos destacados.

6.1 Primeiro turno: histórico do videogame

Sword Legacy: omen (2018) é um videogame para PC (computador) desenvolvido pelos estúdios brasileiros *Firecast Studio* e *Fableware Design* e

publicado pela companhia inglesa *Team17*, lançado em agosto de 2018. O videogame é vendido pelo site da *Steam*, e possui duas versões para compra, uma que não vem com a trilha sonora e custa 36,99 reais, outra que vem a trilha sonora cujo preço é de 46,22 reais³¹. Nesta pesquisa, escolhi trabalhar com a versão sem trilha sonora, pois não pretendo analisar a música, que, a meu ver, também transmite mensagens. Para que o jogo funcione corretamente, é necessário possuir um computador com processador e um sistema operacional de 64 bits.

No site do jogo, o usuário é convidado a embarcar “[...] em uma reimaginação sangrenta e brutal dos mitos do Rei Arthur” (SWORD LEGACY, 2018, [s. p.]). A trama que envolve o jogo envolve, na verdade, uma aventura de Uther Pedragon, pai de Arthur, na qual ele procura por *Excalibur* com a ajuda do mago Merlin, enquanto enfrenta os desafios proporcionados pela situação caótica do reino da Britânia, outrora próspera.

Nesse videogame de RPG tático, o usuário tem a oportunidade de controlar oito personagens: Uther Pendragon, Merlin, Duanne (leal lanceiro), Gwen (ladra ousada), Felix (padre fiel), Fergus (bárbaro destemido), Flint (guarda selvagem) e Gorr (ferreiro corajoso).

Sword Legacy participou de diversos festivais de videogames, ficou em primeiro lugar no *SBGames* na categoria melhor *storytelling*, em segundo lugar nos festivais *Quo Vadis* e *RioIndieGames* (categoria *People’s choice*), além de ter sido finalista em *BIG Festival* (categoria melhor videogame brasileiro), *Indie Prize Europa* e *SBGames* (categoria melhor videogame).

O jogador também pode acompanhar eventos e outras informações sobre o videogame nas páginas do *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*. Como pude ver ao longo desta pesquisa enquanto acompanhava as redes sociais de *Sword Legacy: omen* (2018), os desenvolvedores são ativos nas redes sociais e participam de eventos para a divulgação do jogo.

No dia 21 de agosto de 2018, os desenvolvedores, Rodrigo, Bruno e Douglas participaram de uma *live* no canal *Voxel*³², em que os

³¹ Valores consultados em 5 de maio de 2019.

³² <<https://www.youtube.com/watch?v=j0gYbVJVams&t=639s>>. Acesso em: 11 jan. 2020.

apresentadores jogam o videogame enquanto conversam com os convidados, além de verificar perguntas realizadas na conta do *Twitter* do canal e no chat. Durante o bate-papo, os desenvolvedores contam que a inspiração para se criar o jogo surgiu de animações da Disney que eles assistiam na infância, como o *Caldeirão mágico* (1985) e *A espada era a lei* (1963), e que decidiram trabalhar com a lenda do rei Arthur por ser algo que "[...] já faz parte do inconsciente das pessoas", e que, segundo eles, porque "todos conhecem o rei Arthur, todos sabem sobre *Excalibur*", o que facilitaria a entrada do jogo no mercado internacional e também daria aos desenvolvedores liberdade de realizarem uma releitura das histórias a partir de sua própria visão. Eles destacaram que não se trata de uma história do rei Arthur e sim de seu pai, Uther, e que há algumas figuras das histórias que estão presentes no videogame, como Merlin.

Quando questionados sobre uma possível sequência, os desenvolvedores afirmaram que o jogo desde o início foi pensado para se ter uma sequência, esse foi um dos motivos de começarem a história com Uther, e que a ideia seria montar um "percurso narrativo da *Excalibur*" (VOXEL, 2018).

O videogame *Sword Legacy: omen* (2018) possui uma história linear, de forma que oferece apenas um final atingível depois de 10 a 14 horas de jogo. Está disponível em português, inglês, russo, alemão e francês. Segundo os desenvolvedores, o *design* mudou ao longo do processo de desenvolvimento: eles começaram com traços muito similares aos aplicados nos produtos da Disney e, depois, transformaram o visual em algo mais obscuro, mas que ainda tinha a intenção de lembrar animações. Eles também se basearam em *Final Fantasy X*, em *Excom*, e em outros videogames do mesmo estilo durante a criação do jogo (VOXEL, 2018).

No site da loja *Steam* é possível verificar as opiniões de alguns dos jogadores. *Sword Legacy: omen* (2018) tem a classificação de receptividade como "ligeiramente positiva" com base em 146 análises³³. Em relação aos

³³ Os dados no site da loja *Steam*

(https://store.steampowered.com/app/690140/Sword_Legacy_Omen/) foram coletados no dia 22 de agosto de 2019.

elogios recebidos pelo videogame, os jogadores destacam a narrativa que percorre a história, a utilidade das personagens e a arte. Os pontos negativos se concentraram em questões de “jogabilidade”, há reclamações de que há muitos objetos a serem coletados no início do jogo e que não possuem utilidade até que a história avance.

6.2 Segundo turno: análise

Minha análise se concentra em três aspectos do objeto: a) cronotopos, situando o objeto no momento sociocultural e histórico no qual vivemos e, também, situando-o em relação à narrativa arturiana; b) formal-composicional e estilo, tendo em vista que o videogame em questão é visto como um grande enunciado e que a discussão sobre o tema deste enunciado está em pauta na discussão dos cronotopos e do sujeito; e c) a relação estabelecida entre sujeito(s) e o videogame.

6.2.1 O videogame como gênero: análise de alguns aspectos de sua posição no tempo e no espaço

Como resenhei no capítulo 5, cronotopo é o estudo do tempo e do espaço dentro de um romance (BAKHTIN, 2018). Nesta pesquisa, trabalho com videogame, um objeto que não existia na época de Bakhtin e seu círculo, mas que pode ser visto como um grande enunciado e que se encaixa como um gênero em ambiente digital.

Assim, trabalho aqui com dois principais cronotopos: o cronotopo que envolve as condições históricas e socioculturais do ambiente externo ao jogo, enquanto um produto sociocultural, ou seja, do ambiente no qual o enunciado é concebido; e o cronotopo da narrativa interna, ou seja, como a narrativa arturiana é (re)apropriada e (res)significada pelo sujeito-fã-jogador em *Sword Legacy: omen* (2018).

A começar pelo cronotopo externo, realizo reflexões sobre os processos de produção, mercado e a receptividade do videogame em si. Nesse cronotopo, tento observar como se deu a apropriação das histórias

arturianas, o que levou os desenvolvedores a escolhê-las, o que o público espera de um videogame com esta temática (opiniões baseadas no site da plataforma *Steam*³⁴, no qual o jogo é comprado), e como a escolha de se apropriar dessas histórias impulsionou esse videogame brasileiro no mercado internacional.

Atualmente, encontramos-nos em um mundo pós-globalizado (BLACK, 2009). Com o advento da internet, podemos nos comunicar e criar relações com várias pessoas ao redor do mundo, além de podermos consumir diferentes produtos *online*, que podem ter origem em qualquer outro país. A relação entre tempo e espaço na vida real é diferente do que tínhamos antes da internet. No entanto, como vimos durante os estudos a respeito da etnografia digital (PINK et al. 2013) e das relações entre sujeito e o mundo *online* (TURKLE, 2016), devo lembrar que a relação entre o tempo e o espaço *online* e o tempo e o espaço *offline* não é dicotômica, ambos tempos e espaços fazem parte de nossas vidas e se complementam.

Sword Legacy: omen (2018), como já disse anteriormente, é um jogo computacional de RPG tático que está disponível no site da loja *Steam*. Assim que o jogador realiza a compra, ele deve fazer o download do videogame. Não existe outra forma de adquiri-lo. Porém, trata-se de uma forma cada vez mais comum: não precisamos mais nos dar o trabalho de visitar uma loja física de videogames para comprarmos um CD-ROM, uma mídia digital física. Podemos comprar os jogos virtualmente e não termos absolutamente nada "palpável" em relação a ele. Este novo funcionamento do videogame não acontece somente na plataforma PC, mas também no *PlayStation 4*, entre outros.

Dessa forma, essa facilidade para a aquisição do jogo por meio do acesso à internet contribui para o desenvolvimento mercadológico do jogo, enquanto um produto. No entanto, não devemos esquecer uma das principais características de *Sword Legacy: omen* (2018), a qual me chamou mais atenção: trata-se de um videogame brasileiro.

³⁴ <https://store.steampowered.com/app/690140/Sword_Legacy_Omen/>. Acesso em: 19 dez. 2019.

A indústria de videogames brasileira ainda está em crescimento, sendo que apenas em 2002 é que foi criado o primeiro curso de pós-graduação em Desenvolvimento de Jogos para Computador, pela Unicenp, no Paraná (GALISI, 2009, p. 231). Nessa direção, o primeiro curso de graduação em Design e Planejamento de Games surgiu em 2003, oferecido pela Universidade Anhembi Morumbi (GALISI, 2009, p. 232). Sendo assim, Galisi (2009, p. 234) aponta que as produções brasileiras nesse campo têm de enfrentar alguns desafios, pois nos próprios cursos superiores da área de desenvolvimento de videogames não se têm ainda mão de obra formada já com muita experiência, o que já acontece em outros países, cujo mercado de jogos eletrônicos já se encontra estável.

Sword Legacy: omen (2018) foi desenvolvido pelas empresas *Firecast Studio*, sendo este seu primeiro videogame desenvolvido, e *Fableware Narrative Design*, que trabalha com diversos tipos de narrativas transmídia. De acordo com os desenvolvedores em sua entrevista com o canal *Voxel* em 2018³⁵, o jogo levou quatro anos para ser finalizado. Após isso, veio o momento de lançá-lo no mercado. Arthur Protasio, da *Fableware*, foi para um evento de videogames, *Quo Vadis*, na Alemanha, a fim de conseguir uma distribuidora para o jogo computacional. A empresa britânica *Team17* fechou contrato com eles, tornando-se, então, a distribuidora oficial de *Sword Legacy: omen* (2018) em diversos países ao redor do mundo, incluindo-se o Brasil.

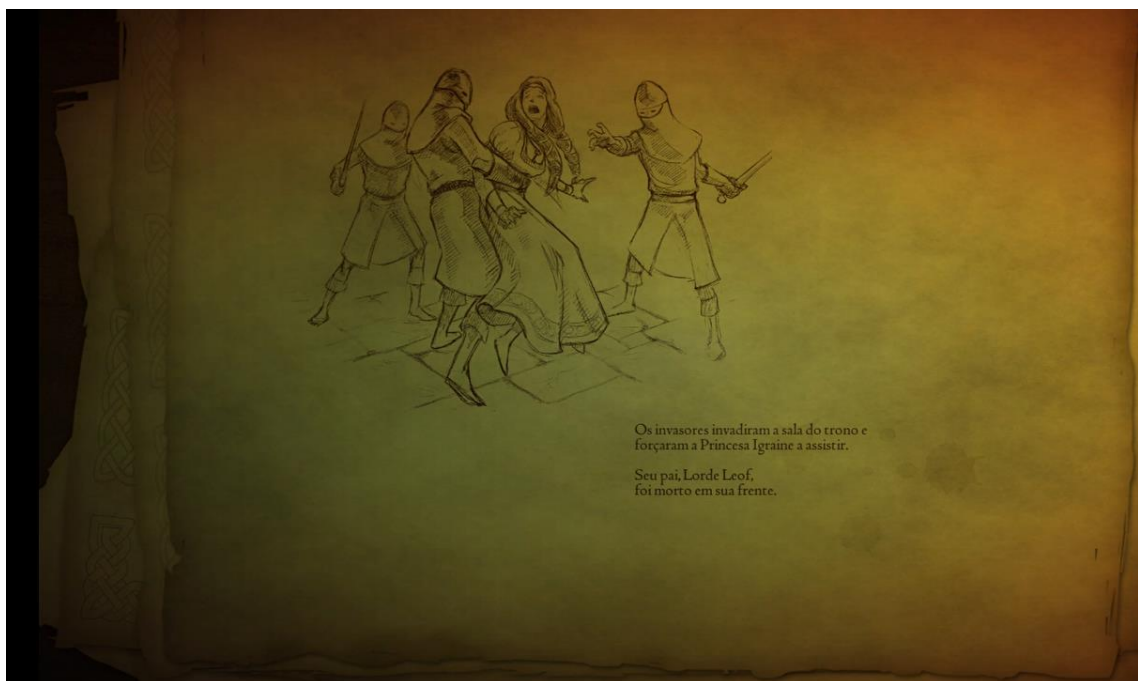
Como dito anteriormente, *Sword Legacy: omen* (2018) está disponível oficialmente em cinco idiomas: inglês, português, francês, alemão e russo. Após o download, quando o jogador abre o videogame pela primeira vez, seu menu está em inglês e o jogador é o responsável por alterar o idioma em “Options” – “Languages” para o que lhe for mais confortável ou o que combinar com seus interesses (afinal, um jogador brasileiro pode preferir uma outra língua por diferentes razões, como para fins de estudo, por exemplo).

³⁵ <<https://www.youtube.com/watch?v=j0gYbVJVams&t=639s>>. Acesso em: 11 jan. 2020.

Ao escolher o jogo em português, o jogador tem acesso à toda parte escrita nesse idioma, incluindo todas as explicações, objetos e ações desenvolvidas ao longo do jogo. Neste videogame, as personagens não "falam", ou seja, não há áudio textual vinculado às expressões orais desses componentes, porém, há áudio com os sons que as personagens emitem quando o jogador seleciona alguma delas, como seu *avatar*, para controlá-la no espaço do jogo. O mesmo padrão segue para os jogadores que optam por jogar nas versões em francês, alemão e russo.

No entanto, os jogadores que selecionam o idioma inglês têm uma parte do jogo acrescida pelo áudio de um narrador. Esta parte em questão apresenta a contextualização do que está acontecendo na "narrativa interna", isto é, na "história" do jogo, e inclui uma descrição de como está a Britânia, o que aconteceu à Igraine e ao seu pai, como os heróis têm caminhado para outro reino em busca de pistas sobre o paradeiro de Igraine e sobre como o jogador deverá proceder para salvar a Britânia.

Figura 3 — Captura de tela: morte de Lorde Leof³⁶.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

³⁶ Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.



A narração em inglês e a falta dela em português, língua principal dos desenvolvedores (que são brasileiros), é algo que chama a atenção, não apenas nesta pesquisa, mas a de alguns (outros) jogadores, que apontaram essa diferença no quesito áudio-descrição em comentários postados no site da plataforma *Steam*, como: “Não vou nem me ater ao fato de que um jogo nacional não tem voz em português” (usuário auto-identificado como *Doutrinador*)³⁷.

Certamente, trata-se de uma jogada mercadológica, assim como foi a escolha da narrativa arturiana como temática principal. Barton e Lee (2015, p. 63) lembram que a internet foi inicialmente desenvolvida em inglês, que foram os norte-americanos que começaram a desenvolver o seu uso, de forma que, no fim dos anos 1990, 80% da comunicação desenvolvida na internet era em língua inglesa (FISHMAN, 1998 apud BARTON & LEE, 2015, p. 63). Atualmente, essa porcentagem caiu para 55%, mostrando que a tendência é, na verdade, termos espaço para as outras línguas do mundo, abarcando os usuários de outros países (BARTON & LEE, 2015, p. 64), um fenômeno de localização mercadológica muito comum em produtos comercializados pela internet. Contudo, os estudiosos supramencionados também afirmam que a língua inglesa ainda é utilizada majoritariamente em uma suposta “comunicação intercultural” (BARTON & LEE, 2015, p. 64).

Nesse sentido, Kumaravadivelu (2003, p. 240) afirma que o uso do inglês como língua para a comunicação internacional é mais frequente entre aqueles nascidos em terras que não são majoritariamente falantes dessa língua e que, portanto, advêm, de países diferentes entre si, do que entre

37

<<https://steamcommunity.com/profiles/76561198107955347/recommended/690140/>>. Acesso em: 20 dez. 2019.

aqueles que têm no inglês a sua primeira língua. Assim, acredito que eu possa pensar que o inglês, acatado como a língua que poderia aproximar pessoas de diferentes nacionalidades, sua escolha como língua principal, de maior destaque na produção de *Sword Legacy: omen* (2018), tem por objetivo o alcance de um público internacional. Esta é uma posição marcada pelo contexto social e histórico que constitui a produção desse gênero, que o situa no centro de uma cultura pós-globalizada e que, portanto, a despeito do que expressam os sujeitos-jogadores em sua interlocução com os desenvolvedores, aponta a posição axiológica, ideologicamente orientada, dos desenvolvedores, produtores e comercializadores do jogo.

Como informa Bakhtin (2017), o ato da escolha da narrativa-descritiva unicamente em inglês, é uma marca de estilo, que constitui a forma composicional do jogo, e que denota a tomada de posição do falante, do enunciador (neste caso, os desenvolvedores e produtores do videogame).

Ainda a refletir sobre essa diferença entre as versões, quanto à língua do jogo, penso que os desenvolvedores se apropriaram de uma lenda que teve sua origem na Grã-Bretanha, que se constitui na formação cultural e na história desses povos que, posteriormente, levaram a lenda/narrativa arturiana para os Estados Unidos, assim como para outras de suas ex-colônias. Portanto, a temática central, escolhida para protagonizar a narrativa do jogo, teria muito potencial para chamar a atenção de falantes da língua inglesa.

Além disso, em termos de mercado de videogame, e imponente no cenário mundial, as produções nacionais (brasileiras) ainda estão em estágio inicial de desenvolvimento. Por muito tempo, o público brasileiro teve que lidar com produções de videogames que não eram traduzidas ou apresentadas em versões que não estavam totalmente disponíveis em português (SOUZA, 2015, p. 257). Na verdade, ainda hoje, é possível identificar problemas e pontos de melhoria em relação à tradução dos jogos eletrônicos (SOUZA, 2015, p. 370).

Assim, entendo que os desenvolvedores não tenham acreditado que os jogadores brasileiros apresentariam um estranhamento em relação à diferença entre a versão em inglês e a versão em português de *Sword Legacy:*

omen (2018). No entanto, isso indica que, em termos mercadológicos, da origem (brasileira) do jogo em questão poder ser, de certa forma, apagada, o que reforça que a narrativa arturiana, apropriada ao enredo do videogame, reforça o fato de que, embora tenha sido criado por brasileiros, *Sword Legacy: omen* (2018) não se trata de uma "narrativa brasileira" mas de um interdiscurso (BAKHTIN, 2016) em que, especificamente, a língua portuguesa não merece tanta atenção, pois não atende ao quanto o inglês.

Questiono, também, ser possível ou não ter uma versão em português, produzida no mesmo nível que a versão em inglês. No entanto, devo lembrar que a distribuidora de *Sword Legacy: omen* (2018) é uma empresa inglesa, o que, portanto, justifica ter-se realizado maiores investimentos para alcançar o maior público possível para a venda do jogo.

