

CAMPO O LITERÁRIO EM CONVERGÊNCIA: PROBLEMAS DOS LIMITES E DAS DEFINIÇÕES DA ARTE LITERÁRIA NO CONTEXTO CONVERGENCIAL

FIELD THE LITERARY IN CONVERGENCE: PROBLEMS OF LIMITS AND DEFINITIONS OF LITERARY ART IN THE CONVERGENCE CONTEXT

Mario Lousada de Andrade

Doutorando em Letras pela Universidade Estadual de Maringá

Mestre em Letras pela Universidade Estadual de Maringá

E-mail: mario_lousada@hotmail.com

RESUMO

O conceito de campo literário, tal como apresentado por Pierre Bourdieu (1996), tem sido comumente recuperado pelas correntes da Estética da Recepção e da Sociologia da Literatura para o mapeamento de um campo literário específico, atuando como um campo efetivo de consolidação de autores e obras legitimamente reconhecidos como literários. A definição de campo literário, segundo Bourdieu (1996), contempla um espaço formado por literatos – contistas, poetas, romancistas e dramaturgos – que exercem relações entre si e com o campo de poder. O presente trabalho, propõe uma nova compreensão para este conceito, levando em consideração o atual cenário cibercultural e convergencial, tal como apresentados por Pierre Lévy (1999) e Henry Jenkins (2009). A proposta parte da hipótese de que as novas formas ficcionais, originadas nesse contexto, são objetos autênticos e, ao serem inseridas como objetos de estudo no campo literário, devem ser pensadas não simplesmente como suportes para levar o indivíduo a chegar na leitura literária, mas sim pensadas, *a priori*, como produtos dotados de cargas significativas – *poética* e ideologicamente – que atualizam o conceito de leitura ficcional.

Palavras-chave: Campo Literário. Convergência, Literatura, Cibercultura.

ABSTRACT

The concept of literary field, as shown by Pierre Bourdieu (1996), has been commonly recovered by strands of Reception Aesthetics and Sociology of Literature for mapping a specific literary field, acting as a field of authors' consolidation and works legitimately recognized as literary. The definition of literary field, according to Bourdieu (1996), covers an area made up of letters - short story writers, poets, novelists and playwrights - carrying relations with each other and with the power field. This paper, proposes a new understanding for this concept, considering the current cybercultural and convergence-oriented scenario as presented by Pierre Lévy (1999) and

Henry Jenkins (2009). The proposal starts from the assumption that the new fictional forms, originated in this context, are authentic objects and, when inserted as objects of study in the literary field, should be thought of not just as steps to bring the individual to get in literary reading, but thought, *a priori*, as products recovered with significant meanings - poetic and ideologically - that revise the concept of fictional reading.

Key-words: Literary Field. Convergence, Literature. Ciberculture.

1 O CAMPO LITERÁRIO: AFINAL, QUAL É ESSE CAMPO?

Ora, emprega-se, frequentemente, o adjetivo *literário*, assim como o substantivo *literatura*, como se ele não levantasse problemas, como se se acreditasse haver um consenso sobre o que é literário e o que não o é. (COMPAGNON, 2012, p. 29)

O conceito de campo literário, tal como apresentado por Pierre Bourdieu, tem sido uma das “pedras de toque” dos estudos empenhados em analisar a produção literária e seus condicionamentos, sendo comumente recuperado pelas correntes da Estética da Recepção e da Sociologia da Literatura. Segundo a discussão de Bourdieu (1996), o campo literário é constituído como um espaço formado por literatos – contistas, poetas, romancistas e dramaturgos – que exercem relações entre si e com o campo de poder. Em termos mais diretos, o campo literário configura-se como um espaço de abrigo ou, como melhor convém, de legitimação, para que se reconheçam autores e obras que apresentam potencialidades para ultrapassar a dimensão histórica e temporal, ou seja, está estreitamente vinculado à noção de valor.

No Brasil, temos um vasto número de projetos, dissertações e teses que empregam o termo para mapear o estabelecimento de um campo específico. Seria o caso, por exemplo, da pertinente afirmativa de que a produção de Monteiro Lobato desempenha um papel de grande importância para a consolidação do campo literário infantil brasileiro. Também é possível citar estudos de gênero que se comprometem a mapear o estabelecimento de um campo literário formado por escritoras contemporâneas. É o caso da dissertação intitulada *As escritoras contemporâneas e o campo literário brasileiro* (2008), de autoria de Virgínia Maria Vasconcelos Leal, realizada dentro do programa de pós-graduação em Teoria Literária e Literaturas, da Universidade de Brasília.

Ou, ainda, o mapeamento regional que empenha-se, por exemplo, em averiguar a formação e consolidação de um campo literário paranaense, conforme o faz o projeto de pesquisa realizado na Universidade Estadual de Maringá (UEM), intitulado: *Portal da Literatura Paranaense: formação e consolidação de um campo literário*, financiado pela Fundação Araucária e coordenado pela professora Alice Áurea Penteado Martha.

No panorama da contemporaneidade, o conceito parece exigir uma nova problematização diante das novas demandas artísticas e comunicacionais que se estabeleceram a partir do dilúvio informacional e, ao trazerem novas possibilidades para a produção e disseminação de narrativas ficcionais, abriram espaço para discussões no tocante à problemática narratológica existente nas *poéticas* emergentes do cenário cibercultural e convergencial.

A tarefa de maneira alguma é fácil, e as primeiras pedras do meio do caminho começam a aparecer em sua própria nomenclatura. O termo *campo*, por si só, implica limitação. Voltando ao trabalho de Pierre Bourdieu, encontramos que a noção de *campo* dada pelo autor está intimamente ligada aos estudos das relações de poder existentes nas sociedades humanas e a gênese de sua significação encontra-se ancorada na modernidade. *Campo*, nesse sentido, corresponderia às áreas de atuação em que essas relações são estabelecidas. Dentro dessa perspectiva, compreende-se que *campo* é formado por especificidades, isto é, não abriga qualquer ocorrência. No caso do campo literário, o que se espera é que este abarque aquilo que é literário e é aí que o cenário torna-se densamente movediço. Afinal, o que é literário? Ou ainda, o que é literatura?

