

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS

Laura Helena dos Santos Amorim

CRIANDO UMA HISTÓRIA FEMININA:
a utilização de contos de fadas no desenvolvimento de jogos digitais.
(Estudo de caso do jogo *Child of Light*)

JUIZ DE FORA

2024

Laura Helena dos Santos Amorim

**CRIANDO UMA HISTÓRIA FEMININA:
a utilização de contos de fadas no desenvolvimento de jogos digitais.
(estudo de caso do jogo *Child of Light*)**

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora para obtenção do título de mestre no Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, na linha de pesquisa Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Christian Hugo Pelegrini

Área de concentração: teorias e processos poéticos interdisciplinares

Juiz de Fora

2024

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

dos Santos Amorim, Laura Helena.

CRIANDO UMA HISTÓRIA FEMININA: : a utilização de contos de fadas no desenvolvimento de jogos digitais. (estudo de caso do jogo Child of Light) / Laura Helena dos Santos Amorim. -- 2024.

171 p. : il.

Orientador: Christian Hugo Pelegrini

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2024.

1. videogames. 2. contos de fadas. 3. narrativas femininas. I. Pelegrini, Christian Hugo, orient. II. Título.

LAURA HELENA DOS SANTOS AMORIM

Criando uma História Feminina: a Utilização de Contos de Fadas no Desenvolvimento de Jogos Digitais (estudo de Caso do Jogo Child Of Light)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens do Instituto de Artes E Design da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Artes, Cultura e Linguagens. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares.

Aprovada em 15 de março de 2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Christian Hugo Pelegrini - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

Profª. Drª. Missila Loures Cardozo

USCS - Universidade Municipal de São Caetano do Sul

Profª. Drª. Renata Cristina de Oliveira Maia Zago Mazzoni Marcato

Universidade Federal de Juiz de Fora

Juiz de Fora, 09/02/2024.



Documento assinado eletronicamente por **Christian Hugo Pelegrini, Professor(a)**, em 20/03/2024, às 12:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Renata Cristina de Oliveira Maia Zago, Professor(a)**, em 21/03/2024, às 09:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Missila Loures Cardozo, Usuário Externo**, em 21/03/2024, às 14:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Uffj (www2.uffj.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **1704078** e o código CRC **31DE94EE**.

Dedico este trabalho a todas as pessoas que às vezes se perguntaram se existia realmente um futuro para quem estuda artes nesse país, mas decidiram se arriscar mesmo assim. A resposta ainda estou tentando descobrir.

AGRADECIMENTOS:

Acho que essa é a parte onde eu finalmente posso escrever o que eu quiser sem precisar de referências (risos). Essa frase pode até parecer um clichê, mas é verdade que ninguém chega a lugar nenhum sozinho.

O mestrado nunca foi um grande sonho meu e confesso que, vindo de uma família comum que sempre viveu longe do meio acadêmico, nunca imaginei que poderia chegar tão longe. Foi uma trajetória muito difícil, especialmente em meio à pandemia, e que sinceramente não achei que conseguiria completar, então cada nome que aparece aqui teve um peso muito grande para que eu, em meio a crises horríveis de depressão e ansiedade e ao TDAH — sempre aliados à vontade de desistir — conseguisse chegar até o fim.

Fazendo um trabalho sobre videogames, muitas vezes me questionei se o que estava fazendo era ou não realmente relevante, se eu estava apenas “perdendo tempo” e se alguém algum dia escutaria — ou leria — o que tenho a dizer. Neste ponto, preciso começar agradecendo ao meu orientador Christian Hugo Pelegrini, que tem me guiado por essa jornada desde a graduação e me mostrado que, para além do cinema, outras mídias também merecem reconhecimento e atenção, e não são de forma alguma “menores” e menos importantes. Foi a paciência dele com meu modo não convencional de trabalhar (e eu realmente falo isso pra todo mundo) que me fez não desistir de vez desse percurso. Também agradeço à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) por investir na minha qualificação profissional, tendo financiado esta pesquisa pelos quase dois anos em que recebi a bolsa de mestrado. Esse financiamento foi o que me permitiu continuar me aventurando por esta área de pesquisa, e por muito tempo sustentou eu e minha irmã enquanto estávamos em outro estado estudando.

Mesmo antes de começar a me aventurar pelos jogos, lembro-me bem de como minha “compulsão” por leitura e por desenhos animados, em oposição ao estudo do colégio que realmente “me daria futuro” foram motivos de brigas incontáveis em meio à minha família, e inclusive tornava outras pessoas “más influências” aos olhos de meus pais. Esse pensamento no fundo me atormentou um pouco durante minha pesquisa. Apesar disso, também preciso agradecer a eles por (mesmo com suas ressalvas) nunca terem questionado minhas escolhas de carreira e terem me apoiado desde o início sem reclamar, seja cursando artes, cinema, ou nessa longa jornada pelo mestrado. Às vezes, tudo o que a gente precisa é de alguém que diga que a gente consegue fazer algo que nem mesmo nós acreditamos, e eles SEMPRE

acreditaram em mim. Ter pais que apoiam seus sonhos é algo que sempre me incentivou a fazer o meu melhor, e que, infelizmente, nem todos possuem.

Outro agradecimento muito especial é ao Museu do Videogame Itinerante (que eu tentei inserir na minha pesquisa aqui e ali!), que passou por Juiz de Fora em 2022 e onde tive o prazer de trabalhar por duas intensas semanas. Lá pude conhecer mais a fundo a história dos videogames e conviver com pessoas incríveis, e presenciei histórias emocionantes de gente que, assim como eu, encontrou nos videogames uma forma de consolo e de abrigo em meio ao caos da vida cotidiana. Às vezes a gente também precisa ver como o que estamos fazendo realmente impacta na vida de outras pessoas para ter ânimo para continuar.

Agradeço ao meu noivo Aleksander, a pessoa que me introduziu 9 anos atrás ao universo dos videogames e despertou essa paixão em mim, e que continuou ao meu lado por todos esses anos me incentivando e sempre acreditando em mim quando eu mesma não acreditava, na longa jornada que ambos traçamos no ensino superior — mesmo que em áreas distintas. Também preciso agradecer à minha irmã gêmea, Maria Clara, que ao vir comigo para Juiz de Fora tornou meus dias mais felizes e me ajudou a viver, de fato: me fazendo café quando eu estava atrasada, arrumando a casa quando eu não conseguia nem levantar da cama e principalmente me apoiando quando minhas crises eram tão ruins que tudo que eu fazia era chorar e precisava correr para o hospital no meio da madrugada. Peço desculpas a você e ao Aleksander pelas noites mal dormidas por minha causa. Viver com vocês dois na nossa casinha me dá um motivo para sorrir todos os dias. Agradeço também às professoras Missila Cardozo e Renata Zago pelas incríveis colaborações e observações feitas em minha defesa, que me ajudaram a aprimorar o texto e me fizeram pensar um pouco mais sobre trechos em que eu não havia me debruçado como deveria.

Por último (mas não menos importante), preciso agradecer aos meus amigos que também estiveram presentes nesta trajetória. Ao meu amigo Marcos Roberto, que lá em 2014 comprou *Child of Light* apenas para que eu pudesse jogar e criou para mim uma personagem no *Skyrim* que matava dragões com um soco (!!!). Um dia ainda quero realmente me tornar essa personagem. Ao meu amigo João Gabriel que me ajudou com a lista de jogos que envolvem contos de fadas e com muitos textos e referências sobre protagonistas femininas, mesmo quando eu estava começando meu projeto e ainda nem sabia bem o que iria fazer. São muitos os que me acompanharam ao longo dessa trajetória, mas se você recebeu essa dissertação de alguma forma, pode ter certeza que você fez parte dessa jornada comigo, e não tenho palavras para expressar minha gratidão.

Agora sim o último (de verdade!), que vai para meus amigos e clientes do ambiente cosplay, que tiveram paciência comigo e confiaram no meu trabalho como ilustradora e *cosmaker*, o que me ajudou a me manter no mestrado e na cidade mesmo quando eu não tinha mais bolsa e estava desempregada, até que eu conseguisse um emprego na minha área. Como disse Lao Tsu (embora esta frase seja normalmente creditada ao Rei Leão): “a jornada de mil quilômetros começa com o primeiro passo”. Obrigada por me ajudarem não apenas no primeiro, mas continuarem ao meu lado em todos que se seguiram.

“É claro que deve haver muita magia no mundo — disse, sabiamente, certo dia — mas as pessoas não sabem como ela é ou como fazê-la. Talvez o começo seja apenas dizer que coisas boas vão acontecer até que você as faça acontecer. Vou tentar fazer isso.”

— Frances Hodgson Burnett, **O Jardim Secreto**

“Stories are wild creatures, the monster said. When you let them loose, who knows what havoc they might wreak?”

— Patrick Ness, **A Monster Calls**

RESUMO:

Neste trabalho, através da análise dos contos de fadas considerados “clássicos” e suas narrativas e de elementos midiáticos presentes no meio audiovisual, buscamos entender como se desenvolveu o jogo *Child of Light*, lançado pela empresa *Ubisoft* em 2014, e como ele se inseriu numa mudança de padrões de consumo relativamente recente, que tem privilegiado e trazido voz à personagens, jogadoras e desenvolvedoras femininas. Perpassamos um estudo sobre caracterização de contos de fadas, de narrativas e de elementos próprios ao universo dos videogames para entender como o jogo se insere na jornada da heroína descrita pela pesquisadora Maria Tatar e como se opõe a outros jogos cujas protagonistas femininas incorporam (ou incorporavam) estereótipos nocivos à verdadeira representatividade, reforçando padrões como o da “donzela indefesa” ou da perfeita *mary sue*. Além disso, também fazemos um estudo transmidiático, analisando como a inserção de outras mídias narrativas no ambiente virtual, como a literatura e a ilustração, ajudam a ampliar essa sensação de imersão, também importante quando falamos sobre representatividade.

Palavras-chave: videogames; contos de fadas; narrativas femininas.

ABSTRACT:

In this essay, through analyzing fairytales considered “classics” and their narratives, and media elements present in the audiovisual medium, we have tried to understand how the game *Child of Light* released by the company *Ubisoft* was developed and how it was inserted in a recent change in consumption patterns that has privileged and brought voice to female characters, players and developers. We walk through a study on fairytales characterization, narratives and key elements in videogames to understand how the game portrays the heroine’s journey described by the researcher Maria Tatar, and how it opposes to other games where it’s female characters incorporate (or incorporated) stereotypes who are dangerous to true representativity, reinforcing patterns like the *damsel in distress* or the perfect *mary sue*. Besides, we also did a transmedia study analyzing how the insertion of other narrative media in the virtual world, like literature and illustration, help to amplify that feeling of immersion, which is also important when we talk about representativity.

Keywords: videogames; fairytales; female narratives.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Mapa das versões de <i>Chapeuzinho Vermelho</i>	37
Figura 2 -	A raiz de <i>Chapeuzinho Vermelho</i>	38
Figura 3 -	As sereias atacam o barco de Odisseu	47
Figura 4 -	Escultura do santuário da deusa Mami Wata (séc XX)	48
Figura 5 -	Pintura em aquarela de Nyi Roro Kidul (1879)	48
Figura 6 -	Gravura de um Ipupiara (1576)	49
Figura 7 -	Pintura <i>Ophelia</i> (1852)	52
Figura 8 -	Cena do jogo <i>Mermaid Swamp</i> (2013)	54
Figura 9 -	Folheto do jogo <i>Donkey Kong</i> (1981) - <i>Nintendo</i>	73
Figura 10 -	Cena do filme <i>Laranja Mecânica</i> (1971)	87
Figura 11 -	Cena do filme <i>Kung Fu Panda 3</i> (2016)	91
Figura 12 -	Cena do jogo <i>Valiant Hearts: The Great War</i> (2014)	91
Figura 13 -	Cena da série <i>Arcane</i> (2021)	92
Figura 14 -	Página da primeira edição do mangá <i>Dororo</i> (1967)	94
Figura 15 -	Página da nova edição do mangá <i>Dororo</i> (2018-)	94
Figura 16 -	Cena inicial do jogo <i>Child of Light</i> (2014)	104
Figura 17 -	Aurora toca a flauta pela primeira vez	108
Figura 18 -	A rainha toca a flauta para Aurora	113
Figura 19 -	Pesquisa sobre personagens femininas em videogames	117
Figura 20 -	Visual da princesa Nausicaa no filme <i>Nausicaa do Vale do Vento</i>	122
Figura 21 -	Aurora com a <i>skin</i> opcional Princesa do Vento	122
Figura 22 -	Evolução de Aurora ao longo do jogo (com a <i>skin</i> padrão)	123
Figura 23 -	Número de desenvolvedores homens e mulheres nos EUA	125
Figura 24 -	Tela de habilidades desbloqueáveis ao longo do jogo	133
Figura 25 -	Ilustração em aquarela feita por Amano Yoshitaka (2014)	137
Figura 26 -	<i>Poor Little Bear</i> (1912) - Ilustração de John Bauer	138
Figura 27 -	<i>Alice in Wonderland</i> (1907) - Ilustração de Arthur Rackham	138
Figura 28 -	A personagem Aurora no jogo <i>Bloodstained: Ritual of the Night</i>	145

LISTA DE TERMOS TÉCNICOS

AAA ou Triple A São jogos com grande orçamento e equipe, geralmente produzidos por empresas grandes e já consolidadas no mercado, como *Ubisoft, Nintendo, EA, Bethesda*, etc.

Boss Chefe. Nome dado ao personagem mais forte que o jogador geralmente precisa enfrentar ao fim dos níveis ou do jogo.

Build Constituição. Termo que define o arranjo de itens, habilidades e outros elementos combinados para melhor equipar o personagem para o objetivo desejado. Neste sentido, *buildar* é o ato de equipar estes elementos.

Crunch Nome dado ao período próximo ao lançamento de um jogo, quando os funcionários ficam sobrecarregados e precisam trabalhar em regimes absurdos para cumprir com as datas previstas, geralmente sem pagamento de horas extras. É um termo mais utilizado para a indústria de jogos *AAA*.

Cutscenes Cenas de transição. São cenas que geralmente seguem uma estética cinematográfica e são pré-renderizadas, que acontecem em momentos chave do jogo sem que a ação do jogador seja necessária.

Dating Sim Abreviação de *Dating Simulator* ou simulador de namoro. São jogos de texto onde através das escolhas de diálogo o jogador dá continuidade à narrativa.

E-sports *Electronic Sports* ou esportes eletrônicos. Termo utilizado para definir a modalidade competitiva de jogos eletrônicos.

Fanart Arte de fã. Artes feitas por fãs e não relacionadas aos criadores originais.

Fanfic Ficção de fã. Histórias escritas por fãs que não são consideradas canônicas e nem relacionadas aos criadores originais do conteúdo base.

Fast Travel Viagem rápida. Geralmente aparece como pontos específicos do mapa para onde o jogador pode se teleportar instantaneamente.

FPS *First Person Shooter* ou Tiro em primeira pessoa. São jogos de tiro onde o jogador assume o papel do personagem e observa a ação do seu próprio ponto de vista, geralmente enxergando apenas os braços do personagem ou somente a arma que está sendo utilizada.

Gameplay Jogar o jogo. O ato de jogar alguma coisa e transmitir em vídeo para outros usuários, seja ao vivo ou offline por sites como o youtube. Também pode se referir ao conteúdo do próprio jogo que aparece enquanto a pessoa joga, englobando tudo que se encontra na tela naquele momento.

HP *Health Points/Hit Points* ou Porcentagem de Vida. É o número que define quanto dano o personagem pode tomar antes de morrer.

Input Neste contexto, refere-se ao ato de inserir comandos no jogo (ao apertar botões, por exemplo).

JRPG *Japanese Role Playing Games*. Jogos de assumir personagem japoneses. Estilo de jogo onde o jogador assume o papel de um personagem e tem o poder de *buildá-lo* de acordo com suas preferências. No caso dos jogos especificamente japoneses, existem características estéticas e mecânicas que diferem dos *RPG's* tradicionais.

Lan House Antigo local com diversos computadores “por aluguel”, onde as pessoas se reuniam para realizar diversas tarefas ou jogar em grupo. Eram especialmente populares para grupos de jogadores de jogos de *FPS*, como *Counter Strike* e *Call of Duty*.

Mainstream Cultura popular ou cultura dominante, geralmente difundida pelos meios de comunicação de massa. Também pode se referir a certos produtos midiáticos que estão “em alta” no momento.

Metaverso Ambiente virtual em 3D que tenta “simular” a realidade de forma colaborativa, permitindo a interação de vários usuários simultaneamente. Alguns jogos muito conhecidos que se utilizam do metaverso são *Roblox* e *Second Life*, por exemplo.

Mobile Móvel. No contexto de videogames se refere a jogos que podem ser jogados em qualquer lugar sem a necessidade de um console, como jogos para celular.

NPC *Non Playable Character* ou Personagem não jogável. Termo que se refere à personagens do mapa que são interativos, mas não são jogáveis. Geralmente conversam com o personagem principal e podem ou não oferecer missões opcionais.

Open World Mundo Aberto. Jogos onde o jogador pode explorar o mapa à vontade sem precisar se prender à missão principal.

Party Equipe. É o grupo de personagens e/ou jogadores que partem na jornada para completar as missões e chegar ao fim do jogo. Esse grupo é mais comum em jogos de RPG.

Quest É a missão/objetivo que o jogador precisa cumprir para obter alguma recompensa ou terminar o jogo.

Quick Time Event Evento que permite o controle limitado do personagem durante as cutscenes do jogo, geralmente apertando ou movimentando botões em um certo ritmo ou velocidade para que a cena seja bem-sucedida.

Remake Nova produção de um jogo/história já conhecido pelo público. Geralmente em consoles mais recentes e com gráficos melhores. Nem sempre apresenta alguma diferença do conteúdo original para além dos gráficos.

RPG *Role Playing Game* ou Jogo de interpretação de personagens. Estilo de jogo onde o jogador assume o papel de um personagem e tem o poder de *buildá-lo* de acordo com suas preferências. Foi muito popularizado após o lançamento do jogo de tabuleiro *Dungeons and Dragons*.

Sandbox Caixa de areia. É um estilo de jogo onde o jogador não possui um objetivo específico e pode se movimentar e criar à vontade com pouca (ou nenhuma) limitação. Alguns jogos neste estilo que são muito famosos são *Minecraft* e *Don't Starve Together*.

Side-scroller Rolagem lateral. São jogos em 2D onde o jogador se movimenta em direção às laterais (direita e esquerda) e ocasionalmente para cima ou para baixo. A maioria são jogos de plataforma, como os jogos de Mario e Sonic.

Side Quest Missões ou objetivos secundários, opcionais, que o jogador pode escolher ou não realizar ao longo do jogo para obter alguma recompensa, mas que geralmente não interferem na missão principal.

Status Indica se o personagem está em seu estado normal ou sob alguma condição (lento, envenenado, paralisado, etc.) Ataques de *status* são ataques que causam alguma destas condições no personagem.

Tank Tipo de personagem feito para aguentar muito dano físico, com boa resistência e *HP* mais alto (para alguns são “sacos de pancada”). Em alguns casos são utilizados para tomar a frente nas batalhas ou proteger personagens mais fracos. Alguns exemplos são o lutador Zangief em *Street Fighter* ou Garen de *League of Legends*.

Timing Tempo. Geralmente é usado para indicar o tempo/ritmo necessário para executar certos ataques ou completar determinadas missões.

Token Símbolo. O termo é utilizado para se referir a um personagem que é incluso como símbolo de representatividade em um local onde não existem outros como ele.

Upar Subir de nível ou aumentar determinada característica do personagem através da realização de alguma ação específica.

VR *Virtual Reality* ou realidade virtual/aumentada. Hoje em dia é mais utilizado em jogos que se ambientam no *metaverso* ou que necessitam de equipamentos como o óculos de realidade virtual para inserir o jogador no universo do jogo.

Visual Storytelling Contação de histórias visual. São os elementos utilizados para contar a história através das imagens presentes na tela e não apenas do texto.

Walkthrough Passo a passo. Em jogos, geralmente se refere ao jogador que posta vídeos completando o jogo para auxiliar pessoas que tenham dificuldade de passar de certos níveis/fases, mas também podem ser guias escritos com este mesmo intuito.

SUMÁRIO:

1. INTRODUÇÃO:	17
2. SOBRE NARRATIVAS E CONTOS DE FADAS:	34
2.1 – UMA BREVE INTRODUÇÃO ÀS NARRATIVAS	34
2.2 – MAS O QUE SÃO EFETIVAMENTE CONTOS (DE) FADAS?	38
2.3 – CONTOS DE FADAS X MITOLOGIAS	46
2.4 – A NARRATIVA MULTIMÍDIA	50
2.5 – A JORNADA DO HERÓI DA HEROÍNA E O PODER DA FALA	55
3. NOVOS MODOS DE CONTAR ESTÓRIAS: O VIDEOGAME ENTRA EM CENA	70
3.1 – A INFLUÊNCIA DE FATORES SOCIAIS NO ATO DE JOGAR	74
3.2 – OS VIDEOGAMES COMO MÍDIA E SUAS ESPECIFICIDADES	79
3.3 – RELAÇÕES ENTRE PLATAFORMAS: VIDEOGAMES, QUADRINHOS, TELEVISÃO E CINEMA.	89
3.4 – UNIVERSOS NARRATIVOS	96
4. ANÁLISE DO JOGO: CHILD OF LIGHT	100
4.1 – <i>WALKTHROUGH</i> : REFERÊNCIAS À JORNADA DO HERÓI E AOS CONTOS DE FADAS	101
4.1.1 - O HERÓI SE AVENTURA NUMA REGIÃO DE PRODÍGIOS SOBRENATURAIS: CAPÍTULOS 1 E 2 - <i>THE GIRL AND THE FIREFLY</i> E <i>THE QUEEN OF LIGHT</i>	106
4.1.2 - O HERÓI ENCONTRA FABULOSAS FORÇAS E OBTÉM UMA VITÓRIA DECISIVA: CAPÍTULOS 3 A 9 - <i>INTO THE WEST; THE DEEP DARK WELL; AN UNEXPECTED REUNION; OF MICE AND MAGNA; THE DUKE AND THE DUCHESS; THE HIGHEST OF THE HIGH E THE PISCEAN AND THE OGRE.</i>	108
4.1.3 - O HERÓI RETORNA DE SUA AVENTURA COM O PODER DE TRAZER BENEFÍCIOS A SEUS SEMELHANTES: CAPÍTULO 10 - <i>THE LOWEST OF THE LOW</i>	112

4.2	– A JORNADA DA HEROÍNA	115
4.3	– ASPECTOS DO DESENVOLVIMENTO DO JOGO:	126
4.3.1	– UTILIZAÇÃO DA FALA EM VERSOS E POEMAS:	126
4.3.2	– O SISTEMA DE BATALHA:	131
4.3.3	– ESCOLHAS ARTÍSTICAS NA CONSTRUÇÃO DO <i>BILDUNGSROMAN</i> :	136
4.4	– PRODUÇÃO, DISTRIBUIÇÃO E RECEPÇÃO:	141
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	142
6.	BIBLIOGRAFIA:	144
ANEXO 1		154
	EQUIPE DESENVOLVEDORA DO JOGO (QUE CONSTA NOS CRÉDITOS PRINCIPAIS)	154
ANEXO 2		157
	LISTA DE JOGOS BASEADOS EM CONTOS DE FADAS (LANÇADOS ATÉ 2023) (128)	157



1. INTRODUÇÃO:

Não é surpresa o mercado dos videogames ter se tornado um segmento muito importante na economia e na cultura contemporânea, sendo utilizado cada vez mais como suporte e/ou influência para diversas outras mídias. Nos últimos anos, ele tem superado em lucratividade até mesmo mercados mais antigos e já consolidados, como os do cinema e da indústria fonográfica¹. Estes, que já haviam dado seus primeiros passos e se inserido na sociedade no final do século XIX, estabeleceram-se no século XX como meios de expressão e entretenimento “dignos” perante a academia, enquanto o primeiro videogame doméstico — que iniciou a chamada primeira geração de consoles — o *Magnavox Odyssey*, foi lançado apenas em 1972, já em meados do século XX.

Antes do *Odyssey*, os jogos eram restritos à área acadêmica, contudo, as pesquisas não se voltavam ao seu estudo como forma de entretenimento ou como uma nova mídia com potencialidade narrativa, mas tinham foco no desenvolvimento dos softwares e hardwares de base para esta nova tecnologia, em uma fase ainda muito inicial e prototípica. O jogo digital considerado o primeiro deste tipo, o *SpaceWar*, criado por estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT) em 1962, sequer poderia ser jogado pelo público geral, visto que rodava apenas em megacomputadores de pesquisa. Com o avanço da tecnologia, em 1969 surgiu então o primeiro console de videogame propriamente dito — independente do uso de supercomputadores ou máquinas de fliperama. Este era o primeiro protótipo do que viria a ser o *Odyssey*, e foi criado por Ralph Baer como um resultado de questionamentos sobre novos usos da televisão. Segundo Pinheiro (2008):

O videogame aparece como um híbrido, como um filho da união entre o computador e a televisão. O único problema é que, até o momento, a informática e a televisão eram de domínio tecnológico de engenheiros. A televisão só deu ao videogame a possibilidade de visibilidade, de processamento de saída (output); a linguagem do videogame, sua forma de conteúdo, estava sendo desenvolvida dentro dos grupos de engenheiros e informatas.

Como uma tecnologia até então totalmente desconhecida, o *Odyssey* vendeu “pouco” (cerca de 330 mil unidades), contudo, 5 anos depois, a *Atari* — que surgiu fazendo jogos para o próprio *Odyssey* — lançou o *Atari 2600*, que se tornou um fenômeno cultural e vendeu incríveis 27 milhões de unidades, tornando-se um objeto de desejo para colecionadores até os dias atuais. Apesar deste começo promissor, foi apenas no final do século XX e começo do

¹ De acordo com pesquisa realizada pela revista Super Interessante, Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>.

XXI que este mercado viu sua popularidade disparar de fato, com o lançamento de consoles domésticos mais “acessíveis”, como o *Playstation 1* (1994) e o *Nintendo Wii* (2006), que venderam 101 e 102 milhões de cópias respectivamente. Para se ter uma noção dessa proporção, até hoje ambos continuam entre os consoles mais vendidos da história (em 5° e 6° lugar respectivamente), e até então o primeiro lugar é do *Playstation 2*, que vendeu 159 milhões de unidades.

Apesar dos números já bastante expressivos, durante a recente pandemia, com a necessidade da realização da quarentena e do isolamento social, esse mercado novamente viu seu crescimento, alcance e faturamento aumentarem exponencialmente. Segundo um estudo realizado pela *VISA*², no ano de 2020 as transações financeiras feitas nas principais plataformas e consoles de games aumentaram 140% em comparação a 2019³. Esse crescimento recorde tem se somado ao desenvolvimento de diversas pesquisas acadêmicas sobre o assunto, que começaram a se solidificar no final do século XX e são até hoje usadas como referência, como o famoso livro *Hamlet no Holodeck* (1997) de Janet Murray. Tais acontecimentos mercadológicos, sociais e ambientais têm gerado um interesse crescente por parte dos pesquisadores em estudar as várias ramificações dessa mídia, para além das áreas da informática e da engenharia, e podemos presenciar novas áreas de estudo que têm se desenvolvido em conjunto com a área das artes e da própria literatura.

Essa expansão, seja na comercialização ou no ambiente acadêmico, tem se refletido não apenas no desenvolvimento cada dia mais acelerado dos hardwares — que acompanham e estimulam o avanço das novas tecnologias — mas também na criação de novos mercados, abrangendo novas plataformas para além dos consoles. Hoje em dia é possível jogar em celulares, aparelhos de televisão, *tablets* e até mesmo nos serviços de *streaming*, com o crescimento do número de séries interativas⁴ produzidas pela própria *Netflix* — cujo formato é similar aos antigos jogos de hipertexto⁵ como *Dragon's Lair* (1983). Esse crescimento também tem levado muitas empresas já consolidadas, como a *RIOT* e a *CD Projekt RED* (responsáveis pelos jogos *League of Legends* e a saga *The Witcher*) a investirem em outras mídias, entrando até mesmo no mercado musical (seja com cantores reais ou com grupos

² Visa é uma empresa multinacional americana de serviços financeiros, fundada em 1958.

³

<https://valorinveste.globo.com/objetivo/gastar-bem/noticia/2021/01/23/com-pandemia-mercado-de-games-cresce-140percent-no-brasil-aponta-estudo.ghtml>

⁴ Séries onde o espectador faz escolhas apertando um botão para definir o futuro da narrativa, como “You vs Wild” ou “Black Mirror: Bandersnatch”.

⁵ Jogos de hipertexto são jogos onde a história é linear e predefinida e a única ação que o jogador executa é apertar botões para fazer escolhas narrativas ou executar ações rápidas. Um bom exemplo são os famosos *dating sims*, jogos onde o objetivo do personagem é fazer escolhas para encontrar um par romântico.

“virtuais” como o famoso *K/DA*) e licenciando produtos para a televisão e colecionáveis, como *action figures* (bonequinhos), livros, roupas, etc., em uma estratégia já conhecida e consolidada no cinema com os filmes *High Concept*⁶.

No próprio meio audiovisual, podemos citar a relevância surpreendente das séries recentes *The Witcher* (2019) — que já deu origem a várias outras obras adaptadas do mesmo universo — e *Arcane* (2021), dois grandes sucessos da rede de streaming *Netflix*. Vale ressaltar que este mercado de filmes e séries baseados em jogos veio de um longo período de fracassos, o mais famoso deles o filme *Super Mario Bros.* de 1993, que levou a empresa de videogames *Nintendo* a abraçar uma política contra adaptações de qualquer natureza. Esta política só foi encerrada com o lançamento recente de *Super Mario Bros.: O filme* (2023) pela *Illumination*, que se tornou — até o momento — a 2ª maior bilheteria de uma animação de todos os tempos, arrecadando US\$1,2 bilhão de dólares e só ficando atrás de *Frozen 2* (2020). Essa “maldição” das adaptações se tornou uma constante quando se comentava filmes provenientes de jogos, e Garcia e Mussa (2016, p.5) citam dois motivos que podem ter sido a causa desses fracassos, o orçamento limitado e a direção inexperiente:

A constatação mais aparente que se pode extrair da análise de alguns dados referentes aos primeiros casos de adaptação de jogos eletrônicos para o cinema é que os filmes possuem orçamentos médios ou pequenos, recepção crítica muito abaixo da média e diretores desconhecidos e/ou inexperientes. Outra observação que se pode perceber com facilidade é que muitos deles sequer atingem um lucro que se equipare ao dinheiro gasto para a produção. É possível, numa análise preliminar, perceber que a história das grandes adaptações *live action* no ocidente são feitas de frequentes fracassos de crítica e público. As exceções a essa regra aparecem de forma intermitente, o que nos permite levantar a hipótese de que esses sucessos mantêm a onda de transposições jogo-filme viva.

Estas adaptações finalmente estão alcançando um sucesso estável — não mais apenas exceções em meio a muitos fracassos — o que levou estes produtos a ganharem uma categoria própria na premiação *The Game Awards* (a maior do ramo dos videogames) chamada “melhor adaptação”, que envolve adaptações feitas para diversas mídias como a TV e o cinema, e teve como primeira ganhadora em 2022 a série animada *Arcane*, produzida pela *Netflix* e baseada diretamente no jogo *League of Legends*.

Essa diversificação e multiplicidade de mercados e plataformas auxilia na criação e desenvolvimento de novos modos de se contar histórias, e a dimensão narrativa se torna um elemento muito importante para a construção de grande parte deles. Segundo Smith (2015,

⁶ Filmes com uma premissa simples, que pode ser vendida através de apenas uma frase, cujo lucro é maximizado através da comercialização de produtos “extras” como trilha sonora, bonecos, livros, etc. Alguns dos primeiros exemplos são os filmes *Tubarão* (1975) e *Grease: nos tempos da brilhantina* (1978).

p.23): “Videogames são, no nível de artefatos textuais, não objetos narrativos em si, mas sistemas interativos que facilitam a emergência de narrativas ficcionais através do ato de jogar”. Seriam então os videogames uma mídia necessariamente narrativa?

Dar importância (ou não) às narrativas no campo de estudo dos jogos é uma disputa antiga, que gerou duas vertentes bem distintas de pesquisadores, os que se autoproclamavam ludologistas ou narratologistas. Os ludologistas defendiam que os jogos deveriam ser tratados como uma disciplina autônoma e livre de influências, uma forma de arte independente e sem relação com as teorias narrativas. Segundo Klevjer (2002, p.191-192) em seu artigo *In defense of cutscenes*, ludologistas consideram qualquer inclinação analítica que não envolva unicamente a mecânica dos jogos como uma forma de alienação em relação à sua verdadeira natureza. Já os narratologistas acreditam que o enfoque dos estudos sobre jogos deveria ser pela análise da progressão narrativa, trabalhando com aspectos das narrativas interativas, que muitas vezes acabam por aproximar os jogos do cinema.

Contudo, apesar desta discussão entre narrativa ou jogabilidade, neste trabalho pretendemos afirmar nosso ponto de que mesmo que um jogo não se proponha a desenvolver uma história, a presença de uma narrativa existe, ainda que de forma superficial. Um grande exemplo dessa utilização é a metáfora da interface narrativa, que ajuda na criação dos mais diversos produtos e torna a experiência do usuário mais dinâmica e acessível. Ryan (2002, p.586, tradução nossa) exemplifica esta metáfora na figura do personagem Einstein, antigo assistente do programa *Microsoft Office*:

Embora um único personagem não faça uma história, a figura do assistente do Office sugere um cenário implícito que coloca o usuário no papel do herói de um conto de fadas Proppiano: como o usuário-herói eu tenho uma tarefa a cumprir; para fazer isso, eu preciso domar a máquina malvada; mas no caminho, eu encontro um personagem amigável que me ajuda a conquistar o vilanesco sistema e completar a missão. A outra concretização do conceito de interface narrativa é o design de um espaço que encoraja o “faz de conta”. Esse tipo de lugares metafóricos colocam o usuário em um papel que suprime o que eles estão fazendo de verdade e ditam um cenário que lhes dá a sensação de uma ação com propósito. Meu exemplo de um cenário narrativo é a metáfora criadora de filmes do programa *Director*. Como o nome do programa sugere, o usuário é estabelecido como o cineasta, a tela é o palco (a metáfora é uma mistura entre filme e teatro), os objetos que o usuário coloca no palco são os membros da equipe, eles se comportam de acordo com os *scripts* escritos pelo diretor. (...) Como uma usuária do *Director*, posso pessoalmente atestar que experienciei um sentimento emocionante de poder com o pensamento de que havia me tornado uma cineasta, capaz de invocar atores no palco e ditar seu comportamento. A metáfora também facilitou grandiosamente minha compreensão dos vários tipos de objetos com que eu estava lidando no programa.

A existência desta dimensão narrativa não só ajuda na imersão do jogador, mas também conta como um estímulo para captar e assegurar a atenção. Isso se torna claro não

apenas através desse investimento massivo no mercado audiovisual para além dos jogos, mas também quando observamos as críticas (sejam elas leigas ou especializadas) dos jogos mais populares da atualidade, como do recente *The Witcher III: Wild Hunt*, lançado em 2015 pela CD Projekt RED, um dos jogos mais lucrativos dos últimos anos e dos mais premiados da história. No site *Metacritic* (que reúne críticas especializadas sobre videogames) é difícil encontrar alguma das críticas de especialistas que não se refira à história e ao seu vasto mundo ficcional como os elementos chave para o sucesso do jogo. Entre as 32 críticas profissionais do site⁷, todas com avaliações positivas (a mais baixa com nota 75/100), poucas não citam diretamente esses elementos como justificativa para sua qualidade⁸. O Site *PCGamer*, por exemplo, afirma:

Sendo direto, essa é a coisa mais marcante de *The Witcher 3*. Seu roteiro não é perfeito — ainda possui algumas das armadilhas familiares dos videogames — mas quase sempre recompensa a curiosidade, uma excelente estratégia. As recompensas por divagar são invariavelmente sombrias, mas *The Witcher 3* conquista algo que poucos videogames conseguem: quando estou engajado em uma mini-narrativa periférica, eu não estou necessariamente pensando sobre seus objetivos no jogo. Eu não estou pensando na experiência que vou ganhar, no dinheiro que vou receber, nas alianças que vou forjar ou nos *buffs* que vou desbloquear. Eu não estou *grindando*. Eu só realmente quero saber e entender o que está acontecendo. (PRESCOTT, 2015. Tradução nossa.)

Isso também acontece com diversos outros jogos que circulam entre os mais bem avaliados, como outro grande favorito do público, *The Last of Us*, lançado pela *Naughty Dog* em 2013 e remasterizado em 2022. O jogo teve inclusive uma adaptação televisiva lançada pela rede de streaming *HBO Max* em janeiro de 2023, que foi extremamente aclamada e se tornou a segunda maior audiência da década para a *HBO*, tanto no canal de televisão quanto no serviço de streaming⁹, ficando atrás apenas de *House of the Dragon*, adaptação *prequel* da saga de livros *Game of Thrones*. Sobre o jogo, o site *LevelUp*, por exemplo, comenta¹⁰: “Do rico e complexo sistema de combate ao sublime design de som, esse jogo imerge o jogador em um dos mais viscerais *plots* desta geração” (2013, tradução nossa.)

Com isso em mente, levando em consideração esse apreço do público por jogos “narrativos” e tomando como base os diversos elementos constituintes destas narrativas presentes nos jogos, analisaremos o jogo *Child of Light*, lançado em 29 de abril de 2014 pela

⁷ Análise das críticas publicadas até 23/05/2023.

⁸ Uma das críticas se opõe a algumas *sidequests* específicas, cinco delas estão neste momento fora do ar e outras cinco em línguas diversas de difícil acesso, como grego e polonês.

⁹ A série atingiu a marca de 4,7 milhões de espectadores na estreia de seu episódio piloto “When you’re lost in the darkness”, teve um crescimento exponencial a cada episódio e bateu 8.2 milhões no episódio final “Look for the light”, que foi exibido simultaneamente ao Oscar de 2023. Fonte: <https://variety.com/2023/tv/news/the-last-of-us-season-1-finale-ratings-viewers-1235551465/>

¹⁰ Fonte: <https://www.levelup.com/PlayStation-3/juegos/43454/The-Last-of-Us/review>

Ubisoft Montreal, subdivisão canadense do estúdio de jogos francês *Ubisoft*. O jogo tem como diretor criativo Patrick Plourde e como roteirista Jeffrey Yohalem e é classificado como um jogo de plataforma *side-scroller*¹¹ com elementos de *RPG*¹², podendo ser jogado por um ou dois jogadores, e está disponível para todas as plataformas atuais.