Ademais, a partir da leitura da entrevista publicada, com a participação dos desenvolvedores (VOXEL, 2018), é possível perceber que sua meta foi ter um alcance mundial, levar o videogame brasileiro para fora do país, e que a maneira pela qual eles conseguiram isso, foi apropriar-se de uma narrativa-base que, nas palavras dos brasileiros criadores do jogo "todo mundo conhece". Neste caso, a narrativa apropriada materializa discurso (e língua-código) que vem de um país colonizador, e mais desenvolvido economicamente.

O jogo foi lançado no dia 13 de agosto de 2018. Certamente, para que o público-alvo seja atraído, é necessário que se faça a divulgação do jogo, com estratégias de mercado que o divulguem, ainda antes do seu lançamento. Por isso, *Sword Legacy: omen* (2018) teve a sua data de lançamento divulgada online por famosos sites brasileiros que possuem colunas sobre videogames, como *Jovem Nerd*³⁸, *Jornada Geek*³⁹, *IGN*

³⁸ <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/sword-legacy-omen-jogo-brasileiro-ganha-data-de-lancamento/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

³⁹ <<https://www.jornadageek.com.br/videogame/noticias-games/sword-legacy-omen-data-de-lancamento/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

*Brasil*⁴⁰, *GamePress*⁴¹, *Play Replay*⁴², entre outros. Já por parte dos desenvolvedores, *Sword Legacy: omen* (2018) possui página no *Facebook*⁴³, *Instagram*⁴⁴, *Twitter*⁴⁵, além do seu próprio site⁴⁶ e da página em que é vendido na plataforma *Steam*⁴⁷, na qual os jogadores podem deixar seus comentários (positivos e/ou negativos) e abrir fóruns para discussão.

Os meios de divulgação de *Sword Legacy: omen* (2018) realizam um **percurso transmidiático** (JENKINS, 2011), em cada plataforma, os desenvolvedores adequam a sua forma de atrair a atenção: a forma de divulgação no *Facebook* atua de modo diferente do *modus operandi* no *Instagram*, mesmo que eles se utilizem de fotos. No *Facebook*, os desenvolvedores estão mais concentrados em divulgar eventos e promoções, eles postam diversas fotos de cada evento realizado, mostrando uma aproximação entre os desenvolvedores e os jogadores presentes, disponibilizam link para a página do evento. No *Instagram*, as fotos de tiradas em eventos recebem o foco do jogador em contato com o jogo e não em contato com os desenvolvedores e com os outros jogadores, também há maior divulgação do aspecto gráfico do videogame, fotos com trechos de resenhas, além dos banners para os eventos. No *Twitter*, a divulgação é feita pelos banners presentes no *Facebook* e no *Instagram*, também “retweetam” informações sobre o videogame provenientes de outras contas. Por fim, no *YouTube*, seus maiores meios de divulgação são em parceria com os jogadores que são criadores de conteúdo e que se dispõem a jogar parte do jogo e a dar seus pareceres honestos.

No lançamento, os mesmos sites já citados e outros divulgaram a disponibilidade do jogo na plataforma *Steam*. É importante notar que nas

⁴⁰ <<https://br.ign.com/brasil/65261/news/sword-legacy-omen-rpg-tatico-brasileiro- chega-nesta-segunda-feira-13>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁴¹ <<https://gamepress.com.br/rpg-tatico-sword-legacy-omen-ja-tem-data-de- lancamento/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁴² <<https://playreplay.com.br/sword-legacy-omen-novo-rpg-brasileiro/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁴³ <<https://www.facebook.com/swordlegacy/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁴⁴ <<https://www.instagram.com/swordlegacyomen/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁴⁵ <<https://twitter.com/swordlegacy>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁴⁶ <<https://www.swordlegacy.com/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁴⁷ <https://store.steampowered.com/app/690140/Sword_Legacy_Omen/>. Acesso em: 10 dez. 2019.

formas de divulgação do jogo, tanto pelos sites parceiros quanto pelos desenvolvedores, os detalhes mais importantes são “videogame brasileiro” e “RPG”. Com o crescimento das produções de jogos eletrônicos no país, é importante que nós, como brasileiros, tenhamos conhecimento sobre as nossas produções nacionais. Posso imaginar que ser um jogo brasileiro chama uma atenção especial e a divulgação desse detalhe pode servir de auxílio para atrair consumidores brasileiros, que se identificam pela nacionalidade e gostariam de consumir algo nosso e incentivar a nossa produção local. A menção ao RPG situa o público sobre o tipo de videogame, pois atrai a atenção dos que gostam dessa modalidade ou os que estão interessados em ter um primeiro contato com ela.

Figura 4 — Captura de tela: anúncio no site *Jovem Nerd*.

The screenshot shows the top navigation bar of the Jovem Nerd website with links for NerdCast, NerdOffice, NerdPlayer, Mais, Nerdstore, and Anuncie. A search bar contains the text 'Ex: NC 500' and a 'Buscar' button. A 'modo escuro' (dark mode) toggle is visible on the right. The main content area features a large heading: 'Sword Legacy: Omen | Jogo brasileiro ganha data de lançamento'. Below the heading, it is identified as 'RPG tático'. The post is attributed to 'Publicado por Marina Val' and dated '31 de julho de 2018 às 15h32'. Social media sharing icons for Facebook, Twitter, and WhatsApp are located at the bottom of the post.

Fonte: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/sword-legacy-omen-jogo-brasileiro-ganha-data-de-lancamento/>>. Acesso em: 26 nov. 2019.

Figura 5 — Captura de tela: anúncio no site *Play Replay*.



Fonte: <<https://playreplay.com.br/sword-legacy-omen-novo-rpg-brasileiro/>>. Acesso em: 26 nov. 2019.

Outras formas de divulgação de parceiros ou mesmo de interessados no jogo, é por meio do *gameplay* postados por jogadores que possuem canal no *YouTube*. A entrevista com os desenvolvedores feita pelo canal (e site) *Voxel*⁴⁸ em 2018, é um exemplo de *gameplay*, no qual o espectador do vídeo pode ver o videogame sendo jogado. Além desse canal, houve canais brasileiros, como *Overloadr*⁴⁹, que contava com a participação de um dos desenvolvedores explicando a trama, e *Cultura Game*⁵⁰, que teve acesso a uma versão demonstrativa, ainda não disponível em português; também houve canais estrangeiros, como *Praetorian HiJynx*⁵¹, também com um acesso à versão demonstrativa. Esse meio de divulgação pode ser combinado entre ambas as partes, ou seja, os criadores de conteúdo e os desenvolvedores/distribuidora, ou pode ser espontânea. Em caso de ser uma divulgação acordada pelas partes, normalmente os criadores de conteúdo devem informar aos espectadores, como pode-se ver a seguir:

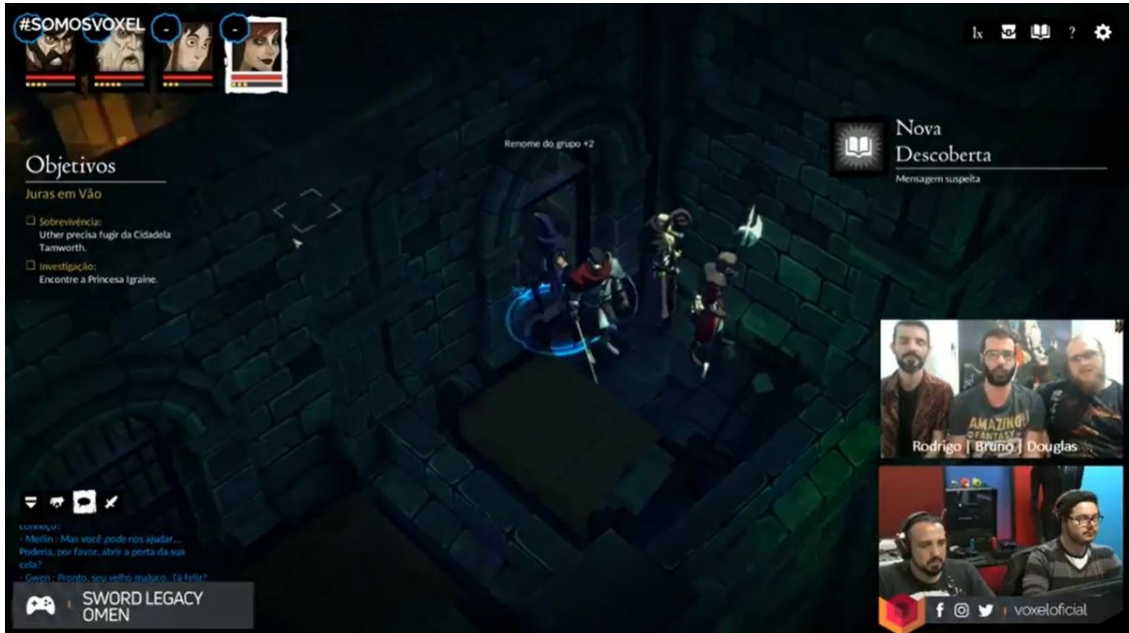
⁴⁸ <<https://www.youtube.com/watch?v=j0gYbVJVams&t=602s>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁴⁹ <<https://www.youtube.com/watch?v=pGBAk13sMBk&t=659s>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁵⁰ <<https://www.youtube.com/watch?v=fj7IAetAOb4>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

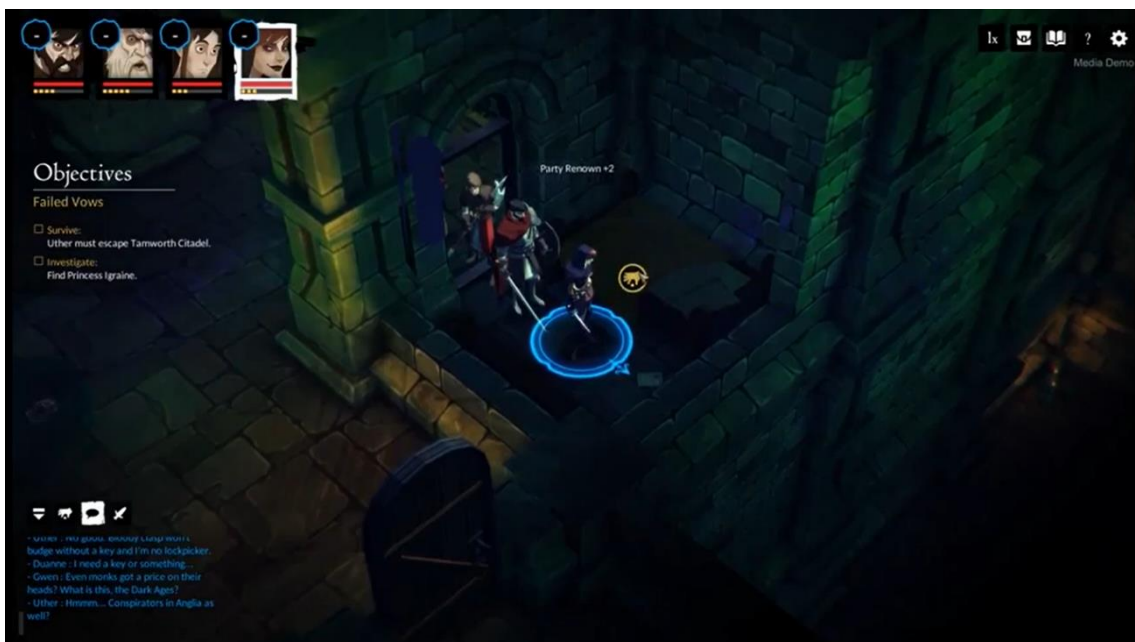
⁵¹ <<https://www.youtube.com/watch?v=xLVhoy49OKc>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

Figura 6 — Captura de tela: canal *Voxel* em *gameplay* com os desenvolvedores de *Sword Legacy: omen*.



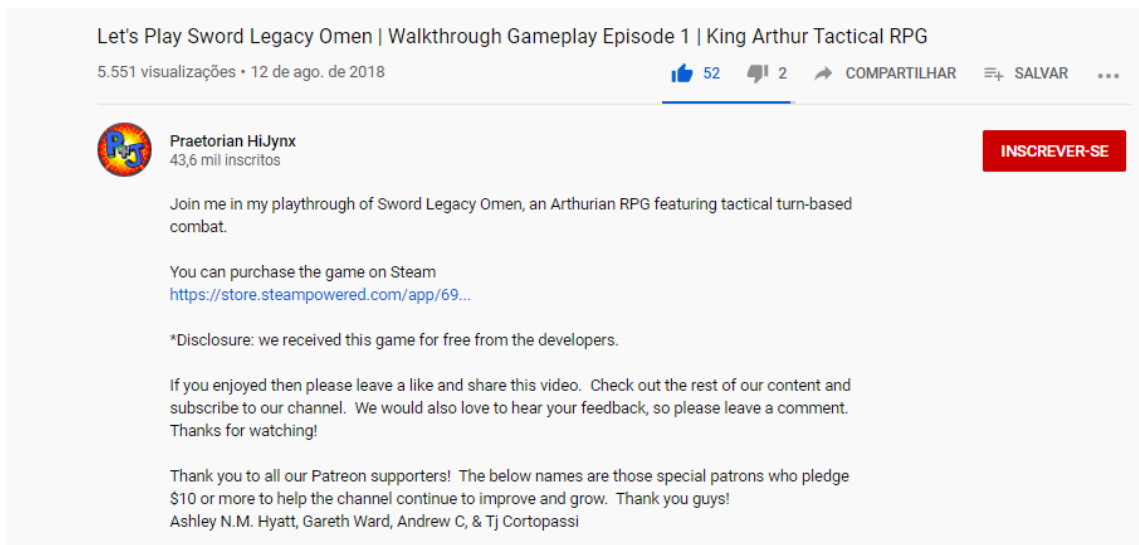
Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=j0gYbVJVAMs&t=602s>>. Acesso em: 26 nov. 2019.

Figura 7 — Captura de tela: *Cultura Game* jogando a versão demonstrativa antes do lançamento.



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=fj7IAetAOb4>>. Acesso em: 26 nov. 2019.

Figura 8 — Captura de tela: aviso na descrição do vídeo de *Praetorian HiJynx*.



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=xLVhoy49OKc>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

No caso do canal *Voxel* (Figura 6), os desenvolvedores estavam com os criadores de conteúdo. No caso do canal *Cultura Game* (Figura 7), pode-se observar que no canto superior direito da tela está escrito “*media demo*”, indicando que se trata da versão demonstrativa. Além disso, os jogadores do canal reafirmam no fim do vídeo que se trata desta versão demonstrativa e que o lançamento do jogo será feito em breve, visto que o vídeo foi publicado nove dias antes que o videogame estivesse disponível na plataforma *Steam*.

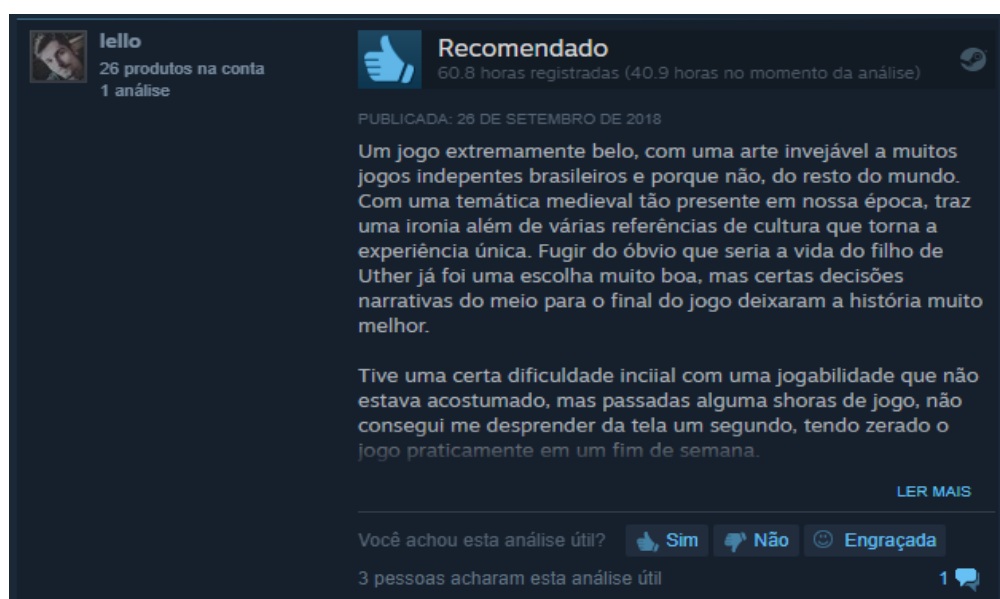
No site da plataforma *Steam*, pude observar que o mesmo fenômeno acontece, os que receberam *Sword Legacy: omen* (2018) gratuitamente para que possam divulgar uma crítica devem indicar a parceria aos outros jogadores interessados:

Figura 9 — Captura de tela de crítica realizada por jogador que recebeu *Sword Legacy: omen* de graça.



Fonte: <https://store.steampowered.com/app/690140/Sword_Legacy_Omen/>. Acesso em: 28 nov. 2019.

Figura 10 — Captura de tela de crítica realizada por jogador que comprou *Sword Legacy: omen*.



Fonte: <https://store.steampowered.com/app/690140/Sword_Legacy_Omen/>. Acesso em: 28 nov. 2019.

Em relação à própria divulgação, os desenvolvedores se mostram muito próximos dos jogadores nas redes sociais. Por meio delas, eles anunciam promoções, publicam etapas da realização do jogo, divulgam eventos em que estarão presentes para mostrar o jogo e conversar com os jogadores e interessados.

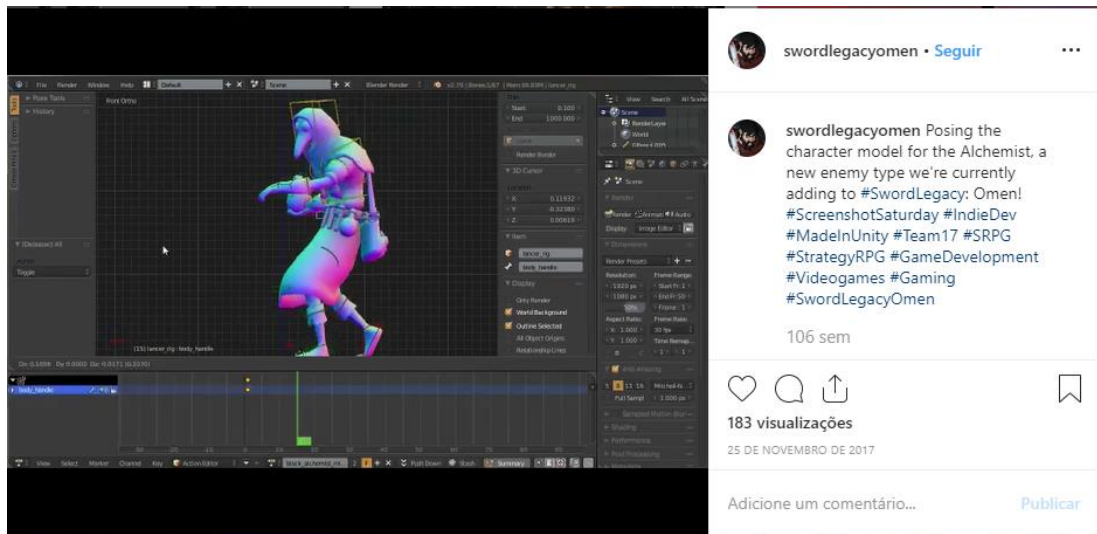
Figura 11 — Convite para ir ao *GameXP* na página do *Facebook*.