Conforme observamos na epígrafe que compõe esta seção, tanto o adjetivo *literário*, como o substantivo *literatura* trazem consigo problemas cuja solução está longe de ser oficialmente resolvida. Prosseguindo com a voz da epígrafe, constatamos que Compagnon (2012) dedica o primeiro capítulo de seu *O Demônio da teoria* para problematizar a literatura focalizando a extensão, a função, a compreensão, a forma do conteúdo, a forma da expressão e a questão da literariedade ou preconceito. Em tom bastante provocativo, o autor não deixa de tocar na ferida desse conceito evasivo, questionando:

Qual é esse campo? Essa categoria, esse objeto? Qual é a sua ‘diferença específica’? Qual a sua natureza? Qual é a sua função? Qual é a sua extensão? Qual é a sua compreensão? É necessário definir literatura para definir o estudo literário, mas qualquer definição de literatura não se torna o enunciado de uma norma extraliterária? Nas livrarias britânicas encontra-se, de um lado, a estante *Literatura* e, de outro, a estante *Ficção*, de um lado, livros para a escola e, de outro, livros para o lazer, como se a *Literatura* fosse a ficção entediante, e a *Ficção*, a literatura divertida. Seria possível ultrapassar essa classificação comercial e prática? (COMPAGNON, 2012, p. 30)

O questionamento provocativo de Compagnon (2012) é, de fato, de uma perturbadora instigação. O contato com uma definição concreta do que seja literatura parece ser uma quimera distante. O problema se dá, primeiramente, pelo próprio aspecto dinâmico deste fenômeno que, em tese, é artístico e está em constante movimento, brindando-nos com novas formas e, como já mencionado, novos problemas para o âmbito teórico-crítico.

O que é Literatura? Conforme apresenta Jonathan Culler, essa pergunta complexa parece não ter tanta importância para a teoria literária. O autor considera duas razões principais que parecem justificar essa dúvida:

Primeiramente, como a própria teoria mescla ideias vindas da filosofia, linguística, história, teoria política e psicanálise, por que os teóricos se preocupariam se os textos que estão lendo são literários ou não? Para os estudantes e professores de literatura hoje, há uma gama inteira de projetos críticos, tópicos para ler e sobre os quais escrever – tais como ‘imagens de mulheres no início do século XX’ – em que você pode lidar tanto com as obras literárias quanto com as não literárias. Você pode estudar os romances de Virgínia Woolf ou as histórias de caso de Freud ou ambos, e a distinção não parece metodologicamente crucial. Isso não significa que todos os textos são de algum modo iguais: alguns textos são considerados mais ricos, mais vigorosos, mais exemplares, mais contestadores, mais centrais, por uma razão ou outra. Mas tanto as obras literárias quanto as não-literárias podem ser estudadas juntas e de modos semelhantes. Em segundo lugar, a distinção não parece central porque as obras de teoria descobriram o que é mais simplesmente chamado de ‘literariedade’ dos fenômenos não literários. Qualidades muitas vezes pensadas como sendo literárias demonstram ser cruciais também para os discursos e práticas não-literários. (CULLER, 1999, p. 26-7)

Mas o autor reconhece que só o fato de se descrever uma situação falando da descoberta da *literariedade* em fenômenos que não são *literários* já nos permite inferir que a noção de literatura ainda se apresenta como um problema que precisa ser abordado. É o que também expõe Terry Eagleton (2003), ao afirmar que “se a teoria literária existe, parece óbvio que haja alguma coisa chamada literatura, sobre a qual se teoriza” (EAGLETON, 2003, p. 1).

Voltamos à questão: o que é literatura? De acordo com Culler (1999) essa questão depende muito de para quem vai a resposta. Para uma criança, por exemplo, poderia ser resumida em poemas, histórias e peças. Contudo, se a pergunta for feita por um teórico a indagação se torna mais difícil de ser enfrentada e exige desdobramentos mais específicos. Poderíamos pensar ainda, conforme sugere Culler (1999), em outras duas questões, desta vez sobre as características distintivas das obras conhecidas como literatura: “o que as distingue das obras não-literárias? O que diferencia a literatura de outras atividades ou passatempos humanos?” (CULLER, 1999, p. 28).

É imensamente tentador desistir de uma reflexão labiríntica e concluir que “a literatura é o que quer que uma dada sociedade trate como literatura – um conjunto de textos que os árbitros culturais reconhecem como pertencentes à literatura” (CULLER, 1999, p. 29). Embora tal afirmação – bastante rasa sobre o fenômeno – tornasse a problemática mais operacional, estaria muito longe de solucioná-la. Antonio Candido apresenta uma reflexão interessante sobre a literatura concebida num sentido amplo:

Chamarei de literatura, da maneira mais ampla possível, todas as criações de toque poético, ficcional ou dramático em todos os níveis de uma sociedade, em todos os tipos de cultura, desde o que chamamos folclore, lenda, chiste, até as formas mais complexas e difíceis da produção escrita das grandes civilizações. Vista deste modo a literatura aparece claramente como manifestação universal de todos os homens em todos os tempos. Não há povo e não há homem que possa viver sem ela, isto é, sem a possibilidade de entrar em contato com alguma espécie de fabulação. (...) a criação ficcional ou poética, que é a mola da literatura em todos os seus níveis e modalidades, está presente em cada um de nós, analfabeto ou erudito, como anedota, caso, história em quadrinhos, noticiário policial, canção popular, moda de viola, samba carnavalesco. Ela se manifesta desde o devaneio amoroso ou econômico no ônibus, até a atenção fixada na novela de televisão ou na leitura seguida de um romance. (CANDIDO, 1999, p. 175-6)

Eagleton (2003) reconhece que, apesar de muitas tentativas, a definição de literatura não é única. Logo após apresentar a possibilidade de definição de literatura como a escrita imaginativa, no sentido de ficção, o autor já adverte que basta nos atermos a uma curta reflexão para vermos esta definição desmoronar. A literatura não se resume às escritas ficcionais, é o que o autor nos lembra na seguinte passagem:

A literatura inglesa do séc. XVII inclui Shakespeare, Webster, Marel e Milton; mas compreende também os ensaios de Francis Bacon, os sermões de John Donne, a autobiografia espiritual de Bunyan, e os escritos de Sir Thomas Browne, qualquer que seja o nome que se dê a eles. Eventualmente, ela poderia abranger o *Leviatã*, de Hobbes, e a *History of the Rebellion*, de Clarendon. A literatura francesa do séc. XVII conta, além de Corneille e Racine, com as máximas de La Rochefoucauld, com os discursos fúnebres de Bossuet, com o tratado de poesia de Boileau, com as cartas de Mme. de Sevigné à sua filha, e com a filosofia de Descartes e Pascal. A literatura inglesa do séc. XIX geralmente inclui Lamb (mas não Bentham), Macaulay (mas não Marx), e Mill (mas não Darwin ou Herbert Spencer). (EAGLETON, 2003, p. 1)

Conforme pondera Eagleton (2003), a distinção entre “fato” e “ficção” não é convincente, sendo a própria distinção muitas vezes questionável. A palavra *novel* no inglês de fins do século XVI e início do século XVII foi utilizada para designar tanto acontecimentos ficcionais como reais. Os livros didáticos de literatura brasileira trazem, em maioria, a carta de Pero Vaz de Caminha, também conhecida como Carta a El Rei Dom Manoel sobre o achamento do Brasil, como parte integrante da literatura brasileira. Em oposição, os quadrinhos do *Superman* apresentam narrativas ficcionais e não são, geralmente, considerados literatura.