Child of Light acompanha a história de Aurora, uma princesa nascida na Áustria (na região de Carniola, segundo os desenvolvedores) em 1895. Quando sua mãe morre e seu pai se casa de novo, ela misteriosamente aparece morta em sua cama, o que leva seu pai ao desespero. Após este prólogo, o jogo se inicia de fato quando Aurora desperta no mundo de Lemúria, e guiada por uma luz chamada Igniculus, retira uma espada de uma rocha que aprisionava a Dama da Floresta. Ao realizar esta ação, ela então é apresentada à história do reino de Lemuria, que está conectado ao seu próprio mundo, e parte para a aventura de derrotar a rainha da noite, Umbra, salvar o mundo e conseguir enfim voltar para casa. Durante a jornada ela se depara com vários desafios, monstros e personagens secundários que irão ajudá-la na trajetória até o objetivo final, assim como novos objetos e habilidades destinados a auxiliá-la e todos os outros personagens secundários e tornar o *gameplay* mais fácil.

Um elemento importante para a história é o desenvolvimento físico da personagem ao longo da trama, que se traduz na mecânica do jogo. Aurora obrigatoriamente começa a jornada como uma criança e termina como adulta (o jogo retrata seu amadurecimento dos 5 aos 20 anos), o que, segundo os desenvolvedores¹³, busca criar um sentimento de progressão narrativa tal qual nos jogos tradicionais de *RPG*, com um personagem que começa fraco e vai subindo de nível ao longo do percurso.

É importante mencionar que, mesmo sendo um jogo que faz referências diretas aos “clássicos” contos de fadas, não existe nenhuma menção de interesse amoroso para a personagem Aurora. Essa ideia do romance como objetivo da busca pelo final feliz acabou se popularizando com a ascensão das adaptações de contos de fadas realizadas pela *Walt Disney Pictures*, que tomaram conta do imaginário popular, mas passa longe de grande parte das versões mais antigas de que se tem conhecimento. Essa mudança se popularizou com muita força no início do cinema, como fruto da adaptação das histórias aos códigos do cinema clássico hollywoodiano, que era controlado pelas regras de “moral e bons costumes” que

¹¹ Side-scroller (em português “rolagem lateral”) são jogos onde a ação se desenvolve de um ponto de vista lateral e o personagem geralmente se move apenas para a esquerda ou direita da tela.

¹² Role-playing game (em português “jogo de interpretar papéis”) também conhecido como **RPG** é um tipo de jogo em que os jogadores assumem o papel de um personagem e criam narrativas colaborativamente.

¹³ Em entrevista realizada em 2013 para o site “Rock, paper, shotgun”. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/child-of-light-devs-on-poetry-female-characters>

vigoravam na época, e continuaram sendo reproduzidas de forma bem leviana até os dias atuais. Para Bordwell (2005, p.283):

Mais uma vez, podemos ver a importância da linha da trama que envolve o romance heterossexual. É significativo que, de cem filmes hollywoodianos escolhidos aleatoriamente, mais de setenta finalizam com uma exibição do casal romântico — o clichê de “final feliz”, muitas vezes mostrando um beijo apaixonado — e que muitos dos outros terminam de maneira feliz. Logo, uma norma extrínseca, a necessidade de resolver a trama de uma forma que ofereça “justiça poética”, torna-se uma constante estrutural, inserida com maior ou menor motivação em seu local apropriado, o epílogo.

No caso de *Aurora*, tal decisão narrativa é justificada pelos autores como um desejo de criar uma protagonista feminina forte que não tivesse uma relação de dependência em relação a um personagem masculino, seja este uma figura paterna ou um interesse amoroso. Essa abordagem era um tanto incomum na época do lançamento do jogo — principalmente em histórias baseadas em contos de fadas — mas antes dele alguns expoentes (principalmente fora do cinema *mainstream*) já começavam a trabalhar com esta temática. Um dos principais exemplos é o diretor Hayao Miyazaki¹⁴, fundador do aclamado *Studio Ghibli* e considerado um dos maiores diretores de animação da história, que comenta:

Muitos dos meus filmes têm protagonistas femininas fortes — garotas corajosas e autossuficientes que não pensam duas vezes em lutar pelo que acreditam com todo o coração. Elas precisarão de um amigo ou de alguém que lhes dê apoio, mas nunca de um salvador. Qualquer mulher é tão capaz de ser uma heroína quanto qualquer homem. (ENTERTAINMENT, 2015¹⁵. Tradução nossa.)

Essa abordagem acentuando o protagonismo feminino já era muito proeminente em seu filme de estreia, *Nausicaa do Vale do Vento* (1984), e se tornou ainda mais óbvia quando *Princesa Mononoke* (1997) teve seus direitos de exibição comprados pela *Miramax* nos Estados Unidos. Na época, o então produtor Harvey Weinstein decidiu editar e cortar o filme para que tivesse mais foco no relacionamento entre os personagens principais San e Ashitaka, esvaziando seu sentido original — uma história ambientalista com mensagens anti-guerra e teor marxista — e a “adaptando” a estes mesmos códigos do cinema hollywoodiano. Em retaliação, o produtor do filme Toshio Suzuki — com autorização de Miyazaki — enviou

¹⁴ Hayao Miyazaki foi premiado com o Oscar de melhor animação em 2003 pelo filme *A viagem de Chihiro*, que foi considerado pelos críticos o 7º melhor filme da década de 2010. Também foi premiado com o Leão de Ouro pelo Festival de Veneza em 2005 e com o Oscar honorário em 2014, ambos pelo conjunto de sua obra.

¹⁵ Esta entrevista foi tirada do ar, mas pode ser acessada através do site de arquivos waybackmachine pelo link: <https://web.archive.org/web/20150612204229/https://www.theguardian.com/mad-for-film/2015/jun/12/the-best-female-heroes-from-the-world-of-studio-ghibli>

então uma *katana*¹⁶ para o escritório de Harvey com as palavras gravadas “*no cuts*” (sem cortes), ameaçando impedir a exibição do filme caso o material original fosse alterado, história confirmada pelo próprio em uma entrevista de 2005 para o jornal britânico *The Guardian*¹⁷. Moss (2014) comenta que essa decisão pode ter influenciado até mesmo os filmes consecutivos da *Disney*, realizados após a estreia estadunidense de *Nausicaä*, que passaram a ter princesas consideradas mais “feministas” e donas de si, o que culminou na chegada da recente Merida de *Valente* (2012), cuja história gira em torno da luta para evitar um casamento arranjado:

Nausicaä parece viver em uma sociedade silenciosamente feminista, onde ela e sua inimiga são ambas mulheres e líderes de seu povo, sem nenhum questionamento ou tentativa de criar uma discussão. Miyazaki sempre teve o talento de criar heroínas femininas fortes e independentes, e às vezes eu me pergunto se foi uma coincidência que após *Nausicaä do Vale do Vento* ser lançado a Disney começou uma nova e mais dura era para suas princesas, começando com Ariel em 1989 e continuando até os dias atuais com princesas como a Merida de *Valente*, que luta contra um casamento forçado, e Tiana de *A Princesa e o Sapo* (...)

Da mesma forma, em *Child of Light* esta decisão por uma abordagem mais “feminista” não acontece de forma leviana. Segundo o roteirista do jogo, Jeffrey Yohalem¹⁸, as histórias de amor são um “final fácil” para os escritores e uma forma muito básica de resolução dos problemas. Ao invés disso, eles decidiram optar pela ênfase em questões mais profundas, como o crescimento e amadurecimento da personagem, sua relação com o ambiente e os outros e como lidar com a solidão, o que aproxima a história não apenas de outros contos de fadas menos conhecidos, mas do próprio gênero *bildungsroman*¹⁹, do qual falaremos mais à frente.

Mesmo uma análise superficial já pode demonstrar a presença de elementos típicos dos contos de fadas na construção da história do jogo, seja na figura da princesa, da espada sobre a pedra ou do mundo imaginário. Temos a figura da madrasta e das irmãs malvadas, o

¹⁶ Espada samurai japonesa.

¹⁷ Em entrevista realizada em 2005 para o jornal britânico *The Guardian*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2005/sep/14/japan.awardsandprizes>

¹⁸ Em entrevista realizada em 2013 para o site “*Rock, paper, shotgun*”. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/child-of-light-devs-on-poetry-female-characters>

¹⁹ *Bildungsroman* (bildʊŋs.ʁo.ma:n; em alemão: ‘romance de formação’) designa o tipo de romance em que é exposto, de forma pormenorizada, o processo de desenvolvimento físico, moral, psicológico, estético, social ou político de uma personagem, geralmente desde a sua infância ou adolescência até um estado de maior maturidade.

nome da personagem principal, Aurora²⁰, do universo para onde ela “viaja”, Lemúria²¹, a figura do companheiro/ajudante Igniculus... São diversas referências a histórias clássicas como *Cinderella* e *A Bela Adormecida* em suas adaptações pela *Walt Disney Pictures* e a elementos fantásticos que permeiam a imaginação popular, como o continente de Lemúria. Apesar disto, ao situar o jogo em uma data e ambiente real (Áustria, 1827), ficção e realidade se misturam para atizar a curiosidade de quem decidir se aventurar por seus diversos capítulos.

Para Hutcheon (2006, p.14), esse “heterocosmo” de referências que envolve personagens, cenários, eventos e situações é um dos elementos que ajuda o jogador a imergir no cenário de um jogo e acreditar naquele universo (cosmo) rigorosamente construído, facilitando a suspensão da descrença. Essa ferramenta pode ser vista em muitas outras mídias e seus “produtos”, especialmente em adaptações contemporâneas de contos de fadas, como na série *Once Upon a Time* (2011-2018), nos quadrinhos *Fables* (2002-) e no jogo *Wolf Among Us* (2013). Vale ressaltar que o espaço e o tempo não são elementos aleatórios na construção da história, mas sim iconografias relevantes na criação desta “estética” de contos de fadas, tão popularizada pela *Disney*. A imagem dos castelos, princesas e reinos distantes — mesmo que fictícios, sempre semelhantes aos europeus — e a localização no período da Idade Média à Contemporânea são comumente reproduzidos nas mais diversas tentativas de se criar contos de fadas mais “modernos”.

Contudo, não apenas as semelhanças e referências diretas aos contos de fadas estabelecidos como clássicos — especialmente os europeus — guiam a narrativa. Outro elemento bastante recorrente é a “jornada do herói”, como definida por Joseph Campbell, que está presente na maioria dos guias de roteiro para cinema, TV e literatura. A unidade nuclear desta jornada é dividida em 3 etapas (separação — iniciação — retorno) e retrata a saída do “herói” de seu mundo comum, a aventura e seu retorno para o mundo cotidiano. Diz Campbell (1997, p.18): “Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.”.

²⁰ Cada versão do conto tem um nome diferente para a personagem. Em *Sol, Lua e Talia*, ela se chama *Thalia*, que vem da palavra grega *Thaleia*, que significa “florescimento”. Já Perrault preferiu deixá-la sem nome, sendo chamada em seu conto apenas de princesa, e Aurora é o nome de sua filha. O compositor Tchaikovsky foi o primeiro a utilizar o nome da filha na mãe, o que foi adotado na adaptação da Disney, tornando enfim Aurora o nome da princesa.

²¹ Lemúria é uma “terra perdida” hipotética que estaria localizada no Oceano Índico ou no Pacífico, conforme postulado por uma teoria científica do século XIX, agora desacreditada.

Para Schneider e Torossian (2009, p.135), a estruturação estudada por Campbell atua em muitos destes contos:

Cashdan (2000) afirma que o conto de fadas tem quatro etapas: a travessia, a viagem ao mundo mágico; o encontro com o personagem do mal ou o obstáculo a ser vencido; a dificuldade a ser superada e a conquista (destruição do mal); e a celebração da recompensa. Os contos se caracterizam por serem uma narrativa cujos personagens heróis e/ou heroínas enfrentam grandes desafios para no final triunfarem sobre o mal. (...) No conto de fadas, tapetes voam, galinhas põem ovos de ouro, pés de feijão crescem até o céu, enfim, traz-se à tona o inverossímil, e é essa magia que instiga a mente humana.

Contudo, apesar de sabermos que a criação de narrativas para diferentes plataformas sempre se utilizou de cânones e tropos narrativos (como o próprio monomito, ou a jornada do herói) para criar histórias consistentes, podemos afirmar que a utilização de tais referências seria uma saída “mais fácil” para a criação de um ambiente virtual? Quão importante é a criação de uma ambientação coerente e o investimento nesta sensação de pertencimento para que o jogador imerja na história? Podemos deduzir certa pretensão de sucesso quando os desenvolvedores de conteúdo recorrem a histórias cujo desfecho já é conhecido pelo público? Que opções narrativas e de mecânicas se apresentam na construção de um jogo para que ele siga um padrão e seja inovador ao mesmo tempo?

Em um meio audiovisual relativamente recente como os videogames, analisar o modo como é criada e apresentada a narratividade é uma condição importante para entendermos como e porque sua popularização e consequente expansão têm ocorrido com tanta força nos dias atuais. Essa importância se torna ainda mais relevante se a consideramos em meio a nosso ambiente “pós-moderno”, que ironiza e desacredita dos cânones do passado enquanto se apropria de alguns de seus elementos. Também podemos enxergar neste contexto o relacionamento dos videogames com suas mídias contemporâneas como a televisão e o cinema. Segundo Pucci Jr (2013, p.374):

A relação pós-moderna com a cultura de massa não poderia ser mais ambivalente, o que desautoriza críticas a uma suposta integração à segunda. O filme pós-moderno opera com elementos do cinema de entretenimento, do videoclipe e da propaganda, mas não se trata de submissão a tudo isso. O ar respeitoso para com produtos da mídia não deve ser confundido com "homenagens", uma vez que se empreende também sua subversão.

Com este trabalho, buscamos então entender por que ainda insistir nos contos de fadas, mesmo que sejam por muitos considerados “ultrapassados”, e demonstrar como essa ideia que tem ganhado força em função de um suposto “novo” nada mais é que uma busca incessante

por novas formas de entretenimento. Embora atrizes famosas como Keira Knightley e a própria Kristen Bell (sim, a dubladora da princesa Anna em *Frozen!*) afirmem que jamais deixarão seus filhos assistirem aos filmes da *Disney* — em citações que criticam não os filmes em si, mas certo desprezo por contos de fadas — e pesquisas demonstrem que mais de um em cada 4 pais britânicos editam o conteúdo destes contos para contá-los a seus filhos²², considerando-os “politicamente incorretos”, a realidade ainda é essa: nada é menos ultrapassado que a tendência humana de buscar pelo lúdico, onírico e transcendente. Mudam as mídias, mas nossa relação com as histórias permanece — mesmo que sejam transmitidas em outros formatos. O que não podemos é, ao impedir o acesso a certas “estórias”, criar uma geração sem acesso a esse tipo de conhecimento. Afinal, segundo o autor de ficção científica Robert Heinlein (1907-1988): “Uma geração que ignora a história não tem passado nem futuro”²³. Diz Anderson (2019):

Wray Delaney diz que, ao longo de sua carreira de um quarto de século como autora para crianças, ela observou uma mudança fundamental entre seus jovens leitores: ela costumava perguntar qual era o conto de fadas favorito deles e cada um tinha uma resposta; agora, dificilmente uma mão se levanta para responder. “Estamos perdendo o conhecimento dos contos de fadas”, observa com tristeza. Dado que os autores como J.R.R. Tolkien, de *O Senhor dos Anéis*, citaram os contos de fadas como fontes essenciais de inspiração, isso parece ser bem mais preocupante do que qualquer passagem que possa inspirar o comportamento de meninas (ou meninos) impressionáveis. Por mais tentador que seja culpar os contos de fadas pelas falhas da revolução sexual, esta é apenas uma das inúmeras influências que conspiraram para manter gerações de mulheres em seu lugar. Além disso, os contos de fadas são, como Warner os chama, um tipo de literatura que pode ser atualizada infinitamente.

Dessa forma, queremos entender como a utilização dos jogos digitais tem ajudado a fornecer uma nova roupagem aos contos clássicos em suas versões mais conhecidas, aproveitando-se do que eles têm de melhor e se desfazendo de certas ideias que, como sociedade, já não nos cabe mais aceitar — como a tal utopia do *Felizes para sempre*.

Contudo, para nos atermos à proposta, é importante primeiramente conceituarmos o que seria de fato esse “ambiente virtual” que pretendemos analisar e como ele se constituirá nesta pesquisa. Segundo Ellis (1994, p.17):

Dispositivos de ambientes virtuais surgem das simulações de veículos e tecnologias de teleoperação de 1960. Eles são displays computacionais interativos que fornecem ao usuário a ilusão de estar em outro local. Diferentes termos têm sido aplicados a esta ilusão. Alguns, como o oximorônico “realidade artificial” e “realidade virtual”, sugerem performances muito maiores do que a tecnologia atual geralmente pode fornecer. Outros, como “ciberespaço”, são neologismos intrigantes. Expressões

²²<https://www.independent.co.uk/life-style/health-and-families/fairytales-parents-change-plot-politically-incorrect-children-reading-red-riding-hood-cinderella-a8346966.html>

²³Frase do livro de Heinlein “Time Enough for Love” de 1973.

como “mundos virtuais” e “ambientes virtuais” parecem preferíveis porque são linguisticamente conservadoras, se utilizando de termos já estabelecidos como imagem virtual. Na verdade, podemos definir ambientes virtuais como displays de imagem virtual interativos, aprimorados por processamentos especiais e por modalidades de display não-visual como a audição e o tato para convencer os usuários de que estão imersos em um espaço sintético.

Apesar de já datado (afinal, hoje a realidade virtual já é de fato realidade, com a ascensão do chamado *metaverso*²⁴), o texto de Ellis nos ajuda a definir uma das principais características desses ambientes virtuais, sua habilidade de convencer o usuário de sua imersão na imagem que se apresenta a ele, a conhecida suspensão da descrença. Mas como os contos de fadas se relacionam diretamente com isso?

É notável nas mais diversas mídias a recorrência de certos temas como mitologias, períodos históricos — como a época medieval ou as grandes guerras — ou ficcionais — como o faroeste — e sua influência no imaginário dos espectadores. A pesquisadora Tatar (2009, p. 28) afirma que ler sobre lugares fantásticos e criar personagens imaginários se apresentam como algumas das estratégias desenvolvidas por crianças para lidar com problemas familiares e com a solidão. Ela argumenta, assim como Kready (1916, p. 3), que os contos de fadas têm um papel fundamental no desenvolvimento infantil, possibilitando que ele aconteça de forma saudável, estimulando a imaginação e a busca por soluções e refúgios em momentos de conflito. Contudo, com a chegada da adolescência, este interesse em histórias ficcionais se torna malvisto. Essas mesmas pessoas passam a ser consideradas antissociais, introvertidas, até mesmo misantropas. O hábito da leitura, por exemplo, deixa de ser considerado uma dádiva e passa a ser visto como um problema que as afasta do mundo real — quando associado principalmente à leitura de ficção. Diz Tatar (2009, p. 28, tradução nossa):

O lado eufórico que acredita que livros ajudam no desenvolvimento infantil e revigoram seus sentidos é apagado por uma visão quase tão prevacente da leitura na infância como uma doença — um vício, uma compulsão, obsessão ou aflição. A retórica da gula, por mais que implique em uma satisfação intensa dos desejos, também carrega tons exagerados de excesso e esgotamento. (...) “Eu sou um viciado”, Francis Spufford confessa em suas memórias sobre a leitura na infância, enquanto ele traça sua necessidade juvenil de escapar para os livros como uma forma de administrar as pequenas agonias diárias de viver com uma irmã com uma deficiência severa.

Atualmente, podemos dizer que a leitura já conquistou um espaço um pouco menos controverso nos lares e se tornou um hábito mais “tolerável” em comparação aos videogames,

²⁴ Metaverso é um termo utilizado para denominar um tipo de mundo virtual que tenta replicar/simular a realidade através de dispositivos digitais. É um espaço virtual compartilhado, constituído pela junção entre “realidade virtual”, “realidade aumentada” e “Internet”.

mas ambas atividades ainda são muito associadas a esta narrativa do vício, da infantilidade e até mesmo da delinquência e são forçosamente reprimidas em favor das obrigações do mundo “adulto”. A visão da leitura (especialmente a leitura recreativa) e dos jogos como algo que faz mal para o cérebro ou como puro entretenimento, ignorando suas funções educativas e cognitivas, infelizmente ainda está longe de ser considerada ultrapassada. Para Pinheiro (2008):

Os jogos eletrônicos foram, desde seu início, tratados de duas formas: ou coisa de criança ou como jogos de azar (KENT, 2001). Esse signo inicial atribuído ao game forjou sua identidade cultural no início da década de 60. Num primeiro momento, aos mais esclarecidos, parece paradoxal atribuir aos jogos eletrônicos um legado pertencente aos caça-níqueis e ao cenário das sinucas e mesas de poker, mas, de fato, a indústria que desenvolveu os primeiros jogos eletrônicos foi a do pinball. (...) O videogame acabou herdando toda essa discussão de gameplay e a taxaçoão como jogo de azar, caracterizado até então como um divertimento, um entretenimento sem utilidade.

Mesmo com o passar dos anos, fora do ambiente acadêmico essa visão do entretenimento e principalmente dos jogos como supérfluos ainda continua a ter espaço, principalmente nas manchetes da televisão e dos jornais, meios estes que muitas vezes tentam se apresentar com uma superioridade moral realisticamente inexistente. É importante lembrar que antes dos jogos era a própria televisão que recebia esses olhares de crítica e condenação como um entretenimento vazio. Sobre esta visão, Johnson (2005, p. 13, tradução nossa) comenta:

‘O desprezível e sem classe lixo televisivo nos anos recentes excede os limites do que tradicionalmente tem sido referido como Passar dos Limites’, argumenta o Conselho Televisivo de Influência de País: ‘A indústria de entretenimento tem aumentado o alcance de seu conteúdo ao extremo; televisão e filmes cheios de sexo, violência e profanidades mandam fortes mensagens negativas para a juventude da América, que vão dessensibilizá-los e nos tornar uma sociedade cada vez mais distante conforme eles se tornam adultos’. E então temos a colonista sindicalizada Suzanne Fields: ‘O sitcom televisivo é emblemático em nossa cultura: os pais, não importa seu nível de escolaridade, têm abandonado o padrão de vergonha. Seus filhos literalmente ‘não conhecem nada melhor’. (...) Você poderia encher um volume inteiro de uma enciclopédia com todas as publicações deste tipo publicadas na última década. Exceções a estas publicações existem, mas eles são a exceção à regra. Você vai ver ocasionalmente publicações reconhecendo ‘de má vontade’ e de forma menor o lado bom: um artigo que sugere que videogames melhoram as habilidades de memória visual, ou um crítico que saúda *The West Wing* como um raro florescer da programação em meio ao lixo da televisão no horário nobre. Mas a crítica dominante é a de declínio e atrofia: somos uma nação de viciados em *reality shows* e aberrações Nintendistas. Perdido nesse meio está a *trend* mais interessante de todas: de que a cultura popular tem crescido imensamente complexa ao longo das últimas décadas, exercitando nossas mentes de novas e poderosas formas. Mas para ver virtude em meio a esta forma de lavagem cerebral positiva, primeiro precisamos acabar com a tirania dos jogos moralmente aceitáveis.

Apesar de ser um artigo de meados dos anos 90, vemos ainda hoje esse pensamento estampar as notícias cada vez que uma pessoa que alguma vez jogou videogame comete um crime, como se a analogia fosse obrigatória. Você não vê uma pessoa que joga *Overcooked* — um jogo de culinária — querendo se tornar um chef de cozinha, ou alguém que joga *Stardew Valley* — um jogo de administração de fazendas — querer se tornar fazendeiro, então por que quem joga *Call of Duty* — um jogo de tiro — está sempre na “mira” dos jornais como um possível atirador? Essa relação é muito mais social do que as pessoas imaginam.

Segundo reportagem da rede britânica BBC: “Videogames violentos são 8 vezes mais citados nos EUA quando atiradores de massacres em escolas são brancos²⁵”. Um estudo publicado pela Associação Americana de Psicologia (APA) em 2019 indicou que estereótipos associando os negros à violência possivelmente fazem com que estes sejam mais responsabilizados por crimes, enquanto para os brancos há uma tendência à busca por explicações externas, como videogames. Se um negro suspeito de cometer um crime é imediatamente estampado nas capas de revistas e jornais como culpado, mas um branco que faz o mesmo é exposto como vítima — ou muitas vezes escondido pela mídia — e tem seu comportamento “justificado” por fatores externos a ele, a culpa é mesmo dos videogames ou essa sugestão é apenas outra forma da mídia tentar mascarar o racismo de nossa sociedade?

Deste modo, a relevância do estudo deste jogo não se dá apenas como um novo desenvolvimento teórico no campo das narrativas audiovisuais — principalmente as interativas — mas como uma forma de aprofundar o pensamento crítico em relação a mídias pouco estudadas por *pré*-conceitos enraizados na sociedade. O julgamento de que tais conteúdos não seriam dignos de atenção da academia, seja por sua prevalência no ambiente infantil, pela suposta violência que as outras mídias insistem em atribuir a eles, ou pelo simples desprezo a atividades consideradas entretenimento, que ainda é mais comum do que muitos imaginam. Entendemos, portanto, que os jogos da mesma forma que outras mídias merecem ser estudados com seriedade e conquistar seu espaço no meio acadêmico, assim como têm feito no mercado mundial. Ressaltando também que estão longe de serem uma atividade exclusivamente infantil — o que, mesmo se fosse o caso, não tiraria seu mérito. Da mesma forma, esperamos que a avidez da academia em ignorar o mercado em privilégio de narrativas consideradas menos *mainstream* também tenha ficado no passado.

O trabalho então se justifica como uma forma de entender essas referências e fornecer subsídios para a compreensão dos processos criativos e dos mecanismos estéticos empregados nos jogos, acompanhando esse avanço cada vez mais expressivo da tecnologia e ampliando o

²⁵ Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-49698816>. Acesso em 18 de agosto de 2023.

número de pesquisas teóricas sobre o tema. Por ser uma área relativamente recente e com pouca tradição, o número de referências teóricas — principalmente em português — é bem limitado, o que aos poucos tem se modificado, com cada vez mais pesquisadores se interessando e se aprofundando nas pesquisas desta área. Além disso, a utilização de narrativas literárias e históricas e seus clichês para a criação de produtos audiovisuais tem se mantido relevante desde o surgimento do cinema e da televisão, mas é preciso entender como elas têm se adaptado às novas mídias e padrões de consumo e quais ferramentas os desenvolvedores de novas tecnologias utilizam para evocar esse sentimento de novidade na criação de cada jogo. Sabemos que os contos de fadas têm feito parte do imaginário popular e do desenvolvimento da humanidade desde antes das adaptações da *Walt Disney Pictures* recriarem tais histórias, mas como transformá-las em novos objetos sem perder sua essência e se utilizar da sensação de familiaridade sem cair nos clichês e estereótipos?

Nosso objetivo principal é tentar entender como e por que se dá esta influência dos tropos presentes nas narrativas clássicas de contos de fadas na construção de jogos e seus ambientes digitais, assim como sua relevância como elemento histórico, levando em consideração suas origens mais distantes e as interpretações modernas dos contos originais que vêm acontecendo desde o lançamento de *Branca de Neve* pela Disney em 1937. Além disso, pretendemos estudar como a dimensão narrativa se expandiu nos jogos e como eles recorreram aos meios audiovisuais como o cinema e a televisão, absorvendo diversos elementos na busca pela criação de uma linguagem própria. Queremos entender como e por que os desenvolvedores se utilizam destes artifícios para construir um ambiente virtual e uma narrativa consistente aos olhos do público, sem, contudo, abrir mão da inovação fornecida pelos novos suportes audiovisuais, nos introduzindo a novos formatos de histórias baseadas em símbolos preestabelecidos.

A análise levará em conta aspectos visuais e narrativos do próprio jogo, além de sua mecânica, trilha sonora e referências diretas para tentar traçar um panorama, bem como justificar o porquê da escolha e como se dá à utilização destes modelos já assimilados pelo público geral para a criação deste ambiente virtual. O projeto tem como pontos de partida os estudos realizados sobre jogos por pesquisadores como Rune Klevjer e por estudiosos da área de conteúdos transmídia como Marie-Laure Ryan e Janet Murray. Para a análise literária, utilizaremos como base os livros da pesquisadora Maria Tatar, folclorista especialista em contos de fadas, e textos de suporte como *O herói de Mil Faces* de Joseph Campbell, levando em consideração também suas releituras mais atuais, como o livro *The heroine with 1001 faces*, também da pesquisadora Maria Tatar. Além disso, para análise do jogo, navegaremos

pelo Blog de Desenvolvedores de Child of Light, *Child of Light Official Tumblr*, onde o desenvolvedor de comunidade Masao Kobayashi entrevistou artistas, engenheiros de som, programadores e diversos membros da equipe produtora do jogo para demonstrar um pouco melhor seu processo de criação, além de diversas entrevistas concedidas pelo diretor Patrick Plourde e pelo roteirista Jeffrey Yohalem a vários sites de jogos no período do lançamento do jogo.

Ao fim, reiteramos a natureza interdisciplinar de nosso objetivo: mapear a presença das narrativas populares nos meios audiovisuais atuais, com ênfase nas especificidades de como isso se manifesta neste meio tão diverso e emblemático que são os videogames.



2. SOBRE NARRATIVAS E CONTOS DE FADAS:

Caring nothing for the division between good and bad literature, narrative is international, transhistorical, transcultural: it is simply there, like life itself.

— Barthes (1977, p.79)

2.1 – UMA BREVE INTRODUÇÃO ÀS NARRATIVAS

Você já ouviu falar em *estórias*? Alguns anos atrás seria coerente começar este texto falando sobre sua definição. Embora tal palavra tenha caído em desuso, estando agora relegada apenas aos dicionários mais ultrapassados, há alguns (poucos) anos ela era utilizada para denominar a narração específica de ficções e acontecimentos imaginários, em contrapartida à *história*, que segundo a definição positivista, só poderia ser utilizada ao se abordar fatos — tal qual o curso acadêmico. A palavra “estória” veio do termo em inglês *story*, que se refere especificamente à ficção, enquanto *history* seria a história de fato, o campo dos estudos sociais que se dedica aos acontecimentos e à relação do ser humano com o tempo. Como tal diferenciação nos é útil neste contexto específico, já que trabalharemos com a escrita ficcional, em alguns casos abriremos uma licença “criativa” para utilizar tal palavra, tornando o texto um pouco mais claro. De todo modo, para que possamos entender essas estórias dos contos de fadas e de suas devidas adaptações, primeiro precisamos entender a diferença entre elas e as narrativas e como elas interferem no texto.

Apesar de ambas serem muito utilizadas como sinônimos, narrativas não são histórias *per se*. Enquanto o conjunto que denominamos história é o conteúdo que é narrado, o campo chamado narrativa envolve diversas outras variáveis, como o contexto social e o lugar de quem narra. Para Herman (2009, p. 8), as narrativas são uma forma de conectar os acontecimentos, uma estratégia cognitiva ou textual que nos ajuda a entender o tempo, os processos e as mudanças. Enquanto histórias contam o que aconteceu com determinadas pessoas e como foi para elas experienciar esses acontecimentos, as narrativas são o resultado de transações complexas que envolvem os produtores do texto, o próprio texto e os que o interpretam, que as analisam de acordo com aspectos culturais, institucionais, de gênero etc.

Herman (2009) ressalta que uma narrativa pode ser caracterizada como um modo de representação situado em um discurso específico ou ocasião, que foca numa linha do tempo estruturada em eventos, que desequilibram ou desestruturam o mundo da história, e

demonstram como seria viver em um mundo em constante mudança, acentuando a importância desses eventos. Uma narrativa é, portanto, o que acontece com um personagem sendo confrontado com uma situação específica em um ambiente determinado. Ela é moldada pela situação que a construiu e incorpora também elementos semióticos e textuais das mídias em que é reproduzida.

Neste trabalho, optamos por utilizar esta definição proposta por Herman (2009, p.9), resumindo então os elementos principais das narrativas em 4 tópicos: (1) situacionalidade, (2) sucessão de eventos, (3) criação e ruptura do mundo, e por fim, (4) representação de como é viver no mundo apresentado, que é a parte da história de fato. São esses elementos constituintes que diferenciam uma narrativa de uma simples descrição, por exemplo, ou de uma receita de bolo. Se digo “fui à padaria” comunico uma ação, mas não tenho uma narrativa, pois não existe sucessão de eventos ou construção de mundo representada. Entretanto, se acrescento: “fui à padaria e no caminho encontrei um cachorro. O cachorro se assustou e me mordeu, o que me impediu de chegar lá,” possuo então elementos suficientes para que se construa na cabeça de meu ouvinte uma narrativa plausível (mesmo que simplória). Neste caso, embora ambos possam ser considerados histórias, apenas um se encaixa na definição de narrativa.

Considerando as narrativas como estas histórias que são contadas e ilocucionadas, percebemos que elas são parte indispensável da história da humanidade, e entre as histórias, cabe observar que boa parte delas são categorizadas como contos de fadas. Estes têm sido parte constituinte das mais diversas culturas e sociedades há centenas de anos, e são reproduzidos como modos de transmissão de conhecimento e/ou de entretenimento por gerações. Eles têm povoado o imaginário dos mais distantes e diferentes povos desde muito antes da conhecida *Walt Disney Pictures* começar a encantar os espectadores com a primeira versão cinematográfica de *Branca de Neve* (1937) e construir seu castelo em cima deste e de outros contos “re” imaginados.

Pode parecer difícil para nós refletir sobre esse mundo “pré” imagem cinematográfica, mas a transmissão de tais histórias remonta à tradição oral, antes mesmo da chegada da escrita. Elas eram adaptadas de acordo com a geração e a localidade em que eram contadas, em constante mutação. Sendo assim, é difícil definir precisamente onde ou como grande parte delas surgiram, o que fez com que muitos pesquisadores tenham dedicado a vida inteira ao estudo de certas obras. Mesmo assim, podemos dizer que a origem da grande maioria ainda permanece um completo mistério. Se considerarmos algumas das histórias mais conhecidas, como a *Branca de Neve*, *A Bela Adormecida*, *Cinderella*, entre outras, é difícil que sua mera

citação não nos remeta diretamente às já citadas princesas da *Disney*, constante e massivamente reproduzidas em brinquedos, livros e comerciais de TV desde a *era de ouro*²⁶ da empresa e conhecidas até mesmo por quem nem sequer se deu ao trabalho de assistir seus filmes. A evocação dos contos de fadas à simples menção do nome *Disney* não é acidental, a marca se desenvolveu com esse intuito. Segundo Anjirbag (2021, p.346):

Embora o design da abertura tenha mudado desde sua estreia em 1985 com *O caldeirão mágico*, o uso do castelo para abrir o filme é tanto uma parte da metodologia de *storytelling* da *Disney* como é a referência do uso do livro de histórias na abertura de estórias específicas (Bacchilega; Haase; Sturtevant). Isso se tornou uma metonímia para o específico modo de contar histórias da *Disney*, um atalho visual para uma distinta tradição de contos de fadas estadunidense, assim como o sapatinho evoca diversas estórias de *Cinderella* ou uma única rosa evoca contos tipo *A Bela e a Fera*.

Contudo, precisamos comentar que estas adaptações se tornaram um grande pesadelo para os folcloristas que estudavam os contos, visto que “homogeneizaram” as diversas versões locais e acabaram as substituindo em muitos lugares. Segundo Tatar²⁷: “Os folcloristas são os inimigos da *Disney*. É um conto de fadas corporativo. É direcionado. E, de certa forma, criou uma versão padrão que anulou todas as variações locais.” Um dos vários exemplos é o conto *Branca de Neve*, que dentre suas centenas (talvez milhares) de versões possuía uma versão russa com o famoso espelho mágico e a maçã envenenada, mas onde os anões eram na verdade irmãos da protagonista e não ajudantes. Essa versão foi eternizada na animação da então União Soviética *Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях* (*The tale of the dead princess and the seven knights*) de 1990, mas hoje em dia é difícil encontrar outros registros desta história.

Contudo, muito antes destas famosas adaptações cinematográficas, esses contos já circulavam em meio às mais diversas coletâneas de histórias infantis, eternizados na forma escrita pelas mãos dos escritores europeus Charles Perrault (1628-1703), dos irmãos Grimm (1785-1863/1786-1859) e de Hans Christian Andersen (1805-1875). Existe certa discussão sobre a autoria — ou mera transcrição — feita por estes autores, que tal qual o poeta Homero — cuja existência ainda é alvo de especulações — escreveram apenas algumas das muitas versões que circulavam em seu tempo, mas vale ressaltar que alguns deles se dedicaram também a “criar” algumas histórias originais para além das transcrições, como a famosa *A*

²⁶ 1937-1942.

²⁷ Em entrevista para a série *Explained* (Temporada 3, episódio 14) da Netflix.

Pequena Sereia, um dos principais exemplos. Contudo, foi pela escrita dos contos populares que eles se tornaram as maiores referências quando o assunto são contos de fadas.

Esta ampla gama de versões que circularam pelo mundo — muitas já desaparecidas — torna esta missão de tentar precisar quando e onde cada história surgiu praticamente impossível. Smith (2007, p.3) cita, por exemplo, duas versões muito estudadas da história conhecida por nós como Chapeuzinho vermelho, onde a de Charles Perrault *Red Riding Hood* deixa de ser considerada um conto de fadas para entrar no campo dos contos folclóricos, por ter um final mais sombrio, enquanto a dos irmãos Grimm *Little Red Cap*, por ter um final feliz, é mais aceita como um conto de fadas.

Na série da Netflix “Explicando” (2018), podemos ter uma ideia de quantas versões da história existem nos mais distantes lugares do mundo, observando todas as que foram contabilizadas por Jamshid J. Tehrani (Figura 1), professor de antropologia da Durham University.