Fonte:

<<https://www.facebook.com/swordlegacy/photos/a.1445126222450095/2053165484979496/?type=3&theater>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

Figura 12 — Captura de tela: divulgação em vídeo do processo de criação gráfica no *Instagram*.



Fonte: <<https://www.instagram.com/p/Bb6ezIADDs8/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

Em alguns dos eventos, os desenvolvedores contratam uma *cosplay*⁵² para dar vida à Gwen, personagem feminina que tem destaque na trama. Gwen é a única personagem até o momento que possui um *cosplay*, além disso, em uma das divulgações *online* feita pelos desenvolvedores, uma maquiadora profissional realizou um rápido tutorial mostrando como fazer a maquiagem da personagem.

⁵² <<https://www.instagram.com/mulhermaravilharj/>>. Acesso em 10 dez. 2019.

Figura 13 — Amanda Mello como Gwen no evento de *Sword Legacy: omen* no SENAC de Botafogo, Rio de Janeiro.



Fonte: <<http://bit.ly/2rIDiUV>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

Figura 14 — Captura de tela do tutorial de Rafaela Rocha para cosplay de Gwen no *Instagram*.



Fonte: <<https://www.instagram.com/p/BpkPGXnhL9k/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

Figura 15 — Captura de tela do resultado do tutorial feito por Rafaela Rocha.



Fonte: <<https://www.instagram.com/p/BpkPGXnhL9k/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

Posso observar que a divulgação por meio da maquiagem atrai um público majoritariamente feminino, por ensinar a se tornar essa personagem, além disso também noto que no comentário feito pela página do jogo tem-se o uso de termos como “*girlpower*” que remetem ao empoderamento feminino. Isso é uma forma de mostrar que *Sword Legacy: omen* (2018), como discutirei posteriormente, tem preocupação especial com o sexo feminino. As personagens femininas, embora sejam minoria, são fortes e essenciais para o andamento e desfecho da trama. Portanto, o jogo tenta alcançar um público que, de acordo com a Pesquisa Game Brasil (2019, p. 6), está em crescimento (sendo já a maioria em relação aos jogos de aplicativos).

Figura 16 — Foto do evento sobre *Sword Legacy: omen* no Cinema Nosso no Facebook.



Fonte: <<http://bit.ly/38uL1GZ>>. Acesso em: 1 dez. 2019.

Figura 17 — Foto de um evento no *Instagram*.



Fonte: <<https://www.instagram.com/p/Blf20b9BSBW/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

O **cronotopo externo** no qual o videogame e os sujeitos-fãs-jogadores se situam é de extrema complexidade. *Sword Legacy: omen* (2018) é uma produção independente com muito potencial para ser bem-sucedida no mercado interno e no externo. É possível observar que os desenvolvedores tentam equilibrar os investimentos de divulgação nos dois mercados: aqui no Brasil, eles estão presentes, sempre organizam bate-papos com os jogadores e interessados; no exterior, eles participam de eventos, também tiveram divulgação por meio de canais no *YouTube*. Como visto, a versão demonstrativa do jogo foi disponibilizada apenas em inglês, o que facilitou uma divulgação prévia do jogo no exterior e também no Brasil, pois os jogadores brasileiros que receberam essa versão não tiveram problemas em jogá-la, muito provavelmente devido ao fato de já estarem acostumados a interagirem com vários videogames estrangeiros, que chegam aqui no Brasil, majoritariamente, em inglês (SOUZA, 2015, p. 257).

Portanto, *Sword Legacy: omen* (2018), quanto ao cronotopo externo, situa-se em um universo *offline* pós-globalizado, avançando sempre em termos de tecnologias digitais, e cujos processos de produção e inserção

mercadológica utilizam-se, entre outros, de percursos transmidiáticos, a fim de conquistar espaço, público, mercado.

Passo agora para a análise do **cronotopo interno**, entrando no universo da aventura "em busca de *Excalibur*" e, nesse cronotopo, posso "ser" (ou vivenciar) vários personagens, ou ser a "misteriosa" força que os controla.

Ao refletir a respeito do **cronotopo da narrativa interna**, relembro que o **cronotopo aventureesco** está diretamente relacionado à jornada do herói, em que se tem personagens (sujeitos) que vivem aventuras, que se deslocam no tempo e no espaço, mas que são passivos em relação aos eventos e vivências, sujeitos sempre dependentes da ação do "herói" que, ao fim, "salva" os sujeitos "comuns" de suas aflições ou agruras vivenciadas durante a narrativa (BAKHTIN, 2018, p. 26).

Assim como descrito no cronotopo aventureesco da perspectiva da análise do romance no viés bakhtiniano, a jornada do herói está presente tanto nas histórias arturianas quanto nas narrativas de jogos de RPG, e possuem a mesma lógica: tem-se personagens que saem para uma jornada em busca de algo/alguma coisa (como, por exemplo, uma recompensa ou a recuperação de algum objeto importante). No meio dessa busca, as personagens (sujeitos) encontram diversos obstáculos que testam seus poderes como cavaleiros, magos ou qualquer outra especialidade possível, até que eles tenham que realizar a "luta final na qual os heróis devem retomar todos os conhecimentos aprendidos ao longo de suas jornadas e, depois de concluída a jornada, eles possam voltar seu lugar de origem, como vencedores (CAMPBELL, 2007). Noto, porém que, no cronotopo aventureesco bakhtiniano, a jornada no tempo e no espaço não "alteram" transformam ou modificam as personagens (sujeitos), quer seja em seu modo de pensar ou agir, mesmo que elas se desloquem ou que muitos dias se passem, ao longo da jornada.

Ao refletirmos a respeito da relação entre espaço e tempo nos videogames, temos que:

a narrativa e o próprio tempo são equiparados ao movimento no espaço 3D, à progressão nas salas, nos níveis ou nas palavras. Em

contraste com a literatura moderna, o teatro e o cinema, que são construídos em torno das tensões psicológicas entre os personagens e o movimento no espaço psicológico, esses jogos de computador nos remetem às formas antigas de narrativa, nas quais o enredo é dirigido pelo movimento espacial dos personagens principais: o herói, viajando por terras distantes para salvar a princesa, encontrar o tesouro, derrotar o dragão e assim por diante. (MANOVICH, 2001, p. 214, minha tradução)⁵³

Na narrativa interna (*storytelling* e/ou enredo) *Sword Legacy: omen* (2018), os reinos da Britânia estão destruídos graças à perda da espada Excalibur que, além de estar desaparecida, é procurada por um lorde que gostaria de usá-la em benefício próprio, em sua busca pelo poder. Para trazer paz e segurança a seus lares, Uther Pendragon, Merlin, e seus ajudantes saem a busca da Excalibur. Durante essa busca, essas personagens devem enfrentar diversos obstáculos e batalhas.

Para que a narrativa interna do videogame tenha sua continuidade, o jogador torna-se responsável pela movimentação dos heróis no espaço, de forma que:

[a]s ações do herói são reduzidas ao movimento através do espaço – fuga; perseguição; caçadas -, uma categoria de atividades plenamente reproduzível pelos games de aventura e que constituem justamente seu grande atrativo como jogo eletrônico. (GOMES, 2009, p. 72)

Portanto, o jogador só tem acesso a novos acontecimentos e novos obstáculos à medida que vença e supere os níveis e determinados pela narrativa interna instaurada pelos desenvolvedores do videogame. Nos espaços de tempo entre um obstáculo e outro, tem-se contato com pequenas discussões entre as personagens, momentos de interação para decidirem o que devem fazer em relação à busca da *Excalibur* (essa parte é pré-produzida e gerada automaticamente como parte da narrativa interna, do enredo

⁵³ “narrative and time itself are equated with the movement through 3D space, the progression through rooms, levels, or words. In contrast to modern literature, theater, and cinema which are built around the psychological tensions between the characters and the movement in psychological space, these computer games return us to the ancient forms of narrative where the plot is driven by the spatial movement of the main hero, traveling through distant lands to save the princess, to find the treasure, to defeat the Dragon, and so on” (MANOVICH, 2001, p. 214).

gerado pelos criadores, e não cabe ao jogador interferir e/ou alterar essas interações). Além disso, nessas instâncias interativas, esses sujeitos, componentes (personagens) constitutivos da narrativa no cronotopo interno ao jogo, conversam brevemente sobre os problemas que têm ou tiveram, ao longo do desenvolvimento da trama, narrando sua jornada aventuresca.

No entanto, embora não haja possibilidade de intervenção dos jogadores nesses momentos de interação das personagens, Gomes (2009, p. 73) afirma que o fato de um jogador ter de realizar determinadas tarefas ao longo do jogo, especialmente aqueles pautados pela narrativa centrada na aventura, ativa no sujeito-jogador o seu "instinto de sobrevivência" fazendo com que o jogador passe a se sentir como o sujeito-herói, em questão, nesse cronotopo aventuresco.

Com isso, conforme o jogador vence obstáculos e tem contato com as discussões entre as personagens, ele gera uma movimentação do espaço e cria uma “[...] sequência temporal, forjando um enredo pelo qual, quando muito, se comprova uma história latente sob a estrutura de jogo” (GOMES, 2009, p. 73).

6.2.2 ☉ videogame como gênero: análise de alguns aspectos de estilo e de sua forma composicional

Para discutir aspectos relacionados ao **estilo e à forma composicional** de *Sword Legacy: omen* (2018), resgato as Dez Heurísticas de Nielsen (1994), para análise de interface digital, e o conceito de “partilha do sensível”, desenvolvido por Rancière (2014).

A primeira heurística diz respeito a visibilidade do status do sistema, ou seja, o jogador deve ter uma noção, pelo menos em alguns momentos-chave, em qual parte, no andamento do jogo, ele se encontra (NIELSEN, 1994). O momento mais evidente e principal é proporcionado neste videogame pelo mapa da "Britânia Partida", apresentado ao final de cada missão (Figura 18).

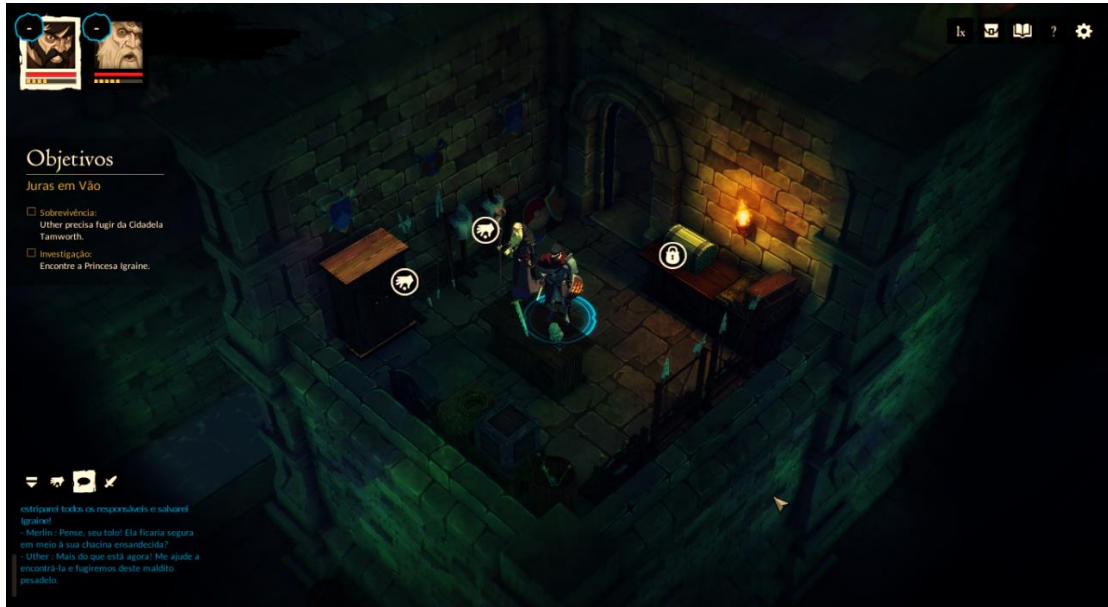
Figura 18 — Captura de tela do Mapa da Britânia Partida.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

É possível, com o andamento do jogo, que o usuário identifique em que momento do capítulo ele está e pelo que ele teria que passar para terminá-lo, pois os capítulos seguem um padrão: exploração inicial, primeiro combate do capítulo, opção de salvar o jogo no segundo momento de exploração, segundo (e último) combate.

Figura 19 — Captura de tela com o primeiro momento de exploração⁵⁴.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

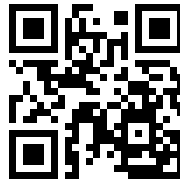
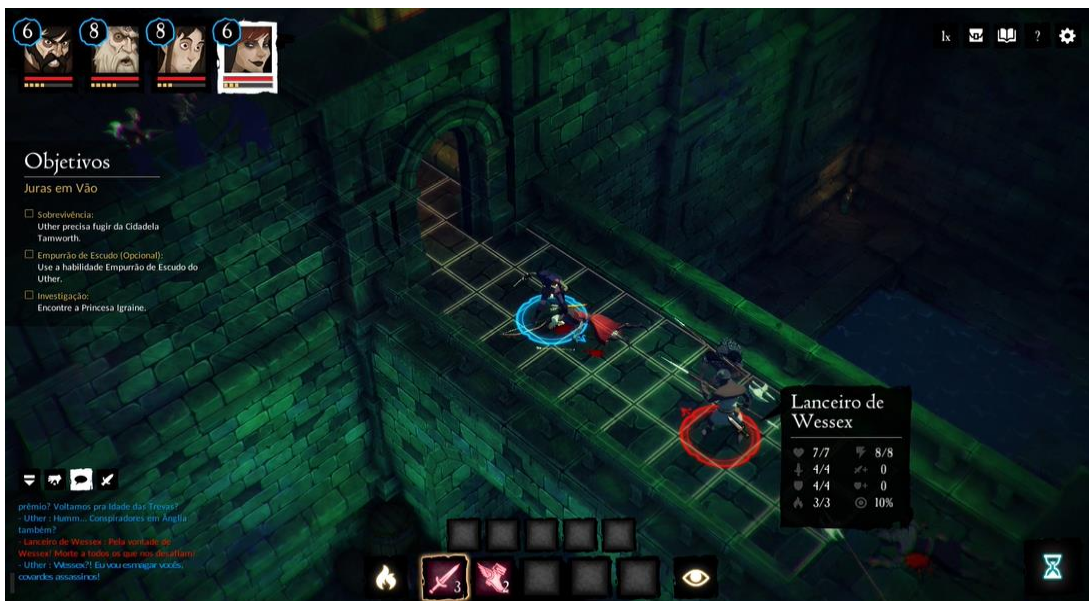


Figura 20 — Captura de tela com o primeiro combate⁵⁵.



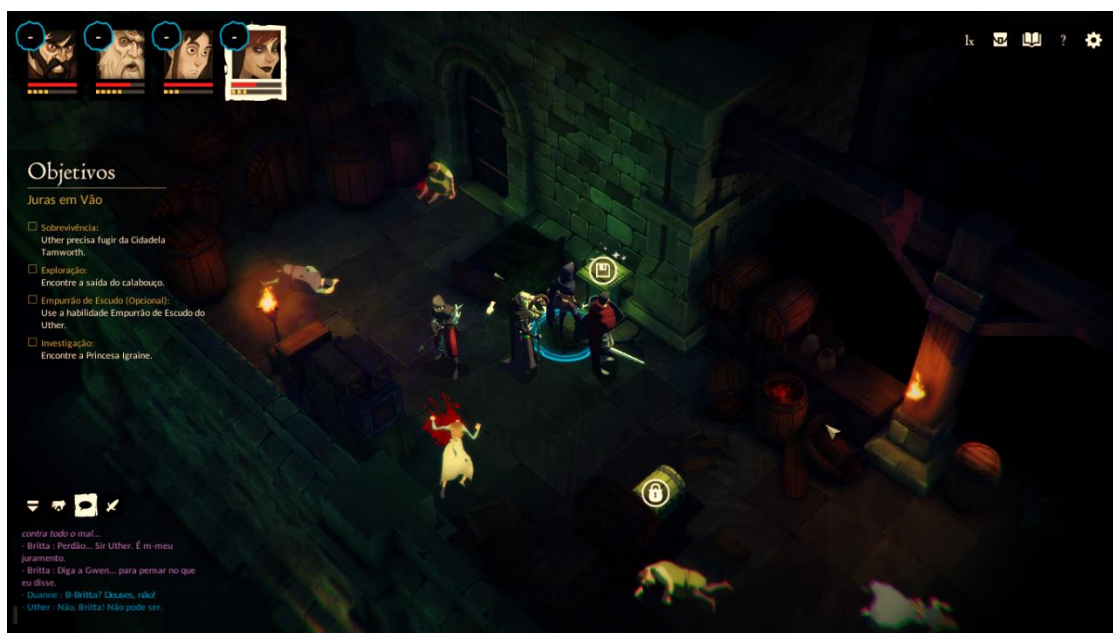
Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

⁵⁴ Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.

⁵⁵ Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.



Figura 21 — Captura de tela com o segundo momento de exploração e ponto seguro⁵⁶.

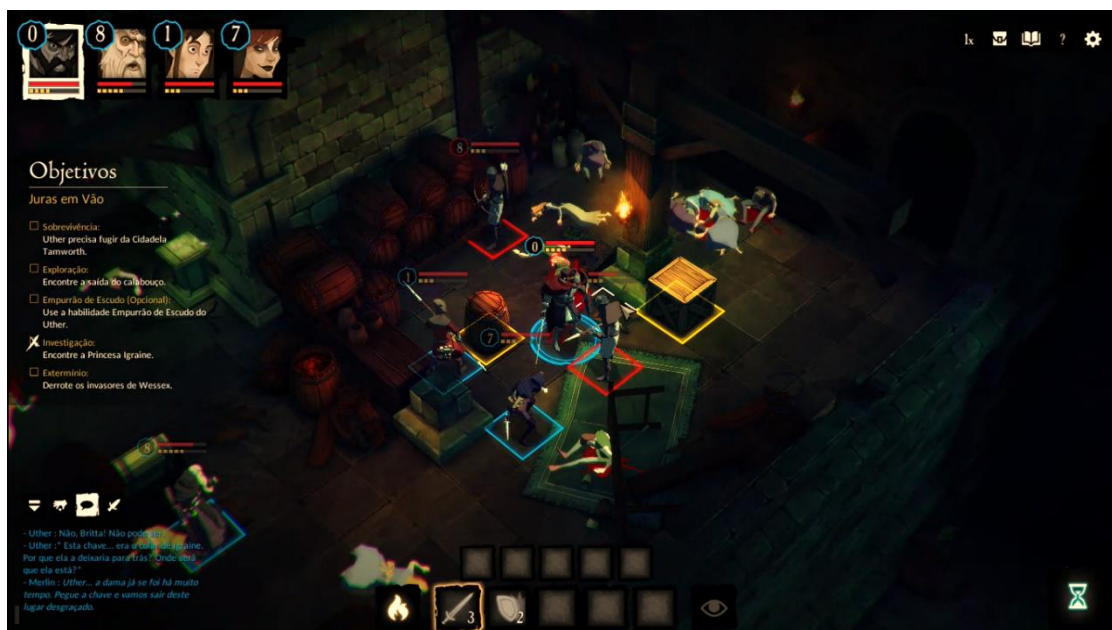


Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).