Tanto o substantivo literatura, como o adjetivo literário, parecem ganharem novas definições de acordo com o momento histórico. A acepção correspondente à noção clássica de belas-letas compreendia que “literatura é tudo o que é impresso (ou mesmo manuscrito), são todos os livros que a biblioteca contém” (COMPAGNON, 2012, p. 31). Numa compreensão filológica o estudo da literatura “era a via régia para a compreensão de uma nação, estudo que os gênios não só perceberam, mas no qual também forjaram o espírito” (COMPAGNON, 2012, p. 31).

Apartada das belas-letas, a literatura ocidental do século XIX aparece com o declínio do tradicional sistema de gêneros poéticos vigentes desde Aristóteles. Já na *arte poética* de Aristóteles percebemos uma exclusão, pois:

Para ele, a arte poética – a arte dessa coisa sem nome, descrita na *Poética* – compreendia, essencialmente, o gênero *épico* e o gênero *dramático*, com exclusão do gênero *lírico*, que não era fictício nem imitativo – uma vez que, nele o poeta se expressava na primeira pessoa – vindo a ser, conseqüentemente, e por muito tempo, julgado um gênero menor. (COMPAGNON, 2012, p. 32)

Segundo Compagnon (2012), a literatura, no sentido da *poética*, compreendia somente o verso que se encontrava nas duas “maiores” formas de poesia – a epopéia e o drama. Contudo, ao longo do século XIX “os dois grandes gêneros, a narração e o drama, abandonavam cada vez mais o verso para adotar a prosa” (COMPAGNON, 2013, p. 32). A partir de então a lírica, excluída da poética de Aristóteles, recebeu o nome de poesia e alcançou o seu “lugar ao sol” nos estudos literários e no próprio conceito de literatura que, retomando-se à tríade pós-aristotélica, passou a ser compreendida por romance, teatro e poesia, sendo, costumeiramente, os dois primeiros identificados pela prosa e o terceiro pelo verso. Isso pelo menos até que “o verso livre e o poema em prosa dissolvessem ainda mais o velho sistema de gêneros” (COMPAGNON, 2012, p. 32).

Ainda sobre a variação do conceito, para os formalistas russos “a literatura transforma e intensifica a linguagem comum, afastando-se sistematicamente da fala cotidiana” (EAGLETON, 2003, p. 2). Dessa forma, a literatura “é uma forma ‘especial’ de linguagem em contraste com a linguagem ‘comum’ que usamos habitualmente” (EAGLETON, 2003, p. 6). O *literário*, em perspectiva formalista, abriga-se na peculiaridade linguística. É a linguagem colocada em primeiro plano. Sendo assim, a linguagem literária é caracterizada pelos desvios da norma, visto que “a essência do literário era o tornar estranho” (EAGLETON, 2003, p. 8). Essa definição formalista de literatura apresenta falhas. Na realidade, conforme aponta Eagleton (2003), os formalistas não estavam preocupados em definir a literatura, mas a *literariedade* que são os usos especiais da linguagem, o que também desemboca em falha. Como visto, não há, de fato, um consenso entre o que é literário e o que não é. Voltamos, portanto, à indagação de Compagnon (2013): qual é esse campo?

Se dentro da mesma modalidade/materialidade que é o livro impresso, o conceito de literatura e de literariedade é tão complexo e evasivo, o que dizer desse campo, cujo objeto sempre foi problemático, a partir do estado *pós-orgia* – que será melhor denificado na próxima seção – que é fruto da modernidade e do dilúvio informacional que, desde a segunda metade do

século XX, tem banhado a sociedade tanto em termos de infraestrutura como também artísticos? Quais são os limites do campo literário frente às novas formas ficcionais? Afinal, ainda é possível falarmos em literatura enquanto uma forma de arte autônoma? São questões complexas, cujos desdobramentos são abordados nos tópicos seguintes.

2 PÓS-ORGIA: POR NOVAS PERSPECTIVAS DO CAMPO LITERÁRIO

A orgia, de acordo com Jean Baudrillard (1996), é todo o estado de liberação da modernidade. Foi o momento de liberação da política, da mulher, da criança, das forças produtivas e improdutivas, das pulsões inconscientes e da arte. É o momento explosivo que liberou/reconfigurou todos os campos. De acordo com o autor, vivemos em estado de *pós-orgia*. O cenário nos coloca diante da reprodução indefinida de ideais, de fantasias, de imagens e sonhos que agora pesam e nos exigem uma reflexão densa sobre a seguinte questão: O que fazer depois da orgia?

Ao entrarmos na discussão do estabelecimento do campo literário frente às novas demandas artísticas – embora ainda haja discordâncias sobre o *status* de arte das formas emergentes do cenário cibercultural e convergencial – encontramos vozes tanto otimistas quanto apocalípticas. Os posicionamentos críticos dos otimistas tendem a reconhecer a urgência da construção de um instrumental teórico capaz de dar conta das especificidades *poéticas* desses novos objetos que, por possuírem linguagens próprias, carecem de critérios mais específicos de análise a fim de proporcionar uma crítica que considere as peculiaridades das *poéticas* emergentes que se configuram a partir de novas técnicas de produção e disseminação de narrativas ficcionais.

No tocante às posturas apocalípticas, o que se nota é uma preocupação, aprioristicamente compreensível, no que tange à substituição de formas ficcionais já bem estabelecidas, em termos de valor estético, por novas formas digitais. Não raras vezes, acompanha essas vozes uma visão preconceituosa – aqui no sentido de total desconhecimento dessas novas modalidades – que pressupõe a inexistência de conteúdos relevantes ou de qualquer inovação poética. É o caso da afirmação categórica de Leyla Perrone-Moysés que ao tratar sobre questões relativas à cibercultura deixa muito transparente o seu pessimismo:

Parece-me difícil concordar com os otimistas, que vêem, na quantidade de informações circulantes no ciberespaço, uma riqueza de significados democraticamente disponíveis. A superabundância e a rapidez dessas informações não permitem, ao usuário, nenhuma seleção real; a percibibilidade quase imediata das mesmas impede qualquer visão de conjunto e qualquer crítica. A informação ‘cultural’ é consumida como qualquer outra e, mais do que nunca, depende de modas efêmeras criadas pelo mercado. (PERRONE-MOYSÉS, 1998, p. 204)

Posicionamentos pessimistas desembocam em aflições como a morte do livro impresso, a crise da arte narrativa frente à cultura de massa e até mesmo no desaparecimento dos leitores. Parece que até mesmo os otimistas acreditam que a *pós-orgia*, bem como o dilúvio informacional, fará com que a literatura – romance, crônica, contos e poesia – desapareça, dando lugar a novas formas de narrativas ficcionais. Outros acreditam ainda que a literatura nos dias de hoje “parece estádio de futebol em dia de final de campeonato, sempre cabe espaço para mais um” (LAJOLO, 2001, p. 10).