Figura 1 – Mapa de versões diferentes de chapeuzinho vermelho já catalogadas

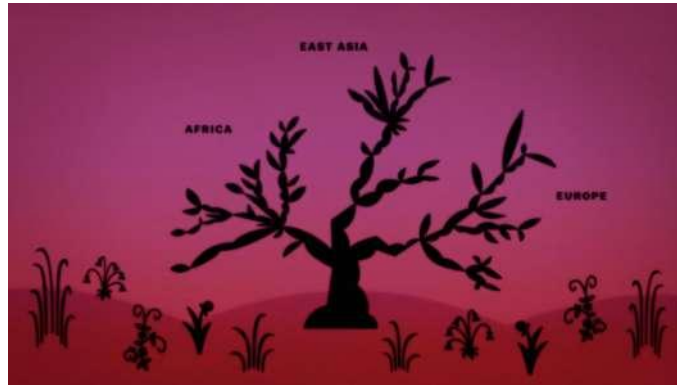


Fonte: Série Explained — Netflix (temporada 3, episódio 14)

Segundo Tehrani, entre cada uma dessas histórias, separadas por milhares de anos, existe um único denominador comum que pode ser mapeado, tal qual os biólogos evolucionistas na construção da história da vida rastreiam certas características que prevalecem. O cerne de *Chapéuzinho Vermelho*, por exemplo, é a criança que é atraída para fora de casa por um predador, que varia de acordo com a região onde a história foi contada — e registrada. Na Europa o predador é um lobo, na China um tigre, na África um ogro. Partindo deste “princípio”, Tehrani criou uma árvore genealógica e tentou traçar as origens de cada uma destas versões (Figura 2), que se dividem em cada vez mais ramificações, com detalhes

sempre adicionados ou removidos, mas compartilhando elementos em comum que permitem definir e relacionar estas histórias.

Figura 2 – A raiz de *Chapeuzinho Vermelho*



Fonte: Série *Explained* — Netflix (Temporada 3, episódio 14)

O conto de *Cinderella*, por exemplo, é muito conhecido em sua versão europeia transcrita por Perrault, mas poucos conhecem a versão chinesa 葉限 (*Ye Xian*), registrada pela primeira vez por Duan Chengshi em 850 D.C., onde uma jovem garota com uma madrasta malvada faz um desejo à espinhas de peixe para ir ao famoso festival Lunar de Ano Novo, e lá perde seu sapato dourado que é encontrado depois pelo rei. Já a versão grega *Ροδῶπις* (*Rhodôpis*), registrada por Estrabo de Amaséia em 24 D.C. conta que uma bela garota se banhava em um rio quando uma águia roubou suas sandálias, que também caíram acidentalmente no colo de um rei. A garota, o sapato, o casamento, a história se repete. No caso de *Cinderella*, a folclorista Marian Roalfe Cox em 1983 reuniu 345 versões deste conto no livro *Cinderella: Three Hundred and Forty-Five Variants of Cinderella, Catskin and, Cap O' Rushes*, provenientes dos mais distantes lugares do mundo. Hoje, com a facilidade promovida pela internet, este número de versões contabilizadas já chega à casa dos milhares, 500 delas encontradas apenas na Europa²⁸.

2.2 – MAS O QUE SÃO EFETIVAMENTE CONTOS (DE) FADAS?

As definições sobre o que (ou quais) são estes contos que são aceitos como contos “de fadas” divergem em número e grau. Diversos trabalhos a respeito já foram publicados e

²⁸ Segundo a American Library Association. Fonte: <https://www.ala.org/aboutala/offices/publishing/booklist/booklinks/resources/multicultural#:~:text=But%20Cinderella%20is%20not%20just,storyteller%20his%20or%20her%20tale>.

republicados, refutados e trazidos de volta à tona. Laura Kready, por exemplo, em seu trabalho *A Study of Fairytales*, trabalha com definições que variam das narrativas heroicas do passado, presentes em diversas mitologias ao redor do mundo, às histórias do Sol, da Lua ou dos astros, que se propunham a explicar fenômenos naturais para crianças. No fim, suas diversas definições acabam convergindo em um simples ponto, narrativas fantásticas.

Seria o termo conto de fadas então apenas um sinônimo para narrativas fantásticas? Se fosse simples assim, poderíamos incluir na definição os mais diversos contos folclóricos, histórias mitológicas de todo o mundo e até mesmo as ficções mais “recentes”, como os famosos livros da série *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien ou das *Crônicas de Nárnia* de C.S. Lewis. Kready faz um trabalho bem amplo ao estudar diversos contos de todo o mundo, mas suas definições são tão abrangentes que poderiam incluir qualquer livro infantil, das antigas *Fábulas de Esopo* até o moderno e mais recente *Percy Jackson* — em sua defesa, a literatura fantástica popularizada por Tolkien e Lewis não existia na época de sua publicação. Mas se considerarmos toda a literatura fantástica como um “conto de fadas”, como classificá-los então?

O termo “conto de fadas” por si só já é emblemático. Segundo Smith (2007, p. 2), apesar de o termo ter surgido no século XVII para denominar narrativas fantásticas baseadas em contos folclóricos específicos que circulavam pela corte de Luís XIV, seu uso se tornou quase indiscriminado e passou a abranger histórias que entre si pouco têm em comum. Seriam eles então histórias com finais felizes? Que possuem fadas em seu texto? Histórias com princesas ou que se passam em um reino fantástico? Poucos dos contos que realmente conhecemos como contos de fadas conseguem se enquadrar em tantas categorias, e dos que o fazem, não podemos garantir que suas diversas transliterações também os sigam.

Se considerarmos histórias como *La Barbe-Bleue* (O Barba Azul), dizer que todas as mulheres mortas em seu porão são princesas ou que ele as matou com poderes mágicos mudaria completamente a narrativa. E se dissermos que são histórias com finais felizes? Se ignorarmos a adaptação da *Disney* de 1989 ou os diversos outros filmes que surgiram depois, a primeira versão literária da *Pequena Sereia* termina com a sereia cometendo suicídio ao ver seu amor se casar com outra pessoa. Disse Andersen (2010, p. 244): “com um último olhar para o príncipe e seus olhos anuviados pela morte, ela saltou do navio no mar e sentiu seu corpo se dissolver em espuma.” Apesar do uso de uma linguagem mais infantil e da representação metafórica do ato, não há dúvidas do que é descrito, e não é o famoso “felizes para sempre”. Já em algumas das versões antigas de que se tem conhecimento de *Cinderella*,

suas irmãs cortam seus pés para que caibam nos sapatos ou são amaldiçoadas a dançar para sempre em sapatos feitos de ferro quente.

Na série coreana (também conhecida como dorama) *It's okay to not be okay* (Netflix, 2020) a personagem Ko Moon Young se diz uma escritora de contos de fadas por escrever histórias infantis curtas e que se passam em um universo fantástico. Contudo, apesar de envolverem acontecimentos “estranhos” e nem sempre terem finais felizes, poucas coisas unem seus contos além do apelo a este mundo “desconhecido”, seja através da utilização de zumbis, de bruxas ou apenas de personagens nada convencionais como animais falantes e objetos personificados. Se contos de fadas são simplesmente narrativas fantásticas de curta duração, seriam as fábulas de Esopo²⁹ também contos de fadas? Animais falantes ou com características quase humanas não são nada cotidianos e também habitam o reino do “fantástico”, mas longe de serem histórias com um grande apelo ao maravilhoso e desconhecido, são apenas narrativas curtas cujo objetivo principal é ensinar noções de moralidade para crianças.

Já outros contos como os de Edgar Allan Poe ou de Machado de Assis vieram antes mesmo de Tolkien e se enquadram muito bem na categoria de narrativas fantásticas, mas não há quem ouse chamar histórias como *O corvo* ou *O alienista* de contos de fadas. A protagonista de *A pequena vendedora de fósforos* (1845) — uma das histórias originais de Hans Christian Andersen — não é princesa e nem vive aventuras heroicas, é apenas uma menina pobre que morre congelada e sequer vive em um universo fantástico (pelas definições de Todorov, seu universo se aproxima mais do estranho, onde o acontecimento “inexplicável” ocorre no mundo cotidiano), mas isso não impede sua história de figurar em grande parte das coletâneas sobre o assunto. O que une de fato todas essas histórias?

Defini-las somente gramaticalmente pelo uso do termo *fadas* (supondo sua categorização pela preposição “de”) é extremamente reducionista — e bastante incorreto. A tradução “contos **de** fadas” vem do inglês *fairytale*, onde *tale* é conto e *fairy* vêm do inglês antigo *faerie*, que significa “reino das fadas”. A tradução então — ou utilização inicial do termo — seria algo mais próximo de “contos do reino das fadas” e não “de fadas”, representando histórias lúdicas e mágicas e não necessariamente que envolvam as personagens fadas, algo que se perdeu na transposição de uma língua para outra. Podemos

²⁹As “Fábulas de Esopo” são uma coleção de fábulas creditadas a Esopo, um escravo e contador de histórias que viveu na Grécia Antiga. Elas tornaram-se um termo genérico para coleções de fábulas brandas, usualmente envolvendo animais personificados.

notar a similaridade do termo com os *Contes de ma mère l'Oye* (Contos da mamãe ganso³⁰), por exemplo, uma das primeiras coletâneas publicadas por Charles Perrault em 1695 que abrange tais histórias, indicando apenas uma classificação generalista de coletâneas de histórias direcionadas ao mesmo público.

Já o conto é apenas uma classificação literária que denomina uma história de curta duração, geralmente com o desenvolvimento de um único conflito, o que torna essa uma categoria ainda mais abrangente. Se a maioria dos contos “de fadas” sequer possuem fadas em sua narrativa ou se passam nesse reino das fadas, como alguns dos que já mencionamos, e não podemos enquadrá-los sequer nesta simples nomenclatura, como classificá-los então? O próprio Tolkien (2010, p. 16) considerava essa uma missão impossível:

A definição de história de fadas — o que é ou o que deveria ser — não depende, portanto, de qualquer definição ou relato histórico sobre elfos ou fadas, mas sim da natureza do Belo Reino, do Reino Perigoso e do ar que sopra nessa terra. Não tentarei definir isso nem descrever diretamente. Não é possível fazê-lo. O Belo Reino não pode ser capturado numa rede de palavras, porque uma de suas qualidades é ser indescritível, porém não imperceptível. Ele tem muitos ingredientes, mas uma análise não necessariamente revelará o segredo do todo.

Contudo, contrariando Tolkien, diversas incursões no meio acadêmico tentaram de fato “desvendar” essa tão procurada origem dos contos de fadas e classificá-los. Como vimos na definição já citada de Kready (1916, p. 19), isso tornou a categoria tão ampla que ficou quase impossível diferenciar um conto de fadas de um conto fantástico. Se analisarmos a definição de narrativas fantásticas escrita por Todorov (1980, p. 15, grifo nosso), o sentido ainda é o mesmo dado aos contos de fadas pela corte de Luiz XIV, definindo um pouco melhor o que seriam tais narrativas:

Chegamos assim ao coração do fantástico. Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros, se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Quem percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário, ou existe realmente, como outros seres, com a diferença de que rara vez o encontra. **O fantástico ocupa o tempo desta incerteza.** Assim que se escolhe uma das duas respostas, deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural.

³⁰A “mamãe ganso”, que aparece anteriormente nas crônicas semanais *La Muse Historique* (1660) de Jean Loret, era uma figura frequente a qual se creditavam tais histórias, uma “personagem” arquetípica que representava a mulher do campo, figura principal na transmissão oral destas histórias infantis.

Segundo ele, os contos de fadas são narrativas curtas que de alguma forma entram no gênero do maravilhoso. Para ele, o maravilhoso puro seria esse universo onde tudo é aceito e tudo pode acontecer, fadas, demônios e bruxas existem, animais falam e nada é “estranho” ou paranormal. Todavia, para autores como Smith (2007, p. 6), tentar definir um conto de fadas por seu nível de magia, excentricidade ou finais felizes, mesmo que de forma bem-intencionada, é improdutivo e serve apenas para “enlamear” a água, ou seja, confundir a cabeça de quem busca se aventurar por esse universo. O próprio fantástico como gênero, para Todorov, ocupa apenas o espaço da incerteza, tornando-se eventualmente parte do estranho ou do maravilhoso. Nesta linha de raciocínio, podemos encontrar nas coletâneas contos de fadas que se encaixam em todas as definições criadas por ele: o estranho puro (onde os acontecimentos se justificam pelas leis do próprio universo) possui seu exemplar em *O Barba Azul*, o fantástico estranho (onde os acontecimentos podem ou não ser sobrenaturais) pode ser visto em *A pequena vendedora de fósforos*, o fantástico maravilhoso (onde ocorre a aceitação do que é sobrenatural) existe em *A pequena sereia* e o maravilhoso puro (onde o mundo de partida já é sobrenatural e nada é questionado) acontece em *Os três porquinhos*.

Se decidimos trabalhar com as afinidades destes contos fantásticos, por exemplo, poderíamos dizer que grande parte destes compartilha das etapas da famosa “jornada do herói” de Joseph Campbell, tão reproduzida em manuais de roteiro (inclusive pelo próprio roteirista da Disney Christopher Vogler) e atualmente desconstruída por diversos outros autores, como a professora Maria Tatar com seu livro *The heroine with 1001 faces*. Segundo Campbell (1997, p. 21), a diferença entre o herói do mito e dos contos de fadas é apenas em questão de suas conquistas: “Tipicamente, o herói do conto de fadas obtém um triunfo microcósmico, doméstico, e o herói do mito, um triunfo macrocósmico, histórico-universal”. Poderia ele ter então a resposta para essa pergunta? Seria a diferença entre eles então simplesmente uma diferença na representação do personagem principal, sendo ele o herói do mitológico **ou** o herói do conto?

Se ignoramos os personagens cotidianos como os de Machado de Assis ou de Edgar Allan Poe, que apenas se deparam com o acontecimento fantástico e habitam o gênero do estranho, poderíamos afirmar que os contos de fadas necessariamente se passam no mundo do maravilhoso e dispensar estas histórias que se passam no mundo real como “O barba azul” de Charles Perrault ou o próprio *Um conto de natal*³¹ de Charles Dickens, assim como aquelas

³¹ *A Christmas Carol* é um conto publicado por Charles Dickens em 1843 que conta a história de Ebenezer Scroodge, um velho ranzinza que odeia o natal.

onde nenhuma conquista aguarda o herói no fim da jornada, como as já citadas *A Pequena Sereia* e *A Pequena vendedora de fósforos*?

Uma coisa podemos dizer: Campbell, apesar de ter dedicado a vida a ensinar em colégios de garotas, dedicava seus estudos aos heróis do sexo masculino e tinha pouco (para não dizer nenhum) apreço as heroínas do sexo feminino, fossem elas personagens mitológicas ou de contos de fadas. Para ele, a mulher nas histórias existia para cumprir o papel da mãe, da amante ou da musa, e contos que subverteram o papel masculino nada eram senão tentativas falhas de transformar mulheres em algo que elas não são. Contudo, se a mulher não pode ser a heroína, como aplicar sua teoria a contos onde toda a aventura tem seu início, desenvolvimento e fim pelas mãos de uma personagem mulher? É a sereia que dá início e fim a sua jornada, da mesma forma que a menina Alice. A figura de seu guia pode até ter sido um coelho, mas é sua a aventura que se desenrola ao longo do livro até seu encontro final com a rainha (outra mulher) e sua volta para casa.

Uma das histórias que circulam sobre Campbell abordada pela própria Tatar (2021, p. 8, tradução nossa) é a de que uma de suas alunas certa vez o teria questionado sobre o papel das heroínas, pergunta que ele teria respondido: “A mulher é a mãe do herói; é o objetivo de sua missão, a protetora do herói, ela é isso e aquilo. O que mais você quer?” Ao que ela retrucou: “eu quero ser o herói”³². Essa história — assim como o famoso boato de que espectadores fugiram do cinema na primeira exibição de *L’Arrivé du Train a la Gare* — pode ser apenas isso, uma *estória*, mas escancara algo já bem explícito em seus livros, que neles e nessa clássica jornada não existe lugar para a heroína mulher. Diz Tatar (2022, p. 33):

Quando perguntado sobre a jornada do herói feminina e se ela seria a mesma ‘que para um homem’, Joseph Campbell parou para refletir. ‘Todas as grandes mitologias e muitas das narrativas míticas do mundo são de um ponto de vista masculino’, ele admitiu. Enquanto escrevia ‘O herói de mil faces’, ele quis incluir ‘heroínas femininas’, mas descobriu que precisava ir para o ambiente dos contos de fadas para achá-las. ‘Estes eram contados por mulheres para crianças, sabe, então você tem uma perspectiva diferente’.

Falaremos mais adiante sobre esta figura da heroína, afinal, é ela a protagonista do jogo que é nosso objeto de pesquisa, todavia, mesmo que abrissemos uma licença criativa para analisar a história dessa “heroína” dos contos de fadas nos moldes da tal jornada de Campbell, abordando as etapas de separação, iniciação e retorno, muitos dos contos de fadas já conhecidos como tais sequer seguem essa estrutura “mítica” da jornada do herói e se

³² Em inglês, a aluna disse: “*I want to be the hero*”.

aproximam mais do *bildungsroman*, também conhecido como romance de formação. Percebe-se por que até mesmo o próprio Campbell preferiu evitar este caminho.

O conto citado anteriormente, *A pequena vendedora de fósforos*, por exemplo, não envolve uma fuga do mundo cotidiano, grandes provações e triunfos e um retorno ao mundo comum. Não há conquista e nem retorno ao mundo cotidiano, apenas a morte, tal qual na história da sereia. Seu conteúdo se aproxima muito mais do romance moderno, onde nos deparamos com histórias como *Anna Karenina* — em que uma sucessão de desventuras leva a protagonista à morte — ou da própria tragédia grega, como a história de Édipo — que arranca os próprios olhos em negação à sua própria desgraça — do que do grande retorno do herói, que necessariamente traz um bem para si ou para a sociedade onde vive. Disse Campbell (1997, p.15):

O romance moderno, tal como a tragédia grega, celebra o mistério do desmembramento, que se configura como vida no tempo. O final feliz é desprezado, com justa razão, como uma falsa representação; pois o mundo — tal como o conhecemos e o temos encarado — produz apenas um final: morte, desintegração, desmembramento e crucifixação do nosso coração com a passagem das formas que amamos.

Se nem na questão estrutural narrativa podemos enfim chegar a um consenso, talvez possamos recorrer à sua origem histórica com mais sucesso.

Se pensarmos em tais contos como resquícios da tradição oral, podemos dizer que a grande maioria deles tem em comum sua estrutura de causalidade (uma das características principais também do que chamamos narrativa). Como diz Gomes (2009, p. 186): “É apenas a partir da cultura escrita que surgem noções cognitivas ou culturais de um texto matriz ou uma obra fechada, que pode ser repetida ou copiada, pois existe fora do poeta.” Assim, a amarração perfeita dos eventos, essa “causalidade”, característica integrante, mas não exclusiva da narrativa, é efeito direto da “invenção” da escrita e seria um dos principais componentes destes contos, que sobreviveram transmitidos por gerações e gerações antes de enfim serem colocados no papel. Também dizia Barthes (1966, p. 101, grifo nosso, tradução nossa): “O florescer da narrativa é precisamente a confusão de sequência e consequência, o que **acontece depois** do que é lido em uma narrativa e o que é **causado por**”.

Essa noção de causalidade nos leva então de volta à diferenciação entre estória e história, mas não seria toda ‘estória’, desse modo, uma narrativa? Existem muitos exemplos que não possuem essa relação intrínseca de causa e consequência, essa sucessão de acontecimentos e estabelecimento de mundo, e que, portanto, fogem ao que consideramos narrativa de fato. Grande parte das cantigas infantis — muitas que figuram entre os contos de

fadas — seguem esse percurso. Entre os gêneros literários, o poema é o que mais nos fornece exemplos de como isso é possível. Se pegarmos por exemplo o *Retrato*, de Cecília Meireles, conseguimos entender um pouco melhor como isso funciona:

Retrato

Eu não tinha este rosto de hoje,
Assim calmo, assim triste, assim magro,
Nem estes olhos tão vazios,
Nem o lábio amargo.

Eu não tinha estas mãos sem força,
Tão paradas e frias e mortas;
Eu não tinha este coração
Que nem se mostra.

Eu não dei por esta mudança,
Tão simples, tão certa, tão fácil:
— Em que espelho ficou perdida
a minha face?

Não existe sucessão de eventos, apenas uma representação descritiva de uma emoção, uma forma literária de retratar um estado de espírito. Desse modo, apesar de ser ilocucionado, no sentido de contado, falado, só isso exclusivamente não cria uma narrativa. Com isso então podemos perceber que procurar uma definição exata do que — e quais — são ou não contos de fadas é uma discussão longa e — possivelmente — improdutiva. Encontraremos exemplos em toda a literatura que fogem a estas definições, então ao analisá-las tentamos chegar a algumas características que ao menos nos ajudarão a ter um norte para a construção deste trabalho.

Analisando todos esses elementos e tentando abranger não todos, mas ao menos a maior parte dos contos já estabelecidos como tais em grande parte das coletâneas do gênero, trabalharemos contos de fadas como histórias que envolvam pelo menos três destas quatro características: (1) histórias curtas, (2) que envolvam algum elemento fantástico (não necessariamente se passem em um mundo diferente do nosso, o maravilhoso), (3) que possuem em seu cerne uma estrutura de causalidade (criam uma estrutura narrativa) e (4) que circulam nas coletâneas já estabelecidas no conhecimento geral como coletâneas de contos de fadas. Isso nos permitirá, portanto, partir não apenas destes contos já estabelecidos pela cultura popular, pela literatura e pelo cinema e escritos pelos autores já consagrados neste gênero como Andersen, Perrault e os irmãos Grimm, mas também considerar suas adaptações

modernas, alguns **contos** folclóricos, fábulas e histórias infantis que buscam de alguma forma se assemelhar a esse universo infantil da fantasia através de diversos elementos em comum.

Dessa forma, podemos abrir um leque maior de possibilidades para análise, mas excluir também aquelas histórias cujo apelo ao fantástico se dá mais pela aproximação de algum gênero literário determinado ou período histórico (como o realismo fantástico de Edgar Allan Poe ou o realismo mágico de Jorge Amado), aquelas que além de extensas englobam infinitas referências e criam universos complexos que fogem das simples narrativas infantis, como os contos de Tolkien, Lewis, Dickens, etc., ou histórias que não possuem uma estrutura narrativa causal definida de fato, como poemas e cantigas infantis — embora algumas delas circulem, de fato, em coletâneas de contos de fadas.

2.3– CONTOS DE FADAS X MITOLOGIAS

Vale ressaltar que apesar de muitos possuírem elementos fantásticos derivados da cultura popular e se encaixarem no escopo que definimos, os contos de fadas também não são histórias mitológicas.

Os mitos como os conhecemos têm raízes profundas na cultura do local de onde surgiram e muitos traços característicos daquela sociedade, região, suas crenças e religiões. Enquanto muitos contos de fadas retratam figuras mitológicas na construção de suas histórias — como dragões, sereias e serpentes — os arquétipos tradicionais dos contos não permitem que se estabeleça um mundo tão complexo onde a organização social seja claramente observada e estabelecida. Esse fator também ajuda a justificar, inclusive, a existência de contos estruturalmente similares nos lugares mais distantes do mundo — como comentamos sobre *Chapeuzinho Vermelho* — o que geralmente não acontece na mitologia — salvo exceções de lugares dominados por outras religiões, como nos casos dos países dominados pelo catolicismo.

Enquanto diversos lugares possuem suas histórias com serpentes, por exemplo, a história de *Quetzalcoatl*, a serpente emplumada, representa aspectos únicos das sociedades mesoamericanas, da mesma forma que a lenda de *Rei Arthur* demonstra uma organização social característica da sociedade europeia no período da Idade Média (entre os séculos X e XV). Para Guzzo (2022, p.49 — grifo nosso): “O Mito, enquanto narrativa que dá senso ao mundo, não corrobora a sua reivindicação de condição **eterna** e **imutável**. O ‘nada que é tudo’ nas sociedades se traduz, ao passo que, ao mesmo tempo, é a tradução das forças sociais que o concebem e por ele são moldadas”. As famosas punições enfrentadas por Prometheus,

Sísifo ou Atlas falavam às sociedades da Grécia como medos muito característicos de um certo tempo e uma certa sociedade — como o medo do Tártaro após a morte. Se pensarmos em ganância, Midas teve nela sua ruína tal qual os donos da Galinha dos ovos de Ouro de Esopo, mas uma destas histórias se transmite de forma bem mais universal que a outra.

Mesmo nas próprias mitologias as histórias se confundem, se misturam e se influenciam. A presença de feitos surpreendentes e personagens de outro mundo estão longe de serem característica exclusiva da mitologia grega, nórdica ou egípcia. Contudo, embora muitos dos seres “animalescos” que conhecemos nos contos sejam de fato provenientes das mitologias, nos contos de fadas eles deixam de ser criaturas possuidoras de sentido e passam a ser apenas monstros “genéricos”, que existem na história com um motivo específico — não se conectam diretamente às histórias de deuses, religiões ou culturas. Um exemplo disso são as sereias, que estão presentes nas mais diversas mitologias ao redor do mundo — mas nem sempre com a aparência que nos foi imposta por suas representações na cultura pop. As sereias que atacam o barco de Odisseu, por exemplo, inicialmente eram mulheres-pássaro e não peixes (Figura 3) — daí a associação com a voz angelical que atrai os marinheiros para o mar.

Figura 3 - As sereias atacam o barco de Odisseu (480 - 470 D.C.)



Fonte: O vaso de sereias — The British Museum

Já *Mami Wata* (Figura 4), uma entidade africana que é considerada deusa da água e muito adorada nas regiões da África Central e Ocidental é constantemente retratada com um corpo metade peixe ou metade serpente:

Figura 4 - Escultura do santuário da deusa Mami Wata (Séc. XX)



Fonte: Virginia Museum of Fine Arts, African Arts Collection.

Nyi Roro Kidul (Figura 5), uma divindade da região da Indonésia, também era representada com um corpo metade mulher, metade serpente ou peixe:

Figura 5 - Pintura em aquarela de Nyi Roro Kidul (1879)



Fonte: Tropenmuseum

Até mesmo no Brasil possuímos uma lenda indígena com uma criatura parecida, o Ipupiara (Figura 6), um monstro que saía dos rios para perseguir e matar pessoas, híbrido de peixe e humano, mas diferente de Iara, que de fato conhecemos como uma sereia. A criatura também serviu de inspiração para o filme *A forma da água* (2017), onde um monstro similar é capturado no rio Amazonas e levado para ser estudado em um laboratório secreto nos Estados Unidos.

Figura 6 - Gravura de um Ipupiara (1576)



Fonte: livro *História da Província de Santa Cruz* — Pero M. Gandavo

Em todas essas representações mitológicas está impregnado um sentido externo, uma motivação superior para que se apresentem dessa forma. São deuses, criaturas amaldiçoadas ou enviadas por eles, enquanto nos contos de fadas tais seres existem porque existem e o mundo é assim porque é. Um lobo antropomorfizado é assim porque existe assim. Uma sereia é metade peixe porque é. O mundo dos contos de fadas é de fato o mundo maravilhoso, onde tudo existe e tudo pode acontecer, enquanto na mitologia o estranho aparece em meio ao mundo cotidiano apenas quando precisa aparecer.

Se tomarmos como base a definição de cronotopo de Bakhtin, conseguimos perceber como contos de fadas e mitos se configuram de forma bastante distinta. Enquanto os mitos se situam em um contexto temporal específico, possuindo elementos marcantes de suas culturas e de sua organização social, contos de fadas são mais genéricos e abordam temas, lugares e organizações sociais familiares a pessoas dos lugares mais diferentes do mundo. Não vivemos em uma monarquia, mas sabemos como funciona sua organização social e a hierarquia de poder o suficiente para entendermos a posição de uma princesa em um conto. Contudo, para entendermos as histórias dos deuses, sejam eles gregos, nórdicos, egípcios, etc., e seu papel nas histórias, precisamos primeiro ter um conhecimento mínimo de como funcionava a sociedade onde eles eram adorados. Uma princesa é princesa apenas porque nasceu filha de

um rei, em qualquer lugar do mundo, mas por que Medusa foi transformada em um monstro? Por que Fenrir nasce como um lobo? São questões mais complexas.

Amorim (2012, p. 112) nos fornece uma visão mais simplista dessa questão ao comentar sobre um ensaio de Bakhtin sobre *Goethe*. Diz ela:

Na obra desse autor, tempo e espaço são indissolúveis e concretos — um lugar geográfico preciso corresponde a um acontecimento histórico trabalhado pelo homem. Isso distingue, por exemplo, a natureza descrita por Goethe da natureza descrita por Rousseau. Embora neste último ela pareça igualmente humanizada, o tempo que se marca não é histórico e concreto, mas é um tempo idealizado, tempo do idílio ou tempo utópico de uma idade de ouro estável. Bakhtin está propondo, portanto, que a existência de uma maior ou menor capacidade do texto ou do autor de revelar a indissolubilidade entre a geografia (ou topologia) e a história (ou a temporalidade).

Do mesmo modo, enquanto os contos se passam nesse mundo idealizado, idílico, onde a geografia e a história têm pouca ou nenhuma relevância, nos mitos tais elementos são fundamentais para a construção da estória. Desse modo, embora muitas vezes mitologia e contos de fadas se misturem e muitas histórias mitológicas de fato se encaixem neste escopo que definimos para analisar contos de fadas, também tentaremos excluir de nossa análise estas estórias, já que este universo complexo foge da “simplicidade” dos arquétipos de histórias infantis que pretendemos analisar e envolve variáveis econômicas e sociais que não nos são pertinentes no momento.

2.4 – A NARRATIVA MULTIMÍDIA

Já definimos nosso escopo de contos de fadas e abordamos as principais características de uma narrativa *per se*, mas precisamos entender também como ela de fato se apresenta nas mais diversas mídias com suas características distintas e, principalmente, nos videogames.

O primeiro ponto a se considerar é que nem todo produto midiático é necessariamente narrativo. Contudo, em vez de voltarmos a discutir o que é ou não narrativa, é mais seguro tentarmos enxergar as mídias e seus conteúdos como elementos que possuem diferentes níveis de narratividade, analisando-as de acordo com os elementos que definem uma narrativa (já citados anteriormente) e como eles estão presentes em uma escala maior ou menor no objeto que pretendemos analisar.

A metáfora da interface narrativa apresentada por Ryan (2002) nos ajuda a ter uma noção de como esses níveis funcionam e a enxergarmos a narrativa como essa estrutura cognitiva que molda a forma como visualizamos tudo ao nosso redor, ao invés de algo que estaria presente apenas em um livro ou filme. Ela cita como o escritor Steven Johnson, o

magnata da informática Steve Jobs e a “nata” da tecnologia em meados dos anos 80 começaram a utilizar a palavra “narrativa” como forma de divulgar seus produtos, evocando sua familiaridade para convencer os usuários da facilidade de aprender e utilizar certos equipamentos ou programas.

Para Ryan, dois exemplos de design de interface exemplificam bem essa metáfora, o primeiro através da criação de um personagem, e o segundo de um ambiente. Podemos observar a criação de um personagem (de forma até bem literal) na figura do antigo assistente do Office, Einstein, por exemplo, que cumpria necessariamente três funções (embora a contragosto de muitos): a dramática (agindo muitas vezes como alívio cômico), a fática (de manter a comunicação entre o usuário e o programa) e a narrativa (cumprindo o papel do personagem que ajuda o herói a realizar sua tarefa, fosse lembrando o usuário de salvar seus arquivos ou demonstrando modelos de escrita). Já na criação do ambiente, o design funciona com os programas colocando o usuário como o agente e o intuito do programa como o objetivo, o meio que vai permitir ao “herói” (usuário) alcançar sua finalidade. Um dos exemplos citados por Ryan é o programa de edição de vídeos *Director*, onde o usuário é colocado para performar ações como um diretor de fato (em sua interface a tela seria o palco e os botões os objetos que o diretor coloca em cena), construindo assim uma narrativa. Diz Ryan (2002, p. 587, tradução nossa):

Aqueles que esperam do termo interface narrativa uma trama fascinante com personagens vivos e reviravoltas surpreendentes ficarão muito desapontados por esses roteiros triviais e analogias superficiais. Mas é precisamente a banalidade do cenário narrativo que o torna eficiente. No desenho de um software, a narrativa não é um fim em si mesma, mas um meio na busca de um objetivo, e esse objetivo é facilitar a operação do programa. Metáforas de interface, não diferentes das poéticas, cumprem suas funções pedagógicas e retóricas ao relacionar um mundo novo e estranho a um que seja familiar.

Do mesmo modo, podemos ver como essa noção implícita de narratividade age construindo relações entre os mais diversos elementos, seja em meios onde já se supõe sua presença intrínseca ou naqueles cuja intenção narrativa passa quase despercebida. Para Wolf (2014, p.129):

Além do já conhecido fato de que a narrativa é um fenômeno prototípico e assim gradual, muitas representações realmente parecem possuir uma narratividade genuína em uma extensão considerável de si mesmas, enquanto outras, mesmo não sendo necessariamente narrativas, ainda podem encorajar uma narrativização baseada em referências intertextuais ou intermediáticas, gerando representações narrativas.

Ele deixa claro esse ponto ao abordar a diferença entre a presença de narrativa em um objeto pictórico e um poema que se referem à mesma personagem, a famosa Helena de Tróia, mas representam apenas fragmentos de uma mesma história, que para alguém sem conhecimento prévio do conteúdo original — *A Ilíada* — possuiriam pouca relevância em termos narrativos. Tomemos como base aqui outro exemplo. Se observamos a pintura *Ophelia* (John Everett Millais — 1851) sem nenhum conhecimento prévio de *Hamlet*, pouco saberíamos sobre a imagem além do fato de ser uma representação pictórica de uma mulher em profunda tristeza ou melancolia boiando sobre a água.

Figura 7 - Pintura *Ophelia* (1851)



Fonte: John Everett Millais — (Tate Britain)

A imagem sozinha nos dá pouca indicação de situacionalidade e continuidade, representando de forma ilustrativa mais um sentimento que um acontecimento. Da mesma forma, no jogo *Don't Starve Together*, lançado pela *Klei* em 2016, a personagem Wendy — uma criança de personalidade niilista — se levada a interagir com um lago comenta: “Ophelia, você está aí embaixo?” Algo que para os que não conhecem *Hamlet* não faz sentido, mas pode ser deduzido, já que Wendy sempre se refere à morte durante o jogo (ela é, inclusive, acompanhada por sua falecida irmã gêmea). Essa referência acabou gerando até um tópico no site reddit³³, onde pessoas sem familiaridade com a história se perguntaram se Ophelia seria alguma outra personagem do próprio jogo ou outro nome para Abigail (a irmã de Wendy). Ambos os exemplos acabam por ganhar outra dimensão narrativa se sabemos de onde vem a história original:

Hamlet: cena VII, ato IV;

Onde há um salgueiro que se inclina sobre o arroio
E espelha as folhas cinza na corrente vítrea,
Ela fazia umas grinaldas fantasiosas,
Tecendo as folhas do chorão com margaridas,

³³ https://www.reddit.com/r/dontstarve/comments/fc3iu7/as_wendy_if_you_examine_a_pond_she_quotes/

Ranunculus, urtigas, e as compridas flores
 De cor purpúrea que os pastores, sem modéstia,
 Chamam com um nome forte, mas que as nossas virgens
 Conhecem, castas, como “dedos-de-defuntos”.
 Galgando a árvore com o fim de pendurar
 Essa coroa vegetal nos ramos pensos,
 Maldoso um galho se partiu, e ela tombou
 Com seus troféus herbóreos no plangente arroio.
 Abriram-se-lhe em torno as vestes, amplamente,
 Mantendo-a à tona qual sereia, por instantes:
 E ela cantava trechos de canções antigas,
 Como que sem noção do transe em que se achava,
 Ou como criatura que, nascida na água,
 A esse elemento fosse afeita. Mas, em breve,
 As suas vestes, já embebidas e pesadas,
 Levaram a infeliz, do canto melodioso
 Para lodosa morte.

(Shakespeare, 1954, p. 195-194)

Percebam que, diferentemente do *Retrato*, em *Hamlet* essa sucessão de acontecimentos e estabelecimento de um universo é muito bem fundamentada. Segundo Wolf (2014, p.132), é a bagagem cultural do observador que vai lhe fornecer as “pistas” para que compreenda a dimensão narrativa presente em uma obra pictórica, como no quadro de Ophelia, por exemplo. Ele relembra que do período da Idade Média até meados do Renascimento essas pinturas, mosaicos ou gravuras eram criadas já com a intenção de representação, fosse ela religiosa, histórica ou mitológica.

Muitas dessas imagens (principalmente as cristãs) foram criadas de fato como uma forma de ensinar à população os dogmas e ritos religiosos — visto que as missas eram realizadas em latim, uma língua reservada aos próprios membros da igreja, e grande parte da população era analfabeta. As imagens da *Via Crucis*³⁴, por exemplo, representam etapas de uma jornada com local, início e fim, mas uma simples estátua de um santo ou anjo **para alguém leigo** pouco tem a dizer em parâmetros narrativos, servindo mais como forma de adoração (embora sejam personagens que estão inseridos em uma narrativa maior). Nesses casos, o conhecimento da religião é o que permite aos fiéis entender ou não aquilo que está sendo representado. São Pedro sempre aparece com as chaves do céu, São João Batista com a cruz de bambu e roupas com peles de animais, enquanto São Francisco geralmente tem pássaros ou outros animais ao seu redor. Estas imagens são profundamente simbólicas e têm o poder de nos conectar com o divino, contando histórias sagradas e inspirando a devoção dos fiéis.

³⁴ Em tradução literal “Caminho da Cruz”, também chamada via-sacra. Refere-se ao trajeto que foi percorrido por Jesus carregando a cruz, desde o Pretório até o Calvário, onde faleceu.

É essa bagagem cultural apreendida que também nos permite entender o mundo em meio à era da hipermediação massiva, onde o conhecimento de um software ou de certos ícones nos leva a saber navegar por outro programa, como citado por Ryan. Quem sabe mexer no *Photoshop* facilmente trabalha com o *Clip Studio Paint* ou o *Paint Tool SAI* e o contrário também funciona. Mesmo antes dessa explosão das linguagens e mídias e do advento da globalização, já dizia Eco (1976, p.20): “Descobri o que os escritores sempre souberam (e nos disseram muitas e muitas vezes): os livros sempre falam sobre outros livros, e toda história conta uma estória que já foi contada”.