⁵⁶ Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.

Figura 22 — Captura de tela do segundo combate⁵⁷.



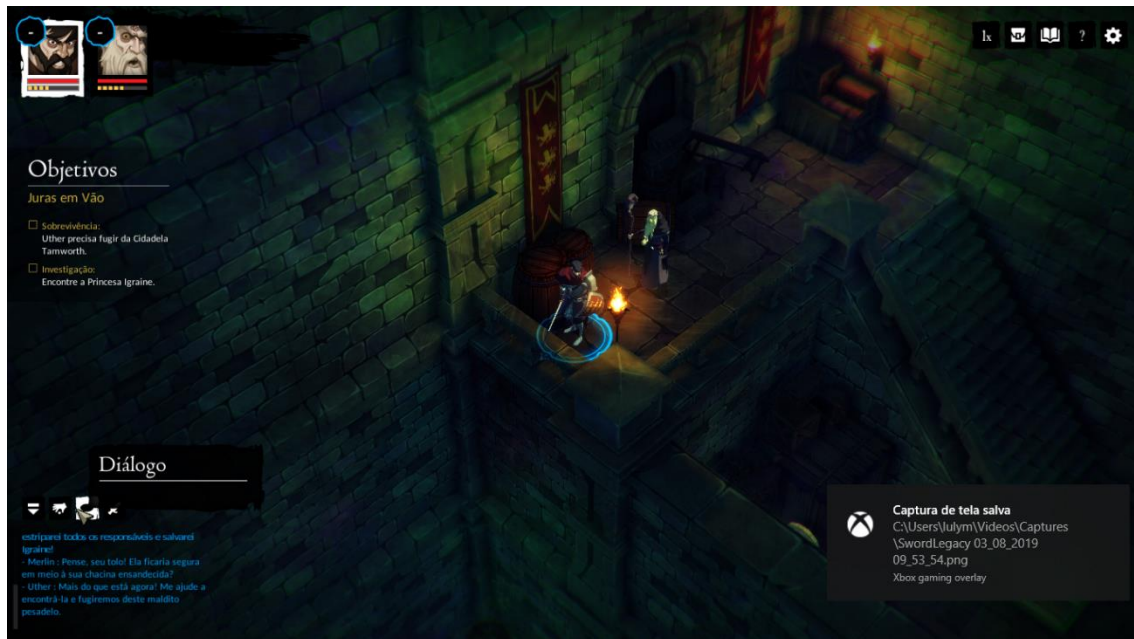
Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).



A segunda heurística de Nielsen (1994) indica que o sistema deve utilizar uma linguagem familiar à do usuário, para que este tenha a maior clareza possível nos momentos em que for procurar informações ou realizar ações dentro do jogo. Ao jogar *Sword Legacy: omen* (2018), percebi que a linguagem é acessível aos jogadores: há ícones reconhecíveis, mas que exibem, de maneira verbal, a função que exercem, caso o usuário passe o mouse sobre eles. A seguir, na Figura 23, mostro uma captura de tela realizada durante o jogo que apresenta o significado do ícone “Diálogo”, apresentado ao passar com o *mouse* sobre o ícone.

⁵⁷ Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.

Figura 23 — Captura de tela: ícone do diálogo.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

Em acordo com a terceira heurística, o usuário deve ter liberdade o suficiente para realizar suas ações desejadas, como iniciar o capítulo novamente ou sair do jogo (NIELSEN, 1994). No entanto, para que se evite possíveis problemas, o sistema, no caso do jogo em estudo, deve emitir um aviso com a intenção de confirmar a ação. Na Figura 24, pode-se verificar que o jogo busca pela confirmação do jogador a respeito da troca de turnos, durante um combate, indicando que ainda seria possível realizar mais movimentos, antes de trocar de turno, e não poder mais se movimentar, enquanto o inimigo atacar.

Figura 24 — Captura de tela: confirmar encerramento de turno no combate⁵⁸.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

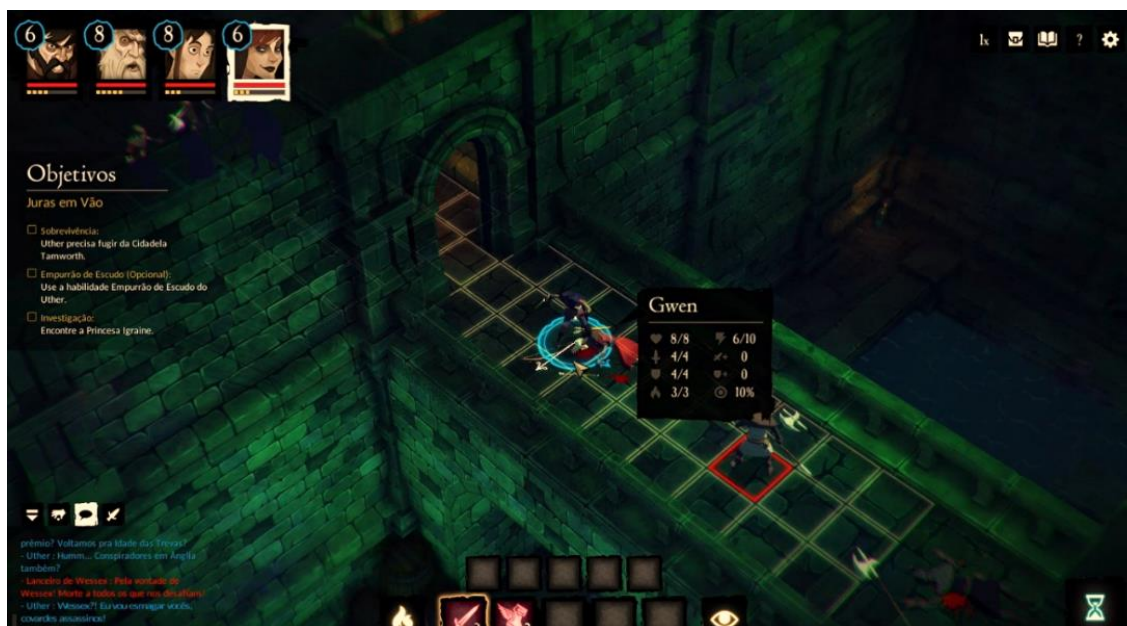


Para que o jogador não se sinta "perdido" durante o jogo, o que poderia atrapalhar o andamento das missões e contribuir para que o jogador desista de continuar a jogar, a quarta heurística aponta que a interface deve seguir padrões e ter consistência na organização (NIELSEN, 1994).

Com exceção da troca de cenário (que faz parte da história do jogo), em *Sword Legacy: omen* (2018), tudo é consistente, os ícones continuam no mesmo lugar. Mesmo com as mudanças de cenários, os jogadores não se sentem perdidos, pois os lugares novos a serem explorados fazem parte do ato de jogar.

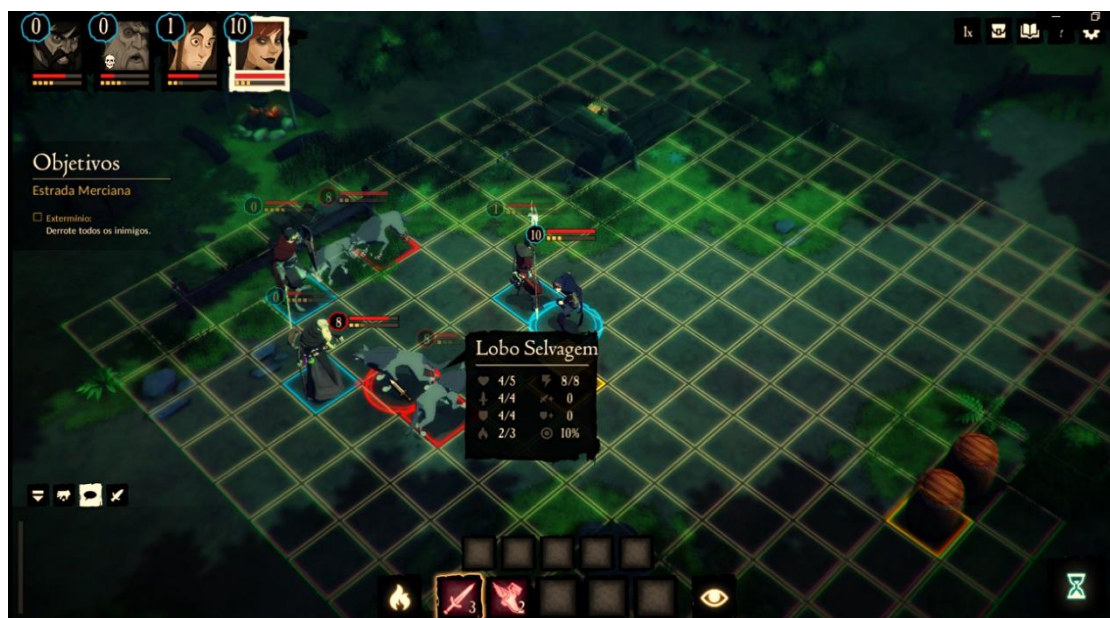
⁵⁸ Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.

Figura 25 — Captura de tela: Gwen no primeiro embate.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

Figura 26 — Captura de tela: Gwen em embate posterior.



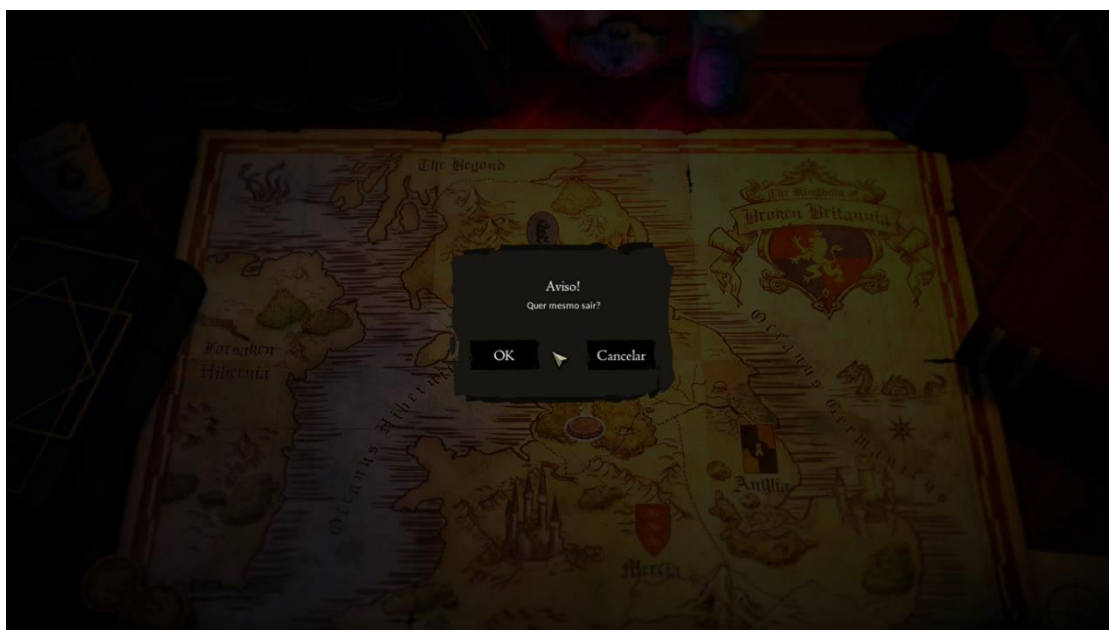
Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

Como é possível notar pelas Figuras 25 e 26, as personagens se encontram em cenários diferentes, com inimigos diferentes, mas temos o padrão do tabuleiro e dos poderes que estão à disposição para o uso, todos se encontram colocados da mesma forma. Assim, o jogador consegue ter

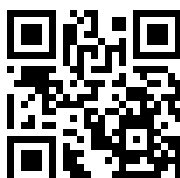
controle das ações que ele acredita que deve tomar com base na estratégia pensada por ele mesmo. Caso não houvesse padrão nas sequências de controle do jogo, o jogador teria que estar sempre em adaptação e não conseguiria planejar seus movimentos, algo fundamental para que ele avance no jogo.

A quinta heurística de Nielsen (1994) trata da prevenção contra erros, os desenvolvedores da interface devem tentar evitar que erros ocorram quando o usuário entra em contato com ela. Como dito na terceira heurística, o usuário se sente livre para explorar o local e para realizar suas ações. A cada ação de risco, o jogo oferece uma confirmação para que o jogador prossiga com ela.

Figura 27 — Captura de tela: confirmação de saída⁵⁹.



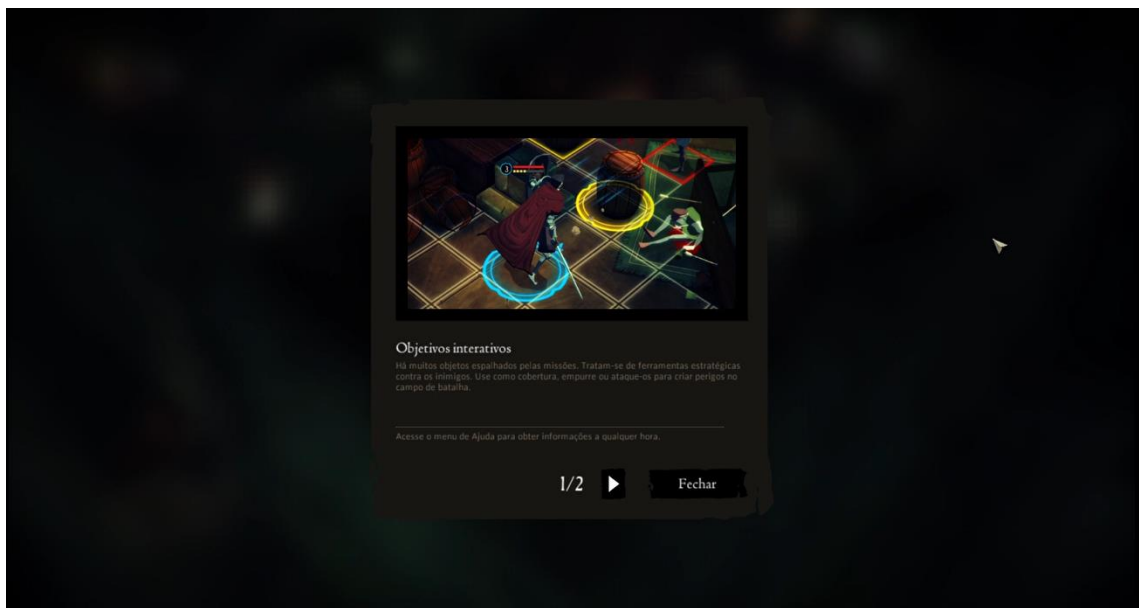
Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).



⁵⁹ Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.

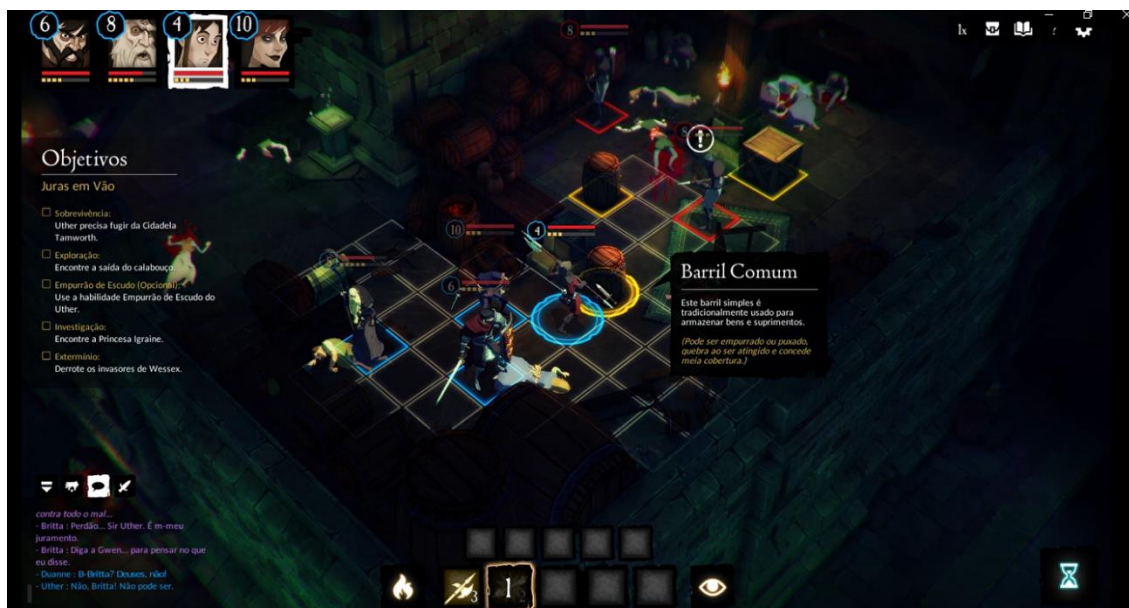
A sexta heurística é fundamental, trata-se fazer com que o usuário reconheça os caminhos pelos quais ele pode seguir quando utiliza a interface, sem que ele tenha o trabalho de ter que ativar sua memória caso passe muito tempo sem ter contato com a interface (NIELSEN, 1994). O jogador não deve perder tempo memorizando suas ações. Ele deve reconhecer o lugar ou as ações que já foram ensinadas no prólogo do game (como se defender, trocar de personagem, atacar, selecionar um tipo de ataque etc.). Assim, ele dá continuidade ao jogo sem ter que se preocupar ou ativar a memória.

Figura 28 — Captura de tela: explicação sobre o uso do barril durante o tutorial.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

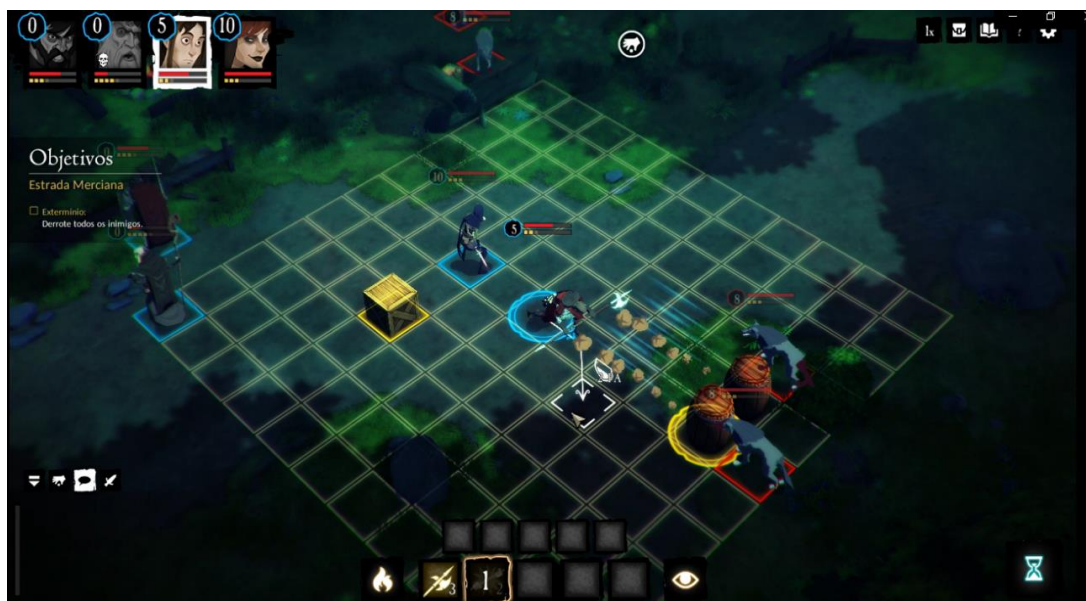
Figura 29 — Captura de tela: explicação da utilidade do barril ao pousar o mouse no objeto⁶⁰.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).