Festino (2014) realiza uma reflexão bastante pertinente que gira em torno da seguinte interrogação: “Os avanços tecnológicos: o fim da literatura?”. Demonstrando que o contato com diferentes formas de narrativas é inerente ao homem e que técnicas de produção e representação variam conforme épocas e culturas, a autora embasa-se no pensamento de Copley (2003) e Scholes (2011) que observam que a literatura não nasceu com textos escritos e que o atual cenário exige uma reformulação do conceito de literatura. Assim como expõe Festino (2014):

Scholes têm como objetivo problematizar o termo *literatura* para que este seja o suficientemente amplo para incluir outro tipo de narrativas que se adéquem à conjuntura presente. Assim considerado, o gosto contemporâneo por filmes e *video games* se compara ao gosto pelos romances do século dezoito. Ambos 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, 2014, p. 94)

A proposta de Scholes (2011) consiste em mudar o termo *estudos literários* para *estudos da textualidade*. E “para o crítico, tudo o que é carregado de significados pode ser considerado como *literariedade*” (FESTINO, 2014, p. 94). A proposta, apesar de bastante sedutora, não deixa de apresentar problemas.

Primeiramente, é preciso reconhecermos que a maioria das novas formas ficcionais, que estão inseridas no cenário cibercultural e convergencial, estão sendo veiculadas através de novas formas de arte. Quadrinhos, cinema e games são objetos que possuem construções *poéticas* próprias e que se sustentam enquanto formas de arte autônomas que, sim, estabelecem diálogos com a literatura que, apesar da indefinição, é perfeitamente classificável como uma forma de arte legítima. Portanto: literatura, cinema, quadrinhos e games são objetos distintos – são formas de arte distintas –, porém que estabelecem diálogos entre si. Em um ponto, no entanto, concordamos perfeitamente com Festino (2014), no atual contexto “as narrativas não desaparecem, mas multiplicam-se” (FESTINO, 2014, p. 95).

Talvez este seja o grande dilema. A literatura – romance, contos, crônicas, poemas – ainda existe. Ainda existem concursos e prêmios literários e todos os anos chegam às prateleiras das livrarias novas produções de autores legitimamente reconhecidos como literários. Não me parece, ao menos ainda, o fim da literatura, mas também não creio que as novas formas de arte

devam ser “engolidas” pela literatura como se, por ser a forma tradicional, essa exercesse um poder de força sobre as novas modalidades ficcionais. Se a narrativa literária fornece elementos para o cinema, a televisão, quadrinhos e games, estes, por sua vez, também exercem influência sobre a literatura contemporânea.

A mudança não deve ser feita no nome literatura. Tampouco, ao pronunciarmos a palavra literatura, devemos materializar a imagem de quadrinhos, filmes, novelas, seriados televisivos ou jogos de videogames. Proponho que a mudança deva ser feita na compreensão do termo *campo literário* que, perante as novas demandas artísticas, estabelece pontos de convergência e encontra novos problemas *poéticos* que necessitam de uma averiguação consistente em termos de narratologia. Desse modo, a mudança aqui proposta está em termos de metodologia e de abordagem das novas formas ficcionais, considerando que essas apresentam potencialidades *poéticas* e ideológicas passíveis de problematizações por parte do campo literário. Seria possível que o campo literário abarcasse as narrativas de quadrinhos, filmes e games sem torná-las literatura? A propósito, se são artes realmente distintas, qual seria a pertinência de incluir esses objetos no campo literário?

3 A CULTURA DA CONVERGÊNCIA E SUAS IMPLICAÇÕES NO CAMPO LITERÁRIO

Dentre as tantas definições de literatura, existe uma bastante problemática: a literatura é uma disciplina. Ensina-se literatura nas escolas, existem livros didáticos que trazem periodizações literárias com as quais os professores devem “trabalhar” com os seus alunos. Existem também listas contendo autores e obras que serão cobrados em provas e em vestibulares. Anualmente são realizados diversos congressos contendo simpósios que visam refletir sobre o ensino da literatura e novas perspectivas metodológicas para a abordagem da literatura na sala de aula. É daí que surgem as notificações do aborrecedor impasse entre o que se é cobrado e a real demanda de leitores.

O dilúvio informacional e o estado de *pós-orgia* abriram espaço não só para novos espaços possíveis para a inserção da narrativa ficcional, como também para o estabelecimento de uma nova cultura, a qual Henry Jenkins (2009) conceitua e problematiza como “cultura da convergência”. A palavra, de acordo com o autor, é capaz de definir as mudanças tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais. Também refere-se:

ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009, p. 29)

O argumento de Jenkins (2009) vai contra a noção de que a convergência deva ser essencialmente compreendida como um processo puramente tecnológico, cujo papel seria unicamente unir múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Sem se prender a esse conceito, o autor apresenta que convergência representa uma transformação cultural que ocorre em parceria com a participação dos consumidores que são levados a percorrerem por diferentes mídias em busca de novas informações, realizando as conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos e construindo a própria mitologia pessoal. Como bem define o autor:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro do cérebro 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 do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos a vida cotidiana. (JENKINS, 2009, p. 30)

Ao tratar da convergência, Jenkins (2009) faz menção ao conceito definido por Pierre Lévy de *inteligência coletiva*. O conceito compreende que, diante do cenário cibercultural, “nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades” (JENKINS, 2009, p. 30). Partindo do conceito de *inteligência coletiva*, Jenkins nos apresenta o conceito de *cultura participativa*, que compreende que o consumo tornou-se um processo coletivo.

A cultura participativa está diretamente inserida no contexto convergencial. Para Jenkins (2009), a expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Não se pode mais considerar produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, devendo agora considerá-los como participantes. A dinâmica deste conceito é muito bem apresentada no capítulo intitulado “Por Que Heather Pode Escrever”, demonstrando que os consumidores estão reivindicando o direito de participação da cultura. “Esse consumidor, mais poderoso, enfrenta uma série de batalhas para preservar e expandir seu direito de participar” (JENKINS, 2009, p. 236).