Um exemplo de como um conhecimento específico pode tomar outra dimensão de acordo com o meio em que é inserido é o jogo *Mermaid Swamp* (Uri, 2013), que foi feito no programa *RPG Maker* e lançado em 2013 e teve um *remake*³⁵ lançado em 2019 pelo site de jogos independentes *VGPerson*. O jogo conta a história da personagem Rin e de seus amigos que em uma viagem de férias acabam se perdendo em uma área montanhosa. Sem ter para onde ir, todos entram em uma mansão e começam a agir de forma estranha, o que Rin descobre ser a chamada “maldição da sereia”, que afeta todos que se aproximam do lago que cerca a casa. Após entrar na mansão, a personagem encontra diversos quadros pendurados pelo lugar, todos retratando mulheres sob a água, e ao perguntar ao anfitrião sobre elas, descobre que são todas representações da morte de Ophelia, a mesma do texto já mencionado. Caso o jogador visite todos os andares e interaja com todos os quadros, o dono da casa então explica: “De fato, todas essas pinturas demonstram a mesma cena de *Hamlet*: a cena da morte de Ophelia”.

Figura 8 - Cena do jogo *Mermaid Swamp* (2013)
Fonte: Captura de tela do jogo *Mermaid Swamp*



(<https://vgperson.com/games/mermaidswamp.htm>)

³⁵ Quando um jogo é relançado sem grandes alterações no conteúdo original, mas com melhorias gráficas, sonoras etc.

Nesse momento, aqueles já familiarizados com *Hamlet* já têm um “spoiler” de como o jogo irá se desenvolver, com os personagens descobrindo sobre o assassinato das mulheres da família da mansão, todas afogadas, e dois dos finais possíveis onde a protagonista acaba se matando também afogada no lago. Essa utilização da hipermídia³⁶ no jogo, que acontece ora com quadros, ora com poemas, acentua a relação intertextual construída com *Hamlet* e é um exemplo interessante de como a narrativa pode ser trabalhada de forma a transcender de fato seu objeto. Não é novidade que os videogames se apropriam e adotam essa funcionalidade com bastante frequência, e que isso ajuda os desenvolvedores a construírem um ambiente mais dinâmico e significativo. Dizem Bolter e Grusin (2000, p. 45, tradução nossa):

A indústria do entretenimento contemporânea chama tal empréstimo de ‘reaproveitamento’: pegar uma ‘propriedade’ de uma mídia e reutilizá-la em outra. Com a reutilização vem uma necessária redefinição, mas pode não haver nenhuma interação consciente entre as mídias. A interação acontece, se acontecer, apenas para o leitor ou espectador que por acaso conhece as duas mídias e pode compará-las.

É possível que o jogador termine o jogo mesmo sem conhecer a história de Ophelia? Obviamente. Mas existe um aspecto de familiaridade e intencionalidade construído nessas relações entre o mundo real e a ficção que, assim como nos exemplos dos softwares, agrega valor à narrativa, e não age de forma a tornar os ambientes verossímeis, de fato, mas um pouco menos estranhos — mais familiares — ao usuário. Veremos mais para frente como isso se aplica ao abordarmos as especificidades do próprio ambiente imersivo dos videogames e as referências visuais e literárias aos contos de fadas que foram utilizadas em *Child of Light*.

Agora, tendo noção de como funcionam as narrativas, podemos enfim mergulhar em seu conteúdo e abordar brevemente outro dos aspectos que iremos trabalhar mais a frente, a jornada da heroína.

2.5 – A JORNADA DO HERÓI DA HEROÍNA E O PODER DA FALA

Quando Maria Tatar escreveu *A heroína de 1001 faces*, seu objetivo principal era entender o que diferencia a jornada do herói de Joseph Campbell (dedicada quase que exclusivamente a personagens masculinos) da jornada das heroínas presentes em nossa cultura, e não apenas se opor à teoria do monomito de Campbell. Este, ao citar muitas das histórias utilizadas em sua incessante busca para compor a teoria do herói de mil faces, não se

³⁶ Hipermídia é o conjunto de várias mídias num ambiente computacional, suportado por sistemas eletrônicos de comunicação. Diferente da multimídia, ela não é apenas a união dos meios existentes, mas sim a fusão desses meios a partir de elementos não-lineares.

conteve ao declarar que via as personagens femininas como mães, esposas, filhas e interesses amorosos, e não no papel de controle das narrativas, não com poder de agência de fato.

Tomando emprestada a teoria de agência proposta por Murray (1997), podemos ver o agenciamento como a noção de que as escolhas feitas por aquele personagem interferem de fato na narrativa, geram algum resultado significativo — especialmente quando falamos sobre narrativas interativas. Já para o usuário, ter agência é ter controle sobre o conteúdo que ele está acessando. Para Campbell, personagens femininas não tinham este poder de agenciamento, de controle, de manipular e alterar as histórias em que estavam inseridas. O agente, de verdade, era o herói masculino, dotado de poderes e força sobre humana em busca do bem maior para a humanidade, do triunfo “macrocósmico” e não do doméstico. Diz Tatar (2022, p. 15):

“Ela é a inspiradora da poesia”, observou Campbell sobre as mulheres. Essa musa tem três funções: “a primeira, para nos dar vida; a segunda, para ser aquela que nos recebe na morte; a terceira, para inspirar nossa realização espiritual e poética”. *Nossa*: quando li essa palavra, sabia exatamente o que ela significava. A autoatualização através da linguagem é reservada aos homens. As mulheres, como as musas de Homero, Dante e Yeats, estavam lá para fazer pouco, a não ser inspirar.

Para Campbell, às mulheres cabia apenas o ambiente dos contos de fadas, por serem histórias contadas na esfera privada e familiar por elas a crianças e a suas iguais, e não os contos míticos, as grandes jornadas religiosas e lendas de heróis de outrora, entoados por bardos interessados em entreter homens com contos sobre bravura e poder. Ao contrário destes, considerados os verdadeiros “heróis” e destinados a trazer o bem maior para a humanidade, à mulher quase sempre se designava a aventura que surgia por mera curiosidade, fuga de responsabilidades e às vezes insubordinação, não por um nobre objetivo de fato. A mulher não buscava a aventura, essa era imposta a ela, e o resultado final geralmente se resumia na chegada da maturidade ou da maternidade. Ela estava ali para servir de inspiração, para auxiliar o “verdadeiro herói” a completar seu objetivo, para ser o prêmio que o aguardava no fim da jornada.

Pensando nisso, ao se aprofundar nas histórias escritas sobre mulheres, Tatar observou que é a partir do momento que estas jornadas passam a ser escritas e contadas por elas que essa insubordinação gerada pela pura e simples rebeldia, essa desobediência infundada, sempre fadada a trazer o azar e o mal para a humanidade — como no caso da maçã de Eva ou da caixa de Pandora — passam a dar lugar ao heroísmo que, para ela, acontece nas mulheres de forma mais altruísta, através do cuidado, da preocupação com aqueles que habitam o mundo e de sua curiosidade sobre o outro. Segundo Tatar (2022, p. 43): “De repente vemos

que o comportamento das meninas é impulsionado por formas inesperadas de insubordinação e oposição. Mas esse detalhe não interessa a Campbell.”.

É quando essa mulher passa a ter o direito de falar sobre sua vida que o “poder da fala” finalmente começa a ganhar espaço dentro das narrativas, para além da simples relegação aos contos de fadas. Longe dos pseudônimos, assumir o controle da narrativa implica numa mudança significativa nas histórias que circulam de modo geral. Vale ressaltar que esta foi uma mudança bastante recente. Jane Austen (1775-1817), mundialmente famosa por livros como *Orgulho e Preconceito* e *Emma*, inicialmente teve seus primeiros livros publicados apenas com a mera menção na capa de “*By a Lady*” (Por uma mulher). Quando foi enterrada, seu epitáfio na Catedral de Winchester também não fez menção nenhuma a sua vida como autora, sendo anos depois substituído por um que finalmente celebrou seus feitos na literatura. Também Mary Shelley (1787-1851), considerada por muitos a precursora da literatura de ficção científica, não pôde publicar *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818) com seu nome: a primeira versão do livro continha apenas o prefácio escrito por seu marido e uma dedicatória a seu pai. Neste sentido, ao abordar o papel das narrativas femininas como movimentos de resistência, Rebelo (2017, p. 1044) comenta:

(...)Podemos estabelecer outras relações além da mencionada silêncio e palavras: silenciar e ser silenciado(a). Esquecer e ser esquecido(a). Desaparecer e ser feito desaparecer. Todas estão conectadas, e de certa forma um par de ideias gera o outro. Isso pode ser visto em *Sorry*, no qual a pobre Perdita, depois de ter desenvolvido um caso sério de gagueira após a morte traumática de seu pai, percebe que à medida que ela fala menos e menos devido às dificuldades em tentar articular uma fala clara, ela vai se tornando um não-ser, que não está realmente ali, se desfazendo no plano de fundo da realidade. Mesmo sendo uma criança, ela entende como as palavras nos inscrevem na história, como nós assumimos nossos papéis na sociedade através da fala, ou de acordo com a Análise do Discurso, como a língua nos transforma de indivíduos em sujeitos capazes de agir no mundo através do discurso.

Também Bahri (2008, p. 204, tradução nossa) completa:

Campos como os estudos das mulheres e os estudos pós-coloniais surgiram em parte como uma resposta à ausência ou indisponibilidade das perspectivas das mulheres, das minorias raciais, e das culturas ou comunidades marginalizadas em relatos históricos ou anais literários. Essa falta de representação encontra seu paralelo nas esferas política, econômica e legal. Os “outros” do discurso dominante não têm voz nem influência alguma em sua representação; eles são relegados a “serem falados” por aqueles que comandam a autoridade e os meios de dizer.

O começo dessa escrita feita por mulheres, que iniciou na literatura e aos poucos tem ganhado espaço em outras áreas, não traz apenas representatividade, é uma mudança significativa no conteúdo destas narrativas. Jane Austen, por exemplo, em seus livros aborda os problemas de ser uma mulher tentando viver em uma sociedade construída para homens,

onde mulheres não podem trabalhar nem herdar nada e dependem exclusivamente do pai e em seguida do marido para terem onde morar e o que comer, vendo o casamento não como uma escolha, mas sim como uma obrigação necessária para a própria subsistência.

É importante observarmos que muitas dessas histórias escritas por mulheres ainda no século XVII já traziam um olhar feminino mais representativo que grande parte das que observamos atualmente nas mídias em geral, representando suas lutas e dificuldades na sociedade e sua necessidade de utilizar a fala como arma em um local onde não possuem poder de fato. O simples ato de conceder à figura da heroína o poder de mover montanhas e vencer bandidos, apenas substituindo o gênero do personagem na clássica jornada do herói sem se preocupar com o ambiente ao seu redor é uma estratégia — no mínimo — insuficiente. O auge dos livros de roteiros *à la* Joseph Campbell (como o famoso *The Writer's Journey*, de Christopher Vogler) acabou criando uma onda de histórias que mais se assemelham a uma projeção do olhar masculino do que a uma heroína que gere identificação e que seja minimamente crível — algo condenado até pelo próprio Campbell nos poucos exemplos femininos citados em seu livro. Um dos exemplos que encontramos desta mulher que se torna um símbolo vazio e falha em trazer representatividade de fato é a famosa Jill Valentine de *Resident Evil*. Segundo Grimes (2003, tradução nossa):

Jill Valentine, por outro lado, tinha uma série de características diferentes que não apenas a colocavam em estranhamento com a função de heroína, mas também em desvantagem em relação aos personagens masculinos ao seu redor. A representação de Jill parece um grande remanescente da “*Final Girl*” de Carol Clover. Jill foi apresentada como uma protagonista que deve suportar a ação (neste caso, violentos ataques de zumbis), ao contrário de Samus que era forçada e direcionada. Se machucando facilmente e com recursos limitados, Jill também passou grande parte do jogo enfraquecida, fugindo dos inimigos ao invés de lutar. É neste contexto que a semelhança de Jill com a “*Final Girl*” de Clover se torna mais óbvia. Apesar de seu treinamento e experiência em combate, Jill é a vítima perpétua. (...) A característica mais perturbadora da jogabilidade de Jill era que ela era frequentemente subordinada aos personagens masculinos ao seu redor. Isto se agrava pelo fato de Jill ser a única mulher no grupo, acentuando a sua “diferença” de gênero. O fato de Jill ser a única mulher lembra a noção de Sherrie Inness de que a mídia popular reduz o poder das heroínas ao apresentá-las como a “exceção” em gêneros que de outra forma seriam dominados pelos homens. Jill foi assim facilmente colocada em situações que reforçam o estereótipo de que as mulheres estão sujeitas aos homens. Ela era regularmente resgatada por companheiros do sexo masculino, além de ser a única personagem submetida a abusos físicos por parte de seus companheiros. A heroína retratou assim os papéis adicionais — e altamente estereotipados — de donzela em perigo e da mulher maltratada.

Assim como Jill, outro exemplo famoso dessa mulher “vazia”, que ao repetir a jornada masculina muitas vezes acaba se tornando um mero *sex symbol* e falha em representar verdadeiramente a imagem de uma heroína é a personagem Lara Croft, uma das mais famosas

da história dos videogames, protagonista da franquia de jogos *Tomb Raider*. No artigo *The New Lara Phenomenon*, onde Janine Engelbrecht discute a representação feminina nas mídias, podemos notar como a construção da figura de Lara parece intrinsecamente relacionada à ideia de uma das vertentes do “pós-feminismo”, uma espécie de contrafeminismo onde a escolha e o individualismo, marcados pelo famoso lema “meu corpo, minhas regras” trazem o consumismo e a venda do corpo feminino como uma forma de libertação, expondo essas figuras hipersexualizadas para o consumo das massas, contudo sem se dirigir às questões estruturais que compõem o problema real (a falta de representatividade). Dizem Macedo e Amaral (2005, p.154):

(...) o pós-feminismo é visto como incorporando um feminismo de Terceira vaga, que se identificaria mais com uma agenda liberal e individualista do que com objetivos colectivos e políticos, considerando que as principais reivindicações de igualdade entre os sexos foram já satisfeitas e que o feminismo deixou de representar adequadamente as preocupações e anseios das mulheres de hoje. Esta visão de um feminismo em versão pós, isto é, conservadora e acomodada, tem por sua vez sido identificada com o chamado backlash ideológico do feminismo (a que chamaremos contrafeminismo) e defendido por mulheres como Camille Paglia (1990) ou Christina Hoff Sommers (1994).

Apesar de Lara surgir como uma mulher “forte” e bonita que mata monstros e resolve mistérios, cumprindo em seus jogos todas as etapas do famoso monomito, a falta de embasamento no mundo real, seja em personalidade, tipo físico ou habilidade tornou a personagem um mero receptáculo vazio, construído para ser o que o público consumidor deseja que ela seja. É interessante dizer que antes da Lara Croft de Angelina Jolie, que chegou às telas de cinema em 2001 e invadiu o imaginário da cultura pop, nem mesmo as atrizes contratadas para serem dublês da personagem poderiam se comparar publicamente a ela — o que levou inclusive uma delas a ser demitida por afirmar que era Lara — já que ela era apenas uma representação da representação, e qualquer referência a ela no mundo real estragaria a “magia”, esse ideal imaginário concedido aos jogadores. Segundo Engelbrecht (2020):

Rhona Mitra foi demitida como modelo de Lara Croft quando afirmou em uma entrevista que ela *era* Lara. Logo após, Eidos (o desenvolvedor de 1996 a 2003) tentou manter a multiplicidade de Lara — sua existência simultânea em várias plataformas — instruindo as modelos de Lara Croft após Mitra a sempre se referirem à Lara em terceira pessoa (Polsky 2001 em Rehak 2003). Ironicamente, depois do lançamento dos filmes de *Tomb Raider*, esse relacionamento se inverteu quando Lara de *Tomb Raider and the Angel of Darkness* (2003) até *Tomb Raider Underworld* (2008) adotou a aparência de Jolie (Rehak 2003). O que isso ilustra é a *traduzibilidade* de Lara (Walden, 2004). Para Rehak (2003), O status de celebridade e seu vasto fandom subversivamente borram as linhas entre produtores, texto, audiências e tecnologia, enquanto Lara é capaz de “clonar a si mesma de um ambiente midiático para outro e manter sua existência simultaneamente em cada um.”.

Somente quando Lara finalmente recebe o tal “poder” da fala e passa a ser escrita por uma mulher (e o público feminino finalmente passa a ser visto como mercado consumidor) que ela deixa de ser de fato uma mera “personificação” da jornada do herói, um signo vazio, para se tornar enfim uma heroína. Engelbrecht (2020) também cita como essa mudança se reflete principalmente na mecânica dos jogos mais recentes, como o *Rise of the Tomb Raider* (2015), onde Lara deixa de ser uma personagem onipotente capaz de enfrentar tudo com suas roupas curtas e seu corpo de modelo e se torna suscetível ao ambiente do jogo. Aqui, Lara toma dano de frio se não usar roupas apropriadas ou simplesmente não consegue chegar a certos locais do mapa por não ter desenvolvido (upado) as habilidades necessárias — não existe uma personagem sem roupa escalando uma montanha de gelo!

A linearidade dos primeiros jogos também é substituída pelo modo *open world*, tornando a exploração um desafio, já que existem áreas em que ela precisa chegar para completar as missões e simplesmente não consegue se não tiver os equipamentos e a *build*³⁷ apropriada, o que pode levar a personagem a sua morte (algo inexistente nos primeiros jogos da série). Toda a construção da narrativa se altera para dar lugar a essa personagem, que finalmente começa a adquirir algum grau de complexidade e a ter agência de fato. Lara não é mais apenas uma funcionária cumprindo ordens e seguindo um caminho predeterminado, ela — e o jogador(a) — passam a ter de fato o poder de decisão sobre o rumo da jornada. Também se destaca o fato de Lara deixar de ser uma personagem órfã e passar a ter uma figura materna presente na narrativa, o que a afasta ainda mais da imagem da donzela indefesa em busca de proteção (proteção essa que sempre aparece na figura de um homem). Lembra Schwantes (2006, p. 16):

Como sempre, quando se trata de grupos minoritários, a formação feminina é transgressiva. Neste caso específico, uma protagonista feminina, para empreender uma trajetória de formação, precisa recusar a definição corrente de feminilidade. Ela precisa recusar-se a ser mulher, pois se não se recusar a ser dependente, fútil e irracional, não lhe será possível fazer-se ao mar. Mesmo que em algum momento ao longo de sua trajetória ela acabe por aceitar um, ou vários, destes atributos, para iniciar sua formação, uma protagonista feminina precisa recusar o destino de mulher que a espera. Isto significa que a protagonista de romance de formação feminina será, de saída, diferenciada, não convencional. Nos romances dos séculos XVII e XVIII ela será, frequentemente, órfã, e receberá uma boa dose de educação acadêmica das mãos do pai ou do tutor. Assim, por um lado, ela não receberá uma educação de mocinha (obviamente, pois este tipo de educação destina-se exatamente a criar o tipo de mulher descrito no decálogo do computador) e, por outro lado,

³⁷ Conjunto de elementos definidos pelo jogador de forma a transformar a experiência do personagem pelo ambiente. Esses elementos variam muito, mas podem ser características, como força, destreza, inteligência, fé (como no jogo *Dark Souls*) ou simplesmente níveis de proficiência em diferentes ataques, deixando alguns mais fortes em privilégio de outros (como em *Child of Light*).

receberá uma educação, embora não formal, em história, filosofia, línguas estrangeiras — ou seja, uma educação masculina, capaz de lhe franquear as portas do pensamento independente.

Essa figura de autoridade concedida às personagens que não possuem a influência de nenhuma outra mulher, e que por isso podem então ter o direito de serem transgressoras se torna especialmente intrigante se percebemos essa recorrência quase que obrigatória nos romances mais famosos do século XVIII, seja na figura da jovem *Anne de Green Gables* (L.M. Montgomery, 1908), da pequena Mary Lennox em seu *Jardim Secreto* (Frances Hodgson Burnett, 1911) ou de *Pollyana* (Eleanor H. Porter, 1913), órfãs “rebeldes” e curiosas que marcaram a literatura. Como citado por Schwantes (2006), já no século XVII começaram a surgir os primeiros exemplos dessa “paternalização” como emancipação, com as famosas Elizabeth Bennet de *Orgulho e Preconceito* (Jane Austen, 1813), Jo March de *Mulherzinhas* (Louisa May Alcott, 1868) e tantas outras protagonistas, cujo “espírito livre” desafiou os parâmetros da sociedade, mas cujas características transgressoras, embora inovadoras no contexto da época, sempre estiveram inerentes à criação e ao cuidado de uma figura masculina e ao desprezo de suas iguais.

A própria Tatar (2021, p. 48, tradução nossa) comenta sobre essas características quase sempre relacionadas ao herói masculino e vistas como transgressoras se transferidas para uma “personagem” feminina e sua utilização quase obrigatória, que acabou criando um símbolo vazio persistente nas mais diversas mídias, apenas personificando de forma simplória o herói de Campbell:

Ao mesmo tempo, também existem exceções femininas (a maioria figuras históricas ou lendas) que, mais do que tudo, provam a regra de que o combate é o domínio dos homens. A francesa Joanna D’Arc que bloqueia o cerco inglês a Orléans; a mulher guerreira Scáthach que treina o herói irlandês Cú Chulainn na arte do combate; a bela viúva Judith da tradição bíblica que decapita o invasor militar Holofernes. E então existem as Amazonas. Mas essas mulheres castas (muitas de gênero fluído assim como virgens) nos lembram de como o comportamento heroico está predominantemente no DNA masculino. Existe algo não-natural sobre elas, porque essas mulheres lendárias, ao contrário de seus companheiros homens, possuem algo de outro mundo ou de grotesco. De certa forma, elas representam uma perversão do feminino ao usurpar o poder do heroico.

Seria então suficiente, ou melhor, desejável, termos as personagens femininas apenas repetindo essas histórias que já foram criadas e propagadas por homens? Sendo “presenteadas” com uma personalidade desafiadora e combativa, sempre rotuladas “à frente de seu tempo” e “diferentes das outras”, e nunca vistas como mulheres completas de fato? Afinal, até para a mulher que não segue um padrão de feminilidade a responsabilidade não é

dela como indivíduo, e sim de um homem! Será que é o bastante termos apenas novas versões de filmes, como o reboot recente de *Caça-Fantasmas* (2016), onde apenas trocamos os gêneros dos personagens e torcemos para que o público aceite o resultado? O filme não agradou nem ao público saudosista — em sua maioria, masculino — nem atraiu novas consumidoras do sexo feminino, então a estratégia não deu muito certo. Por que não deixar que essas características consideradas femininas como a tal curiosidade, a preocupação e o cuidado com o próximo de fato guiem essas histórias, assim como nos contos de fadas?

Mais uma vez voltando ao famoso *The Witcher III* — que, por acaso, também é inspirado em contos de fadas — podemos citar dois personagens secundários emblemáticos, o bardo Dandelion e a cantora Priscilla, que podem ilustrar talvez uma solução mais amena para essa questão de “protagonismo”: os dois são “ajudantes” do personagem principal, Geralt, mas enquanto o bardo (Dandelion) canta suas canções de heroísmo inspiradas nas ações do protagonista em sua jornada fantástica, a cantora Priscilla fala sobre seu lado humano, suas paixões, sentimentos e esperanças. Utilizando um exemplo dos próprios videogames, longe de conceder importância apenas a um lado da história, na narrativa do jogo a esfera pessoal do protagonista interfere tanto na estória (talvez até mais) que suas lutas incríveis e desafiadoras, e esse poder da fala ganha uma dimensão importante. O sentimentalismo deixa de ser considerado um traço bobo e desnecessário e a fala vai além da figura das górgonas, das parcas, das bruxas e feiticeiras, deixando de ser quase sempre amaldiçoada. Neste jogo, não apenas a esfera pessoal dos personagens traz relevância para a história, mas vemos os papéis “clássicos” se inverterem, com o homem protagonista — Geralt — muitas vezes guiado pelo lado sentimental e a mulher que também é protagonista — Cirilla — sendo a verdadeira heroína com poder de fato, predestinada a salvar o universo representado.

Nos livros citados anteriormente, que apesar de derivarem a personalidade das personagens de sua convivência com homens, *ao menos foram escritos por mulheres*, o dom da curiosidade finalmente começa a guiar a narrativa e não é mais visto como um defeito e sim como uma virtude. Deixamos de enxergar apenas a curiosidade frívola e perversa e nos atentamos ao verdadeiro desejo pelo conhecimento. Ela não libera mais uma maldição com a qual o protagonista terá de lidar, ela é o estopim da aventura e concede às personagens o poder de mudar o rumo da narrativa. Longe de ser o que “matou o gato”, ela finalmente recebe o crédito por salvá-lo. Começamos a traçar (ou talvez apenas notar com maior frequência) um caminho onde as personagens femininas deixam de ser um *token* para que o herói cumpra sua jornada — haja vista a pobre Ariadne, cujo único objetivo era ajudar Teseu

a fugir — e adquirem as rédeas para sua própria história de fato. Tatar (2021, p. 43, tradução nossa) comenta sobre isso ao falar sobre a história de Psiquê:

Psiquê exibe todos os traços que definem o comportamento heroico das mulheres míticas: curiosidade, cuidado e determinação. Em uma missão para ter de volta Cupido — a curiosidade de Psiquê sobre a criatura que se deita com ela escondida pela escuridão da noite despertou rumores de que ele seria um monstro — ela realiza uma série de tarefas impossíveis. (...) No final, ela sucumbe mais uma vez à curiosidade (assim como Pandora, Eva e uma série de outras heroínas em busca de conhecimento) numa missão que demonstra um compromisso de cuidar dos outros.

A misoginia que impedia que essas características consideradas “femininas” fizessem parte das histórias de heroísmo (que foi muitas vezes imposta pela dominação cristã sobre outras culturas ao redor do mundo) ou que impunha sobre elas características “masculinas” para que pudessem ser levadas a sério finalmente começa a ser questionada, e começamos a encontrar personagens que vão além da objetificação e podem enfim trazer representatividade. Isso não significa criar personagens que não possuam características consideradas “masculinas” ou que sejam hiperfeminilizadas, mas ainda sim lutem e manejem pistolas e espadas — como a famosa Lara — mas permitir que elas exibam esta feminilidade e desassociar características como força, inteligência e astúcia necessariamente do aprendizado e convivência delas com homens.

No jogo *Never Alone* (2014) por exemplo, a substituição do gênero do personagem principal da história de um menino para uma menina permitiu que as meninas, que já sofriam um apagamento histórico por serem indígenas, ainda mais por serem indígenas mulheres, possuíssem uma figura em quem se inspirar e se sentissem parte da história de seus ancestrais. Neste caso, mudar o gênero da personagem não trouxe consigo nenhum grau de sexualização e desassociou as características de força, agilidade e inteligência de qualquer personagem masculino, tornando-as inerentes à protagonista. Para Williams (2018, p. 18-19, tradução nossa):

Mudar o gênero do protagonista do jogo daquele do material original combina com o objetivo maior do jogo de permitir que jogadores Nativo-Americanos possam se enxergar no amplo gênero dos videogames. Em 2011, Elizabeth LaPenseé descobriu que Nativo-Americanos eram sub-representados em videogames em 90% das vezes (2011). Os desenvolvedores pensaram que esse número era ainda pior para mulheres Nativo-Americanas, que possuem ainda menos representação que homens nos jogos (“Why a Girl?” 2014). Como o diretor criativo da E-Line Media, Sean Vesce, disse quando entrevistado, ‘nós acabamos com a menina Iñupiaq ao invés de um personagem masculino principalmente porque sentimos que a heroína mulher tem sido sub-representada em videogames, e ter uma personagem menina que fosse poderosa e pudesse superar algo tão severo quanto o ambiente era algo que sentimos que adicionaria ao cânone dos videogames. Muitos de nós na verdade têm filhas, então a ideia de criar algo que pudesse inspirá-las... era importante’ (Lyons 2014). Isso se originou do objetivo do projeto de ajudar a juventude indígena a se ver como

uma parte ativa do mundo. Como discutido no capítulo 3, Nuna identifica um problema enfrentado por sua comunidade e toma uma atitude heroica para tentar mudá-lo. Com mulheres geralmente representadas na mídia sem agência para criar tanta mudança quanto os homens, essa mudança foi vista como um passo em direção a tornar a mídia menos patriarcal, em adição a eurocêntrica.

Nos anos 2000, alguns filmes conseguiram com sucesso representar essa heroína que é inteligente e forte por ser mulher — e não apesar disso — e que ganha da convivência com outras mulheres os meios para completar sua aventura, como *Miss Simpatia* (2000) e *Legalmente Loira* (2001). Esse novo viés por onde passamos a enxergar as personagens não traz mudanças apenas em sua construção atual — como nestes casos — mas também desperta novos olhares em relação às histórias a que fomos apresentados no passado. A autora e especialista em literatura clássica Natalie Haynes, em entrevista para a rede britânica de televisão BBC, cita como exemplo o famoso mito da caixa de Pandora. Ela, que por muitos anos foi julgada por sua curiosidade ao abrir a caixa, e condenada por trazer o mal ao mundo, em sua história original nem sequer possuía a tal caixa — uma mudança que para a autora se deu pela influência da história de Eva na bíblia cristã. Diz ela:

Para começar, Pandora não tem uma caixa. De fato, na arte antiga ela nunca é retratada com qualquer tipo de caixa, jarra ou receptáculo de qualquer tipo. Nos tempos antigos, a história de Pandora estava cheia de nuances e versões. Em algumas, como no poema de Hesíodo, ela tem uma garrafa que contém os males do mundo, mas em outros ela está cheia de coisas bonitas. Às vezes é o marido que abre o pote, outras vezes é ela. Ou ela simplesmente não tem nada em suas mãos.

BBC - E por que todas essas nuances desapareceram?

Porque surgiu a história de Eva, que basicamente conta que uma linda mulher fez com que todos nós fôssemos expulsos do paraíso para sempre. Sua história se popularizou e influenciou a narrativa sobre Pandora, que nos tempos antigos não era considerada um ser maligno. Em grego, Pandora era "kalòn kakòn", algo bom e ruim, bonito e feio, gentil e mau. Pandora é boa e má ao mesmo tempo e essa natureza dupla em grego a torna moralmente neutra. No entanto, a história de Eva é muito mais contundente. E à medida que o cristianismo prolifera, a história de Pandora simplesmente se funde com a de Eva e, infelizmente, seu significado como personagem da mitologia grega é negligenciado. Mais tarde, no início do século 16, Erasmo de Roterdã cometeu um erro e traduziu erroneamente a palavra 'pithos' — que significa jarro em grego — como caixa. E isso piorou as coisas, porque um frasco é inerentemente frágil, mas uma caixa é algo que exige esforço para abrir. A partir daí, muito rapidamente Pandora começa a ser representada na arte com uma caixa. Primeiro com uma caixa comum e depois, por décadas, com uma espécie de cofre cercado por correias, que Pandora levaria horas para abrir e liberar todo o mal que havia dentro. (HAYNES, 2022, tradução nossa.)

Tatar (2021, p. 16, tradução nossa) também comenta sobre o impacto dessa visão social que nos foi imposta ao longo dos anos, principalmente pela propagação da moral cristã, que apaga e/ou vilaniza as figuras femininas para dar o holofote aos personagens masculinos, considerados o verdadeiro símbolo do heroísmo:

O que nós temos feito, como cultura, é assegurar histórias sobre heróis e poder (que geralmente se traduzem do poder para a agressão) e ignorar histórias sobre tarefas que requerem resiliência, persistência e a criação de alianças. ‘Por debaixo das armadilhas de animais falantes, objetos mágicos e fadas madrinhas,’ Solnit escreve, ‘estão histórias difíceis sobre pessoas marginalizadas, negligenciadas, empobrecidas, desvalorizadas e isoladas, e sua luta para achar o seu lugar e seu povo.’

A história, afinal de contas, sempre foi escrita pelo lado desses tais “heróis”, e o poder da fala concedido a quem ganhou a guerra, não a quem está do outro lado. Segundo Tatar (2022, p. 31): “A lembrança venera enquanto preserva.” Por que falar sobre os desafios de uma mulher que por muitos anos foi forçada a ficar no ambiente doméstico — como a própria Ariadne, Penélope e tantas outras — se podemos falar sobre os homens que foram para o *front* lutar com outros homens? Afinal, a Odisséia e a Ilíada se dedicam a Perseu, Odisseu, Teseu, “*um monte de ‘Eu’s’*”³⁸ destinados a inspirar os outros “eus” que ouviam as histórias, geralmente homens em suas missões ou predestinados a isso e não meninas, quase sempre forçadas ao cuidado doméstico, maternal ou religioso. Para Martín-Barbero (2001, p. 132-133):

O outro espaço essencial da enculturação foi a transformação do saber e os modos populares de sua transmissão. Com a perseguição das bruxas, a nova sociedade procura perfurar o núcleo duro a partir do qual resistem as velhas culturas. Hoje começamos a entendê-lo: a bruxa sintetiza para os clérigos e os juizes civis, para os homens ricos e os cultos, o mundo que é preciso abolir. Porque é um mundo descentrado, horizontal e ambivalente que entra em conflito radical com a nova imagem do mundo que esboça a razão: vertical, uniforme e centralizado. (...) Um saber possuído e transmitido quase exclusivamente por mulheres: mais de setenta por cento dos acusados, torturados e justicados por bruxaria foram mulheres. Está por se estudar, sem os preconceitos que misturam machismo com racionalismo, o papel que as mulheres têm desempenhado na transmissão da memória popular, sua obstinada recusa durante séculos da religião e da cultura oficiais. Eram as mulheres que presidiam as vigílias, as reuniões das comunidades aldeãs ao cair da tarde, nas quais se conservaram alguns modos tradicionais de transmissão cultural. Vigílias em que, junto ao relato de contos de medo e de bandidos, faz-se a crônica dos sucessos das aldeias, transmite-se uma moral de provérbios e partilham-se receitas medicinais que reúnem um saber sobre as plantas e o ciclo dos astros. A bruxa representa, junto com os levantes, segundo Michelet, um dos modos de expressão fundamentais da consciência popular.

Nesse ponto, voltamos novamente ao papel dos contos de fadas na sociedade, como histórias contadas por mulheres, muitas delas sobre mulheres, que embarcam em suas próprias jornadas heroicas buscando enfrentar situações cotidianas, como um casamento forçado, por exemplo. Diz Anderson (2019):

(...) muitas jovens heroínas positivas podem ser encontradas nos contos de fadas, como Gerda, de *A Rainha da Neve*. Vá além do óbvio e você encontrará histórias de fadas irlandesas e galesas com heroínas especialmente extraordinárias. ‘A princesa

³⁸ Frase dita pelo personagem Philoctetes no filme da Disney “Hércules” de 1997.

vem principalmente dos escritores franceses do século 17 e do início do século 18. Mas também há muitas jovens se livrando de relacionamentos que elas não desejam ter.’ Quanto à fixação aparentemente universal com a beleza feminina, ‘você tem de interpretar isso como uma metáfora’, diz Warner. É mais importante lembrar que, juntamente com seu vocabulário imaginativo e sua insistência na esperança, os elementos sobrenaturais dos contos de fadas ensinam até os leitores mais jovens a entender que você pode se divertir com alguma coisa sem ter de ‘obedecer’ a ela.

Como já citamos anteriormente, o diretor Hayao Miyazaki é outro que tem questionado esses lugares de fala e também defende fortemente o papel das personagens femininas em posição de poder nas narrativas. O fundador do *Studio Ghibli*, desde seu primeiro trabalho como diretor e escritor em *Nausicaä do vale do vento* (1984), considerado um dos melhores filmes de animação de todos os tempos³⁹, já começava a traçar o caminho pelo qual seu estúdio ganharia notoriedade: estas protagonistas fortes e decididas, colocadas em posição de poder, mas também em profunda harmonia com o meio ambiente e a sociedade ao seu redor. Fortes e também femininas. Suas histórias — muitas delas também inspiradas em contos europeus — já em meados dos anos 80 começaram a trazer essas personagens para as telas de cinema, influenciando debates acalorados sobre seu papel para além do ambiente doméstico ou do interesse romântico, comuns aos filmes da *Disney*, por exemplo.

Para a pesquisadora Susan J. Napier (1998, p. 101, tradução nossa): “*Nausicaä do Vale do Vento* possui elementos do autossacrifício assexuado de Mai (do mangá *Mai*), porém os combina com uma personalidade ativa e resoluta a fim de criar uma heroína incrivelmente poderosa, mas ainda assim fundamentalmente *feminina*”. Podemos dizer que *Nausicaä*, já nos anos 80, fez o que J. J. Abrams em 2015 não conseguiu fazer com Rey em *Star Wars: O Despertar da Força* (2015), criar uma heroína espacial que de fato não precisa de nenhum homem ou parente para exercer seu papel de líder e salvar a “humanidade” e que não precisa recorrer aos estereótipos de *deus ex machina*⁴⁰ ou *mary sue*⁴¹. Rey é uma personagem “perfeita”, sem falhas aparentes, bonita, extraordinariamente forte para os padrões do próprio filme e que descobrimos ao fim ser magicamente neta de um personagem homem que até então nunca demonstrou a possibilidade de ter tido qualquer descendente. *Nausicaä*, em contrapartida, demonstra desde o início ser treinada para assumir um papel de liderança — ela já nasce como uma princesa **destinada** a governar — dedica-se a estudar os acontecimentos

³⁹ <https://www.imdb.com/list/ls053184993/>

⁴⁰ Tropo narrativo onde um personagem, artefato ou evento inesperado artificial ou improvável surge com uma solução aparentemente impossível para resolver de forma rápida um conflito do enredo.

⁴¹ Arquétipo de personagem na ficção cujos traços referenciam a concepção de um personagem perfeito ou superidealizado. O termo é mais aplicado para personagens femininas que pela idealização excessiva não possuem falhas, e, portanto, acabam se tornando chatas e entediantes, apelando muitas vezes para a fantasia masculina, como no caso de Leelo em *O quinto elemento* (1997).

do ambiente em que ela vive e não segue um padrão ideal de moralidade, bondade e beleza, não embarcando também em nenhum romance no meio do caminho.