Figura 30 — Captura de tela: uso do barril em combate posterior.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

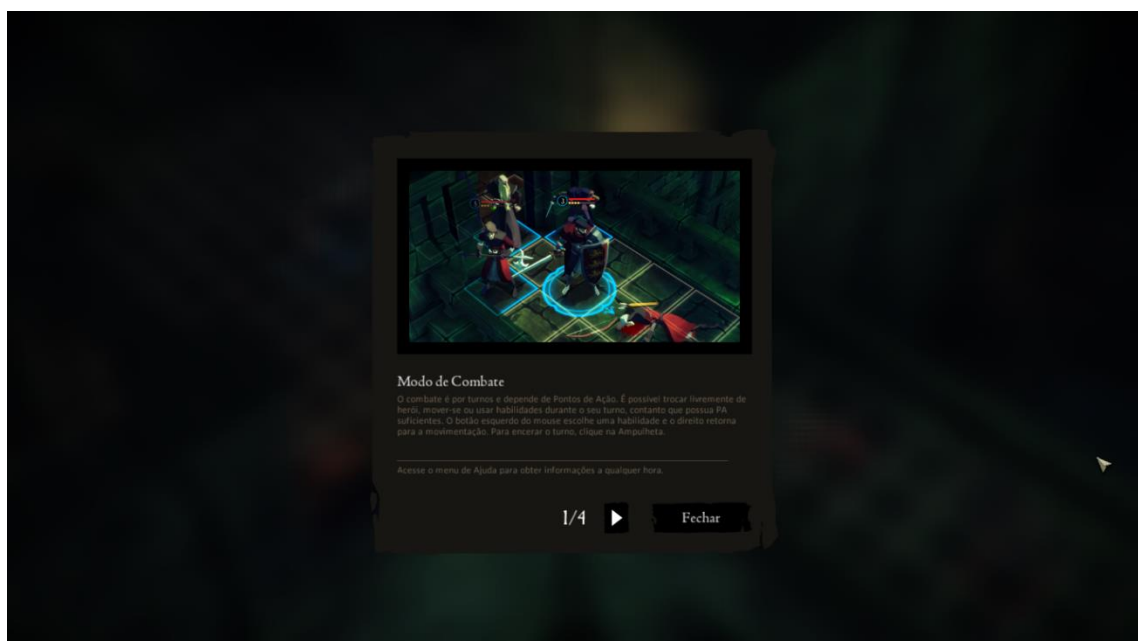
⁶⁰ Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.

Como pode ser observado nas figuras anteriores, o jogador, em um primeiro momento, tem a dica do tutorial de como ele poderia utilizar o barril. Em outros momentos do jogo, toda vez que o jogador pouisa o mouse no barril, a mensagem a respeito de sua utilização aparece, com o intuito de fazê-lo lembrar, sem esforço, que o barril pode fazer parte de sua estratégia de ataque ou de defesa durante o combate.

A sétima heurística (NIELSEN, 1994) propõe que a utilização da interface deve tentar agradar tanto o usuário iniciante quanto o experiente, ou seja, deve apresentar flexibilidade de uso, como os atalhos do teclado, por exemplo.

Sword Legacy: omen (2018) pode ser jogado tanto por jogadores mais experientes quanto por jogadores que não tiveram oportunidades de jogar com videogames anteriormente. Para isso, há o tutorial no prólogo (Figura 31), que insere os *gamers* dentro do mundo criado para o jogo. As ações requeridas no tutorial não são fáceis e, na verdade, fazem parte do jogo e servem como treinamento para batalhas mais difíceis que ocorreram, inevitavelmente, com o avanço da história.

Figura 31 — Captura de tela do tutorial de combate.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

Estética e design minimalista é a indicação da oitava heurística (NIELSEN, 1994), o que significa que a interface deve apresentar apenas as informações que são necessárias e que podem contribuir com para que o usuário tenha uma boa experiência.

Como podemos ver na Figura 32, o videogame respeita essa função, os ícones presentes nos cantos das telas não atrapalham as batalhas e todos podem vir a ser necessários no decorrer do jogo.

Figura 32 — Captura de tela do modo exploração do videogame⁶¹.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).



A nona heurística (NIELSEN, 1994) indica que os desenvolvedores devem pensar em uma maneira que faça com que os usuários possam diagnosticar os próprios erros, oferecendo a eles soluções construtivas.

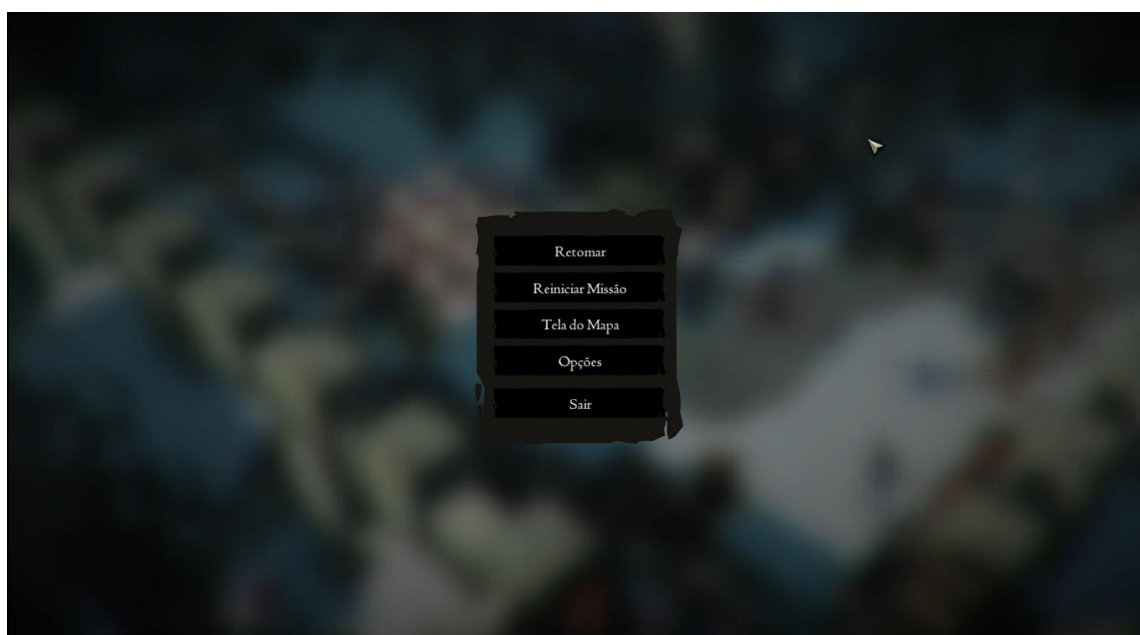
Talvez, por se tratar de um videogame, essa heurística mostre-se mais debilitada, no objeto em questão, pois espera-se que o jogador entenda, por

⁶¹ Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.

meio das sequências apresentados no jogo, qual foi o “seu erro” e o que ele poderia fazer para consertá-lo: ele poderia recarregar o capítulo novamente do começo, como se nunca tivesse jogado aquele trecho anteriormente, ou ele pode recarregar o capítulo a partir do ponto seguro (o qual aparece entre o primeiro e o segundo combate). Em relação a ações que se concentram nos atos de salvar o jogo ou sair, o jogador é consultado antes de concretizar a ação.

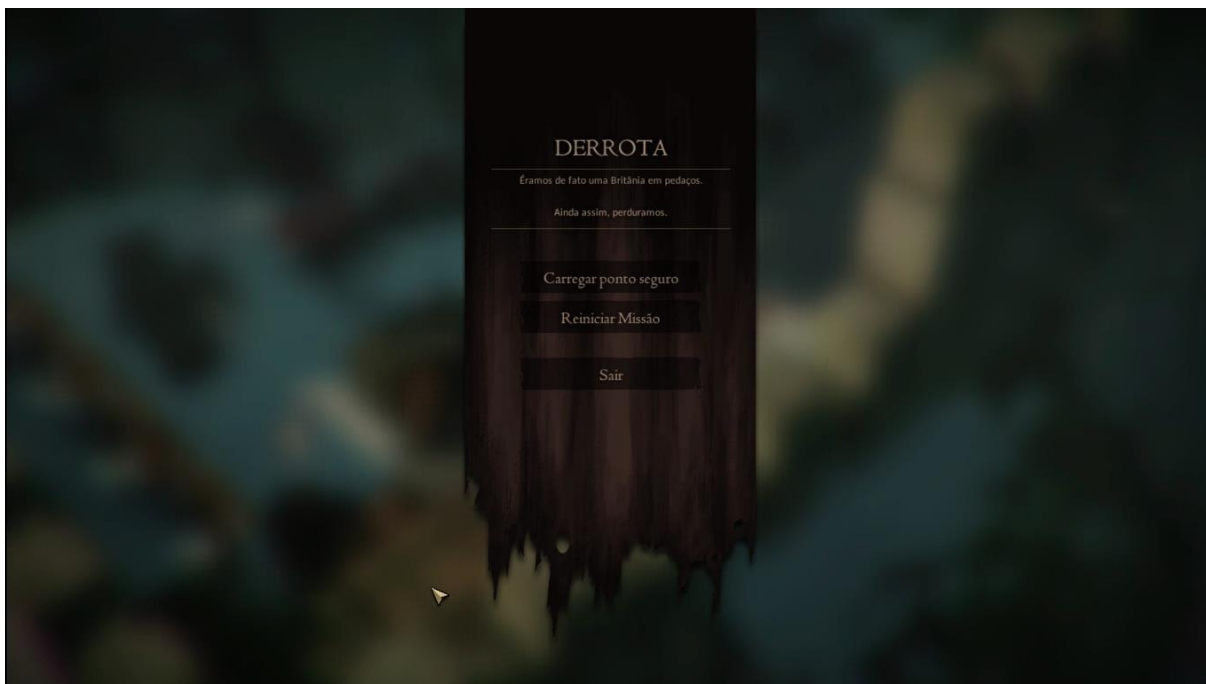
Nas figuras a seguir, as capturas de tela mostram os momentos em que o jogador pode voltar no jogo, reconhecendo seus erros estratégicos, e refazer o percurso da missão. Na Figura 33, trata-se de uma captura de tela realizada por mim enquanto estava no primeiro combate da missão (portanto não havia a opção de carregar o ponto seguro). Na segunda, a captura de tela mostra a derrota de combate sofrida por mim, como era o segundo combate da missão, eu poderia recarregá-la a partir do ponto seguro (exemplo na Figura 33) ou reiniciar a missão. Na terceira figura, temos a opção de reiniciar a missão, em caso de não estarmos satisfeitos com as nossas performances. Ao voltar a um ponto da missão, podemos recuperar personagens que foram muito feridos e ter melhores resultados que poderão ser úteis no decorrer do jogo.

Figura 33 — Captura de tela: reiniciar missão.



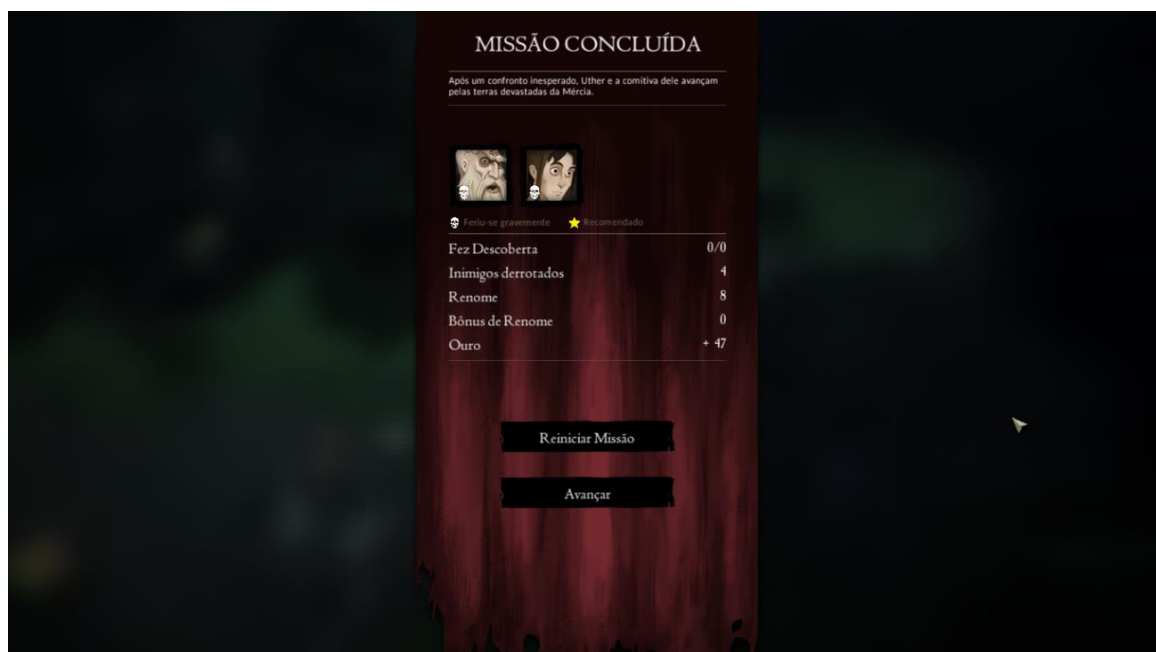
Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

Figura 34 — Captura de tela da derrota: opções de procedimento.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

Figura 35 — Captura de tela de missão concluída: opções de procedimento.

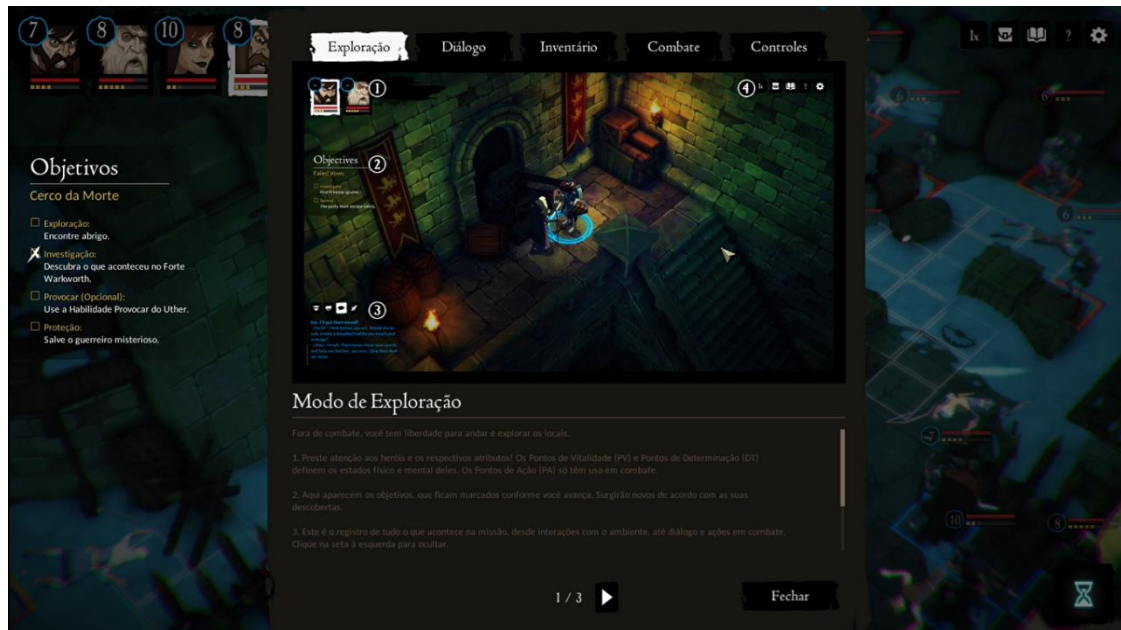


Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

A décima, e última heurística (NIELSEN, 1994), é sobre a documentação da interface e a ajuda. No videogame, a ajuda está presente

no canto superior direito da tela, seu ícone é o ponto de interrogação, ao lado da engrenagem, sumindo apenas em momentos de cenas não controladas pelo jogador.

Figura 36 — Captura de tela: janela de *Ajuda* aberta.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).



Ao refletir sobre a interface de *Sword Legacy: omen* (2018), como jogadora deste videogame em específico (mas com pouca experiência como *gamer*), e tendo como base as Dez Heurísticas de Nielsen (1994), acredito que esse jogo computacional atenda expectativas quando se trata desse aspecto, especificamente. Penso, também, que realizar uma análise breve por meio dessas heurísticas possa dar ao leitor desta pesquisa uma referência em relação ao funcionamento do jogo, como interface, destacando que pode haver momentos em que algumas heurísticas não são plenamente atendidas por ter a intenção de desafiar o jogador e de mantê-lo focado para concluir a missão.

Tendo apresentado as usabilidades de *Sword Legacy: omen* (2018) em sua forma composicional e estilo como interface digital, passo a retomar as reflexões a respeito da “partilha do sensível”, a fim de que tenhamos um olhar especial para o jogo como expressão artística e visual, em seu **estilo e em sua forma composicional**.

O representativo de Rancière (2014), o qual diz respeito sobre a visibilidade e a apreciação da arte, faz-me refletir que os elementos artísticos presentes no videogame analisado são provenientes de uma partilha do sensível estabelecido entre os desenvolvedores do videogame que, pela entrevista concedida ao canal *Voxel* em 2018, mencionaram que os traços foram baseados em filmes da Disney como o *Caldeirão Mágico* (1985), o qual marcou suas infâncias.

Quadro 1 — Estilo e forma composicional de *Sword Legacy: omen*.

<i>O cadeirão mágico</i> (1985)	<i>Sword Legacy: omen</i> (2018)
Cenário escuro; Maior parte das cenas no castelo; Não sabemos se é dia ou se é noite; Tons de cinza e de marrom; Muito musgo e gosmas verdes; Personagens principais vivos, olhos grandes e expressivos, se destacam em relação ao cenário (como se não pertencessem ao castelo – o que é verdade e o objetivo é justamente sair do castelo);	Cenário escuro; aparentemente sempre noite ou ao entardecer; Os personagens se deslocam pelo ambiente medieval, passam por castelos, florestas, aldeias, tavernas etc.; Tons de cinza e de marrom, também há musgos, gosmas verdes. Há cenas mais violentas, muito sangue; Os personagens possuem aspectos físicos variados, parecem mais obscuros, mais tensos. Eles combinam com o ambiente da Antiga Britânia.