Outro conceito abordado por Henry Jenkins é o de narrativa transmídia. Tomando como recorte exemplificativo o fenômeno *Matrix*, o autor apresenta que a narrativa transmídia é uma forma emblemática de entretenimento para a era da convergência. *Matrix*, como bem aborda Jenkins, “integra múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (JENKINS, 2009, p. 137).

O conceito de *narrativa transmídia* nem sempre é bem interpretado, sendo, não raras vezes, confundido com obras que passam por *procedimentos transmidiáticos*. Uma saga como *Crepúsculo* possui um núcleo narrativo, no caso os livros, e passa por processos de adaptação

para o cinema e *graphic novel*. Já no caso de *Matrix*, temos um processo muito mais complexo – embora alguns acreditam que as produções cinematográficas sejam o núcleo de *Matrix*. A narrativa de *Matrix* não possui um núcleo duro e sua dinâmica envolve uma série de implicações poéticas e estéticas. Conforme apresenta Jenkins:

Os cineastas plantam pistas que só farão sentido quando jogarmos o game. Abordam uma história paralela, revelada por uma série de curtas de animação que precisam ser baixadas da web e vistas num DVD separado. Os fãs saíram correndo dos cinemas, pasmos e confusos, e se plugaram nas listas de discussão da Internet, onde cada detalhe era dissecado e cada interpretação possível, debatida. (JENKINS, 2009, p. 137).

A dinâmica da narrativa transmídia envolve os consumidores/leitores em uma constante busca por conteúdos relacionados a um determinado universo ficcional. Uma história transmídia “desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, p. 138). Dentro dessa dinâmica, os consumidores tornam-se efetivamente participantes do universo: produzem *fanfictions*, formam *fandoms*, criam *fanart*, etc.

Retomando o conceito de inteligência coletiva de Pierre Lévy – que por sinal enquadra-se muito bem na dinâmica da narrativa transmídia – Jenkins (2009) define a obra de arte como “um ativador cultural, impulsionando sua decifração, especulação e elaboração” (JENKINS, 2009, p. 138).

Tal contexto, além de fazer emergir novas demandas artísticas e comunicacionais, abre espaço para novas demandas de leitores e traz implicações diretas para reflexões relativas à formação de leitores. Daí surge, de modo imperioso, a seguinte pergunta: quem é o leitor da cultura da convergência?

Sabemos que a prática de leitura não se restringe às letras e, muito menos, ao que é impresso. Segundo Gee (2002) existem diversos caminhos possíveis para se realizar a leitura e a escrita sendo que cada modalidade requer habilidades específicas. As mudanças do espaço da escrita também é um fator importante a se considerar. Magda Soares, ao realizar uma reflexão sobre as novas práticas de letramento na cibercultura, não deixa de mencionar a questão das transformações relativas aos espaços possíveis para a inserção da escrita. De acordo com a autora:

Todas as formas de escrita são espaciais, todas exigem um “lugar” em que a escrita se inscreva/escreva, mas a cada tecnologia corresponde um espaço de escrita diferente. Nos primórdios a história da escrita, o espaço de escrita foi a superfície de uma tabuinha de argila ou madeira ou a superfície polida de uma pedra; mais tarde, foi a superfície interna contínua de um rolo de papiro ou de pergaminho, que o escriba dividia em colunas; finalmente, com a descoberta do códice, foi, e é, a superfície bem delimitada da página – inicialmente de papiro, de pergaminho, finalmente a superfície branca da página de papel. Atualmente, com a escrita digital, surge este novo espaço de escrita: a tela do computador. (SOARES, 2002, p. 149)

Considerando a multiplicidade de opções de leitura que o interessado em narrativas tem a seu dispor na cultura da convergência, encontramos um novo desafio que não deve ser descartado: se as práticas de leitura são tão amplas, qual seria o significado de “formar um leitor”?

Não é raro nos depararmos com discussões que propõem a utilização das narrativas do cinema, dos quadrinhos e dos games, apenas como um suporte, tendo como finalidade levar o aluno a chegar à leitura de livros canônicos. Em princípio, não me posiciono contra esses tipos de mediação de leitura. O problema é quando nesse processo as *implicações poéticas* e ideológicas dessas novas formas são atropeladas. Creio que a preocupação primordial deveria ser formar o leitor oferecendo-lhe instrumentos para a realização de uma leitura que fosse a mais crítica possível de um determinado universo ficcional. Isso de modo algum seria propor um limite intelectual aos alunos, limitando-os às chamadas “formas populares” como se fossem incapazes de chegarem à “literatura erudita”.

Esta tem sido uma das maiores implicações da cultura da convergência no *campo literário*. Os diálogos estabelecidos entre a literatura e as outras formas de arte nem sempre são bem mapeados. Como notamos, os leitores do atual contexto estão transitando por diferentes modalidades de narrativas, buscando, como sugere Jenkins (2009), fluxos de conteúdos, compartilhando informações e participando ativamente da expansão dos universos. Diante dessas novas demandas artísticas e da nova demanda de leitores é impossível fugirmos da seguinte questão: o *campo literário* possui instrumental teórico adequado para dar conta das *implicações poéticas* existentes nessas narrativas que circulam em formas de arte outras?

Considerando que as novas formas possíveis para a veiculação de narrativas são construídas a partir de novos sistemas semióticos e que estão presentes em formas artísticas que, por serem particulares, requerem especificidades, a resposta tende a ser negativa. É o que abre espaço para pensarmos com cautela a respeito de um novo problema: como abordar as *implicações poéticas* das formas artísticas do cenário cibercultural e convergencial sem que a *teoria literária* deforme o objeto?

Estamos diante de um impasse. O novo cenário exige novas perspectivas para o campo literário e para a formação do leitor crítico, no entanto, esse campo ainda não dispõe de um instrumental teórico-crítico que atenda a essas necessidades. É inevitável que sem uma averiguação precisa da dinâmica desses novos objetos e da consecutiva construção de um instrumental teórico específico, a *teoria literária* acabe por enquadrar um bolo quadrado em uma forma redonda, deformando os objetos e deixando bordas. O ideal não é que um determinado

objeto enquadre-se na teoria, é a teoria quem deve ceder e ser reformulada de acordo com as necessidades *poéticas* do objeto. Na próxima seção, apresentarei uma breve discussão relacionada às implicações das narrativas de games no campo literário.