Podemos citar Nausicaa como um dos primeiros exemplos realmente populares dessa onda “recente” na construção de figuras de poder femininas na mídia cuja resolução de conflitos é baseada principalmente no aspecto da não-violência e cuja “moral” não segue o padrão bem/mal, mas absorve as mais diversas nuances e conflitos da pessoa humana. Estas são outras destas características “consideradas” femininas, que começam a aparecer então com mais frequência nas narrativas, segundo Tatar e Haynes. Podemos observar:

Yom: Logo depois de Nausicaa decidir ‘vou continuar mentindo’, a história acaba...
Miyazaki: Isso combina mais com a minha heroína, acabou se tornando assim. Eu não tive escolha além de pensar que isso é o amor que ela tem pelas vidas à sua volta. De qualquer forma, ‘nós estamos certos, derrotamos o inimigo e a paz vai vir’ é uma mentira. Pelo menos EU posso definitivamente dizer que é uma mentira. Existem coisas boas e ruins. Você pode fazer coisas boas, mas uma pessoa que faz coisas boas não é necessariamente uma pessoa boa. Isso só significa que ela ‘fez coisas boas’. No próximo momento ele/ela podem fazer coisas ruins. Isso é um humano. A não ser que pensemos assim, nós interpretamos mal tudo, incluindo decisões políticas e a nós mesmos. (MIYAZAKI, 1994, tradução nossa)

Nausicaa é, portanto, um grande exemplo “atual” de como a fala, quando utilizada por essas personagens femininas (mesmo em histórias não escritas por mulheres) se torna sua maior arma na busca por seus objetivos — e no mundo real, em nossa busca por representatividade. Ao comentar sobre Scheherazade, heroína da coletânea das 1001 noites (ou *As noites da Arábia*), Tatar (2021, p. 32-33, tradução nossa) explica como em muitos contos desde os tempos antigos a fala era, de fato, a única arma que as mulheres tinham a sua disposição:

Palavras são sua única arma, e ela planeja criar narrativas (precisará de 1001 — nesse caso, não um número infinito) que irão possibilitá-la escapar da morte e transformar a cultura em que ela vive. (...) Mulheres em contos de fadas repetidamente se utilizaram dessa estratégia em narrativas de denúncia que podem ser encontradas não apenas na literatura anglo-americana e europeia, mas em repertórios de contação de histórias ao redor do mundo. São esses os contos das velhas esposas que têm sido ignorados e desacreditados como nada além de contos de fadas.

É também através da fala e não da beleza que *Cinderella*, em uma de suas versões modernas mais amadas pelo público, *Ever After* (1998), conquista o príncipe e consegue sua própria liberdade. No filme, sem dinheiro ou família, a personagem se impõe em várias situações por sua habilidade de articular as palavras e consegue convencer até mesmo o príncipe a libertar escravos (entre eles um trabalhador de sua família), ao comentar a falha da monarquia em garantir direitos à sua população citando a famosa *Utopia* de Thomas Hobbes. Essas histórias, que estão ganhando espaço, se modificando ou se ressignificando, nos ajudam

a entender por que esta característica nos foi por tanto tempo negada, e por que o tal “lugar de fala” é tão importante não só nos mundos ficcionais, mas também na vida real — algo que veremos novamente ao analisarmos o papel de Aurora durante o jogo. Essa união entre o aumento do número de mulheres em posições de poder dentro e fora das mídias é o que começa a trazer definitivamente a mudança para nossa sociedade. Segundo as próprias game designers de *Child of Light*, Debant e Cazzaro (2013, tradução nossa):

Mélissa: Estou orgulhosa de ser parte desta evolução. Nós fomos capazes de criar uma protagonista feminina que não é um estereótipo. Videogames são produtos culturais da mesma forma que filmes ou música. Nós temos a oportunidade de trazer à vida conteúdo que enriquece a vida das pessoas e que é tão diverso quanto a realidade em que todos vivemos. Precisamos aproveitar essa oportunidade!

Aurélie: Na verdade, não é minha primeira vez trabalhando em um jogo com uma protagonista feminina. Em geral, isso não muda muito na questão do gameplay. Mas em termos da mensagem, é refrescante nos libertar dos estereótipos, explorar novos caminhos e trazer novos tipos de emoções para o palco.



3. NOVOS MODOS DE CONTAR ESTÓRIAS: O VIDEOGAME ENTRA EM CENA

The secret to the narrative success of games is their ability to exploit the most fundamental of the forces that move a plot forward: the solving of problems.

— Marie-Laure Ryan (2004, p.349)

Como já comentamos, os videogames têm ganhado cada vez mais espaço na sociedade e crescido tanto em tecnologia quanto na comercialização, com números bastante expressivos ao longo da última década. Com isso, os processos estéticos empregados na representação de seus mais diferentes tipos de histórias, com suas diversas funcionalidades e especificidades merecem tanta atenção quanto o desenvolvimento de seus hardwares. Para nos atermos a esse assunto, primeiro precisamos entender como eles chegaram onde estão hoje e como isso é relevante para nossa futura análise do jogo.

Apesar de atualmente já estarmos familiarizados com os consoles portáteis e jogos mais acessíveis, com exemplos até mesmo nos celulares mais “precários” como os antigos *Nokias*, com jogos como *Snake* — popularmente conhecido como jogo da cobrinha — e *Space Impact*, inicialmente esse universo era muito restrito devido a seu alto custo e à tecnologia relativamente nova na época. Há 30 anos, para jogar qualquer jogo eletrônico era necessário se locomover até uma loja física — os famosos fliperamas, que foram febre nos anos 80 e 90 — e gastar dinheiro consecutivamente para jogar cada jogo e/ou partida, muitas vezes por poucos minutos.

Devido a este modo de comercialização, os antigos jogos eram muito limitados não apenas em sua questão gráfica, mas principalmente em seu enredo, que precisava ser simples para que os jogadores não passassem horas e horas na mesma máquina e impedissem outras pessoas de jogar — e para que, assim, gastassem ainda mais dinheiro. Dessa forma, diversos elementos como o limite de tempo e a utilização de fichas eram meios de aumentar a rotatividade dos aparelhos, para além de elementos narrativos. Para Borowy e Jin (2013, p. 7-8, grifo nosso, tradução nossa):

As descrições populares e registros históricos relembram os arcades como vibrantes campos culturais de consumo experimental (...) Muitas dessas interpretações acentuaram o ponto central da rivalidade enquanto os jogadores disputavam pelo topo dos placares, mas também fizeram um bom trabalho ao demonstrar como os operadores dos fliperamas foram capazes de, com sucesso, implementar um novo evento esportivo em um ambiente espalhafatoso **no estilo dos cassinos**. Na verdade,

esse foco na estimulação audiovisual era importante para ambos fabricantes (para capturar e assegurar os jogadores nas máquinas) e donos de fliperamas (o constante desejo por máquinas maiores com mais energia e efeitos especiais, que significava hardwares com maior poder de atrair o público). A combinação das competições com o brilho sensorial em uma única entidade se tornou uma marca da cultura jovem de 1980. (...) Enquanto os fabricantes anunciavam elaboradas experiências de gameplay, os empreendedores começaram a vender uma experiência secundária que, apesar de ter suas raízes nos jogos, também fornecia um ambiente social onde a experiência de jogar aconteceria durante eventos ao vivo. O resultado foram os estabelecimentos como fliperamas, onde os jogadores poderiam se encontrar para socializar e competir uns contra os outros. Nos anos 80, os campeonatos ajudaram a construir as comunidades de jogadores nos fliperamas, resultando em um robusto ambiente competitivo onde cada fliperama tinha seus próprios jogadores ‘superstars’, que eram celebrados pelos outros e visados pelos aspirantes a jogadores.

Essa realidade — hoje em dia bem distante para muitos de nós — ainda pode ser observada em muitos filmes e séries, principalmente aqueles que se passam nos anos 80, como a famosa animação *Detona Ralph* (2012) da Disney ou a série de mangás e anime *High Score Girl* (2018), que conseguem nos dar um vislumbre de como eram diferentes as formas de interação, seja entre os próprios jogadores ou deles com os jogos.

Apesar de trazerem uma grande inovação para a época e de terem atraído milhares de pessoas, essa febre dos fliperamas durou pouco e teve seus dias contados já no início, quando o *Magnavox Odyssey*, lançado em 1972, alcançou as prateleiras. Esse foi considerado o primeiro console “portátil⁴²” e foi seguido por alguns consoles mais desconhecidos até o lançamento do famoso Atari — também de 1972 — que vendeu 27 milhões de cópias e inovou o mercado com a tecnologia dos cartuchos.

Nos fliperamas, as máquinas eram dedicadas a apenas um jogo em função de um hardware e programa fixos. Já nos consoles domésticos, os cartuchos eram “peças” de hardware com softwares distintos, o que permitia ao jogador trocar entre vários jogos com facilidade ao invés de precisarem de uma grande máquina para cada jogo, o que deu um “fim” a essa era dos fliperamas. Atualmente, embora poucos deles ainda sobrevivam, alguns lugares resistem e se tornam pontos turísticos importantes para quem ainda deseja vivenciar esta experiência, especialmente em *Akihabara*, no Japão, onde o mais recente fliperama da *Bandai Namco*⁴³, ao contrário da tendência geral, abriu as portas em março de 2023.

⁴² Na época, consoles portáteis eram os que permitiam que o jogador pudesse jogar de dentro de casa ao invés de precisarem se deslocar até um fliperama. Atualmente, essa classificação se dá a consoles que podem ser carregados na mão e levados para qualquer lugar, como o PSP, o Nintendo Switch e o Steam Deck.

⁴³ Bandai Namco é uma famosa empresa japonesa de videogames. Seu fliperama abriu em 1º de março de 2023 e conta com 4 andares para os aficionados por jogos. Fonte: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/news/latest/2023/2/23/fliperama-da-bandai-namco-em-akihabara-ser-inaugurado-no-dia-1-de-marco>

Contudo, mesmo com esta chegada dos cartuchos que alteraram expressivamente o mercado dos videogames, as limitações técnicas em questões de hardware e processamento ainda impediam que os desenvolvedores criassem jogos com muita profundidade narrativa, sendo os primeiros jogos apenas jogos — no sentido mais estrito da palavra — de esportes, como os famosos *Tenis for Two* (1958) e *Pong* (1972). Os gráficos precários — em *pixel art*⁴⁴ — dificultavam a criação de personagens e cenários, gerando esta necessidade de simplificar tanto a aparência quanto a jogabilidade. Lowood (2009, p. 7, tradução nossa) comenta sobre isso ao citar o famoso *Space War* de 1961:

O estabelecer no espaço sideral demandava apenas um cenário visual de estrelas piscando que era relativamente fácil de renderizar graficamente, porque o display do Type 30 poderia criar instantaneamente estrelas como pontos. Possuir um fundo essencialmente escuro e um universo de fantasia significava que as ameaças visuais do jogo, espaçonaves e mísseis poderiam ser estabelecidos em um espaço visual apropriado sem sobrecarregar o hardware. Russel também percebeu que “ao escolher um universo com o qual as pessoas não tinham familiaridade, nós poderíamos alterar diversos parâmetros do mundo com o interesse de fazer um bom jogo e de tornar possível que ele funcionasse em um computador.”. Por exemplo, o cálculo da gravidade feito por Edward era realista, mas os programadores decidiram que os “torpedos de fótons” iriam ignorar a atração gravitacional para facilitar a tarefa do computador. A colaboração e a flexibilidade do design se tornaram as características definidoras do projeto, tal qual a cultura incipiente do laboratório computacional.

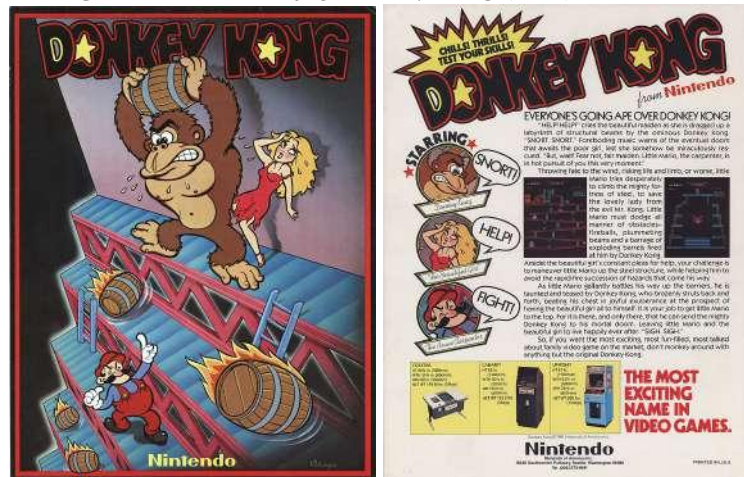
Foi apenas com o lançamento de *Gun Fight* em 1975, um jogo de tiro com tema de velho oeste, que os jogos finalmente tiveram sua primeira experiência cênica⁴⁵ — e onde se criou de fato uma narrativa consistente para um jogo **que estivesse inserida diretamente** em seu gameplay. Essa situação não era totalmente inimaginável, mas antes disso, qualquer tipo de história ou criação situacional que motivasse o jogador a avançar narrativamente estava apenas nos folhetos explicativos que acompanhavam os cartuchos, algo similar aos resumos dos jornais, que em meados do século XX serviam como guia para que o público conseguisse acompanhar as novelas e radionovelas.

Um dos exemplos que podemos citar é o do folheto do primeiro jogo de *Donkey Kong* (1981), que explicava a história de como o personagem Mario deveria resgatar a princesa (Figura 9) que havia sido sequestrada pelo vilão que dá nome ao jogo, Donkey Kong. Podemos então considerar esses folhetos como elementos paratextuais que, aliados ao jogo, formavam a narrativa completa. Esse paratexto servia, portanto, como uma parte integral da narrativa do jogo — não eram elementos opcionais.

⁴⁴ O pixel art ou arte em pixel é uma forma de arte digital na qual as imagens são criadas ou editadas tendo como elemento básico os pixels.

⁴⁵ <https://medium.com/revista-capitu/a-hist%C3%B3ria-da-narrativa-nos-games-9dbd52742577>

Figura 9 - Folheto do jogo *Donkey Kong* (1981) — Nintendo



Fonte: Site *The Arcade Flyer Archive*⁴⁶

Assim como comentamos sobre a utilização de referências em outras narrativas — como no caso de Ophelia no jogo *Don't Starve Together* — sem este conhecimento, a imagem completa da estória do jogo não se forma. Para Martins (2010):

(...) O paratexto não apenas confere a materialidade necessária à circulação do texto, mas é dotado ainda de um complexo caráter performativo, que, além de comunicar uma mera informação (o nome do autor, a data de publicação) ou uma intenção ou interpretação autoral ou editorial (prefácio, indicação do gênero), atua sobre o leitor construindo representações e crenças a respeito da natureza da leitura ou do texto. O título de uma obra, por exemplo, aponta para um texto que pode ser entendido como literário apenas porque apela para representações e convenções aceitas como literárias (Genette, 1987, p. 72). Assim, é importante destacar o caráter instável ou polissêmico do paratexto, quer dizer, sua função poderá não ultrapassar os limites das convenções editoriais, como poderá também revelar as estratégias que visam a construção do texto literário e sua recepção enquanto tal.

Lima e Lima (2015, p. 695) comentam sobre esse desenvolvimento dos hardwares, que começaram a permitir que os jogos ampliassem a experiência narrativa apresentada aos jogadores:

(...) nos primeiros jogos, as limitações técnicas dificultavam o desenvolvimento narrativo e, por consequência, o envolvimento do jogador com enredo ou personagem. A experiência inicial oferecida pelos jogos eletrônicos, mesmo em seus melhores casos, não conseguia se distanciar da experiência encontrada nos livros. Portanto, conforme as possibilidades do desenvolvimento narrativo foram se expandindo, ampliando-se junto com o avanço da tecnologia e a crescente colaboração multidisciplinar nos projetos, os jogos eletrônicos foram se apoderando dos aspectos existentes no modelo de narrativa clássica e, junto deles, adicionando diferentes elementos que aumentaram a complexidade das estruturas e a influência dos jogadores nos rumos da história.

⁴⁶ <https://flyers.arcade-museum.com/videogames/show/294>

Vale ressaltar que, ao contrário de países como o Japão e os Estados Unidos, que sempre foram os principais fabricantes de videogames, por sermos um país de terceiro mundo, tais tecnologias só chegaram para nós já em meados dos anos 80 e início dos 90 e eram bem inacessíveis. Além disso, durante muito tempo os jogos foram considerados uma verdadeira ameaça e foram acusados de criar crianças preguiçosas e violentas — o que tentou afastar ainda mais o público geral desse meio de entretenimento — uma situação que já foi muito discutida academicamente, mas que não nos interessa no escopo deste trabalho. Mesmo assim, eles têm seguido um crescimento praticamente constante e atingido cada vez mais públicos — com os jogos *mobiles* também tendo uma presença massiva mesmo entre a população mais velha. Como chegamos a isso?

3.1 – A INFLUÊNCIA DE FATORES SOCIAIS NO ATO DE JOGAR

Analisar o papel dos jogos como uma ferramenta social é uma das formas de entendermos como e por que eles conseguiram alcançar públicos cada vez mais distintos ao longo dos anos e por que as pessoas sentem a necessidade e/ou o prazer de jogar.

Atualmente, deixamos para trás a ideia de que jogos eram apenas meros meios de entretenimento — *para garotos jovens com muito tempo livre* — e alcançamos cada vez mais faixas etárias e gêneros, com cerca de 30% do público dos videogames sendo, inclusive, feminino⁴⁷. No Brasil, esse número chega a 51,5%⁴⁸ dos jogadores, mas se somos mesmo a maioria, por que ouvimos falar tão pouco das mulheres neste meio? O que parece faltar para que as mulheres assumam de fato o ambiente dos jogos no geral e dos *e-sports* — assim como na sociedade como um todo — não é habilidade ou interesse, e sim oportunidade. No meio dos jogos competitivos, por exemplo, assim como na maioria dos esportes, faltam patrocinadores e eventos que queiram investir nos campeonatos e nas jogadoras femininas.

A diferença entre os gêneros é tão discrepante que a atleta de *e-sports* mais bem paga do mundo, a canadense Sasha Hostyn, jogadora de *Starcraft 2*, figura apenas na posição 367 de todos os jogadores com melhores salários. Mesmo exclusivamente no jogo *Starcraft II*, essa diferença é surpreendente, com Sasha tendo ganho premiações equivalentes a US\$ 144 mil dólares, enquanto o melhor jogador do sexo masculino, o coreano Kim “sOs” — que já foi inclusive derrotado por Sasha — já ganhou cerca de US\$ 600 mil. Também entre os

⁴⁷ Segundo Noble *et al.* (2003)

⁴⁸

<https://www.folhape.com.br/colunistas/tecnologia-e-games/515-do-publico-gamer-no-brasil-e-composto-por-mulheres/24170/>

streamers esse número é bastante destoante, e entre os 100 streamers mais bem pagos do mundo, apenas 3 são mulheres⁴⁹. Além disso, muitas mulheres se escondem por trás de pseudônimos e personagens masculinos e jogam anonimamente, inclusive pelo medo dos altos níveis de assédio sofridos no ambiente virtual. Para Borborema (2022):

Segundo um estudo de 2021, publicado pela *Reach3 Insights* em parceria com a *Lenovo*, 59% das jogadoras costumam esconder seu gênero durante as partidas para evitar assédio. Para se proteger, muitas ainda evitam jogar online, desligam o chat ou participam de partidas apenas com amigos. (...) Julia Arrais, Designer de Projetos Sênior na Cheil Brasil com atuação no mercado gamer há mais de 13 anos, diz que jamais usa nos jogos nomes de mulher. ‘Porém, naqueles em que preciso usar a voz para me comunicar, isso acaba não adiantando muito.’ Ela conta que, em jogos em grupo, a culpa sobre uma eventual derrota costuma recair sobre as meninas. ‘Às vezes, isso acontece antes mesmo da partida começar. Já presenciei casos de jogadores abandonando a partida por se recusarem a jogar com mulheres’, diz.

Contudo, o medo não é apenas um limitante, mas em muitos casos age também como um dos motivos pelos quais muitas mulheres se sentem inclinadas a jogar. Um dos fatores muito citado por muitos pesquisadores para o aumento do público feminino nos jogos é a sensação de segurança provocada pela construção dos ambientes virtuais. Para Noble *et al.* (2003, p. 7, grifo nosso, tradução nossa):

Primeiramente existe o fenômeno ‘ninguém está tentando me matar!’ que percebemos ao observar mulheres jogando *Animal Crossing*. Podemos supor que, para pessoas que não se desconectam muito de seu avatar da tela, elas querem um mundo virtual onde se sintam seguras. Muitas pessoas não acham a violência particularmente relaxante, por exemplo. Em segundo lugar, existe o sentimento de segurança que acompanha o sentimento de desconexão quando um jogador controla um avatar na tela, ou mesmo uma voz em uma sala de conversa. Os jogadores estão mais dispostos a encenar suas fantasias e vão com frequência diminuir as barreiras que eles normalmente erguem em conversas cara-a-cara. **Com o nível adicionado de separação, jogadores são capazes de fugir de seus sentimentos de vulnerabilidade.** Em terceiro e talvez o mais importante de tudo, existe o problema da segurança em jogos MMOs que têm como público-alvo crianças. (...) Neste caso, os designers limitam a habilidade dos jogadores de se comunicarem, permitindo que seus avatares ‘falem’ apenas uma de uma enorme coleção de frases preestabelecidas.

Também Klevjer e Hovden (2017, tradução nossa) identificaram essa tendência, já constatada em muitas pesquisas, que demonstram que mulheres preferem em sua maioria jogos mais “casuais” em oposição aos jogos com orientação espacial em 3D, de tiro e muito violentos:

Finalmente, nossos achados confirmam que o gênero é um forte preditor das preferências de videogames. Como um todo, estudantes mulheres estão fortemente

49

inclinadas para jogos com menos apelo tecnológico e mais amistosos ao invés de jogos com grande apelo tecnológico, sombrios e violentos. Isso confirma estudos anteriores sobre a natureza de gênero dos jogos assim como da tecnologia mais abertamente (...) por outro lado, a dimensão de nicho x mainstream das preferências de videogames, que também parecem estar relacionadas à complexidade dos gameplays, não está ligada ao gênero naturalmente, de acordo com nossos achados. Como esperado, existem números bem expressivos de jogadoras mulheres e “atletas” (*e-sporters*), que também possuem perfis culturalmente distintos em toda a mídia. Em contraste, a falta quase completa de jogadoras mulheres entre os autodeclarados fãs de FIFA e GTA é impressionante em nossas pesquisas. No fim, o maior e menos distinto segmento “gamer” dentro a cultura especializada de jogos é também por uma margem substancial o mais dominado por homens.

Como já comentamos ao falar sobre a personagem Lara Croft, ter mulheres assumindo as narrativas e o controle do desenvolvimento dos jogos é um dos motivos que levam estes jogos a representarem e atraírem um público feminino considerável. Isso não significa que os jogos direcionados ao público masculino não possuam presença feminina, apenas que ela é menos expressiva se comparada ao gênero oposto — principalmente se consideramos a necessidade de camuflagem das jogadoras na maioria de jogos deste tipo e os ambientes culturais de jogos — como os fliperamas e as famosas *lan houses* — que possuem um público predominantemente masculino.

O próprio mangá *High Score Girl* (2010-2018), citado anteriormente, se utiliza dessa escassa presença feminina como motivo, com as personagens Ono e Hidaka sendo ambas tecnicamente superiores ao protagonista no jogo *Street Fighter*, embora sejam as únicas entre as outras dezenas de homens ávidos pelo jogo no fliperama e nas competições. Longe de estar relegado à ficção, na vida real o mesmo cenário também acontece, e uma das ganhadoras de um dos primeiros campeonatos de videogame do mundo — o campeonato nacional de *Space Invaders* realizado em 1980 nos Estados Unidos — foi inclusive uma mulher trans, a programadora e desenvolvedora estadunidense Rebecca Heineman.

Em uma tentativa de mudar esse cenário e aproximar mais mulheres do ambiente dos jogos e *e-sports*, diversas iniciativas têm surgido, buscando também profissionalizá-las na área de desenvolvimento e oferecendo papéis de destaque tanto na criação artística quanto na área da programação. Vale ressaltar que apesar de inicialmente ter sido uma profissão destinada a mulheres, conforme a computação adquiriu importância na sociedade, teve cada vez mais seu espaço ocupado por homens. Segundo o jornal da USP, na década de 70 aproximadamente 70% das vagas de computação no IME (Instituto de Matemática e Estatística) eram ocupadas por mulheres, enquanto hoje esse número não chega a 15%⁵⁰. Para Maia (2016, p. 236):

⁵⁰ <https://jornal.usp.br/universidade/por-que-as-mulheres-desapareceram-dos-cursos-de-computacao/>

Os papéis das mulheres inseridas no mercado de trabalho parecem previamente demarcados por dispositivos sociais que distinguem a qualificação feminina da masculina. Como se nota no depoimento de Flávia Tiné, uma das três mulheres de uma turma de 36 alunos graduada em 1990 no IME/USP: ‘Quando comecei a trabalhar, eram as mulheres [graduadas] que iam buscar o cafezinho. Eu me recusava: ‘Só porque eu sou mulher?’. Dilma da Silva reforça esse ponto: ‘Quando alguém desconhecido precisa de cópia, por algum motivo, pede para mim. Acontece que eu sou a líder do projeto’. A cientista da computação e professora universitária Renata Wassermann enxerga a expressão de padrões de gênero rotineiramente. Diz ela: ‘quando digo minha profissão, dizem: ‘Nossa, não parece!’

No próprio jogo que iremos analisar, *Child of Light*, a presença de mulheres na equipe de desenvolvimento teve um papel primordial na criação. Quando perguntada sobre o que achava de fazer um jogo com uma protagonista feminina, a programadora chefe Brie Code (2014, tradução nossa) comentou:

Eu acho que a representatividade na mídia é muito importante. Eu me lembro de um dia enquanto eu estava finalizando Assassin’s Creed Brotherhood, eu estava correndo para o metrô e vi esse pôster em tamanho real da irmandade ao redor de Ezio. Uma garota adolescente passou na minha frente lentamente olhando para o pôster e então andou diretamente até a assassina mulher, estendeu os braços e tocou seu rosto e ficou lá por um tempo enquanto olhava. Eu às vezes me perguntei se essa é a indústria certa para mim. Eu estive ligada ao computador desde que eu era pequena e cresci amando jogos e amando programação (...) mas, às vezes, eu me sinto solitária. Pode ser muito solitário ser a única mulher ou uma das únicas poucas mulheres na equipe, ou ser a única com meu próprio gosto “feminino” em livros, filmes ou qualquer outra coisa. Mas ver aquela garota ali em pé fez tudo valer a pena, porque eu percebi que é valioso pedir por mais diversidade na indústria e por mais diversidade de personagens nos jogos que nós fazemos. Aquela garota me lembrou o que era ser jovem e procurar por modelos e inspiração e quão poderoso pode ser ver você representada na mídia ao seu redor. (...) A maioria dos meus jogos favoritos possui personagens cativantes, muitas vezes personagens femininas cativantes, e eu não acho que isso seja uma coincidência. Por muitos anos a maioria dos filmes teve a maioria de personagens masculinos porque se assumiu que enquanto mulheres assistiriam filmes com protagonistas masculinos, homens não veriam filmes com protagonistas femininas. E assim, filmes liderados por mulheres não dariam dinheiro. Mas eu acho que o último ano provou que isso estava errado. Estou muito animada e vocês podem procurar: nos filmes com maior bilheteria em 2013, os liderados por mulheres arrecadaram na média muito mais do que os protagonizados por homens. Da mesma forma, foi encontrado este ano em uma análise de filmes desde os anos 1990 que os filmes que passavam no teste de Bechdel também arrecadaram mais que os que não passavam.

Para além das questões de gênero, outro elemento importante para levarmos em conta ao analisarmos o consumo de videogames é o fator socioeconômico. A necessidade de compra de consoles e jogos, ou mesmo da utilização de computadores e celulares mais avançados com um bom poder de processamento ainda são um grande limitante quando conversamos sobre jogar videogame. Essa área de estudo, ainda muito pobre em pesquisas ao redor de todo o mundo, nos traz *insights* interessantes também sobre o público que em sua maioria consome estes jogos. Para Oliveira (2020, p.7):

Entre os trabalhos encontrados na Espanha, destaca-se o artigo ‘Videojuegos y subalternidad, una introducción’ (MARTÍN, 2018). A autora diz que ‘a partir do pensamento de Gramsci podemos entender que os videogames são um campo ideológico em disputa entre vários grupos sociais e que a reapropriação do meio possibilita seu uso como ferramenta de emancipação’. Esta publicação também refere-se a Bourdieu e Gramsci quando tratando de representações culturais e disputas sociais. Martín (2018) cita também o artigo ‘The Hegemony of Play’ (FRON et al., 2007), apresentado em uma conferência no Japão na qual as autoras falam sobre como a indústria dos videogames passou os últimos 35 anos colaborando para um status quo que ignora as necessidades e desejos de ‘minorias’, tais como mulheres e ‘não-gamers’.

Este artigo de Martín (2018) citado por Oliveira nos ajuda a perceber como essa disputa é, portanto, uma disputa entre as classes dominantes e as oprimidas, para além de uma disputa exclusivamente binária entre gêneros. Para Ruberg e Phillips (2018, tradução nossa): “Jogos são fundamentalmente políticos, sendo o lugar intrínseco de sujeitos marginalizados. Não existe engajamento significativo com os jogos como uma enorme e influente mídia que não reconheça esta realidade.” Interseccionalmente, os níveis de marginalização que aprofundam o preconceito e a falta de acesso nas diversas camadas da sociedade perpassam condições socioeconômicas, de gênero, raça e sexualidade e tentam afastar as pessoas marginalizadas desse meio tão dominado pelo *status quo* de homens brancos, cisgênero e com boa condição financeira. Isso ocorre não apenas no ato de jogar em si, mas também na criação e manutenção destas narrativas dominantes. Diz Martín (2018, p. 322-323):

Garite (2003) argumenta que os videogames devem ser considerados equivalentes a outras instituições que ajudam a manter e reforçar o *status quo*, e são um artefato perfeito para reprodução de ideologias. A ideologia nos videogames não está apenas na narrativa, tanto cinemática quanto textual, mas também se encontra nas mecânicas e nas regras. (...) Gramsci entende que a cultura popular é um campo em disputa entre projetos conservadores e transformadores, e os videogames como cultura popular entram dentro desta categoria. (...) Precisamos entender a subalternidade em Gramsci como um processo de subjetivação política centrado na experiência da subordinação. É, portanto, um processo de desenvolvimento subjetivo que implica muito em aceitações relativas aos pressupostos hegemônicos como elementos de resistência. Neste sentido, a cultura popular opera como uma gama de práticas de resistência frente aos valores que são impostos a ela pelas classes dominantes.

A tentativa de esconder e mascarar essas pessoas marginalizadas, felizmente, tem tido seu fim, não apenas no meio acadêmico — que desde antes de 1990 já começava a questionar essa dominação — mas também no ambiente *mainstream*, onde pessoas que se enquadram nestas categorias têm aos poucos conquistado a chance de aparecer e não ter sua existência escondida e questionada. Ao ganhar o prêmio de melhor jogador de *e-sports* do mundo em 2018, no *The Game Awards*, o jogador *SonicFox* afirmou: “Eu sou gay, negro e furry —

basicamente tudo que um republicano odeia — e o melhor jogador de *e-sports* do ano, pelo visto!”⁵¹. Ao citar essa falta de acesso também nos jogos de *VR*, Hassapoulou (2018, p. 369) comenta:

Os meios de produção e distribuição ainda não foram ‘democratizados’, de certa forma isso explica por que há um grande segmento de produção de realidade virtual dedicado a construir ‘empatia’ em torno — ao invés de uma conversa de duas vias com — as minorias, ao contar suas histórias em *VR*. Diversos documentários de realidade virtual surgiram sobre tópicos como imigração (...) todos claramente direcionados aos poucos que podem comprar um smartphone e um headset de *VR* e/ou comparecer aos eventos específicos e festivais onde esses filmes são exibidos.

Percebemos então a importância de democratizar o acesso à tecnologia como uma das ferramentas principais na busca por equidade neste meio, seja em relação a gênero, classe ou raça. Para Gray, *apud* Pilger (2023, tradução nossa):

‘Sempre que estou procurando por jogadores que estejam transmitindo um determinado jogo, levo uma eternidade para encontrar uma mulher, uma pessoa negra, e também nunca vejo pessoas *queer*, então o algoritmo também desempenha um papel nisso’, ela disse. ‘Isso perpetua essas noções de quem é o ideal e de com quais corpos nós realmente preocupamos, e que há algumas pessoas cujos corpos são subvalorizados, desvalorizados, diminuídos. Há muitas coisas que influenciam o motivo pelo qual esses homens cis heterossexuais brancos são os que mais ganham no mercado, e não é por acaso. Não é por acaso. É o sistema de avaliação que os mantém no topo e eu acho que isso precisa ser abordado.’

Negando as narrativas dominantes e reafirmando sua existência, essas pessoas jogam, sempre jogaram — e querem jogar! Surge daí a importância de que existam narrativas criadas por elas e para elas, que desafiem esse *status quo* e mais do que apenas representar, forneçam um ambiente seguro para que elas se expressem, e de fato dominem também este universo. Contudo, para além do desejo pela inclusão, pelo escapismo e pelo entretenimento, precisamos entender também os aspectos técnicos e mecânicos inclusos nos jogos que do mesmo modo provocam este desejo, o interesse pela atividade de jogar. Partimos então ao próximo tópico.

3.2– OS VIDEOGAMES COMO MÍDIA E SUAS ESPECIFICIDADES

Quando partimos para os aspectos técnicos dos videogames e tentamos entender esta sua potência como meio de entretenimento, precisamos abordar três características que são parte integrante de qualquer jogo, a “interatividade”, o engajamento e a sensação de imersão.

⁵¹ <https://www.ign.com/articles/2018/12/07/who-is-the-game-awards-2018-best-esports-player-sonicfox>

A primeira característica a ser observada geralmente é a interatividade. Ao contrário da televisão e do cinema, os jogos são necessariamente objetos que demandam a ação do espectador e “não existem” sem essa interação. Essa característica não é exclusiva desta mídia — já comentamos sobre as séries interativas e temos exemplos até na própria televisão, como no antigo programa *Você Decide* — porém é parte intrínseca dos jogos, e para muitos, (principalmente os ludologistas) o principal aspecto a ser analisado quando falamos de videogames.

É importante ressaltar que a interação por si só nem sempre denota uma resposta ou consequência, e muitas vezes — como em algumas obras de arte contemporânea, por exemplo — se torna um meio de engajar o público na atividade mesmo sem objetivamente gerar nenhum resultado — como em grande parte das instalações de Inhotim⁵², por exemplo. Contudo, nos jogos, para o espectador/interator, o ato de apertar botões necessariamente provoca um resultado imediato, o que ajuda a aprofundar a sensação de imersão. Segundo Lévy (2010, p. 75): “O explorador de um mundo virtual (não necessariamente “realista”) deve poder controlar seu acesso a um imenso banco de dados de acordo com princípios e reflexos mentais análogos aos que o fazem controlar o acesso a seu ambiente físico imediato”. Esse controle, para Smith (2015, p. 23, tradução nossa), é o que possibilita que deles “surjam” as narrativas: “Videogames são, no nível de artefatos textuais, não objetos narrativos em si, mas sistemas interativos que facilitam a emergência de narrativas ficcionais através do ato de jogar”.

Os ambientes virtuais dos jogos agem, portanto, da mesma forma que a metáfora da interface narrativa comentada por Ryan, se utilizando de diversos elementos que juntos geram esta noção de narratividade. Nesse sentido, Noah Falstein, designer e produtor de jogos desde 1980, em entrevista para Newman (2009, p.19), acrescenta:

Os jogos são, em sua essência, todos sobre interatividade. É sobre o que o jogador faz, suas escolhas, e não sobre transmitir uma história ou experiência para uma audiência passiva. Muitas das técnicas que funcionam bem no cinema não se traduzem bem para os videogames, assim como escrever um roteiro é diferente de escrever romances ou peças de teatro. Minha visão sobre a diferença essencial entre os dois tem a ver com as origens evolutivas das razões pelas quais as pessoas apreciam o entretenimento.

Interatividade demanda agência e é com isso em mente que o autor se refere aos espectadores do cinema como “passivos”, pois não têm agência física sobre o conteúdo que estão assistindo. De todo modo, essa interatividade não é exclusiva dos jogos e o uso deste

⁵² O Instituto Inhotim é a sede de um dos mais importantes acervos de arte contemporânea do Brasil e considerado o maior museu a céu aberto do mundo. Ele fica localizado em Brumadinho, MG.

termo tem sido questionado por muitos estudiosos há algum tempo, sendo por muitos substituído pelo termo reatividade ou interreatividade (*interreactivity*), que demonstra um pouco melhor este processo interpretativo que acontece no ato de jogar, para além do mecânico. Stang (2019, tradução nossa) comenta: “Esse é um termo interessante e útil, já que permite que os pesquisadores reconheçam que mesmo que tecnicamente computadores sejam mais reativos que interativos, jogar videogames permite uma forte *ilusão* de interatividade.”

Contudo, não poderíamos então dizer que em muitos jogos, essa inter(re)atividade do jogador é tão limitante que difere da ideia de “agência” de fato? É uma questão controversa. Para Murray (1997, p. 143), a agência que ocorre nos jogos poderia ser descrita como: “O poder satisfatório de tomar uma ação significativa e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. Stang (2019) acrescenta que a sensação de poder e controle que os videogames oferecem, também comentada por Murray (1997), vem desta possibilidade de agência, da resposta do computador aos *inputs*, obedecendo nossos comandos sempre da mesma maneira. Ela completa:

Dessa forma, a agência é considerada por muitos o resultado natural da interatividade e, portanto, inerente à mídia. Muitos pesquisadores e jogadores estendem essa assumpção relacionando a agência do jogador para argumentar que videogames são cocriados pelos dois, desenvolvedores e jogadores, até sugerindo que esta mídia é um exemplo do texto *escrivível* ou *legível* de Roland Barthes (1975), onde o leitor se transforma de um consumidor passivo em um produtor de sentido ativo (p.4). Esse tipo de texto ideal requer a colaboração ou coautoria, quebrando então a barreira ‘que a instituição literária mantém entre o produtor do texto e seu usuário’ (p.4). (...) Contudo, embora seja verdade que os videogames são geralmente apenas experienciados através do processo de jogar, como Murray aponta: ‘Existe (aqui) uma distinção entre interpretar um papel criativo em um ambiente autoral e possuir a autoria do ambiente’ (p.152). Certamente, não importa quão alto um videogame proclame sua própria interatividade, isso não significa a coautoria. (STANG, 2019)

Podemos perceber isso mais claramente em jogos lineares e especialmente *side-scrollers*⁵³, como os famosos *Mario Bros.* (1983) e *Sonic the hedgehog* (1991). Nestes jogos a agência do jogador não faz nenhuma mudança na história — já predeterminada — e é apenas o ato de navegar pela tela em busca do objetivo. Apesar dos eventuais *power ups*, as possibilidades de escolha são muito limitadas, o que demonstra uma preocupação inicial dos desenvolvedores mais com a possibilidade de o jogador interagir com o que se apresenta na tela, essa interação com os *inputs*, que de fato em contar uma história. Desse modo, este ato de apertar botões seria, então, o que difere os jogos da simples espetatorialidade dos programas de tv e do cinema.