Fonte: elaborado pela autora.

A partilha do sensível (RANCIÈRE, 2014) está diretamente ligada às (re)apropriações e (res)significações de sentidos (estéticos) que permeiam as comunidades nas quais os desenvolvedores circulam. Por meio da identificação com *O caldeirão mágico* (1985), uma animação que também trabalha com a jornada do herói (CAMPBELL, 2007) e tem semelhanças com histórias arturianas (lembra muito outra animação citada por eles, *A espada era a lei* (1964), que é sobre o rei Arthur ainda criança), os desenvolvedores se apropriaram dos traços e de elementos que remetem ao desenho, criando algo inédito, três décadas depois. É exatamente o movimento que a partilha do sensível segue: a estética é um recorte de um tempo e espaço, que trata do visível e do não visível; a política diz respeito a quem pode ou não criar ou apreciar a arte, assim uma obra artística produz um sentido que é partilhado, que tem algo comum, identificável, mas essa obra também é inédita e tem a sua própria voz.

Mesmo tendo sua própria originalidade, os desenvolvedores sempre dão os créditos à animação da Disney, como forma de honrar uma produção que foi muito importante em sua constituição, como sujeitos-fãs-jogadores. Eles também utilizam essa questão como estratégia de marketing, para atrair outros fãs, que nutrem carinho pelas produções da Disney.

Figura 37 — Captura de tela de *fanart* feita por um dos desenvolvedores reimanginando as personagens de *Sword Legacy: omen* (2018) n' *O caldeirão mágico* (1985).



Fonte: <<https://www.instagram.com/p/BldFZL-B0db/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

Na Figura 37, é possível notar a (re)apropriação realizada pelos desenvolvedores em *Sword Legacy: omen* (2018). É interessante que, apesar de ter sido Igor Pessoa, um dos desenvolvedores do videogame, quem criou a ilustração, a equipe a classifica como “*fanart*” (arte de fã) e não como algo “originalmente” seu. Os próprios desenvolvedores configuram-se, assim, como sujeitos-fãs-jogadores, tanto da produção da Disney, quanto de sua própria produção.

Tendo realizado minhas reflexões sobre o aspecto estético e visual de *Sword Legacy: omen* (2018), passo a discutir brevemente a narrativa interna do jogo, como ele se constitui, a fim de que se tenha uma noção de como seria a experiência do jogador com o objeto em seu aspecto mais descritivo. Depois, passarei para minhas reflexões sobre como o **sujeito-fã-jogador** pode se constituir nas e pelas (re)apropriações e (res)significações das narrativas arturianas, baseando-me nos conceitos apresentados nos capítulos 4 e 5 desta dissertação.

6.2.3 É hora de jogar

Ao entrar no jogo, a fim de explorar o novo espaço e de viver novas aventuras, o jogador encontra um jogo com duas camadas: a que eu chamarei de “observação”, pois é uma camada em que o jogador não *controla* as *personagens*, e a camada “interação”, na qual ele controla os passos das personagens, explora os cenários, elabora estratégias de combate e as executa.

No entanto, devo destacar que, apesar de diferenciar as camadas com as denominações “observação” e “interação”, isso não significa que o jogador é passivo enquanto observa o jogo: ele está em diálogo com o jogo, nessa camada, é como se ele assistisse a um filme ou lesse um livro, ele adentra a história da narrativa, identifica-se ou não com as personagens ou com as situações nas quais se encontram, faz suposições a respeito do rumo da história, elabora críticas e traça relações com a sua própria historicidade

como sujeito. Sendo assim, o sujeito é *sempre* ativo, está sempre respondendo ao enunciado, como postula Bakhtin (2017).

Na camada de observação, o jogador tem contato com os momentos de contextualização da história e com o seu desenvolvimento. Posso dizer que é por causa desta camada que eu, como jogadora, sinto-me inspirada a continuar o jogo: eu quero saber o que está acontecendo, quais são os pensamentos e as histórias de vida das personagens que eu controlo na camada ativa, e fico curiosa para saber o destino da Britânia Partida e, principalmente, onde *Excalibur* está escondida e como as personagens principais chegaram até ela (por meio das minhas estratégias de jogo).

Nessa camada, há três momentos específicos: o primeiro é a reconstituição de fatos que já aconteceram ou que estão acontecendo enquanto as personagens principais realizam sua jornada; o segundo é a troca de diálogos entre as personagens principais durante a exploração dos locais, eles discutem estratégias, fazem comentários a respeito do local e tentam entender como se encontra a situação atual e real da Britânia Partida, ou seja, eles compartilham das preocupações que o jogador possa ter no momento em que joga e explora os cenários; e o terceiro momento é o diálogo entre as personagens depois do segundo combate ou durante o acampamento, no qual podemos conhecer mais profundamente seus pensamentos, medos, anseios, suas histórias de vida e, assim, proporcionam ao jogador uma noção maior da dinâmica daquele grupo de personagens tão diferentes entre si, mas que possuem o mesmo objetivo: salvar a Britânia Partida.

Figura 38 — Captura de tela do primeiro momento: contextualização da narrativa⁶².



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).



Figura 39 — Captura de tela do segundo momento: diálogo durante a exploração⁶³.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

⁶² Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.

⁶³ Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.

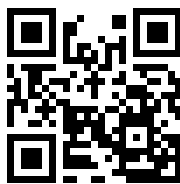
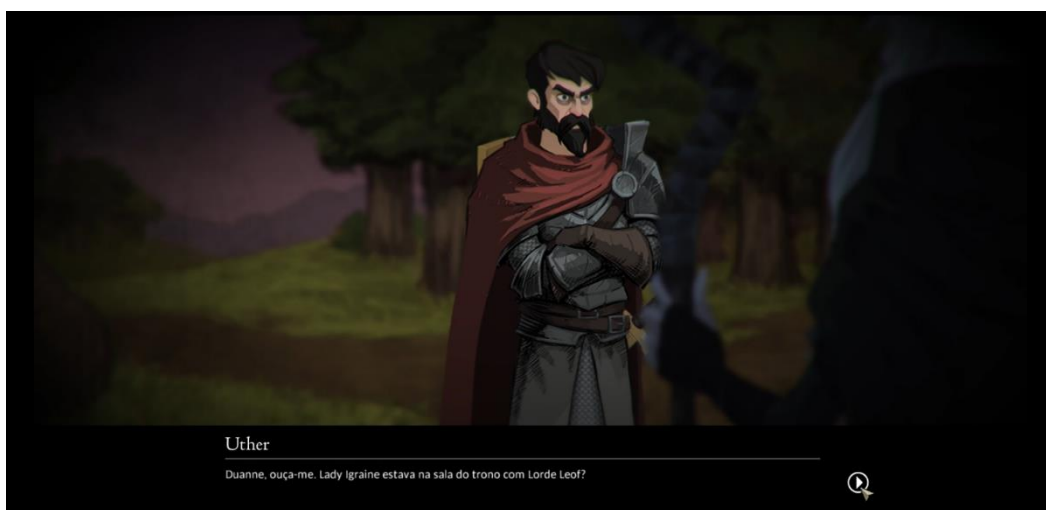
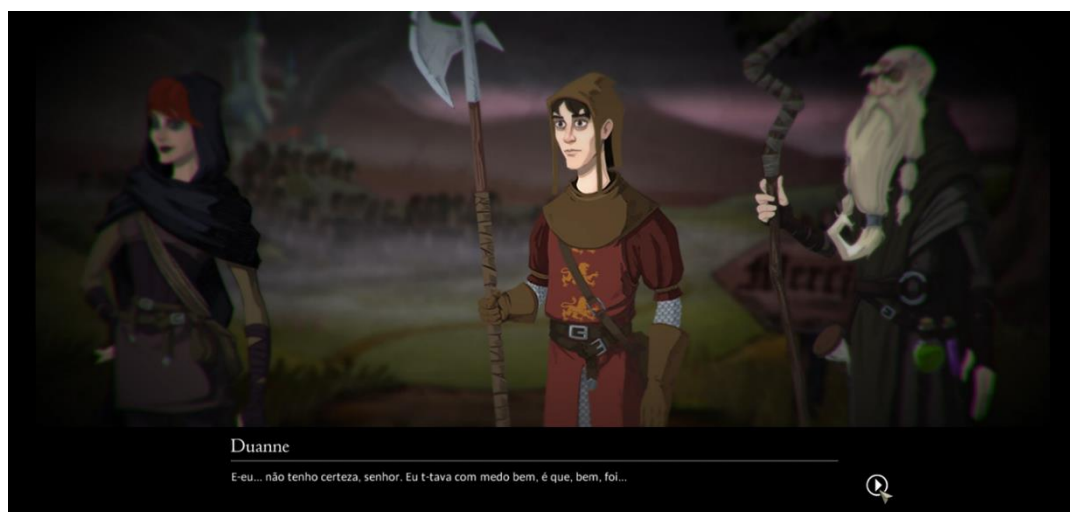


Figura 40 — Captura de tela do terceiro momento: diálogo entre capítulos
— Uther⁶⁴.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

Figura 41 — Captura de tela do terceiro momento: diálogo entre capítulos
— Duanne.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

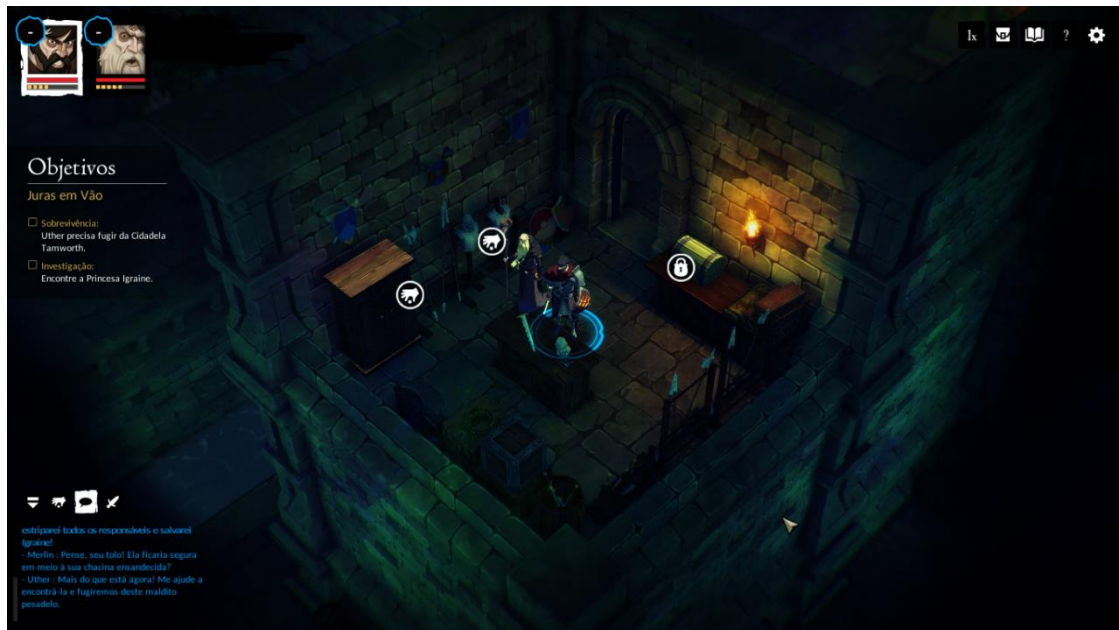
⁶⁴ Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.



Na camada interativa, o jogador tem a possibilidade de explorar o cenário em que se encontra e de combater o inimigo. A exploração é, de certa forma, limitada: o jogador pode controlar as personagens no cenário, explorar alguns quartos e câmaras, mas não é em todo lugar que ele consegue entrar. Há portas que não têm a possibilidade de serem abertas, por exemplo. Os locais que podem ser explorados são indicados por um ícone de uma porta de madeira entreaberta com uma flecha indicando o interior do que a porta guarda, há também portas e baús com cadeados, que são facilmente abertos por Gwen.

Durante a exploração, há elementos que podem ser coletados para o inventário do grupo, podem ser poções que curam problemas específicos adquiridos durante os combates, ataduras e alguns apetrechos que são atribuídos a grupos específicos de personagens (cavaleiro, ladra, feiticeiro, ferreiro, padre etc.). Os objetos coletados ou os que já vieram com as personagens podem ser vendidos quando há lojas disponíveis nas aldeias, antes ou depois de entrar no capítulo seguinte. Além dos objetos, há também a possibilidade de encontrar dinheiro e pergaminhos com informações que contribuem para o entendimento da situação em que as personagens se encontram, ou, ao contrário, aumentam o mistério e atiçam a curiosidade do jogador.

Figura 42 — Captura de tela: exploração do cenário⁶⁵.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).



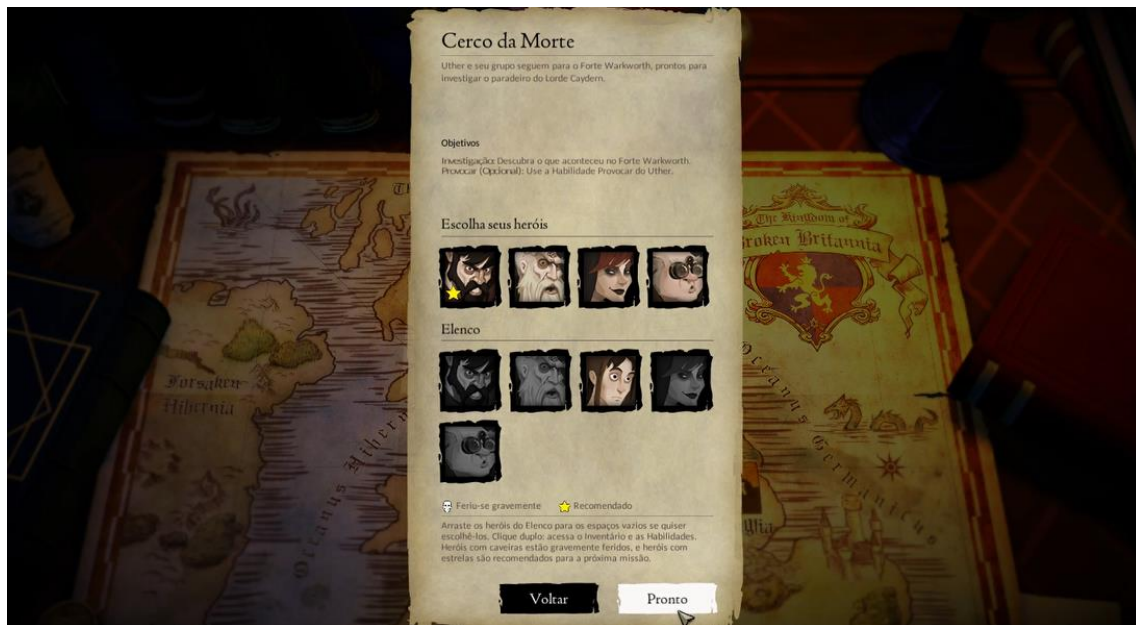
Pode-se esperar dois combates a cada capítulo. Antes do capítulo começar, o jogador deve escolher as quatro personagens para controlar em campo. As personagens vão aparecendo aos poucos durante a jornada, serão um total de oito: Uther (o líder), Merlin, Duanne, Gwen, Felix, Ferghus, Flint e Gorr. Cada uma delas tem características próprias, portanto, o jogador tem que estar sempre atento à estratégia que ele pretende usar, visto que ele terá que escolher apenas metade delas para os combates e exploração.

Em apropriação e (re)criação do universo arturiano, os desenvolvedores tomaram Uther como um cavaleiro forte, porém com problemas em relação ao seu posicionamento como protetor do rei, já que ele passa a história do videogame se culpando por ter falhado na segurança de seu rei (que foi assassinado pelo inimigo) e de sua filha, a princesa Igraine (que foi sequestrada por Gorlois, personagem já conhecido pelos fãs como

⁶⁵ Assista à cena: Excalibur é a senha para o vídeo.

um primeiro marido de Igraine em algumas versões). Esse ar melancólico e preocupado de Uther, além de seu brilhante histórico como cavaleiro principal, faz com que ele seja a personagem que lidera toda a missão e que possui uma grande força e vantagem durante as batalhas. Assim, mesmo que o jogador possa escolher não colocar Uther em um capítulo do jogo para lutar em batalhas, fica subentendido que ele é a personagem que possui mais valor ao longo da jornada, pois, além disso, ele é sempre sinalizado com uma estrela como “personagem recomendado”.

Figura 43 — Escolha dos heróis para entrarem em campo.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

Em relação às outras personagens criadas para controle do jogador, cada uma tem a sua personalidade, sua própria história de vida, que afeta suas posições no que diz respeito à situação enfrentada pela Britânia Partida e a seus comportamentos, formas de falar etc. Os desenvolvedores criaram personagens diferentes entre si e que podem ser identificadas com personagens de outras produções que envolvem o ambiente de histórias de fantasia, que possuem guerreiros e magia. Por exemplo: Duanne é um aprendiz, ele era um leitor assíduo que decidiu viver suas próprias aventuras e se tornar um cavaleiro. Neste ponto, há várias produções que possuem a figura de um aprendiz, que também passa pela sua própria

jornada do herói. Por Duanne, também é possível que algum jogador de identifique com ele, como foi o meu caso e, para mim, estou vivendo uma de minhas (várias) aventuras arturianas ao jogar *Sword Legacy: omen* (2018).

Outra personagem que também recebe muita atenção é Gwen, uma ladra muito astuta que começou a ganhar fama pela Britânia Partida quando se inicia a narrativa do jogo. Ao criarem uma personagem feminina forte, acredito que os desenvolvedores tinham em vista que poderiam, certamente, atrair jogadoras que se identificam com o gênero feminino e que poderiam abandonar o jogo se houvesse apenas a princesa Igraine no papel de donzela em perigo. No entanto, com o avançar do jogo, Igraine se mostra uma mulher forte, corajosa e inteligente apesar de sua situação. Além delas, em uma curta cena no começo da aventura, há Britta, uma jovem cavaleira que se sacrificou para ajudar Uther a avançar com o seu objetivo. As histórias arturianas sempre apresentaram personagens femininas, as mais antigas teriam lindas donzelas da nobreza e em perigo, ou então feiticeiras lindas e más, como podemos ver na obra de Howard Pyle (2013), nas cenas de Guinevere e Nimue. Contudo, com o crescente número de público feminino no mundo dos videogames (PGB19, 2019, p. 6), e com a luta por uma representatividade real que de fato falem com as mulheres, os desenvolvedores tiveram a preocupação de estabelecer um diálogo com elas, tanto dentro da narrativa do jogo, quanto nas divulgações realizando parceria com a *cosplay* Amanda Mello, como Gwen, e com a maquiadora Rafaela Rocha, que ensinou a fazer a maquiagem para o *cosplay* da mesma personagem no *Instagram*.