4 NARRATIVAS DE GAMES E LITERATURA: CONVERGÊNCIA DE POÉTICAS

O videogame, tendo em vista seu potencial como mídia expressiva, configura-se a partir de uma dinâmica comunicacional de forte apelo e penetração. Conforme destaca Tavinor (2009), o fenômeno tem despertado níveis de sofisticação artística que abarcam questões estéticas, representativas e narrativas, suscitando reflexões que estão relacionadas à *filosofia das artes*. Ao questionar o motivo de os videogames estarem apresentando cada vez mais uma tendência à sofisticação artística, Tavinor (2009) reconhece que um dos grandes motivos tem sido o crescimento da indústria que no decorrer dos anos passou por uma intensa modificação tecnológica. Tanto o avanço tecnológico como a consolidação da indústria abriram possibilidades para a construção de universos ficcionais complexos e de alto grau de imersão, que passaram a oferecer ao jogador não só um sistema de jogabilidade mais sofisticado, como também uma experiência narrativa particular que abre espaço para novas reflexões no tocante à problemática narratológica como um todo.

É necessário, contudo, antes de estabelecer qualquer julgamento precipitado, reconhecer um panorama histórico da mídia em questão e, sobretudo, ter em mente que o videogame, assim como expõe Gee (2007), configura-se como uma nova forma de arte que não veio para substituir nenhuma outra.

Essa nova forma de arte nasceu em um período de muitos medos: a Guerra Fria. Mais especificamente na década de 1950, a guerra fria resultou no desenvolvimento de tecnologia computadorizada para simular lançamentos de mísseis em combates. Em 1958 William Higinbotham, que por sinal havia trabalhado na primeira bomba atômica, realizou a primeira experiência interativa de entretenimento em computador: o game *Tennis for Two*. Numa época em que o apertar de um botão poderia significar o fim do mundo, o primeiro game surge com o objetivo primordial de proporcionar entretenimento e oferecer aos jogadores momentos de passatempo e lazer.

A Guerra Fria logo se transformou em uma corrida espacial e influenciou Steve Russel, que era programador do MIT, a criar o game *Space War* (1961). Em termos estéticos, o game é uma expressão direta da corrida espacial e – quando aliado ao contexto – é capaz de representar a

tensão da época. A televisão nesse período era uma fonte estática de notícias ruins e uma mídia fria que não proporcionava aos telespectadores nenhum tipo de interação. Ralph Baer, que é considerado um dos maiores inventores do mundo do videogame e que chegou a presenciar os horrores da guerra, criou o primeiro console caseiro, *Magnavox Odyssey*, o que empolgou grande parte da população que passou a ter o poder de realizar intervenções na tela.

Já na transição dos anos 1960 para os 1970 o movimento da contracultura fez surgir uma geração nova de empreendedores do videogame, como Nolan Bushnell, fundador da Atari. Bushnell é apontado como o grande criador da indústria do videogame. A indústria Atari lançou o game *Pong*, em Fliperama, no mercado em 1972. A dinâmica de *Pong* exigia a presença de dois jogadores, pois se tratava de um jogo de competição. No extremo oriente, os primeiros jogos japoneses traziam reflexos mais diretos da Segunda Guerra Mundial. As bombas atômicas lançadas em Hiroshima e Nagasaki haviam devastado o país. Foi a tecnologia que despontou para o sucesso da reconstrução do Japão. A juventude japonesa, já naquela época, era muito instruída para a educação e tecnologia que eram prioridades do governo.

A cultura japonesa do pós-guerra reflete a experiência traumática da bomba atômica em muitas das obras. O Japão estava na vanguarda da indústria eletrônica e em 1978 tornou-se destaque na indústria dos games com a disseminação de *Space Invaders*. Como a ideia de pessoas matando pessoas seria intensamente criticada, o game é sobre invasores alienígenas. O contexto de *Space Invaders* permitia aos jogadores da época assimilarem os alienígenas com aviões de guerra sobrevoando o Japão. O game foi intencionalmente projetado para que o jogador tivesse a sensação de que a sua área estivesse sendo invadida e o efeito sonoro inserido foi retirado do som original de batimentos cardíacos. A intenção era trazer diversão, mas ao mesmo tempo proporcionar aos jogadores uma experiência particular baseada no pânico. Uma questão muito importante é que o game foi projetado para que o jogador perdesse, sendo impossível obter vitória.

A partir dessas breves considerações históricas podemos compreender que o fenômeno, mesmo em seu momento embrionário, mostrou-se capaz de retratar tensões de épocas e culturas específicas. No entanto, o fator primordial foi oportunizar aos jogadores uma experiência interativa tendo como foco o entretenimento. A afirmativa de que games como, *Space War* (1961) e *Space Invaders* (1978) são narrativas é um tanto quanto questionável. Quando relacionamos os referidos games com seus respectivos contextos aí sim podemos inferir ficção, mas por si só não apresentam elementos bem definidos de uma narrativa, como narrador, personagem e uma progressão diegética.

Por outro lado, como já mencionado, o estabelecimento do mercado a partir de novas técnicas possibilitou a construção de universos ficcionais complexos e imersivos. Hoje, presenciamos inúmeros títulos de jogos que, além do entretenimento, são construídos a partir de narrativas ficcionais. De fato, a narrativa não define o conceito de game, contudo, no momento em que um determinado game é desenvolvido a partir de uma proposta narrativa, esta passa a influenciar todo o processo de produção.

A afirmativa de que nem todos os games são narrativas é passível de problematizações profícuas, mas que têm despertado discussões calorosas. Uma grande aflição para os *Game Studies* consiste na redução dos games a narrativa. A asseveração de que todos os games são – ainda que de modo incipiente – narrativas, conforme faz Janet Murray (2003), incomoda sobremaneira os pesquisadores, em especial os que se autodenominam *ludólogos*. O campo de batalha travado entre *Ludologistas* e *Narratologistas* já foi apresentado por autores como Gomes (2009) e Gomez (2011). O marco histórico dessa disputa, assim como expõe Gomes (2009), reside no lançamento da revista acadêmica *online* denominada *Game Studies*, fundada em julho de 2001 por Espen Aarseth. Conforme nos apresenta a autora:

Os ludologistas defendem o estudo dos videogames como disciplina autônoma, a “ludologia”, livre de qualquer “colonização” por disciplinas já estabelecidas, cujos objetos são formas reconhecidamente “elevadas” de arte e cultura, como a literatura, o teatro ou, quem diria, o cinema. Para os ludologistas, toda a questão narrativa revolvendo o universo dos videogames é, além de franco absurdo, uma impostura de acadêmicos advindos dessas áreas, em busca de legitimação para o game e, portanto, para suas próprias pesquisas – como se apenas a promessa de que os videogames irão gerar novas formas narrativas pudesse fazer deles um formato digno de nota, justificando seu estudo perante empedernidos departamentos de cinema e literatura. (GOMES, 2009, p. 181)

Dentre os principais *ludologistas* estão Jesper Jull, Espen Aarseth, Gonzalo Frasca e Markku Eskelinen. Com relação aos *narratologistas*, os principais representantes são Janet Murray, Henry Jenkins, Marie-Laure Ryan e Brenda Laurel. Na concepção desses autores representantes da narratologia todos os games são narrativas ou, no mínimo, apresentam um potencial narrativo.