⁵³ Um jogo *side-scroller* (rolagem lateral) é um jogo visto por uma câmera lateral que acompanha o jogador, que só pode se locomover para a direita ou a esquerda.

Nesse sentido, a expansão das “narrativas em galhos”⁵⁴, dos finais alternativos e dos jogos *open world*⁵⁵ são elementos — e funcionalidades, no caso do último — que elevam esta interatividade a outro nível, permitindo ao jogador de fato decidir que caminho seguir, que decisões tomar e para onde a história principal o levará. Um grande exemplo da utilização desses elementos é a trilogia de jogos *Mass Effect* (2007 — 2017), onde as continuações dos jogos mudam de acordo com os arquivos de salvamento dos jogos anteriores. Para Jacobs (2013, p. 20, tradução nossa):

Todos os possíveis finais relacionados à storyline de Rachni podem parecer apenas estéticos, mas resultam em consequências reais durante o gameplay. A participação do jogador na história é ativa e significativa, mesmo que as escolhas fornecidas sejam limitadas: ‘a maior parte das narrativas interativas escritas hoje ainda seguem uma estrutura de ramificações, que limitam as escolhas do interator a uma seleção de alternativas provenientes de um menu fixado de alguma forma’ (Murray, *Hamlet on the Holodeck*, p. 78). Na trilogia de *Mass Effect*, a compatibilidade retroativa dos arquivos de salvamento expande o universo ficcional já estabelecido ao criar conexões programadas entre o gameplay e as histórias em cada jogo. Curiosamente, essa função garante ao jogador que já jogou os jogos anteriores um olho conhecedor tão bom quanto o de um espectador no nível narrativo, algo que Rusch afirma ser incomum em videogames (26-7), visto que o jogador participa ativamente do gameplay enquanto possui um contexto narrativo para as atividades performadas.

Outro jogo recente que se utiliza muito bem da mecânica de salvamento retroativo (apesar de sua história linear) é o aguardado *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, lançado pela Nintendo em 2023 e continuação direta de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017). Como uma continuação, diversas missões, arquivos e personagens são modificados caso o jogador tenha jogado o primeiro jogo no mesmo console, trazendo mudanças simples mas bastante celebradas pelos fãs, como a possibilidade de utilizar os mesmos cavalos já capturados no jogo anterior ou de manter um quadro que você ganha no primeiro jogo em sua nova casa, uma das principais recompensas do primeiro. Isso também serve como um elemento que ajuda a intensificar outra característica que consideramos importante nos jogos, o engajamento.

Apesar de terem significados — à primeira vista — parecidos, é importante ressaltar que interatividade e engajamento não são sinônimos. Essa interação a qual nos referimos implica no ato de “participar” de algum conteúdo e não ocorre sem a ação direta do jogador, enquanto o engajamento é um elemento cognitivo que pode ocorrer em diversas mídias, esteja você apertando botões para gerar ações ou apenas observando à distância. Uma pessoa pode

⁵⁴ Do inglês *branched narratives*.

⁵⁵ Em tradução literal: mundo aberto. São jogos onde o jogador não segue um caminho linear, mas possui um mapa que pode ser explorado de acordo com sua própria vontade, com diversos desafios e *sidequests* opcionais à história principal.

estar extremamente engajada com um filme, uma série, um programa de rádio, sem de fato alterar ou impulsionar seu conteúdo. Isso acontece nos jogos de outra forma.

Mas nos jogos lineares como os já citados não poderia existir essa interação sem o engajamento? A frase de Newman (2002) nos ajuda a entender isso um pouco melhor ao citar — novamente — o jogo *Lara Croft: Tomb Raider*: “O jogo precisa de mim. Lara (a personagem do jogador) não precisa de mim na introdução e nas cutscenes — mas *Tomb Raider* precisa de um jogador (...) os personagens não são nada sem um jogador.” Ou seja, por mais que a história seja linear, ela não vai chegar a lugar nenhum se não houver a ação de apertar os botões, mesmo que essa ação seja apenas escolher entre sim ou não como nos jogos *dating sim*⁵⁶. Uma pessoa que dorme numa sala de cinema ou em frente à tv não impede que a história prossiga, podendo ela acordar e ter perdido partes importantes desta, e ainda sim chegar ao final, mas alguém que solta o controle e dorme nunca chegará ao final de algum jogo. Daí a necessidade intrínseca da interatividade como parte constituinte dos jogos, mesmo que nos exemplos citados a pessoa não se encontre assim tão engajada com o conteúdo.

Etimologicamente, a palavra engajamento é a junção do verbo engajar (do francês *engager*, que significa comprometer, empenhar) com o sufixo *mento* (do latim, que indica uma ação ou seu efeito). Engajamento, portanto, é o empenho realizado e direcionado especificamente a uma causa. Em jogos de tabuleiro ou de azar, por exemplo, o termo *deep play* é utilizado para se referir a um nível de engajamento tão profundo que beira a obsessão. Segundo McMahan (2003, p. 69, tradução nossa):

De acordo com Diane Carr, o termo *deep play*, como utilizado nas revistas de videogames, se refere ao “jogador acessando/acumulando camadas de significado que possuem valor estratégico... como “jogo profundo” no contexto de *Dungeons and Dragons* (jogo de tabuleiro) significaria conhecer todos os monstros e diferentes escolas de magia, por exemplo, enquanto o jogo “raso” significaria mais o estilo de jogo “sair correndo e batendo”. O termo jogo profundo, quando se refere a videogames, então, seria uma medida do nível de engajamento do jogador.

Em comunidades online, ser engajado em livros, filmes, jogos, etc., pode significar criar *fanarts*, *fanfics*, “alimentar” *wikis* e diversas outras atividades voltadas a aprofundar o conhecimento do público sobre determinado tema e divulgar seu conteúdo, sem necessariamente implicar em uma mudança no material original. Mas se o engajamento pode acontecer em qualquer plataforma, qual a função dele nos jogos? Considerando os jogos como

⁵⁶ *Dating Sim* (abreviação em inglês para *dating simulator* ou simuladores de namoro) são jogos de texto onde o jogador é um personagem interagindo em um universo cujo objetivo é apenas fazer as decisões certas para que ele termine com quem o espectador prefere. O exemplo mais famoso é o jogo *Doki Doki Literature Club*.

uma união entre mecânica e narrativa, objetos “ergódicos⁵⁷” segundo Klevjer (2002), o engajamento seria o sentimento gerado pela junção destes dois elementos, que agem de forma a intensificar e aguçar a imersão, ou seja, a “materialidade do texto e sua participação na construção de sua estrutura material”. Ao analisar uma *review* do jogo *Resident Evil* na revista *Playstation Magazine*, Cheng (2007, p. 17, tradução nossa) comenta:

Enquanto ‘a aparência e sensação são muito legais’ não é exatamente uma linguagem crítica muito precisa, isso define o modo em que esses momentos, junto com outros elementos interativos do jogo, criam um tipo específico de agência representacional para o jogador: o sentimento de ser “a estrela de um filme de ação”. Eu uso o termo “representacional” para sugerir uma ideia de agência onde o usuário experiencia agência não tanto em termos de realidade, mas em termos de uma figura fictícia, assim como o herói do filme de ação e aventura.

Essa agência situacional e voluntária que demanda uma atividade cognitiva do cérebro para além do modo observador à distância seria o que consideramos engajamento. Para Cheng (2007, p. 18, tradução nossa): “‘A atividade sozinha não é agência’. (...) agência ‘vai além dos dois, participação e atividade’ e entra no reino da narrativa e experiência do jogador.” Como já citado, Murray acredita que a narrativa é que constitui esta agência e age de forma a impulsionar esse jogador, convencendo-o a seguir em frente e alcançar seu objetivo. Contudo, como definiríamos isso em jogos onde a história que compõe a narrativa é pouco evidente e extremamente limitada? Em jogos como o famoso mobile *Candy Crush* (2012) ou jogos *open world* e/ou *sandbox*⁵⁸, onde você pode simplesmente não ter nenhum objetivo e apenas caminhar por aí, como no premiado *Journey* (2012) ou no famoso *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011)?

Nesses casos, é o desejo pela interação com o ambiente e com os elementos apresentados, a atividade cognitiva do cérebro em “ligar os pontos” e exercer uma atividade, mesmo que não-remunerada, que dá ao jogador a liberdade criativa para que construa a própria narrativa e enfim se torne engajado no conteúdo. A agência — acima da história — se apresenta então como uma forma de provocar esse interator. Ensslin (2016, p. 7, tradução nossa) comenta que a agência quando traduzida em escolhas predefinidas nestes jogos não é assim tão importante:

⁵⁷ A ergodicidade é um conceito matemático que sugere que um ponto de um sistema em movimento acaba visitando todas as partes do espaço em que o sistema se move. Na teoria dos jogos, Espen Aarseth usa o termo para explicar que a experiência com um determinado texto muda de leitor para leitor, criando relações distintas entre mecânicas e narrativas.

⁵⁸ *Sandbox* (caixa de areia) são jogos onde o ambiente exploratório é grande e enfatiza a exploração, e onde o jogador pode escolher quando, como e se deseja ou não realizar as tarefas sugeridas no universo do jogo. O nome enfatiza a experiência de uma criança brincando com uma caixa de areia, onde ela pode desenhar e fazer praticamente tudo o que quiser.

Escolha é um *sine qua non* nos jogos, epitomizada por jogos *sandbox* e *MMOG's*. Nos jogos que estamos trabalhando aqui, contudo, a escolha é mais uma categoria figurativa e reflexiva: O próprio Rohrer (2007) explica que ‘não existe jeito certo de jogar (*Passage*). Parte do objetivo é, de fato, de te levar a refletir sobre as escolhas que você faz durante o jogo. Você pode escolher entre maximizar seus baús de tesouro ou explorar com sua esposa como um time, contudo, não existe escolha otimizada entre os dois’.

Noble *et al.* (2003) também comenta sobre esta busca pela atividade acima da procura por alguma recompensa, do simples desejo de estar em outro mundo acima da busca por algum resultado: “a motivação para jogar jogos deriva de ambos, da natureza da vida real e da natureza dos jogos disponíveis. Indivíduos são atraídos para os jogos pelo incentivo e atração nos jogos e para evitar ou escapar de elementos da vida real que sejam aversivos.”. Ou seja, da mesma forma que nos contos de fadas já citados por Tatar, esse engajamento surge então, ora da vontade de conhecer outro universo, ora como válvula de escape, muitas vezes “distraindo” o cérebro de uma situação ou um acontecimento traumático e desgastante e imergindo o jogador nesse ambiente diferente.

Esse uso do entretenimento como escape também é mencionado por Csikszentmihalyi (1991) ao abordar o conceito da experiência em fluxo, que engloba 7 características: (1) uma atividade desafiadora que necessita de habilidade, (2) a união entre ação e precaução, (3) objetivos claros e algum *feedback*, (4) concentração no objetivo em mente, (5) o paradoxo de controle, (6) a perda da consciência própria e (7) a transformação do tempo. Para Noble *et al.* (2003, tradução nossa):

Fica claro que as pessoas jogam jogos para encontrar fontes de reforço e recompensa que não estão disponíveis na vida cotidiana e para evitar fontes de dor e punição que dominam suas vidas reais. Problemas culturais, sociais e representacionais complexos são unidos a mudanças conceituais e inovações tecnológicas que encorajam e permitem que as pessoas se “desintegrem” para a imaterialidade do ambiente virtual do jogo.

Essa utilização dos jogos — como muitas outras mídias — como válvula de escape nos leva então para última das características que consideramos primordial para os jogos, a imersão.

A imersão também é uma estrutura cognitiva, um estado mental onde acreditamos estar em outra realidade que não a atual. Ela está presente nas mais diversas mídias e dispositivos, mas atualmente pode ser facilmente visualizada nos novos dispositivos de realidade aumentada, óculos de VR, fones de ouvido antirruído, etc., que eliminam a

necessidade de abstenção e provocam essa imersão involuntariamente, transportando os sentidos físicos do usuário para o jogo/ambiente que está sendo acessado.

Ao realizar um estudo com 128 estudantes sobre os efeitos fisiológicos dos jogos em realidade virtual (VR) em comparação aos jogos jogados na televisão, Lemmens *et al.* (2021, p. 229, tradução nossa) comentam:

Resumidamente, esses quatro modelos de mediação demonstraram que jogadores de um jogo de terror em VR reportaram maiores níveis de presença e demonstraram mais estresse fisiológico que aqueles que jogaram em uma tela de televisão. Esse aumento no estresse é muito provavelmente causado pelo aumento do medo emocional dos jogadores, que é resultado das qualidades imersivas da mídia, que os fazem se sentir mais presentes no ambiente do jogo.

Não é difícil encontrar exemplos desse tipo de imersão em nosso próprio cotidiano. Ao trabalhar no *Museu do Videogame Itinerante*, que veio a Juiz de Fora em 2022, as recomendações ao instruir as pessoas a utilizar o VR⁵⁹ eram de sempre informá-las da possibilidade de tontura, vertigem e enjoo, ter atenção aos sinais em caso de pânico para poder retirar os equipamentos com segurança e não causar acidentes. Tais acontecimentos eram bastante frequentes por causa da imersão literal no jogo, fosse ele de corrida, de tiro ou de terror, e por motivos como esse não é difícil encontrarmos jogos como o próprio *Just Dance* da *Ubisoft* com alertas para acontecimentos como vertigem e epilepsia⁶⁰.

Essa “despersonalização” causada pelos ambientes e pela realidade virtual, antes de se tornar de fato realidade, já era abordada em diversas obras de ficção científica, como é o caso do próprio *Holodeck* de *Star Trek*, citado por Murray, ou do Oasis de *O jogador número 1*, livro de Ernest Cline, que demonstram — até com um certo fatalismo — como a sociedade estaria suscetível a essa nova forma de imersão, abandonando o mundo real em busca desta idealização proporcionada pelas máquinas. Como diz a introdução do universo de *U*⁶¹, outro ambiente virtual presente no filme *Belle* (2021): “U é uma nova realidade e o seu AS (avatar) é um novo você. Você não pode começar de novo na vida real, mas você pode começar de novo no mundo de U. Venha, é hora de começar uma nova vida. É hora de começar outro você. É hora de mudar o mundo”⁶².

Com estes exemplos podemos perceber como esta imersão — seja na ficção ou na vida real — acontece de forma sensorial, confundindo os sentidos e transportando o

⁵⁹ Virtual Reality ou Realidade Virtual é o nome dado ao conjunto composto por aparelho, óculos e controles e/ou fones de ouvido utilizados para jogar jogos de realidade virtual, cuja imersão é o principal atrativo.

⁶⁰ <https://support.xbox.com/pt-BR/help/family-online-safety/online-safety/photosensitive-seizure-warning>

⁶¹ O nome U em inglês é lido como *you*, ou seja, você. É uma forma interessante de integrar o ambiente virtual aos personagens, como se *você* fosse de fato o mundo.

⁶² https://www.youtube.com/watch?v=K1W61zetQ1c&ab_channel=GKIDSFilms

jogador/interator para outra realidade. Também é válido ressaltar que esta relação corporal com o que é apresentado nem sempre é uma escolha voluntária. Outro exemplo é o livro *Laranja Mecânica*, de 1962, escrito por Anthony Burgess e adaptado para os cinemas em 1971 por Stanley Kubrick (Figura 10). Na história, o personagem Alex é obrigado a participar de um tratamento experimental contra seu comportamento violento, onde tem os olhos abertos forçosamente por uma máquina e é obrigado a assistir imagens de pessoas sendo violentadas por horas a fio, o que lhe causa asco, enjoo, choro e vontade de fugir, embora seja fisicamente impedido por estar amarrado à cadeira e preso aos aparelhos.

Figura 10 - Cena do filme *Laranja Mecânica* (1971)



Fonte: *Laranja Mecânica* - Stanley Kubrick

O personagem, portanto, se encontra imerso em um ambiente apesar de sua aversão a ele, e contra sua vontade, o que neste caso, ao invés de atuar como uma forma de tratamento e ressocialização, lhe gerando uma possível empatia, acaba tendo um efeito reverso, tornando-o ainda mais violento quando é, enfim, solto da prisão. McMahan (2003, p. 78, tradução nossa) também comenta sobre este tipo de imersão ao citar outro tipo de mídia, uma instalação artística, dando como exemplo a obra *Osmose* (1994) de Char Davies:

Um exemplo bem conhecido de um VR com um alto nível de imersividade é *Osmose* de Char Davies. Davies acredita que a imersão de corpo inteiro em um ambiente virtual pode levar a mudanças na conscientização sobre saúde mental. Ela também sentiu que a tecnologia associada com os tipos cartesianos de realidade virtual herdados do complexo científico-industrial-ocidental não é neutro. Davies decidiu contornar deliberadamente estas convenções. ‘Osmose... evita modos tradicionais de interação manual dos usuários, o que tende a reduzir o corpo ao olho desencarnado e atua em favor de uma interface encarnada, que acompanha a respiração e a mudança de equilíbrio, fundamentando a experiência imersiva no próprio corpo do participante.

É fácil encontrar exemplos dessa incorporação total do jogador ao ambiente virtual através da mudança nos sentidos e da utilização de diversos aparatos, mas a imersão também

não acontece em outras mídias não-interativas e não-imersivas de fato, como no caso de *Laranja Mecânica*? Novamente voltamos a Murray (2003, p. 101), que exemplifica:

Uma narrativa emocionante em qualquer mídia pode ser experienciada como uma realidade virtual porque nossos cérebros estão programados para se conectar com histórias com uma intensidade que oblitera o mundo ao nosso redor... A experiência de ser transportado para um elaborado lugar simulado é prazerosa por si só, independente do conteúdo de fantasia. Nós nos referimos a esta experiência como imersão. Imersão é um termo metafórico que deriva da experiência física de se estar submerso em água. Nós procuramos o mesmo sentimento de uma experiência imersiva psicológica que procuramos de um mergulho no oceano ou em uma piscina: a sensação de estar cercado por uma realidade completamente diferente, tão diferente quanto a água do ar, que toma toda a nossa atenção, todo o nosso aparato perceptivo... em uma mídia participatória, imersão implica em aprender a nadar, para poder fazer todas as coisas que o novo ambiente torna possível...

Podemos então considerar a imersão — do mesmo modo que os outros elementos citados — como um objeto sempre presente nas mais diversas mídias, embora em alguns jogos de forma mais acentuada. Se imaginarmos uma escala não apenas para ela, mas para os três elementos citados, a interatividade, o engajamento e a imersão, podemos perceber essa diversa gama de opções. Em muitos jogos de RPG, por exemplo, os três elementos estão presentes de uma forma muito acentuada, intensificando a experiência geral do jogador.

A possibilidade de criar seu personagem e *buildar*⁶³ de acordo com o que você considera importante pode ser observada em jogos como *Dark Souls I*, por exemplo. Alterar as características físicas e “mentais” do avatar, assim como seus equipamentos, para jogar da forma que *you* considera mais interessante aumenta não apenas o grau de interatividade com o ambiente apresentado, mas também seu engajamento com a mídia e sua imersão nela. Você pode escolher ser um mago, aumentando quesitos como sua inteligência e fé, o que te possibilita fugir e lançar poderes à distância — utilizando um método de jogo mais “seguro” — ou *upar*⁶⁴ a força e a destreza do personagem — optando por um combate mais direto, onde você enfrenta os oponentes cara-a-cara. É impossível medir com números exatos qual o nível de imersão e engajamento que isso proporciona ao jogador, justamente por serem elementos cognitivos que vão para além da parte mecânica da interação humano-computador, mas podemos dizer que são elementos que são combinados e aplicados no design do jogo com essa intenção em mente. Segundo Jacobs (2013, p. 27, grifo nosso):

A imersão em um RPG é difícil de se determinar, mas se apoia em regras de jogo atrativas, **na ilusão do controle narrativo para o jogador** e no controle real da

⁶³ Nome dado à construção do personagem de acordo com o desejo do jogador, mudando características para facilitar ou dificultar o gameplay.

⁶⁴ Aumentar os status do personagem para otimizar o gameplay. Faz referência a palavra *up* em inglês. O ato contrário, de diminuir estes status se chama *nerfar*.

narrativa e da percepção do jogo pelo videogame. Esses fatores são manipulados para imergir os jogadores nos jogos. (...) Canalizar o jogador através de uma história sem o jogador engajar na ficção arrisca que o videogame se torne inacessível como jogo; da mesma forma, forçar o jogador a performar ações repetitivas sem contexto pode se tornar igualmente entediante. RPG 's tem ainda o dever adicionado de representar um universo com o qual o jogador queira engajar enquanto continuam sendo uma obra de entretenimento.

A interatividade, por outro lado, já é um elemento mais controlável e quantificável — por mais irônico que pareça — visto que você — *desenvolvedor* — escolhe o que vai permitir ou não que tal jogador modifique no ambiente a ele apresentado. Jogos *sandbox* como o famoso *Minecraft* ou o conhecido *Besiege* são mais “interativos”, pois permitem que o jogador expanda seu universo e construa o que desejar sem limitações criativas — apenas as de hardware. *Besiege*, neste sentido, seria um jogo mais interativo que *Dark Souls I* por exemplo, por permitir que os jogadores criem o que desejarem quando quiserem, ao invés de necessariamente estarem presos a um número limitado de escolhas predefinidas.

Com isto em mente, alguns desenvolvedores tem começado a aplicar elementos destes jogos *sandbox* aos próprios RPG's, como no caso do já citado *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, um jogo de RPG que é similar a *Dark Souls* no quesito narrativo (tem uma história linear com começo, meio e fim), mas onde a mecânica de mundo aberto e construção de veículos e objetos — como em *Besiege* — intensifica este grau de interatividade e permite que o jogador complete — ou não — as missões na ordem e da forma que desejar. Podemos pensar então em um espectro onde um jogo como *Doki Doki Literature Club* seria pouco interativo, por permitir apenas opções limitadas de escolha de texto, *Dark Souls* estaria no meio, por permitir ao jogador escolher as características de seu personagem, mas ainda se manter numa narrativa estruturalmente linear, e *Minecraft* (no modo criativo) seria um jogo totalmente interativo.

Entendendo a utilização destes elementos na estrutura dos jogos, podemos então nos aprofundar na construção da linguagem dos videogames, de fato, que absorveu elementos de diversas outras mídias nessa jornada até se estabelecer como própria.

3.3 – RELAÇÕES ENTRE PLATAFORMAS: VIDEOGAMES, QUADRINHOS, TELEVISÃO E CINEMA.

Como dito por Ellis (1994, p. 17), os dispositivos de ambientes virtuais surgem das simulações de veículos e tecnologias de teleoperação em meados dos anos 60 e são displays computacionais interativos que fornecem ao usuário a ilusão de estar em outro local. Apesar

destes dispositivos — os mais proeminentes deles os videogames — inicialmente terem sido pensados como aparelhos para simulação militar e surgirem logo após nos fliperamas como uma mídia “própria”, foi o suporte da televisão que permitiu que eles enfim começassem a alcançar as casas e se expandir para o público em geral.

Ao longo dessa trajetória, do lançamento do primeiro *Odyssey* (1972) ao recente *Playstation 5* (2020), os jogos se aproveitaram de elementos das mais diversas mídias, utilizando-os de forma antropofágica na busca por criar e estabelecer esta sua linguagem. Ela, que hoje em dia já se fundamentou, agora também inspira produtos destas outras mídias, como o cinema, os quadrinhos e a televisão, numa relação simbiótica geralmente positiva aos meios. Podemos perceber essa relação bem explícita entre as mídias em praticamente tudo que consumimos atualmente, o que chamamos de remediação. Para Bolter e Grusin (2000, p. 53):

A mídia digital que luta pela transparência e pela imediação (como a realidade virtual imersiva e jogos virtuais) também remedia. A hipermídia e a mídia transparente são manifestações opostas do mesmo desejo: o desejo de ir além dos limites da representação e de alcançar o real. Elas não estão lutando pelo real em nenhum sentido metafísico. Ao invés disso, o real é definido em termos da experiência do espectador: é isso que vai evocar uma imediata (e, portanto, autêntica) resposta emocional. As aplicações digitais transparentes buscam alcançar o real ao bravamente negar o fato da mediação; a hipermídia digital busca o real ao multiplicar a mediação para criar uma sensação de completude, uma satisfação da experiência, que pode ser considerada como realidade. Ambos estes movimentos são estratégias de remediação.

Um exemplo recente onde isso é claramente demonstrado é o premiado filme *Homem Aranha no Aranhaverso* (2018), que foi muito celebrado por misturar a estética dos quadrinhos em suas técnicas de animação. Essa “inovação” estilística trouxe um aspecto bem “fresco” ao cinema de animação, já saturado pelo famoso “estilo pixar” cartoonizado e hiperrealista. Essa mudança foi tão comemorada que muitos filmes começaram a ser lançados copiando o mesmo estilo, como os recentes *The Bad Guys* (2022) e *Gato de Botas: O último desejo* (2023), que favorecem a pintura “à mão” no design dos personagens e se utilizam de linhas de ação e blocos de imagem, evocando a “realidade”, a familiaridade dos quadrinhos na construção dos filmes.

Vale ressaltar que anteriormente alguns filmes já se utilizavam destes elementos de forma pontual, como na sequência de abertura de *Kung Fu Panda 3* (2016) (Figura 11), que é dividida em quadros e se utiliza destas linhas de ação para acentuar a movimentação dos personagens pela tela, mas isso não era tão comum.

Figura 11 - Cena do filme *Kung Fu Panda 3* (2016)



Fonte: *Kung Fu Panda 3* — Jennifer Yu, Alessandro Carloni

Essa apropriação da estética quadrinística não se restringiu ao cinema, mas já era incorporada em muitos jogos, como no famoso *Valiant Hearts: The Great War* (2014), que se utiliza não apenas dela (figura 12), mas também de documentos e fotografias originais enviados pelos soldados e seus parentes para retratar de forma cuidadosa e sem romantizações os verdadeiros horrores da guerra — o que acaba até mesmo incluindo-o na esfera dos jogos documentais.

Figura 12 - Cena do jogo *Valiant Hearts: The great War* (2014)



Fonte: *Valiant Hearts: The Great War* — Ubisoft

Outro exemplo dessa união entre mídias diferentes que também foi muito celebrado foi a série televisiva *Arcane* (2021), produzida pela empresa de streaming Netflix. Além de adaptar um videogame para a televisão — uma tarefa muito difícil — a série incorpora a estética da pintura tradicional em toda sua construção de cenários e personagens, misturando animação 2D e 3D também com efeitos muitas vezes semelhantes aos quadrinhos (Figura 13).

Figura 13 - Cena da série *Arcane* (2021)



Fonte: *Arcane*, ep.7 “*The boy Saviour*” — Netflix

No mini-documentário *Arcane: Bridging the Rift*, os produtores comentam sobre como tiveram inspiração de diversas animações experimentais e dos próprios quadrinhos ao criarem as artes conceituais e definirem o estilo da série, e ao ser perguntada sobre como essa estética foi de fato incorporada à série, uma das animadoras comenta⁶⁵:

“*Como você texturiza o modelo para que ele pareça uma pintura?*”
 “*Nós pintamos!*”

Pode parecer uma frase meio boba, mas é importante ressaltar como o uso de técnicas tradicionais é realmente estudado a fundo na criação dessas mídias — ou pelo menos de boa parte delas — fundamentando-as em suas inspirações e não apenas copiando-as com ênfase no visual e ignorando suas características físicas, por exemplo. No próprio *Child of Light*, a utilização da técnica de aquarela na criação dos cenários vai além da simples cópia do resultado manufaturado da pintura: vemos em diversas cenas o ato da tela se colorindo e das manchas de tinta se expandindo, elas de fato se espalhando como se estivessem sendo manipuladas com pincel e água. No jogo, também nas cenas feitas imitando vitrais, a iluminação age como um elemento importante para contar a história, o que comentaremos mais à frente. Segundo Bolter e Grusin (2000, p. 9):

O desejo pela imediação leva a mídia digital a emprestar avidamente de si mesma assim como de seus predecessores análogos como o cinema, a televisão e a fotografia. Sempre que uma mídia parece ter convencido os espectadores de sua imediação, outras mídias tentam se apropriar desta convicção.

⁶⁵ https://www.youtube.com/watch?v=Mz4-38d3-AE&t=1s&ab_channel=LeagueofLegends

Contudo, essa apropriação de aspectos estéticos não torna uma mídia necessariamente um produto de outra. A utilização da arte sequencial dos quadrinhos, por exemplo, não transforma as imagens estáticas necessariamente em um filme ou um jogo — por mais que o nosso cérebro faça intuitivamente a interpretação do movimento de um quadro a outro. Segundo Arnheim (1993, p. 246):

(...) não se deve confundir sequencialidade e mobilidade: há imagens sequenciais embora imóveis e obras móveis que não são verdadeiramente sequenciais. ‘É essa constatação que às vezes levou alguns autores a considerarem que os procedimentos narrativos próprios ao cinema (a articulação de dois níveis narrativos, o do plano e o da sequência de planos) eram apenas a retomada e o prolongamento de procedimentos narrativos existentes desde sempre nas outras artes. Essa observação não é falsa, mas é pena que tenha sido enunciada quase sempre de forma inversa: as outras artes teriam sido mera prefiguração do cinema, um “pré-cinema”’ (ARNHEIN, 1954, *apud* AUMONT, 1993, p. 246).

Do mesmo modo, o movimento inverso também ocorreu. Os próprios quadrinhos se apropriaram de elementos comuns à linguagem cinematográfica, como o uso de planos abertos, close-ups, planos subjetivos e quadros que se aproximam dos formatos 4:3, 16:9 e 21:9, se apresentando de forma similar aos *storyboards*, por exemplo.

No *mangá*⁶⁶ *Dororo*, podemos observar essa mudança que ocorreu ao longo da história desta mídia de forma mais clara. As primeiras versões (figura 14) — escritas e ilustradas por Osamu Tezuka (considerado o “pai” dos quadrinhos modernos) — são bem mais próximas da forma considerada “clássica” dos quadrinhos, com muitos balões de texto e presença massiva de quadros e acentuam o detalhamento da movimentação quadro-a-quadro e as conversas dos personagens em balões ao longo da folha.

O estilo de tais versões se aproximava muito mais deste modelo clássico, que podemos observar em quadrinhos como os da *Turma da Mônica* de Maurício de Souza — que inclusive era um grande amigo de Tezuka⁶⁷ — ou do *Recruta Zero* de Mort Walker, que ainda predomina nas tirinhas que aparecem nos jornais e revistas e também em muitas tirinhas independentes publicadas na internet em sites como o *Webtoons*⁶⁸.

⁶⁶ Mangá em japonês: 漫画 *manga*, literalmente “história em quadrinhos”, é a palavra usada para designar histórias em quadrinhos provenientes do Japão vendidas no Ocidente. No próprio Japão o termo designa quaisquer histórias em quadrinhos.

⁶⁷ <https://www.japaoemfoco.com/a-amizade-de-tezuka-osamu-e-mauricio-de-souza/>

⁶⁸ <https://www.webtoons.com/en/>

Figura 14 - Página da primeira edição do mangá *Dororo* (1967)



Fonte: mangá *Dororo* — Osamu Tezuka (1967)

Já na versão mais recente de *Dororo*, feita pelo *mangaká*⁶⁹ Satoshi Shiki — que foi lançada como um remake em 2018 e está em publicação até o momento (2023) — dá mais ênfase ao detalhamento da imagem apresentada (figura 15), à representação emocional do personagem e à exposição do cenário que à movimentação quadro-a-quadro e aos diálogos constantes entre os personagens. A forma de leitura de cada um deles é bastante diferente.

Figura 15 - Página da nova edição do mangá *Dororo* (2018)



Fonte: mangá *The legend of Dororo e Hyakkimaru* - Satoshi Shiki

⁶⁹ Mangaká (em japonês: 漫画家, cartunista ou quadrinista) é a palavra usada para classificar os autores e artistas de quadrinhos japoneses.

Essa multiplicidade de modos de representação não é maligna e nem pretende eliminar um meio em função do outro, como muitos ousam comentar de forma alarmista sempre que uma nova mídia aparece e como já citado anteriormente por Aumont. O mangá que se adapta à linguagem cinematográfica permanece sendo uma mídia por si própria, apesar de sua linguagem estar constantemente se transformando também de acordo com os novos públicos-alvo.

Se assim fosse, poderíamos considerar os próprios videogames como uma “evolução” da televisão e do cinema por sua capacidade de reproduzir suas características e ainda fornecer a possibilidade da interatividade, contudo — felizmente — essa abordagem já se tornou obsoleta. A utilização e empréstimo desses elementos sempre ocorreu e não é algo recente, que surge para substituir algo em função de outra coisa “melhor”. A ideia evolucionista das mídias nada mais é que um retrato de nosso desejo constante — como sociedade — por novas formas de entretenimento, não um desprezo às antigas. O próprio teatro sempre conviveu em paralelo com a literatura e há anos escutamos falar sobre a fatídica “morte da televisão”, mas ela continua viva e influente. Até mesmo o rádio continua estável e recentemente se tornou uma grande referência na criação — ou reinvenção — dos famosos *podcasts*. Mudam-se os suportes, mas a mídia permanece. Diz Cappellari (2009, p.55-56):

A condição em que vivemos clama pela multiplicidade em todas as formas de interação social. Desse modo, não é de se admirar que a rede, o mais pós-moderno de todos os meios, venha a unificar diversas formas de comunicação. (...) É importante ressaltar, contudo, que a incorporação dos quadrinhos na Internet não interfere em nada na forma tradicional deste meio. As histórias em revistas continuam tendo o mesmo êxito que tinham antes do advento da web, assim como ocorre no cinema. As novas tecnologias criam possibilidades, mas são incapazes de excluir aquilo que já havia sido feito.

Essa remediação também é comentada novamente por Bolter; Grusin (2000, p.47), ao citar o caso dos jogos *Myst* (1993) e *Doom* (1993) e sua relação com o cinema:

Finalmente, a nova mídia pode remediar ao tentar absorver a mídia anterior inteiramente, de forma que a descontinuidade entre as duas seja minimizada. O próprio ato de remediação, contudo, garante que a mídia anterior não possa ser completamente apagada; a nova mídia permanece dependente da anterior de formas reconhecidas ou não. Por exemplo, o gênero de jogos de computador como *Myst* ou *Doom* remedia o cinema, e estes jogos são muitas vezes chamados de “filmes interativos”.

Deste modo, essa multiplicidade aparece de forma benigna, buscando intensificar a experiência do usuário em uma mídia e muitas vezes até o levando a consumir a outra — não substituí-la. Afinal, quantas pessoas não escutam trilhas sonoras de filmes, jogos e peças de

teatro apenas pelo prazer de escutar as músicas, sem a necessidade de estar assistindo ao filme, a um videoclipe ou jogando um jogo a todo momento?

Nos próprios jogos existe uma discussão muito grande entre quem prefere os jogos mais narrativos, com presença massiva de cutscenes e falas, que erradamente são chamados de “filmes interativos” e quem advoga por aqueles onde a mecânica é o foco principal — como comentamos sobre os ludologistas e narratologistas. Contudo, foi a combinação de todos estes elementos, narrativos e tecnológicos, que trouxeram tanto os hardwares quanto os jogos em si ao patamar em que estão hoje. A união entre mecânicas inovadoras e narrativas bem construídas foi o segredo do sucesso de jogos como *Baldur’s Gate 3*, *Tears of the Kingdom*, *Metroid Prime* e o aguardado remake de *Resident Evil 4*, que figuraram entre os mais bem avaliados e vendidos do ano de 2023⁷⁰. Podemos afirmar que a evolução das cutscenes e sua aproximação da linguagem cinematográfica, por exemplo, não substitui em nenhum momento a necessidade do jogador segurar o controle e direcionar o personagem para onde ele quer que ele vá.

Nesse aspecto, muitos jogos inclusive aproveitam um em função do outro, com mecânicas como os *quick time events*⁷¹, presentes tanto em jogos antigos como *Dragon’s Lair* (1983) — que teve um *revival* recentemente ao aparecer na série *Stranger Things* (2016-) — quanto nos recentes como *Detroit: Become Human* (2018). Essas estratégias funcionam de duas formas, acrescentando elementos expressivos de outros meios para exprimir e reforçar preocupações narrativas (como no caso de trilha sonora, aspectos visuais, fontes de texto e outras representações já existentes no ambiente demonstrado) e incorporando a própria narrativa ao design de interface, como citado anteriormente. É o que chamamos de narrativa transmidiática.

3.4 – UNIVERSOS NARRATIVOS

A narrativa transmidiática não se refere apenas à utilização de elementos de outras mídias na construção de uma narrativa — o que comentamos como sendo uma estratégia de remediação — mas aos universos narrativos que transitam e conversam entre elas. Atualmente, com a recente popularização dos filmes de super-heróis, que expandem o

⁷⁰

<https://www.techtudo.com.br/listas/2023/11/qual-o-melhor-jogo-de-2023-veja-os-10-games-mais-bem-avaliados-no-ano-edjogos.ghtml>

⁷¹ *Quick time event* é uma mecânica que permite um controle limitado do personagem durante as *cutscenes* do jogo. Geralmente o jogador deve seguir instruções na tela de pressionar botões ou executar outras ações e, caso não realize as mesmas, a cena muda de rumo, levando muitas vezes à morte do personagem e ao *game over*.

universo dos quadrinhos, a ideia deste multiverso tem se tornado comum e histórias que antes se passavam em diferentes universos passam a coexistir sem perderem sua identidade — funcionam como conjunto e como meios individuais.