O sujeito que enuncia espera uma interação, uma resposta do interlocutor (Bakhtin, 2016), portanto, o jogo de criação das personagens e dos ambientes pelas quais ela passa foram pensados cuidadosamente tendo em vista o público, ou seja, o interlocutor pretendido, pois, como informa Bakhtin (2016, p. 29) todo enunciado tem um endereçado, embora nem todo o interlocutor seja aquele a quem se endereçou tal enunciado.

Ademais, a partir da minha experiência como fã, penso que esses desenvolvedores, sujeitos-fãs-autores, também têm sua própria história de formação como apreciadores e, não só colocaram elementos que remetessem

a suas inspirações, como também estão sempre a comentar ou a relacionar ao jogo com essas produções ao darem entrevistas ou fazerem propaganda do jogo.

Figura 44 — Convite para conhecer *Sword Legacy: omen* e para o evento *Game of Boards*, Rio de Janeiro.



Fonte:

<<https://www.facebook.com/swordlegacy/photos/a.1445126222450095/2022541691375209/?type=3&theater>>. Acesso em: 29 nov. 2019.

No enunciado acima, que é uma captura de tela de postagem publicada na página oficial do *Facebook*⁶⁶ de *Sword Legacy: omen* (2018), é possível identificar uma alusão à propaganda das forças armadas americanas durante a Primeira Guerra Mundial (THE EDITORS OF ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA, 2019, [s. p.]), como se pode ver a seguir:

66

<<https://www.facebook.com/swordlegacy/photos/a.1445126222450095/2022541691375209/?type=3&theater>>. Acesso em: 29 nov. 2019.

Figura 45 — Poster utilizado para recrutar soldados na Primeira Guerra Mundial criado por James Montgomery Flagg (1917).



Fonte: <<https://www.britannica.com/topic/Uncle-Sam>>. Acesso em: 7 dez. 2019.

A imagem de Tio Sam apontando o dedo e com o escrito *I want you* é muito famosa até os dias atuais, e é provável que o público que possui interesse no videogame a conheça, por ter acesso a mídias responsáveis pela disseminação de informação, como o próprio *Facebook*, por exemplo. Neste enunciado, no lugar do Tio Sam e das cores que remetem à bandeira dos Estados Unidos, vemos Uther, que lidera o grupo durante a jornada, saindo de uma moldura elaborada e com o tabuleiro que faz parte do cenário do jogo em segundo plano.

Depois da interjeição “ei” usada para chamar o interlocutor, há imediatamente uma tentativa de identificação pelos gostos dos autores do videogame com os gostos do receptor que eles imaginaram ao produzir o conteúdo do jogo. É interessante que o primeiro “gosto” colocado é a referência aos estúdios de animação e produção cinematográfica da

*Disney*⁶⁷, poderosa indústria de entretenimento e conhecida por produções de animação que tem como temas principais releituras de contos de fadas, neste caso, os autores querem remeter a duas produções que não são tão famosas quanto as outras: *O caldeirão mágico* (1985) e *A espada era a lei* (1964). Em uma entrevista, quando perguntados sobre a inspiração para a criação do jogo, nos quesitos de história e de traços dos desenhos, os desenvolvedores primeiramente mencionaram essas duas produções, que foram muito marcante para eles durante a infância e que apresentam um cenário mais obscuro, medieval e cheio de aventuras, além da serem histórias voltadas à jornada do herói (CAMPBELL, 2007).

Em seguida, os criadores citam *Game of Thrones* (2011-2019), uma série televisiva bem-sucedida mundialmente produzida pela HBO, cuja última temporada foi lançada ainda no ano de 2019. *Game of Thrones* possui mais de uma personagem passando pela jornada do herói (CAMPBELL, 2007), apresenta grandes batalhas e lutas pela conquista de território e poder, temas que também são abordados em *Sword Legacy: omen*, que operam no cronotopo aventureso (BAKHTIN, 2018, p. 25-26)

Por último, há menção à *Excalibur*, o que causa um certo estranhamento e chama a atenção do leitor que conhece cada um dos elementos mencionados: diferentemente de *Disney* (uma grande empresa de entretenimento, que inclui produtoras cinematográficas, entre outras vertentes) e de *Game of Thrones* (uma série para televisão), *Excalibur* é um objeto e não possui um conteúdo produzido por ela, como os demais exemplos a que recorre o anúncio. Contudo, como dito anteriormente, os desenvolvedores acreditam que, se houver a possibilidade de continuar com o projeto, eles focariam na saga da *Excalibur*, ou seja, a espada é a personagem condutora e principal do videogame. Ademais, ao se utilizar *Excalibur* no lugar de rei Arthur ou de Távola Redonda, os fãs não seriam “enganados”, pois o jogo se situa em uma era pré-arturiana, mas teriam o mesmo efeito que estes termos, diferentemente do que poderia acontecer com a utilização de Uther, que, embora seja o pai de Arthur em todas as

⁶⁷ <<https://disney.com.br/>>. Acesso em: 7 dez. 2019.

(re)apropriações da lenda, não tem uma fama tão grande e poderia não ser reconhecido por um público que não fosse tão aficionado pelas histórias arturianas.

Assim, na primeira parte do convite, temos os desenvolvedores (que são fãs) se utilizando de outros discursos que circulam no ambiente de fãs (de produções de conteúdo similar ao do jogo) para que possam criar um vínculo de sentimento de afiliação e pertencimento presente na cultura de fã (JENKINS, 2009). Com isso, eles buscam encontrar fãs que queiram dialogar com eles, mesmo que eles tenham vindo de outros grupos e que tenham contato com outros tipos de discursos e de gêneros que não são do universo *gamer*.

Na parte inferior, há outros elementos que chamam a atenção, sendo os dois primeiros os motivos da minha escolha de *Sword Legacy: omen* (2018) como meu objeto de análise: um videogame 100% brasileiro (em sua produção) e feito por fãs e para fãs, ou seja, ele foi criado por meio da necessidade de se apropriar das histórias arturianas e de dialogar com aqueles que possuem os mesmos interesses, necessidades e afinidades.

Sendo sua origem e produção iniciais 100% brasileiras, é como se tivéssemos uma produção de videogame com uma história arturiana para chamar de *nossa*. Pode-se ver aqui, um movimento transcultural que é comum na cultura de fã situada no mundo globalizado (BLACK, 2009). Com a cultura da convergência (JENKINS, 2009) e os adventos tecnológicos, fãs do mundo todo podem ter contatos e ideias a respeito de produções provenientes de outros países e de outras culturas (BLACK, 2009). Os desenvolvedores se apropriaram da narrativa arturiana, originada de um mito, da jornada do herói e preencheram a lacuna que sentiam em relação a Uther e a Excalibur baseando-se nas suas histórias e nos seus desejos de fã.

Os desenvolvedores também chamam a atenção para o tema e o propósito do jogo: mitologia, que seria o mito do rei Arthur e outros elementos da cultura pagã que aparecem da história, como a deusa *Tehrah* (criada por eles mesmos, mas com base em outras narrativas com as quais eles devem ter tido contato); RPG, o tipo de jogo computacional que eles

adotaram; e estratégia, fator extremamente importante, pois o jogo exige que se faça uso dela durante as batalhas, sem uma estratégia bem elaborada por parte do jogador, será muito difícil zerar o jogo.

Acredito que os desenvolvedores do jogo criaram a sua versão da história do mundo pré-arturiano como se fosse um videogame que eles mesmos gostariam de jogar. Eles colocaram elementos da infância, algo que pode remeter a um período de descobertas a respeito dos próprios gostos, direcionando-os para o mundo da fantasia em suas diversas formas (cinema, videogames, jogos de tabuleiro, literatura etc.). Eles também resgatam elementos de RPG e de jogos de estratégia, que são tipos de jogos dos quais eles se identificam como fãs. E com todo esse trabalho de idealização e de criação da narrativa do jogo e do próprio videogame, eles emitem um enunciado que busca dialogar com pessoas que gostam desse tipo de história, de jogo e de ambiente assim como eles.

É possível observar, pelo funcionamento do jogo e por suas características, que os desenvolvedores criaram um mundo que se adequa ao que é esperado de um jogo por turnos de RPG tático (medieval) (SOUZA, 2015): temos a apropriação de uma narrativa pela qual se pode desenvolver a jornada do herói (CAMPBELL, 2007); ambientes que conseguem contextualizar o jogador nesse mundo que, apesar de inédito, contém castelos, tavernas e florestas misteriosas; mostra ao jogador que ele precisa, sim, de uma estratégia para conseguir vencer seus inimigos e, para isso, eles devem explorar e conhecer o máximo possível das personagens. Assim, devo refletir sobre a relação entre o sujeito-fã-criador-jogador e *Sword Legacy: omen* (2018).

Considerações finais: por trás do mouse

Meu objetivo principal com esta pesquisa é estudar como os sujeitos se constituem por e nas reapropriações das narrativas arturianas, especificamente, as que se encontram no ciberespaço. Durante minhas investigações, eu encontrei diversas produções contemporâneas em que o sujeito expressa interesse e/ou carinho por essas histórias, que surgiram há mais de mil anos.

Como dito anteriormente, comecei a minha pesquisa realizando buscas por múltiplas manifestações, produções socioculturais, que registravam o interesse dos sujeitos-enunciadores em/por histórias arturianas, incluindo nessa busca, também, produções que poderiam remeter a tais histórias.

Em princípio, eu almejei investigar como meus conterrâneos se expressavam com e por meio de narrativas que incluíam o mito arturiano, indagando de que forma a afiliação a tais histórias contribuía para suas constituições como sujeitos.

Assim, encontrei manifestações diversas: novas narrativas, escritas por amadores e situadas em sites para a divulgação e a leitura de *fanfics*; no *Wattpad*; *fanarts*, circuladas no *Tumblr*; em forma de resenhas, escritas por sujeitos interessados em videogames, em livros, em séries cinematográficas e/ou filmes; discussões sobre as histórias arturianas situadas em fóruns sobre filmes, sobre jogos de RPG (*online*), e em grupos organizados em redes sociais ancoradas no *Facebook*, no *Instagram* e no *Twitter* (veja o mapa da busca na página 21).

Em decorrência de meus achados de pesquisa, acredito que uma boa forma para eu iniciar minhas reflexões sobre os sujeitos que são afiliados às histórias do rei Arthur e de seus cavaleiros ou dos ambientes místicos que envolvem as histórias é retomando o começo de minha própria jornada.

Eu mesma, como uma fã das histórias arturianas, procurei por espaços que poderiam proporcionar interação com outros que tinham os mesmos interesses.

Nesses espaços de afinidades (GEE, 2009), embora todos que estivessem ali poderiam ter um interesse comum, permanecemos todos diferentes um do outro, num processo que mantém a heterogeneidade identitária mesmo no ambiente de comunidades ou famílias, como aponta Medina (2006, p. 85).

Portanto, eu sou a Luiza, uma jovem adulta brasileira, revisora de textos, professora de inglês, dona de um perfil de livros no *Instagram* e de um blog com contos de suspense. Consumo tudo o que posso consumir que envolva narrativas arturianas: amo escrever contos, mas nunca escrevi nada que remetesse a esse universo, antes de mergulhar na escrita desta dissertação e dos artigos que a envolvem. Mas sou uma fã.

Há muitos outros fãs que, embora compartilhem de meu próprio interesse pelo mito arturiano, também como eu, permanecem diferentes entre si. Por exemplo, há uma escritora, autora de histórias arturianas, que publica suas narrativas no *Wattpad*⁶⁸, ela possui conta no *Twitter*⁶⁹, cujo nome de usuário é *@Loreni_Black*, e o nome da página é *Almofadinhas Black*, o que indica seu interesse por Harry Potter, pois Almofadinhas é o apelido de escola de Sirius Black, padrinho de Harry. Ao entrar em sua conta do *Twitter*, tem-se um link para redirecionar o leitor ao blog da autora, Lorena Tamires. Quando encontrei e acessei essa página, pela primeira vez, durante a busca realizada com apoio da etnografia digital, notei que o blog⁷⁰ de Loreni Tamires era exclusivamente dedicado à cultura *k-pop* e *doramas* coreanos, o que me surpreendeu, pois nada têm em comum com as histórias de Arthur, ou com o universo celta e/ou medieval, além de não ter nenhuma referência a Harry Potter.

Nesse sentido, entendo que seja preciso reafirmar que, enquanto eu possa investigar as relações entre as reapropriações discursivas das histórias de Arthur e suas interfaces com a constituição identitária de sujeitos contemporâneos que se apoiam nessas histórias para construir novas narrativas (isto é, gêneros, enunciados), não posso (nem pretendo)

⁶⁸ <<https://www.wattpad.com/user/LoreniBlackPotter>>. Acesso em: 7 dez. 2019.

⁶⁹ <https://twitter.com/Loreni_Black>. Acesso em: 7 dez. 2019.

⁷⁰ <<https://magiadosdramas.blogspot.com/>>. Acesso em: 7 dez. 2019.

tratar esse sujeito-enunciador de forma homogênea, como se fosse possível colocá-lo em uma caixa-etiquetada “*gamer* fã de Arthur”, por exemplo. Não se trata de encontrar uma relação absoluta, de causa-efeito, pressupor um tratado fechado sobre um sujeito somente por um/uns de seu(s) enunciado(s) que, eventualmente, mostrem sua afiliação às histórias de um rei/mito medieval e seus pares.

Apenas tenho a intenção de olhar construções contemporâneas que dispõem de múltiplas linguagens, recursos e espaços digitais, em cronotopos que situam produções culturais que, dentre outros aspectos, marcam um exemplo sua qualidade de fã dessa narrativa.

Faço essa importante ressalva porque, como informam as discussões teóricas que explorei ao longo deste trabalho, entendo que o sujeito se trata de um ser múltiplo, heterogêneo e multifacetado (MEDINA, 2006; TURKLE, 2016).

Dessa forma, reforço que, nesta pesquisa, evito ver os fãs de forma estereotipada, entendo que são pessoas diferentes, com origens e histórias de vida diferentes, mas entre todos os aspectos que as constituem, um deles é o interesse pelas narrativas arturianas e, é exatamente este o ponto que as fazem procurar por outros fãs e fazer parte de um grupo (em um dado momento) e/ou atrair-se por um jogo como o *Sword Legacy: omen* (2018).

As lendas do Rei Arthur e de seus cavaleiros nos remetem a um período histórico muito misterioso, no qual havia pouquíssimas manifestações por meio da escrita, e em que as histórias eram transmitidas oralmente, difundidas por entre os povos da época. Atualmente, as sociedades já se constituem em outros meios e formas, embora seus herdeiros distantes continuem por aqui. Entre esses herdeiros, temos os britânicos, outros tantos povos espalhados por diversas partes da Europa, e até mesmo os norte-americanos.

As histórias arturianas envolvem um ambiente de aventura, da jornada do herói (BAKHTIN, 2018; CAMPBELL, 2007). Quando procuramos por elas, nós queremos, por meio delas, vivenciar tudo aquilo que retratam, imaginar os lugares e sentir as emoções humanas que a abarcam.

Porém, elas também proporcionam relações entre as personagens que podem promover reflexões mais profundas. Assim, como pude ver durante meus estudos sobre a visão de sujeito para Bakhtin (2016; 2017; REFREW, 2018), há um exercício para se deslocar, realocar-se no lugar do outro, para experienciar o que o outro pensa e, neste caso, o “outro” poderia tanto se tratar das personagens das produções ou um outro fã discutindo em um fórum, por exemplo. Neste exercício, temos a oportunidade de vermos e de entendermos o outro, assim como podemos ver as visões que o outro poderia ter de nós mesmos (BAKHTIN, 2017; RENFREW, 2018). Dessa forma, ganhamos novas vivências, transformamos nós mesmos por meio dos diálogos que estabelecemos com essas narrativas e discussões. Também é nesse momento de diálogo, em um contexto específico, que nos é dada a oportunidade de traçarmos processos de identificação com os outros fãs (BAKHTIN, 2016; MEDINA, 2006; TURKLE, 2016).

Além da busca pela aventura realizada pelo sujeito (sem sair do conforto do lugar em que realmente está e sem ter que sofrer nenhum risco), as produções relacionadas às narrativas arturianas, por serem muitas, em diversas formas e também por serem antigas, oferecem um espaço conhecido, de forma que os fãs embarcam em uma nova aventura confiantes de que terão um bom passatempo, e curiosos para saber quais adaptações e quais os pontos originais dessa nova produção em relação ao que já existe. Certamente, é esperado alguns clichês, principalmente no que diz respeito à jornada do herói, pois é algo que faz parte de todas as histórias que envolvem esse tema: se não há esta jornada, não há por que ter cavaleiros, feiticeiros, místicos ou qualquer outra categoria que possa fazer parte da história.

É por causa da jornada do herói, das aventuras proporcionadas que os jogos de RPG de mesa e *online* fazem sucesso, esta é a chance que os fãs têm de se apoderarem de uma personagem, de criá-la e de adaptá-la à própria identidade já existente do sujeito ou de adaptá-la à projeção de alguém que o sujeito gostaria de poder ser (TURKLE, 2016). O mesmo esquema acontece quando refletimos sobre a criação de *fanfics* ou de histórias próprias (no caso, as que foram inspiradas nas lendas arturianas).

O fato de se ter essa dinâmica, oferece a possibilidade de o sujeito se apropriar, (re)significar discursos com os quais ele, em sua originalidade e historicidade, identifica-se (BAKHTIN, 2016). Além disso, esses tipos de narrativas proporcionam uma grande liberdade para traçar caminhos por meio de interdiscursos nas mais variadas mídias e em narrativas em que se tem o crotonopo aventureiro (BAKHTIN, 2016; 2018).

Todos esses fenômenos ocorrem em maior ou menor grau ao se ter contato com *Sword Legacy: omen* (2018). Há uma expectativa por novidades em relação às lendas, a história tem Uther Pedragon como personagem principal, e não Arthur, além disso, trata-se uma saga da espada *Excalibur* (de acordo com os desenvolvedores do jogo).

Esses dois pontos, cruciais nessa apropriação em questão, são muito interessantes, pois, como esclarece Jenkins (2009), os fãs que sentem a necessidade de se apropriarem de uma narrativa percebem que há uma lacuna a ser preenchida: há muitas versões das histórias de Arthur, dos cavaleiros da Távola Redonda e mesmo das feiticeiras de Avalon, mas as histórias de Uther ainda são um tanto inexploradas em comparação às outras. Muitas vezes Uther não aparece, ou temos uma breve história a respeito dele e de Igraine, ou ele pode ser o pai autoritário, mas justo, de Arthur, como na série *Merlin* (2008-2012), da BBC. No entanto, em nenhuma dessas versões Uther é a personagem principal, embora ele possua funções de liderança por ser um rei e pai de Arthur. Em relação à saga pertencer à *Excalibur* é outro ponto que chama a atenção, pois trata-se de um objeto. Porém, é um objeto muito misterioso, em várias (re)apropriações a *Excalibur* é (re)significada de forma diferente e, muitas vezes, e confecção possui inúmeras versões, ou seja, há também uma grande lacuna a respeito de sua origem.