Ao ingressarmos na disputa conceitual travada pelas duas frentes de pesquisa percebemos, num primeiro momento, uma postura egoísta por parte dos ludologistas que, além de rotularem os games ao puro e simples entretenimento, consideram um completo absurdo uma abordagem advinda de outros setores acadêmicos. Gomes (2009) aponta que a simples menção da palavra narrativa nos estudos voltados aos games tornou-se motivo para o surgimento de dicotomias indesejáveis. Aarseth (2004) chega a afirmar em seu “Genre Trouble”, que a única

razão de se questionar se games são narrativas é se a pergunta for feita por um teórico da literatura ou da semiótica, intencionados a legitimá-los em seu campo de pesquisa por mero interesse de se apropriar do objeto. Tanto o pensamento dos *ludologistas*, com leve exceção a Eskelinen, como o dos *narratologistas* parecem enraizados em conceitos muito radicais: nenhum game é narrativa e nenhum game constitui representação; todos os games são narrativas ou apresentam potenciais narrativos.

Em suma, o confronto entre *narratologistas* e *ludologistas* gira em torno de uma disputa conceitual que pouco acrescentou, efetivamente, para um instrumental teórico que corresponda às necessidades do objeto. Contudo, como bem elucida Gomez (2011), o embate entre as duas frentes de oposição despertou interesse de vários pesquisadores sobre o tema:

A antiga discussão acadêmica, no *Game Studies*, entre os chamados Ludologistas e Narratologistas, embora nunca tenha trazido um consenso, logo despertou o interesse de vários pesquisadores para o tema: se os jogos digitais contam histórias, ou melhor, prestam-se ou não como instrumentos para esse fim. Enquanto a Academia se divide, se agrupa ou mesmo cria dissidências, do lado de fora *Game Designers* (desenvolvedores) multiplicam-se na tarefa de trazer as mídias tradicionais, como a literatura, o cinema e o teatro, com seus acertos narrativos, para dialogar com os jogos digitais e suas originais atribuições, o que parece, pelos resultados, confirmar que um novo meio narrativo já surgiu forte no mercado de entretenimentos. (GOMEZ, 2011, p. 23)

A colocação – perfeitamente lúcida – de Gomez (2011), corresponde ao atual contexto da convergência. Como bem deixa claro, os desenvolvedores de games não hesitam em dialogar com outras artes “tradicionais” para construir universos ficcionais autônomos, com suas próprias dinâmicas e implicações. Neste sentido, persistir na divisão ferrenha entre narratologia e ludologia não trará soluções plausíveis no que tange à configuração do objeto como um todo. O autor defende, na realidade, duas teses em seu trabalho. A primeira apresenta que os jogos de computador não simplesmente contam uma história, mas configuram um formato narrativo novo que é ancorado em elementos de interatividade e imersão que são altamente potencializados nesse tipo de produção, levando em consideração produtos culturais anteriores. A segunda tese é de que o confronto entre narratologistas e ludologistas acaba ficando sem sentido, uma vez que se defende que os games compreendem uma gama de tipos, com diversos níveis de narratividade, tendo em vista que o autor considera que estamos de frente para algo muito novo.

Sem perder de vista as suas especificidades, o videogame é, por excelência, um objeto que se enquadra na interdisciplinaridade, sendo passível de problematizações advindas da filosofia, da comunicação, da matemática, da história, da geografia, da literatura, dentre outras áreas do saber. Considerando estes fatores, não há como não nos questionarmos sobre quais seriam as implicações dos games no campo literário. Nesse ponto, faz-se necessária a

compreensão de alguns pontos específicos para uma abordagem narratológica, a fim de que não caiamos em discursos eufóricos e que distorçam o objeto. Com base na dimensão composta pelos Game Studies até o presente momento, proponho três:

- 1 É necessário compreendermos que nem todos os games apresentam narrativa e sua função é, *a priori*, proporcionar entretenimento através de desafios que serão resolvidos a partir da interação/imersão do jogador. Dessa forma, o que estabelece identidade ao game é seu sistema de jogabilidade e seu caráter interativo.
- 2 Compete ao *campo literário* abordar as *narrativas de games*, sob o viés da convergência, visando à compreensão de sua *poética*. Neste sentido, só interessa ao *campo literário* games construídos a partir de uma composição narrativa.
- 3 A teoria da narrativa literária não deve ser aplicada diretamente aos games sem que haja modificações de acordo com a necessidade do objeto. Descartar por completo os conceitos da *narratologia* e da *ludologia* é inadequado. Portanto, ao abordarmos os games pensando em suas implicações narrativas, não podemos deixar de olhar para suas especificidades, tais como: frequência, imersão, agência, jogabilidade dentre outras.

Tal proposta é basilar para os estudos que se propõem a investigar a problemática narratológica existente nas narrativas de games. Contudo, vale ressaltar que o reconhecimento desses três pontos que acabei de propor não implica no enfeixe da problemática que, por sinal, encontra-se aberta para proveitosas discussões possibilitadas dentro da perspectiva narratológica e processos de convergência.

Pesquisas sobre narrativas de games já se fazem presentes nos cursos de pós-graduação de Letras e literatura. É possível citar, por exemplo, o trabalho de dissertação de mestrado de Clarissa Marquezepi Picolo, que traz como título *Games contando histórias: uma discussão sobre a narrativa nos JRPGs*ⁱ (2013). Neste trabalho, a pesquisadora problematiza os jogos eletrônicos como um novo meio para contar histórias, analisando como a narrativa se configura nos games, tocando em problemas como história e estrutura, personagens, *gameplay*, narrador, entre outros. Ao tomar como objeto os JRPGs, Picolo (2013) objetiva demonstrar que os games, além de incrementarem a experiência narrativa, possuem características que são similares a determinadas estruturas narrativas vistas a partir de uma perspectiva estrutural. Dessa forma, apresenta-se que tanto a parte narrativa quanto a parte lúdica dentro do jogo são intensificadas.

É possível citar também a dissertação de mestrado de Deyseane Pereira dos Santos Araújo, intitulada *A narrativa em Alice Madness Returns: logosfera e grafosfera na idade do vídeo* (2013). A autora, considerando a narrativa como um elemento transcultural, demonstra através do game *Alice Madness Returns* que o ato de narrar na pós-modernidade é exacerbado. Analisa-se como se dá o processo de entrelaçamento entre as diversas linguagens existentes no game em questão, configurando-se como um objeto que dialoga em diferentes mídiasferas.