Este tipo de narrativa se intensificou no final dos anos 70 com o cinema *high concept*, onde a venda de produtos relacionados às obras cinematográficas se tornou uma forma maximizar os lucros gerados por um nome, com grandes exemplos como *JAWS* (1975) e *Grease* (1978) e aumentou o olhar dos produtores em direção a novos mercados não explorados anteriormente, como os videogames. Segundo Borowy e Jin (2013, p. 14, tradução nossa)

Em 1982, o New York Times continuou sua cobertura sobre os e-sports e o aumento da indústria de jogos em um artigo ressaltando o papel das práticas de convergência de mercado, especialmente promoções cruzadas entre a indústria de jogos e outros setores de entretenimento. Com os estúdios de cinema perdendo espaço para desenvolvedores de jogos na luta pelos dólares de entretenimento dos consumidores, sinergias entre os dois começaram a se tornar cada vez mais comuns. A Lucasfilm emprestou sua expertise técnica e rapidamente licenciou suas propriedades intelectuais (inclusive Star Wars) para estúdios de jogos, a Paramount Pictures entrou na indústria de jogos digitais como produtora e distribuidora ao adquirir a SEGA e outras companhias logo aumentaram seus investimentos.

O *high concept* elevou a novos patamares a cultura de fã, incentivando os espectadores a consumirem também outras mídias e até a disputar para saber quem possuía mais conhecimento sobre determinado assunto nos famosos fóruns da internet. Nos quadrinhos isso se intensificava ainda mais em histórias que possuíam diversos universos alternativos e eventualmente acabavam tendo que começar novamente do zero, pois o acesso a eles começava a se tornar cada vez mais difícil e escasso conforme os volumes eram vendidos e a dificuldade de acesso aos anteriores se intensificava — tais quadrinhos raramente eram reimpressos. Smith (2018, p.135) comenta:

Como Umberto Eco sugere ao citar a série de *Superman* (1962), cada uma das histórias de suas edições, apesar de serem focadas em personagens recorrentes, possuem uma qualidade *iterativa*⁷², cada volume representa ‘um começo virtual, ignorando onde o evento precedente terminou’, ele observou. (...) Cada história em volume único é então, através deste modo iterativo, um conto por si mesmo que falha em representar uma sucessão de eventos através de uma única edição de revista. ‘A própria estrutura de tempo se destrói (como consequência deste modo narrativo) ... isso é, a noção de tempo que liga um episódio a outro.’, Eco observou.

Isso não foi exclusividade dos quadrinhos, mas também começou a acontecer na televisão, com séries e novelas passando a ter guias para localizar novos consumidores, e o

⁷² Feita de novo, repetida, reiterada — realizada inúmeras vezes.

sistema episódico ganhando notoriedade, já que permitia que uma série fosse vendida por temporadas e exibida em qualquer ordem de episódios, favorecendo um espectador menos engajado na narrativa em detrimento dos fãs mais obcecados. Ryan (2013, p. 97) comenta:

A narrativa transmídia aparece em dois gêneros principais, ou melhor, numa variedade de espectros situados entre dois polos. O primeiro polo é o que podemos chamar de efeito “bola de neve”: uma determinada narrativa goza de tanta popularidade, ou torna-se tão eminente na cultura, que espontaneamente ela gera uma variedade de prequelas e sequências, ficção de fãs e adaptações, seja na mesma mídia ou entre mídias. Nesse caso, há um texto central que funciona como um campo comum de referência a todos os outros textos. Harry Potter e Lord of the Rings são bons exemplos do efeito bola de neve: ambos começaram na mídia do romance criado por uma única autoria e depois se expandiram para filmes e jogos de computador graças à demanda popular. O outro polo é um fenômeno muito mais recente. Ele é representado por um sistema em que uma determinada história é concebida desde o início como um projeto que se desenvolve sobre diferentes plataformas de mídia. Universos narrativos [storyworlds] se tornam franquias comerciais, e o interesse de suas criadoras é fazer com que o público consuma tantas mídias quanto possível. Jenkins ilustra a situação com o caso de *The Matrix*: os irmãos Wachowski planejaram um império narrativo que envolvia não apenas filmes, como também videogames e quadrinhos.

Com isso, surge também uma nova forma de classificar tais mídias, que são separadas entre canônicas e não-canônicas, por exemplo. Isso permite que uma história seja criada com a mesma construção de universo, contudo sem ter relação com a história anterior (pelo menos do ponto de vista comercial). É o caso das *fanfics*, histórias criadas por fãs que continuam ou adaptam conteúdos já estabelecidos, mas não têm nenhum compromisso real com o universo original — e são aceitas — geralmente — como mídias paralelas. Jenkins (2010, p. 58, tradução nossa) comenta sobre isso ao citar um editorial da revista *Slaysu*⁷³, que foi conhecida por publicar materiais deste tipo com viés erótico e feminista:

O editorial de C. A. Siebert afirma o direito de escritores de fanzines de conscientemente reescrever os personagens de textos originais, de retirar elementos da cultura dominante com o intuito de produzir uma arte independente que explicitamente desafia assumpções patriarcais. Siebert e os outros editores negam os tradicionais direitos de propriedade dos produtores de texto em favor do direito de brincar livremente com os materiais dos programas, o direito dos leitores de usar textos midiáticos de seu próprio modo e de escritores reconstruir personagens em seus próprios termos. Uma vez que os personagens são inseridos na cultura popular, independente de sua fonte original, eles se tornam propriedade dos fãs que fantasiam sobre eles, não dos detentores de direitos autorais que os comercializam.

Essas estratégias, contudo, também funcionam de forma interligada quando uma mídia dá continuidade a outra e fornece elementos “extras” para que o consumidor tenha a visão “total” do universo narrativo, o que veremos um pouco melhor em nossa análise do jogo *Child of Light*.

⁷³ <https://fanlore.org/wiki/SLAYSU>



4. ANÁLISE DO JOGO: CHILD OF LIGHT

You cannot paint fairies without entering their world and believing in them

— *Amano Yoshitaka*

Child of Light é um jogo lançado em 2014 e desenvolvido pela Ubisoft Montreal, subdivisão canadense do estúdio *Ubisoft*, com suporte para um ou dois jogadores. O jogo é do gênero *RPG* e tem suporte para várias plataformas, que vão desde o *Playstation Vita* (2012) até o recente *Nintendo Switch* (2017).

Em oposição a outros jogos da *Ubisoft*, *Child of Light* não teve seu número de vendas divulgado, mas seu diretor, Patrick Plourde, afirmou em uma entrevista para Brendan Sinclair que ele teve lucro suficiente para justificar uma continuação⁷⁴, o que infelizmente não aconteceu. Contudo, através do site *Steam Revenue Calculator*⁷⁵ podemos estimar que, apenas na plataforma digital *STEAM*, o jogo tenha feito cerca de 8 milhões de dólares brutos. Considerando a lista dos 10 jogos mais vendidos da empresa⁷⁶, estando em 10º lugar o jogo de *FPS*⁷⁷ *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* (2015) que vendeu 45 milhões de unidades, podemos supor que apesar de “não ser tão rentável quanto *Assassin's Creed*”, segundo o próprio Plourde, o jogo foi relativamente bem sucedido e pelo menos conseguiu superar seu orçamento de “alguns milhões”.

Considerando sua relevância no catálogo da *Ubisoft* por ser um jogo que fugiu das expectativas do mercado em relação à empresa, neste capítulo vamos analisar este jogo através de sua história, personagens e mecânicas, para tentar mapear seu processo de produção e distribuição e tentar entender como e por que ele se solidificou no mercado, e qual teia de relações intertextuais ele trava com a cultura. Levando em consideração as definições já abordadas de narrativas, contos de fadas, do ambiente virtual e das especificidades dos videogames, queremos entender como *Child of Light* incorpora os aspectos marcantes dos contos de fadas e oferece novas experiências peculiares, mesmo se tratando de um tema já reciclado inúmeras vezes.

⁷⁴ <https://www.gamesindustry.biz/child-of-light-turns-a-profit>

⁷⁵ <https://steam-revenue-calculator.com/app/256290/child-of-light>

⁷⁶ <https://gamerant.com/ubisoft-highest-selling-games-ranked-how-much/>

⁷⁷ First Person Shooter — Tiro em primeira pessoa

4.1 – *WALKTHROUGH*⁷⁸: REFERÊNCIAS À JORNADA DO HERÓI E AOS CONTOS DE FADAS

Child of Light se inicia com uma ambientação etérea e lúdica que simula o ato de ouvir uma história infantil. Na cutscene inicial do jogo, a narradora — que mais tarde descobriremos ser a própria personagem principal do jogo, Aurora — está contando a história para uma criança e nos introduz a esse universo dos contos de fadas. Ela anuncia:

*“Criança, aconchegue-se na cama, e deixe-me lhe contar uma história.
De Lemuria, um reino há muito perdido,
e de uma menina nascida para a glória.”*

A construção da imagem mental do reino perdido — Lemuria — e da princesa — Aurora — já começam nos direcionando a este universo dos contos de fadas e das histórias infantis que, como comentamos, eram transmitidas de forma oral, especialmente entre mulheres e crianças, o que aqui se repete. Contudo, já no início, o fato da própria princesa — Aurora — começar o jogo contando sua história se apresenta como uma quebra de paradigmas em relação aos contos mais antigos (ao menos os adaptados pela *Disney*), onde a figura do narrador na tela era na maioria das vezes a de um homem. Essa mudança que acontece no jogo era bastante incomum, possivelmente devido ao desejo pela conexão entre tais histórias e seus “escritores” homens, como Charles Perrault e os irmãos Grimm.

Algumas exceções a esta regra já existiam e foram bastante celebradas, como uma das adaptações do conto de Cinderela mais famosas, o filme já citado *Ever After: A Cinderella Story* (1998). Ele se inicia com essa quebra de expectativas, com uma personagem — que se diz parente da verdadeira Cinderela — convocando os irmãos Grimm para contar a eles sobre como a visão deles sobre a história da jovem menina estava errada e narrando a versão “real” segundo ela, desta vez do ponto de vista feminino. Diz ela: “*Devo dizer que fiquei terrivelmente perturbada quando li sua versão da pequena Cinderella. Talvez me permitam fazer o registro correto. Agora então, qual é a frase que usam... Ah sim, Era uma vez uma jovem que amava muito o seu pai*”. Outro exemplo — bem mais recente — é o do filme *Valente* (2012), lançado um pouco antes do jogo e introduzido na tela pela personagem Merida, a princesa e personagem principal da história. Dizem Vitorello e Pelegrini (2018, p.145):

⁷⁸ Descrição de um jogo passo-a-passo, destinada a apresentar o jogo para novos espectadores ou auxiliar aqueles que não conseguem passar de alguma fase.

Bastante sintomático da distinção entre Merida e as outras princesas é que, no início de seu filme, ouvimos a própria voz da personagem falando sobre a sua vida. Enquanto *A Branca de Neve e os Sete Anões* e *A Bela Adormecida* atualizam a figura de um narrador masculino (claramente remetendo às suas origens literárias; *Cinderela* traz a voz de uma mulher adulta como narradora), Merida toma o turno da fala e ela mesma nos diz sobre o que veremos — sua vida. E o faz de modo carregado de subjetividade, mostrando-se plena na interpretação do mundo e da própria história. O uso de um narrador masculino, no caso das Princesas Clássicas mencionadas, confere certa autoridade a uma perspectiva masculina que toma protagonistas e antagonistas como objetos de sua interpretação. Isso se torna ainda mais sintomático no caso de *A Bela Adormecida*, no qual a princesa Aurora é vítima de uma disputa entre seu pai e a bruxa Malévola; em outras palavras, sequer é o alvo da maldição, já que a intenção da bruxa é atingir o Rei Estevão. A preponderância do olhar masculino na narrativa corrobora a noção de superioridade masculina: ao se apresentar histórias de mulheres contadas por homens, parece haver uma apropriação da narrativa pelo gênero supostamente superior.

Neste aspecto, a escolha da dubladora de Aurora teve um papel muito importante no desenvolvimento do jogo, trazendo para a tela de fato o aspecto de uma história contada por uma mulher a crianças, como nos contos de fadas que comentamos anteriormente. Disse o diretor Plourde (2014)⁷⁹:

Para a voz de Aurora, escolhemos Caroline Dhavernas. Ela é uma atriz de Montreal, e sua voz soava como a voz perfeita de uma mãe contando uma história. Para mim era muito importante capturar essa sensação e construir o tom para a aventura de conto de fadas que estamos vivendo.

Além disso, não apenas a narração feita por Aurora, mas a “localização” em Lemuria, um lugar similar à famosa Atlântida, que na cultura popular também é um continente “perdido”, ajudam a trazer para o jogador essa ambientação, a simbologia que o remete aos clássicos contos de fadas. Essa localização também nos alude a filmes como *A pequena sereia* (1989), *O caminho para El Dorado* (2000) e *Atlântis* (2001) e funciona como outro elemento que situa a história de Aurora no universo da fantasia, pois apesar de surgir no mundo cotidiano (Áustria, 1895), é no fantástico que ela se desenvolve, neste ambiente incerto entre a realidade e o sonho. No início do jogo, ao chegar em Lemuria, a própria Aurora comenta sobre como está em um “sonho estranho” e gostaria de acordar. Segundo o roteirista Jeffrey Yohalem (2014):

Era considerado um continente perdido. É muito menos conhecido que Atlantis, mas a ideia é parecida. Então não existia o reino de Lemuria, mas sim essa ideia de Lemuria que existia entre esses dois lugares. Parte da mitologia do jogo revolve em torno do que aconteceu a este continente.

Afanas’ev (2002) ressalta:

⁷⁹ The Making of Child of Light — part 3: https://www.youtube.com/watch?v=11aT-fsyTVg&t=9s&ab_channel=Ubisoft

Marca constante dos contos de fadas e populares são suas fórmulas introdutórias: ‘Era uma vez...’, ou ‘num certo país, numa terra distante, vivia um rei...’ Essas introduções têm a função de anunciar o tema e principalmente provocar o leitor, fazê-lo sair do mundo cotidiano e entrar no mundo ficcional. Enunciado esse introito, enuncia-se junto um convite para o mundo da história, um mundo fictício do qual o ouvinte ou leitor vai participar imaginariamente. Assemelha-se ao “faz-de-conta” das crianças. A partir do instante em que assumimos o mundo do “faz-de-conta”, ele passa a existir e, entre a introdução e o desfecho, vivemos o mundo ficcional, mergulhados nesse outro mundo e esquecidos do mundo cotidiano e suas obrigações. É um descanso salutar e promissor o que a história promete. Promete ainda no seu desfecho a continuidade da felicidade: “e foram felizes para sempre”.

Não por acaso, essa cena inicial do jogo também se assemelha esteticamente à abertura do filme *A Bela e a Fera* (1991) da Disney, simulando uma animação sendo contada a partir de vitrais (Figura 10), como se o espectador estivesse observando a história em movimento pela parede de um castelo ou de uma igreja. O ilustrador Serge Meirinho (2013) comenta sobre essa referência em uma entrevista para o blog dos desenvolvedores do jogo: “Eu também trabalhei com Thomas nas cutscenes em vitrais, inspiradas pela introdução do filme da Disney *A Bela e a Fera*, e isso me lembrou muito de quando eu trabalhava com quadrinhos, o que eu também gostei.” Essa construção de uma narrativa através da contemplação de imagens “estáticas”, da mesma forma que as imagens da *Via Crucis* que citamos anteriormente, ajuda a criar uma sensação etérea, como se de fato o que estivéssemos assistindo fosse uma história divina, atemporal, “de outro mundo”. Segundo Vargas (2018, p. 76):

Ainda no que diz respeito à luz, um dos mais simbólicos elementos naturais e substância essencial dos vitrais, é ela quem dá vida ao microcosmo terreno, representado pelo templo. A materialização da luz divina carrega consigo a aura daquele que é modelo, utilizando o termo de Walter Benjamin, afinal, é o próprio Deus que ali habita. Na composição desse espaço transcendente, os vitrais são, e fazem do templo como um todo, um organismo vivo, regido pelo curso do sol, das estações, do tempo. Iluminando os homens, a luz que adentra a Catedral traz a eles o conhecimento verdadeiro por meio das imagens, possibilitando sua visualização, reconhecimento e interpretação das imagens por significados simbólicos socialmente conhecidos.

Essa utilização da luz para contar a história também aparece de outras formas em diversas técnicas, como no teatro das sombras chinês⁸⁰, onde marionetes são movimentadas por trás de uma tela e projetadas em um pano branco a partir de um feixe de luz, ou no próprio cinema, que desde o princípio se utiliza do projetor para reproduzir as imagens em direção à tela. Aqui, a utilização da luz para contar a história (Figura 16) atua como um elemento extra

⁸⁰ O teatro das sombras chinês é considerado patrimônio cultural intangível do mundo e surgiu há mais de 2000 anos na China. Nele, uma luz é projetada em direção à tela, onde bonecos são manipulados para contar uma história.

no contexto narrativo, visto que o nome da princesa — Aurora — é um nome em latim que significa nascer do sol e inicialmente se referia à deusa do amanhecer *Eos* na mitologia grega e *Auróroa* na romana. Ela é, portanto, a guerreira destinada a trazer o sol, a lua e as estrelas — as principais fontes de luz — de volta para Lemúria.

Figura 16 - Cena inicial do jogo



Fonte: Captura de tela do jogo *Child of Light* (2014) — Ubisoft Montreal

Sendo literalmente a “filha da luz” em referência ao nome do jogo, *Child of Light*, Aurora é o cerne da história, é a única capaz de derrotar a vilã *Umbrá* — sombra em latim — e suas filhas Norah (*Nox*) — deusa da noite na mitologia romana — e Cordelia (*Crepusculum*) — diminutivo de anoitecer também no latim — e salvar Lemúria. Além disso, ao adormecer/falecer e adentrar o outro universo, também percebemos a referência à outra Aurora, *A Bela Adormecida* (1959). Através de todos esses elementos, essa *cutscene* introduz então o jogador ao universo do jogo, tirando-o de fato do mundo cotidiano e o ambientando na temática que irá se desenvolver ao longo dos capítulos.

É notável que, novamente se assemelhando a um livro, o jogo se divide em capítulos, 10 no total, com nomes também referentes a livros populares, como o capítulo 1 *The Girl and the Firefly* — como no conto inglês *The Boy and the Ogre* — ou o capítulo 7 *Of Mice and Magna* — como o famoso livro de John Steinbeck, *Of Mice and Men* (1937). Novamente nos encontramos em meio a um heterocosmo de referências — como citado anteriormente por Linda Hutcheon — que rememora não apenas os próprios contos de fadas, mas diversos elementos que permeiam a cultura popular.

Enfim começamos o jogo seguindo a clássica jornada da heroína — ou ocasionalmente do herói⁸¹ — com Aurora acordando no mundo desconhecido e recebendo o

⁸¹ Segundo o dicionário Oxford, um herói é “um homem (ou ocasionalmente uma mulher) de força sobre-humana, coragem ou habilidade, favorecido pelos deuses”.

auxílio para que possa seguir em sua trajetória, com a construção do universo servindo também como tutorial para o jogo. Iniciamos então a verdadeira jornada.

Para Campbell (1997, p. 18) a estrutura básica do monomito é a seguinte: “Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios a seus semelhantes.” Embora Campbell se negue a considerar as mulheres como protagonistas desta narrativa, escolhemos ignorar propositalmente essa separação, já que ele mesmo se contradiz ao longo de seu livro. A professora Theodora Goss⁸² (2014), da Universidade de Boston, escreve sobre como tal jornada é também muito comum em histórias femininas, sejam elas contos de fadas ou até mesmo histórias mitológicas, como no conto da deusa mesopotâmica Ishtar:

(...) de acordo com Joseph Campbell não existia algo como a jornada da heroína, porque a heroína não precisava ir em uma jornada: ela era a casa para onde o herói retornava. Eu consigo imaginar Campbell fazendo tal afirmação, mas a evidência em seu próprio livro *O herói de mil faces* contradiz isso: ele repetidamente descreve heroínas em jornadas, incluindo Ishtar descendo para o submundo. Algumas heroínas partiram em jornadas; então, a jornada da heroína deve existir. Segundo, eu tentei pesquisar sobre a jornada da heroína, mas o que eu achei parecia muito complicado: não combinava com as jornadas que eu estava vendo nos contos de fadas que ensino. Então, eu decidi escrever sobre a jornada da heroína baseada nos contos de fadas com que estou mais familiar (...) às vezes os passos ocorrem em uma ordem diferente, então a cronologia pode se diferenciar de conto para conto. E nem todo conto tem todos os passos.

Goss (2014) então nomeia a primeira fase da aventura — o *mundo cotidiano* para Campbell — como “A heroína vive em sua casa inicial”. Segundo ela: “esse pode ser o castelo de Branca de Neve, a casa de Cinderella ou o pobre casebre onde primeiro encontramos Lassie em *East o’ the Sun and West o’ the Moon*. É um lugar de estabilidade, onde a heroína está feliz e segura. Normalmente é o lugar onde ela passou sua infância.

Como conta a cutscene inicial, Aurora vivia em paz com seu pai — um duque — em um castelo na Áustria, onde eram amados e admirados por todos. Contudo, após seu pai se casar novamente sua estabilidade é comprometida, e um dia, ao se deitar para dormir, ela acaba morrendo de uma gripe — ou assim pensam todos — quando acorda então em outro universo. Longe de tudo que já conheceu, de sua família e amigos e neste lugar absolutamente estranho, com regras e raças que não reconhece, ela inicia de fato a aventura, e assim começamos o jogo.

⁸² <https://theodoragoss.com/2014/10/17/the-heroines-journey/>

4.1.1 - O HERÓI SE AVENTURA NUMA REGIÃO DE PRODÍGIOS SOBRENATURAIS: CAPÍTULOS 1 E 2 - *THE GIRL AND THE FIREFLY E THE QUEEN OF LIGHT*

A segunda fase da jornada é a região de prodígios sobrenaturais comentada por Campbell. Goss nomeia esta etapa como “A heroína deixa sua casa inicial”. Conta a narradora do jogo:

*Não havia como negar,
Aurora, morta estava.
Ainda assim, como num conto de fadas,
Em uma terra estranha ela acordava.*

Vale ressaltar que, nesta fase, tais prodígios nem sempre são, de fato, sobrenaturais. Às vezes a mera saída do ambiente cotidiano já é o suficiente para dar início à jornada. Em *A Pequena Sereia*, por exemplo, o mundo dela é de fato o sobrenatural, e sua jornada acontece no mundo humano, que é apenas uma realidade diferente da dela, sem monstros, magia ou bruxas. Já em *João e o pé de feijão*, seus feijões o levam a adentrar esse mundo extraordinário, com ogros, castelos que flutuam e patos que botam ovos de ouro. Segundo Goss (2014):

Às vezes ela precisa ir embora porque está fugindo de seu pai, como em *Pele de Asno*. Às vezes ela é levada embora, como *Rapunzel*. Às vezes ela escolhe ir embora, como *Bela*, para salvar seu pai e sua família. Se a heroína fica em sua casa, a casa é de alguma forma destruída: O senso de pertencimento de *Cinderella* desaparece quando sua madrasta chega e a faz trabalhar como criada.

Ao longo desta fase de provações temos duas outras etapas comentadas por Goss (2014): “A heroína recebe presentes”, que pode acontecer antes ou depois da heroína sair de seu mundo cotidiano, e no caso de *Aurora* acontece depois, assim que ela adentra de fato *Lemuria*, e “A heroína encontra amigos e ajudantes”. Os presentes e os personagens são os elementos que permitirão que ela prossiga e consiga terminar sua jornada. *Cinderella* recebe um sapato e um vestido, *Pele de Asno* tem sua capa, a sereia “ganha” pernas para se aventurar no mundo humano. Campbell também cita que nessa fase da jornada o herói se encontra com a figura do guia ou arauto, que irá conduzi-lo para seu objetivo. Aqui, possuímos os dois em personagens diferentes, sendo o arauto a *Dama da Floresta*, que mais tarde descobriremos ser a rainha da luz, e o guia o vagalume *Igniculus*⁸³, que irá levá-la a encontrar a espada que serve como sua primeira arma no jogo e que também será seu acompanhante, auxiliando *Aurora* a

⁸³ Palavra em latim, diminutivo de *ignis*. Significa pequena chama, faísca.

derrotar os monstros que ela encontra pelo caminho. Igniculus também pode ser visto como uma referência ao livro *A Divina Comédia* (1314) de Dante Alighieri, onde no inferno, durante a jornada de Dante acompanhado pelo poeta Virgílio, as pequenas luzes o guiam pela oitava vala infernal. Também Didi-Huberman faz referência a isso em seu livro *A Sobrevivência dos vaga-lumes* (2009), conectando também esta jornada com a do cineasta Pasolini.

É importante ressaltar que para Goss (2014), nesta jornada feminina existe uma instância de colaboração mútua muito mais importante que na jornada descrita por Campbell, onde muitas vezes os heróis são auxiliados por agentes externos sem, contudo, lhes oferecerem nada em troca. O famoso “herói” Teseu, por exemplo, abandona Ariadne após escapar do labirinto com o seu auxílio, ignorando o acordo de se casar com ela, mas na jornada da heroína este tipo de situação geralmente não acontece. Diz Goss (2014): “a heroína os encontra e recruta sua ajuda ao ser gentil com eles, e dar a eles o que precisam. E eles vão ajudá-la mais tarde, quando ela for forçada a deixar sua casa temporária e voltar à sua jornada novamente.”

No jogo, todos os personagens que Aurora “recruta” se juntam a ela após ela ajudá-los de alguma forma. O Golem não consegue juntar sozinho as partes de seu corpo, o gnomo Finn não consegue transformar seu povo que foi amaldiçoado de volta ao normal. O guerreiro Õengus não consegue encontrar o caminho para libertar sua família do labirinto — nem a coragem para fazê-lo... até *NPC's*⁸⁴ como o gigante Magna só ajudam Aurora depois que ela os ajuda de alguma forma. Mesmo seu acompanhante — o vagalume Igniculus — no fim do jogo precisará da ajuda de Aurora para reunir outros elementais como ele, que se encontram espalhados pelo mapa de Lemuria. Isso acontece até mesmo com uma das principais figuras guias de Aurora, a Dama da Floresta, que primeiro é libertada por ela e depois aparece esporadicamente ao longo do jogo para dar a Aurora os meios necessários para que consiga sobreviver neste universo mágico. Para Lewis (2014):

Conforme ela progride pela história, Aurora vai conhecer novos personagens interessantes. ‘Ela está ganhando parceiros que participarão do combate com ela’, Yohalem nos conta. ‘Esse é um jogo sobre crescimento, mas também é um jogo sobre estar junto com outras pessoas, em oposição a seguir sozinho.’ Claro que, assim como na vida real, você está livre para seguir pelo jogo inteiro sem nunca fazer nenhuma conexão, mas o caminho se torna muito mais ameaçador quando você está sozinho. A história muda quando Aurora está sozinha. De acordo com Jeffrey Yohalem, cerca de um terço do jogo simplesmente desaparece. ‘Eu amo isso porque é uma versão em miniatura da vida. Se você seguir a vida sem nunca pedir ajuda para ninguém ela se torna muito mais difícil. Eu acho que os jogos são uma forma de brincar e encenar as situações da vida.’

⁸⁴ Sigla para Non playable character — personagem não jogável

Além dos ajudantes, Aurora recebe também os presentes que comentamos. Ao libertar a Dama da Floresta, ela lhe presenteia logo no início com o poder das estrelas, que dá a Aurora a habilidade de voar, e uma flauta mágica (Figura 17), que assim como a flauta de Tamino⁸⁵, ao tocar lhe permite vencer os momentos de tristeza e consolar outras pessoas que, ao longo da jornada, também se deparam com problemas causados pela dominação de *Umbra* sobre Lemuria⁸⁶. A flauta também serve como motivação para Aurora, principalmente quando ela descobre o sofrimento de seu pai com sua “morte”, o que a faz questionar e querer desistir de sua aventura em diversos momentos da estória.

Figura 17 - Aurora toca a flauta pela primeira vez



Fonte: Jogo *Child of Light* (2014) — Ubisoft Montreal

Além disso, a Dama alerta Aurora sobre sua coroa, que foi um presente de seu pai, e que lhe fornece proteção. Ela nunca deve tirá-la, e futuramente descobriremos o que acontece neste caso.

4.1.2 - O HERÓI ENCONTRA FABULOSAS FORÇAS E OBTÉM UMA VITÓRIA DECISIVA: CAPÍTULOS 3 A 9 - INTO THE WEST; THE DEEP DARK WELL; AN UNEXPECTED REUNION; OF MICE AND MAGNA; THE DUKE AND THE DUCHESS; THE HIGHEST OF THE HIGH E THE PISCEAN AND THE OGRE.

Aqui começa a fase mais esperada de todas as histórias, o caminho de provas. Nesse quesito, nenhuma aventura deixa essa parte da história mais explícita que os famosos 12 trabalhos de Hércules, onde ele, através de 12 desafios propostos pelo oráculo de Delfos,

⁸⁵ Flauta recebida por Tamino para vencer os obstáculos em seu caminho na ópera de Mozart “A Flauta Mágica”.

⁸⁶ https://www.youtube.com/watch?v=9M82RmXsYx0&ab_channel=Hirab

prova sua honra e conquista a imortalidade. Nessa etapa se encontram todos os desafios que o herói vai enfrentar para, enfim, ter a experiência e a força suficiente para lutar contra o chefe final e conquistar a vitória decisiva. Segundo Campbell (1997, p.57):

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosas.

Goss (2014) divide esta fase em quatro partes: “A heroína entra na floresta sombria”, “A heroína encontra uma casa temporária”, “A heroína é testada” e “A heroína morre”. A floresta sombria e a casa temporária podem ser vistos como a própria Lemúria, visto que por mais que o jogo se passe neste universo, no fim Aurora precisa de fato voltar à sua casa original, seu reino na Áustria. Vale ressaltar novamente que “entrar na floresta sombria” não significa sair obrigatoriamente do mundo cotidiano. A própria Goss ao citar Aurora — a do filme da *Disney*, não a nossa — lembra que no caso dela a floresta cresce em torno do castelo, transformando-o completamente, sem precisar levar os personagens para outro ambiente. Já a fase de testes é de fato o desenrolar da jornada, as lutas e provações que a heroína irá enfrentar — por mais simples que possam parecer. Diz ela:

Branca de Neve é testada com os laços, a escova e a maçã. O teste da Bela Adormecida é curto, ela conseguirá resistir a tocar a roca? Mas algumas heroínas passam por longos e agonizantes períodos de provação. A princesa em ‘Os seis cisnes’ não consegue falar por anos, e precisa costurar camisas para seus irmãos cisnes. As provações podem envolver escalar montanhas de gelo, usar sapatos de ferro e lidar com ogros. Até Cinderella precisa voltar para casa até a meia noite. (GOSS, 2014, tradução nossa)

Para superar esse caminho de obstáculos Aurora precisará de ajuda. Logo no início do capítulo 3, *Into the West*, ela e Igniculus encontram *Rubella*⁸⁷, uma acrobata de circo que também é uma personagem jogável, que irá auxiliá-la nos combates ao longo do gameplay. Rubella é uma personagem cuja mecânica principal é curar os outros e está em busca de seu irmão *Tristis*⁸⁸, outro artista de circo que encontramos já próximo ao fim do jogo.

Rubella usa como motivo para se juntar à aventura uma carta que recebeu dele onde ele se pergunta “*To Laugh or not to laugh? that is the question*”⁸⁹ (Rir ou não rir, eis a questão), o que a deixa muito preocupada, visto que ambos são artistas de circo. Um detalhe importante sobre Rubella é que ela passa o jogo inteiro tendo problemas em traduzir as

⁸⁷ Palavra em latim, diminutivo de *rubeu*. Significa pequeno vermelho.

⁸⁸ Palavra em latim. Significa triste, infeliz, desventurado.

⁸⁹ É uma clara referência à frase de *Hamlet* “*Ser ou não ser, eis a questão*”

palavras e sendo corrigida por Igniculus, já que ela e seu irmão se comunicam em latim e não têm costume de falar no dialeto “normal” de Lemúria. Novamente o auxílio mútuo de Aurora é importante, pois ao ler a carta de Tristis descobrimos que ela também sabe falar latim, que se torna, portanto, um dos meios de comunicação entre os personagens. Esse também é outro elemento que nos leva a perceber a tentativa dos autores de tornar a história um conto “antigo”, assim como ouvimos em *A Bela e a Fera* (1991), *A tale as old as time*⁹⁰.

O latim atualmente é considerado uma língua morta, que sobrevive através das línguas “latinas” como o italiano e o espanhol, e não é falado em nenhum lugar do mundo — com exceção do Vaticano⁹¹ — desde o final da Idade Antiga. Nesse sentido, podemos perceber que seu uso em mídias ficcionais aparece como uma forma de apelar à tradição e de trazer certa validação àquele conteúdo fantasioso. Oliveira (2017, p.2193) comenta sobre este tipo de utilização ao citar seu uso nos livros e filmes de *Harry Potter*:

As produções cinematográficas tornaram-se um sucesso em meio aos jovens. Nisto, o latim também complementa o tom épico dado ao cenário do filme, no qual características da cinematografia lembram-nos o período medieval: castelos, soldados com armaduras etc. Remete-nos, pois, ao período medievo em que esse idioma era falado. A autora também desconstrói a imagem de que bruxos, magias, poções etc. são elementos assustadores, despertando na juventude o desejo de ser como um bruxo do bem que profere feitiços em latim. A partir disso, literatura e cinema se cruzam dentro da ficção de Rowling. As criações propagam o aviso de que essa junção precisa ser analisada e valorizada. Afinal, o latim, língua do Lácio, quando estudado traz consigo a beleza do Império Romano e todo seu leque estético cultural.

Depois de nosso encontro com Rubella, ainda no capítulo 3, Aurora então derrota um gigante — o primeiro *boss* do jogo — e ganha acesso a uma nova área do mapa, *The tree of Thorns* (A árvore de espinhos), onde ela irá de encontro a outro personagem — o Golem. Aqui, a possibilidade de completar a missão dele e procurar suas partes do corpo trará para a *party*⁹² outro personagem jogável, que mais pra frente será extremamente necessário por ser o único *tank*⁹³ do jogo neste início (o outro, Òengus, só vai ser desbloqueado em uma missão já próxima ao final). Uma observação interessante é que ao longo do jogo o Golem (assim como o homem de lata do mágico de Oz) se questiona diversas vezes sobre a possibilidade de encontrar um coração, já que por ser feito de pedra não possui esta parte do corpo. É mais uma referência literária com a qual nos deparamos ao longo da aventura. Também o nome do

⁹⁰ Uma história tão antiga quanto o tempo.

⁹¹ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Latim>

⁹² *Party* é um termo utilizado principalmente em jogos de RPG, que se refere ao grupo de personagens/aventureiros que parte rumo à aventura.

⁹³ *Tank* é um termo utilizado para denominar personagens cuja força física é o principal atributo, feitos para aguentar receber muito dano.

guerreiro Òengus é uma referência a um deus irlandês da juventude, do amor e da primavera. Em uma conversa do Golem ao conhecer Òengus, podemos ler:

“Golem: *Your strenght inspires me. (Sua força me inspira)*

Òengus: *Such a compliment is an honor, from one solid like you. (Tal elogio é uma honra, de alguém sólido como você.)*

Golem: *No, I am missing a piece inside, instead I wander. (Não, me falta uma peça dentro, por isso eu vagueio)*

Òengus: *Inside we are incomplete, it is our nature, Keep searching, you are still coming together. (Dentro nós estamos incompletos, é nossa natureza. Continue procurando, você ainda está se encontrando)*

Golem: *How can that be? No piece, never? Then the search will go on forever? (Como pode ser? Nenhuma peça, nunca? Então a busca continuará para sempre?)”*

Ao chegarmos no capítulo 4 — *The Deep Dark Well* — Aurora encontra o gnomo Flinn, derrota outro boss, a cobra de três cabeças (similar à hidra mitológica) e consegue ver seu pai através de um poço, finalmente descobrindo que ele está morrendo por causa da tristeza de sua suposta morte. Aqui, após a missão de salvar os *Cappilli* (os gnomos da aldeia de Flinn), Aurora toca pela primeira vez a flauta que ganhou da Dama da Floresta, que traz um pouco de alívio para seu coração frente a sua incapacidade de ajudar seu pai, pois não consegue retornar para casa. Neste capítulo, também encontramos a sidequest *A odisséia de Aquiles* (Aquilles Odyssey), onde Aurora precisa encontrar o porco de uma *cappilli* que se perdeu pelo mundo de Lemúria, que curiosamente se chama Aquiles.

No capítulo 5 — *An Unexpected Reunion* — encontramos Norah, uma das meio-irmãs de Aurora (Nox) que se junta ao grupo como uma personagem com habilidades de *status*⁹⁴. A personagem futuramente irá acabar traindo a todos e revelando sua verdadeira identidade, o que Aurora falha em perceber justamente por ser uma criança, ainda ingênua e com saudades de casa. Norah também conta a Aurora o que ela precisa fazer para voltar para casa, atravessar o espelho no castelo de Umbra, mas os leva — futuramente — direto para uma armadilha já preparada por ela, Umbra e Crepusculum, para prender Aurora e todos os seus aliados.

Após o encontro com Norah e a exploração das *Planícies de Rambert*, chegamos então ao capítulo 6 — *Of Mice and Magna* — onde encontraremos Robert, outro personagem que vai se juntar à party assim que completarmos a missão de salvar o gigante Magna das aranhas que estão prendendo seu coração, que são o *boss* deste capítulo. No capítulo 7 — *The Duke and the Duchess* — temos finalmente o encontro com Tristis, o irmão de Rubella, que chora

⁹⁴ Ataques de *status* são ataques que não afligem dano físico, mas deixam o personagem atingido com alguma condição que o afeta ao longo do tempo (paralisia, envenenamento, lentidão etc.)

em meio aos destroços do circo que acabou. No fim deste capítulo, Aurora finalmente chega ao espelho no castelo, mas é enganada por Nox e capturada junto a seus amigos.

No capítulo 8 — *The Highest of the High* — navegamos pelo castelo de Umbra e encontramos Òengus, o outro guerreiro *tank* que irá nos ajudar e é o único com a habilidade de atrair atenção e receber dano no lugar dos outros personagens, uma habilidade muito útil principalmente quando estamos lutando com Aurora. Ao fim deste capítulo e enfrentamos Cordelia/Crepusculum, que aparece no formato de um grande dragão negro, e recuperamos o poder da lua, que transforma Aurora em adolescente. No capítulo 9 — *The piscine and the Ogre* — recrutamos a personagem Gen (diminutivo de Genovefa) e descobrimos ao derrotar o *boss* dessa fase — um ogro que tem feito os habitantes da cidade reféns — que seus pais foram mortos e devorados por ele. Resumidamente esse é o nosso caminho de aventuras.