Dessa forma, os sujeitos por trás da tela, no controle do mouse possuem, em sua heterogeneidade, multiplicidade e originalidade, infinitas possibilidades para criar, dialogar e se constituir com e nas histórias arturianas. Sinto que podemos pegar qualquer ponto, quaisquer lacunas encontradas nas lendas e em outras apropriações, e transformá-lo em nossa própria narrativa arturiana. Essa narrativa poderá ter a forma com a qual o

sujeito se sente mais à vontade de trabalhar: videogame, *fanfic*, *fanart*, e até mesmo uma dissertação acadêmica.

Postfácio: game over ou rematch

Inserido no contexto de (re)apropriação e de (res)significação realizada por fãs e para fãs, esse sujeito gostaria de conhecer mais sobre o Uther do jogo, seria ele um cavaleiro honrado? Um guerreiro aplicado? Um homem que odeia magia? Ou um Uther totalmente novo? Quem são as outras personagens criadas? Que impacto elas causam? Como é o Merlin? E assim outros questionamentos que atizam o interesse do fã vão surgindo em sua mente conforme ele sente a vontade e a necessidade de jogar o videogame.

Então, o apreciador (de narrativas arturianas, de narrativas de aventura ou de jogos de RPG), ou alguém que se sentiu interessado por esse ambiente, "entra" no jogo. Aqui, o sujeito que já tem uma bagagem prévia anseia por fazer relações com os conhecimentos previamente adquiridos em relação ao que o jogo propõe, enquanto um jogador iniciante na temática ou no jogo espera adquirir conhecimentos a partir dali para que possam ser dialogados com obras que venham a ser de conhecimento seu no futuro (isso, é claro, ainda em diálogo com outros enunciados com os quais ele já havia estado em contato). Neste momento, o jogador está traçando, por meio do diálogo com o jogo, pontos de identificação entre si mesmo e o jogo e pontos de relação entre conhecimentos previamente adquiridos e novas situações.

Logo no início do jogo, o jogador recebe seu "chamado para aventura". Ele acompanhará Uther na busca de uma forma de salvar a princesa Igraine e a Britânia Partida, para isso, ele deve encontrar a espada *Excalibur* e terá ajuda de outros personagens: Merlin (presente em outras narrativas arturianas), Gwen, Duanne, Félix, Ferghus, Flint e Gorr.

Para que o jogador continue nessa jornada, o jogo tem que atraí-lo e, para isso, é necessário que se tenha uma identificação com pelo menos uma das personagens, que se tenha interesse ou curiosidade a respeito do objetivo de Uther Pendragon, que é quem lidera a aventura.

Cada personagem tem sua personalidade. O sujeito pode criar afeto ou desafeto, (identificar-se, desidentificar-se, como explica Medina, 2006), também pode traçar semelhanças e diferenças entre si mesmo e as

personagens, ou entre um conhecido (da vida real ou uma personagem de outra produção – arturiana ou não) e elas, de forma que ele se interesse por esses elementos, pois ele precisa saber como atuam dentro da dinâmica do jogo para melhor utilizar essas características individuais na estratégia de batalhas.

Se essa linha de pensamento for seguida, acredito que nos momentos de diálogos entre o jogador e o jogo, e de discussões entre os jogadores a respeito do videogame ou de alguma outra produção, atores universais tornam-se importantes: a jornada do herói; as relações humanas representadas entre as personagens; a linha de raciocínio dentro da história (se é verossímil ou não dentro daquele universo), entre outros aspectos relevantes.

Outros pontos que podem fazer parte da construção identitária do sujeito não entram necessariamente em conflito com esses fatores, dada a heterogeneidade constitutiva do ser. No entanto, para mim, como pesquisadora, ou mesmo em alguns outros momentos, como fã (fora do momento de interação com o objeto), a questão da minha "identidade enquanto brasileira" vem à mente e, é por isso que gostaria de discutir a este respeito, neste trabalho.

Durante o ato de jogar o *Sword Legacy: omen* (2018), "ser" brasileira ou não tem pouca importância, até porque, se pararmos para refletir, a Britânia Partida não existe, de fato, nos mapas geopolíticos oficiais do planeta, mesmo que tenha sido baseada no território britânico medieval. Tudo o que está posto para nós, nesse videogame, é de criação dos desenvolvedores que, ao se (re)apropriarem das histórias arturianas que circulam nas mídias há anos, deram novos sentidos à essas narrativas (e seus discursos), expondo-os e remediando-os em uma nova história.

O sujeito-fã das narrativas arturianas, assim como qualquer outro sujeito, está sempre se constituindo por meio dos enunciados com os quais tem contato e, sendo sempre um interlocutor ativo, responde ou reflete sobre o que está posto, como aponta Bakhtin (2016).

Portanto, esse sujeito específico se (re)constitui ao entrar em contato com as diversas produções que envolvem as narrativas arturianas. Ele entra

em diálogo com cenas de um filme, de um livro, de uma *fanfic*, de uma *fanart*, de um videogame, ou qualquer outro tipo de manifestação criada por outro sujeito-fã. Esse sujeito sempre ativo, sempre em diálogo e em processos de construção de identidade (BAKHTIN, 2016; MEDINA, 2006), pode ser um criador de suas próprias histórias.

Sword Legacy: omen (2018) é um jogo eletrônico de computador feito “de fã para fã”, assim como as *fanfics* encontradas nos sites *Nyah! Fanfiction*⁷¹ e *Spirit Fanfiction*⁷².

A meu ver, penso que o jogo desenvolvido pelos brasileiros, além de um grande enunciado, possa ser entendido como uma espécie de *fanfic*, uma reescrita, que parte das histórias em torno do mito arturiano, seus predecessores e/ou afins, mas que, além da linguagem verbal, investiu em aspectos verbo-visuais, somados a elementos do contexto computacional.

Os desenvolvedores de *Sword Legacy: omen* (2018), que foram os responsáveis por criarem a história que percorre o jogo, ou seja, o enredo ou narrativa (FESTINO, 2015; MURRAY, 2011) que permeia a construção da jornada do herói nesse videogame, **escolheram** que a saga da espada Excalibur seria tema central de sua história; resolveram desenvolver a história de *Uther Pedragon*, e não de seu (suposto) filho, Arthur.

É interessante pensar que, como fã, o sujeito tem a liberdade (re)criar, (re)contar histórias antigas de uma nova forma (FESTINO, 2015; MURRAY, 2011). Assim, a narrativa interna do jogo aparece como réplica ativa (BAKHTIN, 2016a, p. 25-26), (re)apropriação discursiva, que gera, por exemplo, um “novo” Arthur, pois, como descrevi no capítulo 3, há diversas histórias e produções sobre Arthur e seus cavaleiros e, como postula Bakhtin (2016b, p. 20-21), o sujeito, no ato, em responsividade, assume autoria discursiva e, portanto, também responsabilidade pelo que enuncia.

No entanto, os desenvolvedores foram ainda mais longe, como Marion Zimmer Bradley (2018) fez no primeiro volume de *As Brumas de Avalon*, eles moveram sua narrativa para outro cronotopo (BAKHTIN, 2018), situado em

⁷¹ <<https://fanfiction.com.br/pesquisar/>>. Acesso em: 29 nov. 2019. (este site não possui categoria específica para histórias arturianas, mas são facilmente encontradas com a utilização da ferramenta de pesquisa)

⁷² <<https://www.spiritfanfiction.com/categorias/rei-arthur>>. Acesso em: 29 nov. 2019.

uma era “pré-arturiana”, mas com histórias completamente diferentes, sendo este ponto citado o único em comum entre eles. Nesta análise, não posso, nem desejo, afirmar de maneira absolutista os “reais” e supostos motivos que levaram os desenvolvedores de *Sword Legacy: omen* (2018) a escolher a criação de uma história/enredo para seu jogo que tomasse por base elementos conhecidos por fãs das narrativas arturianas.

No entanto, acredito que seja possível imaginar que, por se tratar de um produto, comercializado com fins lucrativos **em e para um** mercado específico, a escolha pela temática arturiana tenha raízes que excedem o sentimento de afiliação e pertencimento, típicos de fãs como esclarecem Jenkins (2009) e Black (2009).

Como mostra o mapeamento que fiz na primeira fase desta investigação, no qual mostro que encontrei diversas produções realizadas por fãs e por profissionais, além de mais de 1.608.274 menções a termos exclusivamente ligados ao universo arturianas, como *Excalibur*, *Camelot* e *Avalon*, rastreados pelo *Keyhole* em fevereiro de 2019, posso considerar que as histórias arturianas ainda são bastante populares.

No mundo dos videogames, diferentes plataformas oferecem jogos virtuais cujos roteiros foram inspirados no universo arturiano, como *Sonic and the Black Knight* (Nintendo Wii), *Fate/Stay night* (PC), *Fate/Grand Order* (Android e iOS), *Tomb Raider: Legend* (múltiplas plataformas), *King of Avalon* (Android e iOS), e *Heróis de Camelot* (Android e iOS). Assim, a escolha do tema pode ter sido uma jogada de mercado por um lado, como eles mesmos admitiram em entrevista (VOXEL, 2018), o mundo todo conhece a lenda do rei Arthur. Contudo, isso não tira suas posições como fãs nem altera o fato de eles se apropriaram das histórias arturianas e iniciaram a criação da sua própria saga, que é focada na busca pela *Excalibur*, sendo ela o fio condutor de toda a narrativa do jogo e de sua possível continuação. Com isso, eles possuem seu próprio universo arturiano, eles podem alterar todo o curso de acontecimentos já conhecidos pelos fãs das narrativas arturianas.

Quando o jogador entra em contato com o grande enunciado que é o jogo, ele vai traçando diálogos entre os enunciados presentes no jogo, tentando desvendar o que está por vir para “ele” enquanto personagem

(afinal é ele quem controla as personagens principais). Ele também vai tentando recuperar na memória todos os conhecimentos prévios como jogador ou como conhecedor das histórias arturianas para poder desvendar o que está por vir nas batalhas e no enredo.

Por exemplo, quando o jogador finalmente tem acesso ao mapa da Britânia Partida (Figura 46), mesmo que ele não tenha a escolha de para onde ir, ele tentaria estabelecer relações com o conhecido: se é um jogador que já tem experiência com as histórias arturianas, ele vai se perguntar sobre *Camelot*, que não aparece neste jogo, como eu mesma, enquanto jogadora fiz. No entanto, pude resgatar, a partir de meus conhecimentos prévios (provenientes da série televisiva *Vikings* da qual também sou fã), que os reinos do mapa Mercia, Anglia, Kent, Wessex, Northumbria me eram conhecidos e que foram os reinos que realmente existiram na região em que hoje é a Inglaterra.

Figura 46 — Captura de tela do mapa da Britânia Partida.



Fonte: *Sword Legacy: omen* (2018).

Figura 47 — Mapa dos Sete Reinos Anglo-Saxões.



Fonte: <<https://www.britannica.com/topic/Heptarchy>>. Acesso em: 12 dez. 2019.

Como sujeitos sempre em contato com incontáveis enunciados a todos os momentos do nosso dia, estamos interminavelmente em diálogo e em

réplica ativa a tudo que nos rodeia (BAKHTIN, 2016). Portanto, estamos sempre a relacionar experiências prévias com os novos enunciados que aparecem diante de nós a fim de estabelecer esse diálogo.

As histórias de rei Arthur, dos Cavaleiros da Távola Redonda, dos druidas, dos feiticeiros de Avalon são apropriadas e (res)significada há mais de mil anos. Elas se adaptaram aos formatos de propagação de narrativa, como o discurso oral, escrito e visual, utilizando-se ou não de aparatos tecnológicos. E agora, mais do que nunca, nós, fãs, podemos aproveitar toda a nossa historicidade, todos os diálogos realizados com as diversas produções e criações nas mais diversas formas de discurso e compartilhar as nossas apropriações e (res)significações com outros sujeitos-fãs de forma mais abrangente, aumentando ainda mais os infinitos rumos que essa história milenar pode tomar.

T. H White (2016, p. 707) termina sua própria narrativa arturiana afirmando: "[...] nosso rei caminha tranquilamente em direção ao futuro com paz no coração". E eu não posso negar: para mim, sem dúvidas, Arthur (assim como todas as figuras que o acompanham) é o rei que sempre foi e sempre será. Por isso, tenho a certeza de que esta jornada não começou, nem terminará aqui: eu, como fã, continuarei a percorrer meus caminhos e a me perder nos cronotopos aventurecos, (re)vivendo narrativas baseadas em histórias de magia, honra, amizade e amor.

Referências

A ESPADA era Lei. Produção de Walt Disney. California, EUA: Walt Disney Pictures, 1963. 1 DVD.

AZZARI, E. F. **Discursos sobre a presença de tecnologia em aula de inglês na educação básica: abismos e pontes.** 2017. 239 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas, SP. Disponível em: http://repositorio.unicamp.br/jspui/bitstream/REPOSIP/322137/1/Azzari_ElianeFernandes_D.pdf. Acesso em: 15 mar. 2018.

BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso.** Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2016.

_____. **Teoria do romance II.** As formas do tempo e do cronotopo. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2018.

_____. **Para uma filosofia do ato responsável.** Tradução de Carlos Alberto Faraco e Cristovão Tezza. São Carlos: Pedro e João Editores, 2017.

BARBER, C. **King Arthur: The mystery unravelled.** South Yorkshire, Inglaterra: Pen and Sword Books Limited, 2016.

BARTON, D.; LEE, C. **Linguagem online.** Tradução de Milton Camargo Mota. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

BEZERRA, P. Polifonia. In: BRAIT, B (Org.). **Bakhtin: conceitos-chave.** São Paulo: Editora Contexto, 2005. p. 191-200.

BLACK, R. W. Online fan fiction, global identities, and imagination. In: **Research in the teaching of English.** v. 43, n. 4, maio 2009, p. 397-425.

BRADLEY, M. Z. **As brumas de Avalon.** São Paulo: Editora Planeta, 2018.

BRAIT, B.; MELO, R. de. Enunciado/ enunciado concreto/ enunciação. In: BRAIT, B. (Org.). **Bakhtin: conceitos-chave.** São Paulo: Editora Contexto, 2005. p. 61-78.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces.** São Paulo, SP: Pensamento, 2007. 414 p.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. **O planejamento da pesquisa qualitativa – Teorias e abordagens.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

EAGLETON, T. **A ideia de cultura.** Lisboa, Portugal: Temas e debates, 2003.

THE EDITORS OF ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA. **Uncle Sam**. 14 mar. 2019. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Uncle-Sam>>. Acesso em: 12 dez. 2019.

FESTINO, C. G. Os avanços tecnológicos: o fim da literatura? In: TAKAKI, N. H.; MACIEL, R. F. (Orgs.). **Letramentos em terra de Paulo Freire**. 2. ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015.

FREEPIK. **Fita criada por Freepik**. Disponível em: <<https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/fita>>. Acesso em: 11 jan. 2020.

GALISI, D. Videogames: ensino superior no Brasil. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs.) **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

GAME of thrones. Produção de Mark Huffam et al. Estados Unidos. HBO, 2011-2019.

GEE, J. P. Affinity Spaces: from age of mythology to today's schools. In: **Situated Language and Learning: a critique of traditional schooling**. Nova Iorque, EUA: Routledge, 2004.

GOMES, R. Shmue e o dilema narrativo. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs.) **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

HINES, C. **Etnografia virtual**. Tradução de Cristian P. Hormazábal. Barcelona: Editorial UOC, 2004.

KENTISH, B. Schoolgirl discovers mystery sword in same lake King Arthur's legendary Excalibur was thrown. **Independent**. 2017. Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/news/uk/home-news/schoolgirl-excalibur-king-arthur-lake-discover-dozmary-pool-cornwall-bodmin-moor-matilda-jones-a7930881.html>>. Acesso em: 13 maio 2019.

KUMARAVADIVELU, B. **Beyond methods: macrostrategies for language teaching**. New Haven and London: YALE Press, 2003.

LE GOFF, J. **Heróis e maravilhas da idade média**. Tradução de Stephania Matousek. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

LIMA, L. H. M. X. de. Videogames, letramentos e construção de sentidos. In: TAKAKI, N. H.; MACIEL, R. F. (Orgs.). **Letramentos em terra de Paulo Freire**. 2. ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015.

JENKINS, H. **Transmídia 202: Further reflections**. 2011. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. Acesso em: 20 ago. 2017.

_____. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana L. de Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MEDINA, J. Contextualizing identity. In: **Speaking from elsewhere**. New York: Sunny, 2006, p. 53-99.

MERLIN. Produção de Johnny Capps et al. Reino Unido. BBC, 2008-2012.

MOLICH, R.; NIELSEN, J. Improving a human-computer dialogue. In: **Communications of the ACM**. v. 33, n. 3, mar. 1990. p. 338-348.

MURRAY, J. H. Why Paris needs Hector and Lancelot needs Mordred: using traditional narrative roles and functions for dramatic compression in interactive narrative. In: Si M., Thue D., André E., Lester J.C., Tanenbaum J., Zammitto V. (Orgs.). **Interactive Storytelling**. ICIDS 2011. Lecture Notes in Computer Science, v. 7069. Springer, Berlin, Heidelberg.

MYTHS. In: CHILDS, P.; FOWLER, R. **The Routledge Dictionary of Literary Terms**. Nova Iorque, EUA: Routledge, 2006. p. 146-147.

NESTERIUK, S. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs.) **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

NIELSEN, J.; MOLICH, R. Heuristic evaluation of user interfaces. In: **Proc. ACM CHI'90 Conf**. Seattle, WA, abr. 1990. p. 249-256.

NIELSEN, J. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. **NN/g – Nielsen Norman Group**. 1994. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>. Acesso em: 9 maio 2019.

O CALDEIRÃO mágico. Produção de Walt Disney. California, EUA: Walt Disney Pictures, 1985. 1 DVD.

PINK, S. et al. **Digital Ethnography**. London: Sage Publications Ltd., 2016.

RANCIÈRE, J. **A partilha do sensível: estética e poética**. Tradução de Mônica Costa Nesto. São Paulo: Editora 34, 2014.

RENFREW, A. **Mikhail Bakhtin**. Tradução de Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2018.

SANTAELLA, L. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo; Paulus, 2003.

SATO, A. K. O. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs.) **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCHMIT, V. L. **RPG e educação:** alguns apontamentos teóricos. 2008. 268 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Paraná, 2008.

SOUZA, R. V. F. de. **Tradução e videogames:** uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil. 2015. 395 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2015.

STEAM. **Sword Legacy:** omen. 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/690140/Sword_Legacy_Omen/>. Acesso em: 15 abr. 2019.

SWORD Legacy: omen. Firecast Studio, Fableware Narrative Design. Team 17. 13 ago. 2018. Jogo eletrônico.

TELES, G. M. O que foi, o que será. In. FURTADO, A. L. **Aventuras da Távola Redonda:** estórias medievais do Rei Artur e seus cavaleiros. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2003.

TURKLE, S. **Life on the screen:** identity in the age of the Internet. Nova Iorque, EUA: Simon and Schuster Paperbacks, 2016.

VIKINGS. Produção de Steve Wakefield, Keith Thompson, Sanne Wohlenberg. Canadá, Irlanda. History, 2013-presente.

VOXEL. **Sword Legacy Omen** – Gameplay com os desenvolvedores! Youtube. 21 ago. 2018. 1h30min50s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jOgYbVJVams&t=4127s>. Acesso em: 30 mar. 2019.