Há ainda a tese de doutorado de Maurício da Silveira Piccini “*Fiz por querer*”: *o papel das escolhas do jogador na construção do sentido em narrativas de jogos digitais*. (2012). O autor explora a questão do papel do jogador na atualização das possibilidades narrativas e, conseqüentemente, na construção dos sentidos da narrativa presente nos games. Para tanto, o autor aborda problemas como a construção dramático-narrativa nos games, jogo como interação, jogo como sistemas de valores, entre outros.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de inclusão das novas formas ficcionais, que circulam em outras modalidades artísticas, no campo literário – que foi a engrenagem para minha reflexão no presente trabalho –, não pode ser finalizada sem que caiamos na problemática do valor. Os games, se compararmos com a música, com a pintura, com o cinema, com o teatro e com os quadrinhos, é a forma mais embrionária em termos de espaço nos estudos literários. Por ser, geralmente, considerado como um passatempo, muitos até desconhecem o seu caráter enquanto mídia expressiva, capaz de retratar tensões de épocas e culturas específicas.

O “curto-circuito” existente entre as escolas e as narrativas multimodais, conforme discutido por Nestor Garcia Canclini (2008), pode ser que ainda leve um tempo para ser totalmente desfeito. As novas formas ficcionais do atual contexto estão presentes no cotidiano dos leitores brasileiros. A cultura da convergência trouxe implicações diretas para o campo literário, colocando as produções artísticas em diálogos, no entanto, sem que nenhuma arte fosse eliminada. Pelo contrário, esses diálogos possibilitam novas formas de criações *poéticas*. Possibilitam uma troca entre as artes, valendo-se, inclusive, de conteúdos ficcionais já consolidados para reciclá-los em outros universos, criando objetos totalmente autênticos, com um novo conteúdo e com uma nova forma, suscitando, ou melhor, exigindo uma abordagem particular, uma vez que se sustentam como legítimos.

O campo literário, diante da atual demanda, não deve ser compreendido como “fechado” somente ao que é literatura, encontrando espaço para abarcar – através da convergência – formas ficcionais que circulam em diferentes modalidades artísticas e comunicacionais. Debruçando-se sobre suas particularidades narratológicas, identificando suas relações, enquanto produtos ficcionais, com a sociedade, a fim de ofertar à demanda atual de leitores instrumentos para que realizem a leitura ficcional presente nesses objetos da forma mais crítica possível. No entanto, para que essa leitura crítica possa acontecer de maneira cada vez mais eficiente é necessário que se verifique não somente a diegese das narrativas de games, apenas para citar um exemplo de diálogo entre artes, mas também o seu discurso narrativo, isto é, a sua forma, sua construção, sua *poética*.

NOTA

ⁱ A sigla, em inglês, significa *Japanese role-playing game*. São games de RPG japoneses.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. **Genre Trouble**. Disponível em: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>. Acesso em: 10/10/2014.

ARAÚJO, D. **A narrativa em Alice Madness Returns: Logosfera e Grafosfera na idade do vídeo**. 17 de maio de 2013. 156 f. Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) – Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, 2013.

BAUDRILLARD, J. **A transparência do mal**. Ensaio sobre os fenômenos extremos. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Campinas: Papirus, 2001.

BOURDIEU, P. **As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário**. Tradução de M. L. Machado. São Paulo: Cia. das Letras, 1996.

CANCLINI, N. **Leitores, espectadores e internautas**. Tradução de Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras, 2008.

CANDIDO, A. **O Direito a Literatura**. In _____. *Vários Escritos*. SP: Duas Cidades, 1995. p. 169-1991.

COBLEY, P. **Narrative**. London & New York: Routledge, 2003.

COMPAGNON, A. **O demônio da teoria**. Literatura e senso comum. Tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão e Consuelo Fortes Santiago. Belo Horizonte: UFMG, 2012.

CULLER, J. **Teoria literária: uma introdução**. Tradução de Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda., 1999.

EAGLETON, T. **Teoria da Literatura: uma introdução**. Tradução de Waltensir Dutra. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ESKELINEN. Markku. **Towards Computer Game Studies**. Disponível em: <http://www.Electronicbookreview.com/thread/firstperson/anticolonial>. Acesso em: 12 out. 2014.

FESTINO, C. G. Os avanços tecnológicos: o fim da literatura? In: Letramentos em terra de Paulo Freire. Takaki, Nara Hiroko; Maciel, Ruberval Franco (Orgs.). Campinas, SP: Pontes Editores, 2014.

GEE, J. P. **What videogames have to teach us about learning and literacy?** Revised and updated edition. Palgrave Macmillan, 2007.

GOMEZ. S.L.C.R. **Conte-me uma história, mas não me diga que você a está contando: os jogos digitais e uma nova narrativa**. 2011. 195 p. Tese (Doutorado em Comunicação e Culturas Contemporâneas) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

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

JUUL, Jesper. **The game, the player, the world: looking for a heart of gameness**. Disponível em <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acesso em: 21 jan. 2015.

_____. **Game Design as Narrative Architecture**. In: WARDRIP-FRUIIN, N; HARRIGAN, P. (Ed.). **First Person: New Media as Story, Performance and Game**. Cambridge MA: The MIT Press, 2003. p. 1-15.

LAJOLO, M. **Literatura: Leitores & Leitura**. São Paulo: Moderna, 2001.

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

_____. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução Décio Pigmatari. São Paulo: Editora Cultrix, 1978.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

PERRONE-MOISÉS, L. **Altas Literaturas: escolha e valor na obra crítica de escritores modernos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

PICCINI, M. S. “Fiz por querer”: o papel das escolhas do jogador na construção do sentido em narrativas de jogos digitais. 108f. Tese (Doutorado). Universidade Católica do Rio Grande do Sul. 2012.

PICOLO, C.M. Games contando histórias: uma discussão sobre a narrativa nos JRPGs. 148f. Dissertação (Mestrado). UNESP - São José do Rio Preto, 2013.

RAMOS, C. O. Videogames: um espaço intersticial de possibilidades para a partilha do comum. **Outra travessia**. n. 13, p. 157-173.2012.

SCHOLES, R. **English after the fall. From Literature to Textuality**. University of Owa Press, 2011.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade**. V.23, nº 81, Campinas, dez, 2002. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002008100008&lng=pt&nrm=iso> Acesso em: 19 set. 2014.

TAVINOR, Grant. **The art of videogames**. Oxford: Wiley-Blackwell. 2009.