Uma das partes que não mencionamos ainda é a morte da heroína, que normalmente — mas não sempre — acontece nesta fase final da estória. A morte da heroína é uma fase de transição, de resolução de conflitos, onde o herói “renasce” para um novo mundo e encontra o esclarecimento. *A Pequena Sereia* se joga ao mar, *Branca de Neve* é colocada em seu caixão de vidro e *Bela Adormecida* dorme por 100 anos. Mesmo em histórias mais modernas, como no aclamado *Frozen* (2013), a morte da heroína acontece, com Anna tendo seu coração congelado para proteger sua irmã, e a própria Elsa em *Frozen 2* (2019) também sendo congelada por descobrir os segredos de um lugar em que ela não deveria ir. Mas e Aurora? Chegamos enfim à parte onde o herói encontra sua vitória decisiva, que explicaremos a seguir por se tratar do encerramento enfim do jogo.

4.1.3 - O HERÓI RETORNA DE SUA AVENTURA COM O PODER DE TRAZER BENEFÍCIOS A SEUS SEMELHANTES: CAPÍTULO 10 - *THE LOWEST OF THE LOW*

Goss (2014) divide esta etapa em duas, “A heroína encontra seu verdadeiro parceiro” e “A heroína encontra sua verdadeira casa”. Em um futuro estudo, acrescenta mais uma: “Os algozes da heroína são punidos”. Mas primeiro, neste capítulo, temos a aguardada morte da heroína — novamente — e seu desafio final.

No capítulo 10, *The lowest of the Low*, Aurora encontra novamente Norah/Nox, a irmã que a traiu, e ao derrotá-la recupera as estrelas. Contudo, ela se vê perante uma difícil decisão. Chegamos ao grande momento de dúvida do herói, a verdadeira tentação, onde ele deve escolher se retorna ao seu mundo cotidiano da mesma forma que saiu no início da aventura ou

se utiliza o que aprendeu e continua em direção ao seu objetivo. Ao aparecer para vingar suas filhas, Umbra lhe mostra seu pai e diz que ele está morrendo e que se Aurora lhe entregar o sol, a lua e as estrelas, poderá enfim voltar para casa. No início da aventura — como é de praxe — Aurora teria facilmente aceitado essa proposta, mas agora ela se recusa, pois após toda sua aventura de amadurecimento e responsabilidades não pode abandonar os Lemurianos à própria sorte. Diante desta escolha, seu pai então morre e ela perde a coroa de proteção que ele lhe deu, sofrendo um ataque de Umbra que a mata. Igniculus então carrega seu corpo até o Altar de Mathildis, o lugar onde começamos a aventura.

Se tratando de um conto de fadas, chegamos na etapa onde achamos que tudo está perdido e não conseguimos imaginar uma saída para nossa heroína. Contudo, quando o corpo de Aurora chega no altar, a Dama da Floresta aparece e finalmente revela sua verdadeira identidade, ela é a mãe de Aurora e verdadeira rainha de Lemúria. (Figura 18).

Figura 18 - A rainha toca a flauta para Aurora



Fonte: Jogo *Child of Light* (2014) — Ubisoft Montreal

Ela toca a flauta — a mesma dada a Aurora no início do jogo — e vemos todo o reino e os habitantes que Aurora ajudou ao longo de sua jornada, seguidos pela própria *party* de Aurora, em uma procissão em direção ao altar. Temos aqui então o segundo renascimento de Aurora. O primeiro acontece quando, ao morrer, ela acorda em Lemuria. O terceiro acontecerá quando ela de fim voltar à Áustria, onde todos achavam que ela estava morta assim como seu pai. Neste momento, a união de todos — junto ao poder das estrelas que ela acabou de conquistar ao derrotar Nox — trazem Aurora de volta à vida, e temos a fase final, onde ela finalmente se transforma em adulta e parte para derrotar Umbra. Umbra aparece então na batalha final na figura de um grande dragão roxo, similar à vilã Malévola de *A bela adormecida*, e ao derrotá-la finalmente concluímos o jogo.

Para Goss (2014), chegamos enfim ao encerramento da aventura. Temos o encontro do verdadeiro parceiro e da verdadeira casa. A parte do “verdadeiro parceiro” não apenas no jogo, mas em diversas histórias pode ser vista como uma metáfora e não necessariamente como uma jornada romântica em busca de amor. Encontrar o parceiro seria apenas uma aliança entre opostos, um encontro com o que lhe falta — e que motivou toda a jornada. Na evolução de Aurora ela encontra a maturidade e assume seu verdadeiro papel liderando o povo. Em histórias mais modernas, como na história de Merida em *Valente* (2012), o encontro final é a reconciliação entre Merida e sua mãe Elinor, e a percepção de que ambas, apesar de opostas, precisam uma da outra para encontrarem a harmonia. Em histórias como *Lilo e Stitch* (2002), *Frozen* (2013) e até mesmo a recente *Dois Irmãos* (2020) o mesmo acontece, o encontro entre opostos a aceitação entre as duas irmãs — ou irmãos — que aprendem que precisam conviver em meio à suas diferenças, e que elas os completam, não afastam. Diz Goss (2014, tradução nossa):

Se você fica desconfortável com a ideia da heroína encontrando seu verdadeiro parceiro (ela realmente precisa de um homem para ser seu parceiro?), você pode pensar nisso como uma metáfora. O verdadeiro parceiro é também o outro lado dela mesma, então a história nos mostra a integração do feminino e do masculino, humano e animal, de lados da personalidade.

Vitorello e Pelegrini (2018, p. 149) comentam sobre essa união de opostos em *Valente*, onde Merida eventualmente precisa aceitar que nem tudo que ela condenava em sua mãe era de fato desnecessário, assim como sua mãe precisa aceitar que ela não será a princesa perfeita destinada a se casar pela paz entre os reinos. A “união por orgulho separada⁹⁵” citada no filme não era o tapete, e sim a relação dela com sua mãe:

Valente contrapõe-se também ao pensamento dicotômico de bem/mal que se faz presente nos filmes das Princesas Clássicas ao apresentar conflitos que se manifestam em diferentes instâncias e por variados motivos, como as exigências dos líderes dos clãs, a cobrança da mãe, a reticência do pai, o feitiço que não sai como esperado, etc., e não na figura vilanesca de uma bruxa ou madrasta que maltrata a princesa por maldade ou inveja. Por fim, nota-se que a importância que a Rainha Elinor dá ao papel de princesa não é decorativo, mas principalmente político e diplomático. A necessidade desse tipo de inteligência é perceptível não somente durante as aulas que Elinor dá à filha, mas também quando Elinor precisa intervir numa discussão entre os clãs e, mais tarde, quando a própria Merida precisa se colocar diante deles.

Chegamos então à última fase comentada por Goss (2014), “Os algozes da heroína são punidos”. A derrota de cada mini-boss e, por fim, a morte de Umbra e suas filhas

⁹⁵ Segundo a bruxa, a resposta para o fim do feitiço estava no enigma: “sina alterada, olhe sua alma, remende união por orgulho separada”.

Crepusculum e Nox dá um fim à aventura. Entretanto, Aurora ainda precisa enfrentar um último desafio — que dessa vez não tem nada a ver com o reino de Lemuria — a enchente que assola seu reino na Áustria e que coloca seu povo em perigo, agora que seu pai morreu de fato. Presenciamos então a última etapa de nosso poema épico:

*The bell tolled six on Easter Sunday.
All looked quite lost.
The people cowered on five hilltops
That were nearly under tossed.
As the icy deep rose to meet them
Who should unexpectedly appear
But Aurora, resurrected
With a host of creatures, queer.
Lickety split, the group split up
And in less than half an hour
Aurora and her friends
Led the people up the castle tower.
They entered to an empty room,
The water lapped at their feet
No way out except to drown,
Their doom they were sure to meet.
But of course Aurora smiled,
Before their eyes, astonished
To a mirror she led them
And they stepped through it instead.
From that day onward in Austria
Only a small island remained
My people safe in Lemúria
Their future, regained.
(...)
Now, my dear, the fire has died,
The night is dark and deep,
Close your eyes, let go
And drift off to sleep.⁹⁶*

4.2 – A JORNADA DA HEROÍNA

Como já comentamos, diversos elementos servem como base para criar uma história que faça jus a uma heroína que seja crível e gere identificação, não seja apenas um

⁹⁶A localização do poema em português no jogo é a seguinte: “O sino marcou seis horas no domingo de páscoa, A situação parecia bastante árdua, As pessoas se abrigavam em cinco colinas, Todas quase cobertas pela água. A água fria ia de encontro, a quem na situação fizesse presente. Eis que Aurora ressurgiu, acompanhada de um grupo bastante diferente. Em um piscar de olhos, o grupo se dividiu. Sem quebrar o elo, Lideradas por Aurora e seus amigos, As pessoas foram para a torre do castelo. Eles entraram em uma sala vazia, A água já batendo em seus pés. Sem meio de sair se não afogando, A sombra da morte abalava suas fés. Mas claro, Aurora sorriu, Na frente de todos, surpresa, Para um espelho ela os dirigiu, E todos atravessaram com presteza. Daquele dia em diante, na Áustria, Há uma ilha pequena e tenaz, Com meu povo a salvo em Lemuria, E seu futuro em paz. E Lemuria começou a crescer novamente, Governada por todos, com paz e justiça pura, E em breve, será a sua vez, princesa, De partir em busca de sua própria aventura. Agora, minha querida, o fogo apagou, A noite é escura e envolvente. Feche os olhos, relaxe, E deixe o sono vir lentamente.”

receptáculo pronto para projetar os desejos que os espectadores — ou interatores — imaginem para ela.

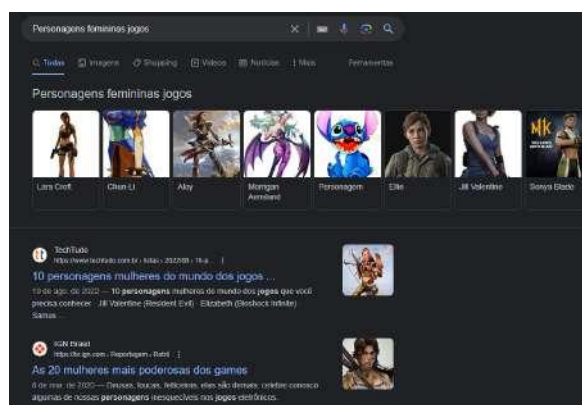
Durante o desenvolvimento do jogo, a criação de Aurora foi questionada diversas vezes para que ela de fato desse voz a uma heroína que pudesse fazer com que as pessoas se identificassem — não apenas admirassem e desejassem. Como já comentamos ao citar o caso de *Never Alone*, é muito difícil encontrar personagens mulheres — e especialmente crianças — nas mídias de forma geral, sendo essa uma parcela da população muito sub-representada. Neste quesito, a criação de Aurora em *Child of Light* veio de encontro ao feliz aumento no número de personagens femininas que temos visto nos videogames. Segundo Grimes (2003):

Ao mesmo tempo, houve uma insurgência significativa de personagens femininas de videogame nos últimos dez anos. De acordo com Provenzo, até 1991, apenas 8% dos videogames continham personagens femininas (mais comumente no papel da “donzela em perigo”). Hoje, porém, 54% dos personagens principais dos videogames são mulheres (SexTV, 10 de novembro de 2001). Apresentando personagens femininas em papéis de protagonistas e heroínas, esses videogames parecem oferecer aos jogadores de ambos os sexos a oportunidade de se identificarem com modelos femininos positivos. Para o número crescente de jogadoras femininas, esses personagens podem fornecer um ponto de entrada para um meio de comunicação, em outros períodos, altamente dominado pelos homens.

Contudo, como já comentamos, esse aumento do número de personagens femininas por si só não demonstra um aumento na representatividade dessa parcela da população. Nos anos 2000, grande parte destas “heroínas” eram aos moldes de Lara Croft e Jill Valentine, mulheres adultas, “superpoderosas” e solitárias, representantes de um ideal inalcançável da mulher perfeita.

Em uma pesquisa rápida pelo google sobre personagens femininas em videogames, podemos ver que todos os sites — e o próprio google — sugerem personagens como Lara (*Tomb Raider*), Jill (*Resident Evil*), Samus (*Metroid*), Aloy (*Horizon Zero Dawn*), Chun Li (*Street Fighter*), e a princesa Peach (*Super Mario Bros*) como exemplos, todas mulheres adultas, sendo a rara exceção a personagem Ellie (*The Last of Us*), que não chega a ser uma criança, e sim uma adolescente (Figura 19).

Figura 19 – Pesquisa sobre personagens femininas em videogames



Fonte: Pesquisa feita no *Google* em 13/01/2024

Child of Light então veio na contramão e foi seguido de outros jogos focados em protagonistas femininas **crianças**, como *Never Alone* (2014) e *Little Nightmares* (2017), tendo sucedido também o famoso *The Walking Dead: Season Two* (2013) que tem como protagonista a menina Clementine. Para Wordsworth (2016):

É Aurora ser ambos, uma criança e uma garota — que realmente diferencia *Child of Light* para nós. Nós já tivemos homens fortes de cabelo castanho e protagonistas femininas sexualizadas por anos — e até um número limitado de meninos em jogos como *South Park*, *Pokemon* e *Ni No Kuni* — jogar como uma garotinha é algo completamente novo para nós. ‘Para mim foi natural que a protagonista do jogo seria uma menina’, disse Plourde. ‘Eu amei o conceito de criar um conto de fadas onde a ‘princesa’ não precisaria esperar pelo príncipe encantado. Isso atualiza os clássicos para o nosso tempo. Encontrar a identidade visual de Aurora não foi fácil. Nós fizemos um monte de desenhos, mas ela sempre parecia ou muito com uma guerreira ou muito com uma boneca. Em ambos os casos isso não era verdadeiro para sua personalidade. Um dia nosso diretor de arte, Thomas Rollus, fez um sketch dela com seis anos de idade e eu imediatamente me apaixonei por ele. Daquele ponto em diante, não havia dúvidas sobre fazer de Aurora um menino ou nada deste tipo — nós tínhamos encontrado nossa heroína.’

Contudo, para além de ser uma personagem mulher, *Child of Light* também apresentou mudanças por dentro em uma questão relativa à própria indústria, tendo diversas mulheres com papéis importantes em seu desenvolvimento. Da equipe principal do jogo, composta por 90 pessoas, 22 eram mulheres (ANEXO 1). Isso ajudou a tornar Aurora de fato uma personagem complexa, que foge do padrão unidimensional de grande parte das super-heroínas, como as dos quadrinhos da *Marvel*, por exemplo. Não estamos afirmando que apenas o fato de ter mulheres na equipe seja um delimitador para criar ou não uma personagem complexa, mas, como citado no próprio caso dos jogos mais recentes de *Tomb Raider*, ter a parcela da população que está sendo representada com decisões ativas na

construção do jogo e de seus personagens ajuda a criar um ambiente que foge da mera representação estereotípica imposta por aqueles que não vivem esta realidade. E afinal, não basta apenas agraciar o personagem com o poder do protagonismo, ele precisa fazer com que desejemos lutar por ele e ajudá-lo a vencer seus desafios. Segundo Bernstein *apud* Howard e Mabley, 1996, p. 54: “[...] o público sente empatia por um personagem não porque esteja sofrendo ou se sentido oprimido e sim pelo que ele está fazendo a respeito”. Para Serge Meirinho (2014, grifo nosso):

Não é tão fácil criar personagens femininas fortes que não são — me desculpem a expressão — ‘homens com peitos’. Era uma preocupação real para a equipe que não caíssemos no estereótipo da ‘donzela em perigo’. Brianna me desafiou neste tópico específico. Ela queria ter certeza que tínhamos personagens reais e não apenas estereótipos. No começo, a aparência de Aurora era a de uma fada clássica na adolescência. Depois, Vivian testou uma versão com 12 anos de idade, mas a personalidade dela não estava clara o suficiente. Então eu tentei uma versão jovem adulta, realmente uma Tinker Bell superforte [ele usa a expressão *kick ass Tinker Bell*], mas ela acabou parecendo uma típica ‘guerreira mulher’ padrão. Nós nos sentimos um pouco perdidos em nossa quest para encontrar Aurora, então eu revisei a ideia original de Patrick: uma pintura do ilustrador Sueco John Bauer, que representava uma garota frágil no meio da floresta. Eu desenhei algumas iterações de uma pequena menina (aquela na colina próxima ao altar), Thomas adicionou uma pose legal e uma espada muito grande e BAM! Ali estava ela! Depois disso eu desenhei a imagem de Aurora em três idades diferentes. **O que confirmou nossa escolha foi que as mulheres da equipe gostaram dela sem nenhum “sim, mas...”**.

Aurora nunca foi pensada, de fato, como uma heroína de ação — como as protagonistas da maioria dos videogames estrelados por personagens mulheres. Assim como Nuna (*Never Alone*), seu poder também está na fragilidade em que ela se encontra, o que apresenta aos jogadores um verdadeiro desafio, afinal, como aquela frágil criança vai enfrentar uma floresta desconhecida? Dentre a porcentagem de 54% de protagonistas femininas citadas por Grimes (2003), sua grande maioria são essa mulher hipersexualizada, forte, agressiva — e objetificada. Ao analisar três heroínas de grandes franquias de jogos (Samus em *Metroid*, Jill Valentine em *Resident Evil* e Alex em *Eternal Darkness*), ela comenta:

Com base nos três jogos aqui estudados, um padrão emergente da protagonista feminina ideal é claramente identificável. A heroína de ação segue os ideais de beleza ocidentais: caucasiana e magra, com traços faciais simétricos. Ela também concorda com a proposta de Markula de que os ideais corporais contemporâneos são “aerobizados”, com musculatura leve, mas tonificada, nos braços e pernas. A heroína de ação ideal ocupa uma profissão tradicionalmente percebida como masculina. Isso a identifica ainda mais como inteligente, determinada e durona. Ela usa armas — geralmente uma pistola — e se envolve em atos de violência e agressão. Uma análise mais profunda dos resultados também revela uma possível correlação entre a aparência visual/física e os estereótipos de gênero dentro da narrativa. Quanto mais sexualizada a personagem é visualmente (ou seja, na

aparência física), mais sua personagem adere e é submetida a noções estereotipadas sobre papéis e ideais de gênero. Em extremo do espectro está Samus, completamente envolta em armadura e quase totalmente livre de estereótipos de gênero, enquanto no outro extremo encontramos Jill, cujos atributos físicos e sexualidade exagerados coincidem com casos de dominação e abuso físico masculinos. (GRIMES, 2003, tradução nossa)

Ao contrário destas — que normalmente já começam sua aventura sendo excelentes em seu ofício — ao acordar no lugar desconhecido, o primeiro objetivo de Aurora é encontrar uma forma de voltar para casa e encontrar seu pai, mas ela não possui os meios para fazê-lo. Sendo uma criança, ela chora, reclama, é um pouco egoísta e ingênua e essas características ficam claras através dos diálogos que observamos dela com os outros personagens — principalmente os que são adultos — ao longo do jogo. Mas o diálogo — além, é claro, de suas habilidades físicas — é uma das armas principais de Aurora ao longo da jornada. E aqui, ao falar sobre diálogo, podemos também falar sobre a música que ela utiliza para motivar os personagens que estão mergulhados em tristeza a seguirem em frente. Além de estabelecer o tom para a aventura, a música serve como diálogo em muitas situações, especialmente no meio audiovisual. Para Chion (2011, p.14):

A música exprime diretamente a sua participação na emoção da cena, dando o ritmo, o tom e o fraseado adaptados, isto evidentemente em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria, da emoção e do movimento. Podemos então falar de música empática (do termo empatia: faculdade de partilhar os sentimentos dos outros).

Aurora toca a flauta como forma de acalantar os personagens que tiveram seus sonhos destruídos, como o artista Tristis e o arqueiro Robert, mas também como um meio de se libertar e conseguir ajuda. É uma forma universal de se comunicar, sem precisar necessariamente de palavras. No capítulo 8, *The highest of the High*, ao ser presa por Umbra e suas filhas e ser trancada na prisão, é a flauta que traz de volta as memórias ao guerreiro Òengus, levando-o a libertá-la e a ajudá-la a sair e salvar todos os outros. O engenheiro de som Hugo Bastien (2013) comenta sobre como a sonoridade do jogo é importante na caracterização de Aurora e dos outros personagens:

A música adiciona tanto ao sentimento geral de Child of Light e é realmente muito diferente do que estamos acostumados a escutar em videogames. Patrick Plourde, o diretor criativo, queria que nosso jogo fosse um poema jogável e a música nos ajuda a alcançar isso. É às vezes melancólica, mas também é poderosa; você pode sentir a emoção da aventura de Aurora em cada peça de música.

Esse poder de “fala” também se mostra importante se notamos que, como personagem jogável — e sendo a única criança no meio da *party* até a chegada de Gen, próxima ao fim do

jogo — Aurora não é a melhor personagem na maioria dos combates do jogo, exceto em alguns poucos que fazem parte da *quest*⁹⁷ principal. Tirando seu poder de luz, (que só fica realmente forte conforme subimos ele de nível já próximos ao fim do jogo) seus ataques físicos são muito fracos (se compararmos aos verdadeiros *tanks* Óengus e o Golem) e seu *HP*⁹⁸ muito baixo, o que dificulta na hora de usá-la nas batalhas de fato, sendo preferível otimizar o time utilizando outros personagens ao longo da história. A mudança que Aurora tem na narrativa geral é, de fato, através de sua comunicação com os outros.

Voltamos aqui à importância dos ajudantes citados anteriormente por Goss (2014): a própria *wiki* do jogo se refere a Aurora como “A personagem mais fraca em *Child of Light*”⁹⁹. Seu poder que traz mudanças definitivas para a narrativa é conseguir liderar e motivar os outros personagens a seguirem em busca do mesmo objetivo, derrotar Umbra e trazer de volta a paz a Lemuria. Isso fica bem claro nas cenas em que ela recruta os outros personagens para se juntarem à *party* e juntos seguirem na aventura, e nestes momentos em que sua canção acalenta os outros em meio aos momentos de tristeza. Além disso, enquanto os diálogos são obrigatórios — você pode escolher recrutar ou não algum personagem, mas a comunicação entre eles é automática — em nenhum momento o jogador é obrigado a utilizar Aurora durante as batalhas, podendo substituí-la por qualquer outro personagem.

Como citamos anteriormente, essa é uma mudança que vinha acontecendo de maneira lenta já a algum tempo, e que se tornou mais perceptível nas mídias a partir do lançamento cinematográfico de *Nausicaa do Vale do Vento* (1984). Nausicaa adota a não violência e o diálogo para resolver os conflitos (embora não esteja alheia a usar violência quando necessário, como quando invadem seu reino e matam seu pai), demonstrando sua personalidade por vezes impulsiva e desafiadora, mas não dicotômica — exclusivamente agressiva ou fria e calculista. Ela se opõe ao famoso estereótipo da *Final Girl*¹⁰⁰ proposto por Carol Clover e presente nas heroínas que citamos como Lara Croft e Samus Aran. Para Grimes (2003, tradução nossa):

Samus tipificou a noção de Tasker de que heroínas de ação que operam dentro das convenções de um gênero predominantemente masculino tendem a se envolver em atividades tradicionalmente masculinas. No papel de caçador de recompensas intergaláctico, Samus se envolveu em atos ilimitados de violência e agressão. Mas

⁹⁷ missão/objetivo.

⁹⁸ Health Points ou pontos de vida. É a sigla utilizada para denominar o número de pontos presentes na barra de vida do personagem.

⁹⁹ <https://childoflight.fandom.com/wiki/Aurora>

¹⁰⁰ Um termo inicialmente utilizado por Clover para classificar as heroínas de filmes de *slasher*, moralmente superiores, solitárias, e que geralmente sobrevivem às provações apenas para serem salvas por um personagem masculino no final — o que é comum, mas não é regra, visto a classificação de Ellen Ripley (*Alien*, 1979) como *Final Girl*.

enquanto Tasker sugere que as heroínas de ação também emulam comportamentos masculinos, Samus não forneceu nenhuma indicação de atitudes masculinas nem femininas. Ela exibiu pouco ou nenhum medo, dúvida ou surpresa e nunca expressou uma opinião ou pensamento pessoal. A característica mais marcante de Samus continua sendo a falta de personalidade e de profundidade emocional. Por outro lado, as demonstrações excessivas de emoção e comportamentos tradicionalmente “femininos” de Jill são o que a diferencia dos outros personagens do jogo. Embora todos os personagens de Resident Evil exibissem algum grau de medo e estresse, as reações de Jill eram invariavelmente mais dramáticas e fora de controle. A comparação direta entre a jogabilidade de Jill e a de Chris mostrou que em quase todos os casos em que Jill mostrou fraqueza (seja física ou emocional), Chris triunfou. Onde Jill foi resgatada, Chris foi o salvador. Enquanto Jill correu para seu parceiro em busca de ajuda, Chris enfrentou o desafio sozinho. O fato de Jill ser fisicamente mais fraca do que os seus companheiros masculinos apenas contribuiu para uma imagem geral de vulnerabilidade. Ao contrário de Jill, Alex foi retratada como composta e enérgica. Sem parecer impessoal e desapegada (como Samus), Alex manteve o controle de seu estresse e medo. Ela era emotiva, mas também bastante estável: exibia coragem e determinação em situações em que os seus companheiros masculinos perdiam o controle. No entanto, ela também foi sujeita a uma série de interações de gênero, que foram meramente reforçadas pela predominância de personagens masculinos no jogo. Como em *Resident Evil, Eternal Darkness* apresentou sua protagonista feminina como uma minoria em um mundo composto quase inteiramente por homens.

Além disso, outro detalhe importante é a personagem não estar em um ambiente cercado por homens, caindo nos exemplos que citamos anteriormente em que sua personalidade “desafiadora e agressiva” é creditada à influência deles sobre ela. Essa personagem que “não é como as outras garotas” por ter crescido com um pai, um irmão, um amigo e não ter a influência de outras mulheres em sua vida. Isso também nos lembra do famoso *Teste de Bechdel*, muito utilizado nas análises cinematográficas, que questiona se as personagens mulheres, quando existem, conversam entre si e se falam sobre alguma coisa alheia aos homens e relacionamentos amorosos.

Nausicaa, por exemplo, embora esteja cercada por vários personagens homens, está em um ambiente onde outras mulheres ocupam posições de poder — como a princesa e antagonista Kushana — e não são vistas como exceção à regra. Da mesma forma, toda a jornada de amadurecimento que vemos acontecer com Aurora é permeada também por personagens mulheres — como Rubella, a primeira ajudante que a encontra durante a aventura, sua irmã Norah, que inicialmente parece ter uma relação de amizade com Aurora, e Gen, a outra criança que se junta à *party*. Vale ressaltar que a própria Nausicaa foi uma inspiração direta para os desenvolvedores do jogo, citada pelo diretor de arte em uma entrevista para o blog oficial dos desenvolvedores do jogo e aparecendo até mesmo em uma skin de DLC de Aurora chamada *Princess of the Wind* (Figuras 20 e 21). Disse Rollus (2013):

A ideia de Patrick era de brincar com uma arte conceitual de Amano. Nós estávamos realmente inspirados pela era de ouro da ilustração com artistas como John Bauer ou

Arthur Rackham. Não vou negar minha admiração por Miyazaki, já que Laputa e Nausicaa tem um papel grande em nossas inspirações. Aurora possui algumas das características de Nausicaa, inclusive.

Podemos notar as semelhanças entre as duas não apenas visualmente, mas também em questão de personalidade. Segundo a *wiki*¹⁰¹ de Nausicaa:

Embora seja uma lutadora habilidosa, a Nausicaã de Miyazaki é humana e pacífica. Ela tem um dom incomum para se comunicar com insetos gigantes e é conhecida por sua empatia com animais, humanos e outros seres. Como uma garota inteligente, Nausicaã explora frequentemente os desertos tóxicos que cercam os reinos e conduz experimentos científicos na tentativa de definir a verdadeira natureza e origens do mundo tóxico em que vive. Suas explorações são facilitadas por sua habilidade em ‘andar no vento’; voando com uma avançada nave semelhante a um planador chamada Mehve, equipada com um motor a jato.

Figura 20 - Visual da princesa Nausicaa no filme e quadrinho Nausicaa do Vale do Vento



Fonte: *Concept art* oficial de Nausicaa publicado pela página do facebook *Studio Ghibli Brasil*

Figura 21 - Aurora com a *skin* opcional Princesa do Vento



Fonte: Arte oficial do jogo feita pelo artista Serge Meirinho

¹⁰¹<https://ghibli.fandom.com/wiki/Nausicaa>

Além disso, como já comentamos brevemente, a progressão de Aurora ao longo do jogo, *upando* não apenas seus pontos e habilidades, mas evoluindo fisicamente, começando como uma criança e terminando como adulta (Figura 22), ajuda a fornecer essa ideia de uma personagem mais crível, de fato sujeita aos acontecimentos da trama, e não invencível e solitária, fugindo do estereótipo utilizado na personagem Lara Croft, por exemplo, uma *bombshell*¹⁰² com habilidades super-humanas.

Também é comentado pelos desenvolvedores que inicialmente Aurora seria uma adolescente elfa, mas isso foi mudado ao longo da construção do jogo justamente para evitar que ela caísse no estereótipo da princesa guerreira — mais conhecido pela personagem Xena de *Xena: A princesa guerreira* (1995).

Figura 22 - Evolução de Aurora ao longo do jogo (com a *skin* padrão)



Fonte: *Concept art* de Aurora feito por Serge Meirinho

Segundo Rollus (2014, tradução nossa):

Você pode ver a progressão dela através de sua aparência e suas roupas. Ela cresce de uma garota pequena com um vestido simples para uma mulher elegante inspirada por estilistas. As estampas em seu vestido são tiradas do brasão de Lemúria: a cerejeira que representa o renascimento. Mais tarde nós adicionamos a flor de lótus para representar calma e beleza.

Também completa Meirinho (2014):

Nós já tínhamos brincado com a ideia de ver Aurora em vários estágios de sua vida. Quando você adiciona também os elementos de RPG e as mecânicas de aumento de nível, parece quase natural aumentar sua idade a cada nível que ela sobe. Além de ser uma metáfora visual para os dois, videogames e contos de fadas, é simples, clara e incomum!

¹⁰² O termo *bombshell* (bombástica) é precursor do termo *sex symbol* (símbolo sexual) e era utilizado para descrever ícones sexuais femininos populares.

No começo do jogo, a espada que Aurora ganha da Dama da Floresta é claramente muito grande para seu tamanho, o que faz com que seus ataques sejam fracos e pouco efetivos. O jogador pode observar claramente que ela possui dificuldade para levá-la. Ao vencer o primeiro *boss* e conseguir o poder das estrelas de volta, Aurora consegue asas de fada, e a habilidade de voar, o que facilita sua jornada pelo mapa. Quando vence *Crepusculum* no capítulo 8 — a primeira das filhas de Umbra — e obtém a Lua, Aurora então cresce e sua aparência se torna a de uma adolescente (De acordo com um post feito por Meirinho, nesta fase ela tem 15 anos¹⁰³). A espada agora não parece mais gigante e ela tem mais facilidade de utilizá-la em combate. Ao enfim obter o Sol, Aurora finalmente chega à idade adulta, seu rosto se torna mais maduro e seus cílios e cabelos são longos. Seu vestido agora é branco, como o de sua mãe.

Como citamos anteriormente, um dos elementos importantes na construção desta jornada da heroína é, de fato, a inclusão de mulheres com poder real de decisão durante a construção do jogo, como a programadora chefe Brie Code e as *game designers* Aurelie Débant e Mélissa Cazzaro. Debant e Cazzaro (2013, tradução nossa), comentam sobre como foi essa experiência de ter mulheres na equipe de desenvolvimento do jogo, ajudando a definir a personalidade e aparência de Aurora, bem como sua relação com os outros:

Mélissa: Neste projeto, nós não nos prendemos no fato de ‘Eu sou uma mulher solitária’ porque há outras ao nosso redor. Também, como mulheres, nós geralmente compartilhamos as mesmas preocupações e experiências, então é realmente agradável trabalhar com pessoas que vivem a mesma realidade que você.

Aurélié: Eu acho o grande número de mulheres (comparado à minhas experiências profissionais prévias em outros estúdios) realmente agradável na experiência do dia-a-dia. Eu gosto de como parece natural e ninguém fica fazendo perguntas sobre isso! Mais mulheres na indústria é uma coisa boa, e eu espero que ela continue crescendo neste sentido.

Esse aspecto se torna importante como significante em uma indústria que tem finalmente sido impulsionada na direção da diversidade, e é também uma forma de incentivar cada vez mais mulheres a ocuparem esses espaços de liderança, o que felizmente tem acontecido com maior frequência. No Brasil, por exemplo, segundo o censo realizado pelo Ministério da Cultura, entre 2014 e 2018 o número de mulheres que fazem parte da indústria de jogos aumentou de 15 para 20,7%¹⁰⁴. Já nos Estados Unidos, o número de desenvolvedoras

¹⁰³

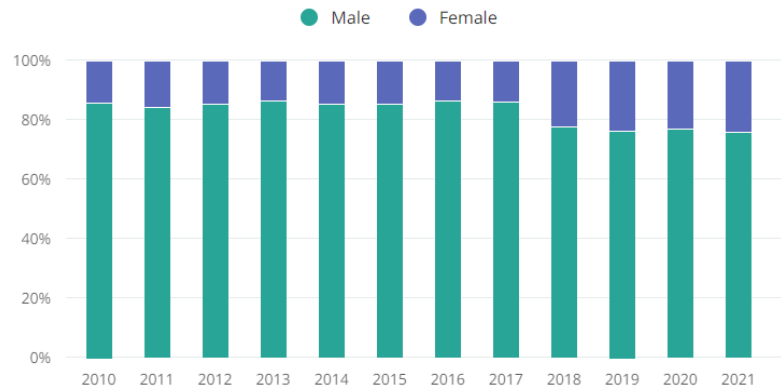
<https://www.behance.net/gallery/14506365/CHILD-OF-LIGHT-VIDEO-GAME-MAIN-CHARACTER-DESIGN>

¹⁰⁴

https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/economia/2018/10/01/internas_economia,709274/participacao-feminina-no-mercado-de-jogos-cresce-38-em-quatros-anos.shtml

chega a 24% (segundo pesquisa realizada em 2022) e teve um crescimento significativo a partir de 2017 (Figura 23).

Figura 23 - Número de desenvolvedores homens e mulheres nos Estados Unidos entre 2010 e 2021.



Fonte: Pesquisa realizada pela empresa Zippia, disponível em:
<https://www.zippia.com/video-game-developer-jobs/demographics/>

Como comentamos no caso de Lara Croft, esse olhar ajuda a afastar a personagem da ideia de um símbolo a ser admirado, protegido, projetado pelo desejo dos outros e a torna uma personalidade por si só, com poder de agência real na narrativa. Não basta ser um jogo “com uma protagonista feminina”, é necessário que essa protagonista de fato ajude a quebrar os estereótipos que temos visto serem propagados na mídia ao longo dos anos, afinal, do que adianta descobrirmos apenas no final de *Metroid* (1986), se cumprirmos condições específicas do jogo, que a personagem Samus Aran é uma mulher, se o jogo se refere a ela como homem durante toda a sua duração? No próprio folheto do jogo — que compõe a narrativa, como já comentamos, a tradução enuncia:

O caçador espacial escolhido para esta missão é Samus Aran. Ele é o maior de todos os caçadores espaciais e completou com sucesso inúmeras missões que todos pensaram ser absolutamente impossíveis. Ele é um ciborgue, seu corpo inteiro foi cirurgicamente reforçado com robótica, dando a ele superpoderes. Até os piratas espaciais temem seu traje espacial, que pode absorver qualquer poder dos inimigos, mas sua verdadeira forma é cercada de mistérios.¹⁰⁵

Vale ressaltar que este também é um problema de tradução, que reflete bem a visão ocidental que vigorava no momento. A língua japonesa é neutra, não possui pronomes indicadores de gênero, contudo, na tradução americana — que é a que temos acesso — podemos inferir que os localizadores assumiram que por se tratar de uma personagem forte e

¹⁰⁵ https://metroid.fandom.com/wiki/Samus_Aran?file=SamusMalePronouns.png

que combate inimigos no espaço era, portanto, um homem (já que toda a tradução se refere à personagem com o pronome *he*, ele).

Contudo, para além da presença de um grande número de desenvolvedoras, artistas, engenheiras e outras mulheres na construção do jogo (cerca de 1/3 da equipe foi feminina), outros aspectos do jogo são relevantes e chamam nossa atenção em sua construção que buscou criar este conto-de-fadas moderno. Falaremos mais sobre isso no próximo tópico.

4.3 – ASPECTOS DO DESENVOLVIMENTO DO JOGO:

4.3.1 – UTILIZAÇÃO DA FALA EM VERSOS E POEMAS:

Um elemento que chama muita atenção ao longo do jogo, para além da utilização do latim, é a fala versada — muitas vezes em forma de poemas — tanto nas *cutscenes* quanto nos diálogos entre os personagens. Essa fala ajuda a trazer um ar de ludicidade e foi um dos pontos principais na escrita do roteiro, segundo o criador e roteirista Jeffrey Yohalem. A busca pela escrita de um verdadeiro poema épico foi um grande desafio, que felizmente também se manteve no esforço dos tradutores ao localizarem o jogo para diferentes línguas. Segundo o diretor e roteirista Yohalem (2014):

As regras da forma de balada se tornaram meu editor de muitas formas. A contagem restritiva de sílabas e o esquema de rimas me forçaram a cuidadosamente destilar e adaptar cada cena. Manter o significado de cada momento poeticamente foi meu maior desafio como escritor até hoje. Estou muito orgulhoso do trabalho que surgiu. Ainda não consigo acreditar nisso, é um poema épico de 200 páginas, mais longo que o roteiro de *Far Cry 3*. É muito empolgante! Nós estamos tentando expandir a mídia interativa ainda mais depois de um ano de arte significativa de *Gone Home*, *Year Walk*, *The Stanley Parable*, *Device 6*, *Save the date* e *Papers, Please*. É um bom timing. Agora se eu apenas pudesse parar de rimar. (Em inglês Jeffrey termina a entrevista também em forma de rima: *It's good timing. Now if only I could stop rhyming.*)

Estruturalmente, um poema épico — também conhecido como epopeia — é um texto narrativo escrito em versos. Ele não se divide em capítulos, mas sim em cantos, e seu protagonista é um herói que supera diversos obstáculos até concluir enfim sua missão — sendo eles também grandes exemplos da Jornada do Herói. Esta jornada épica aparece em diversos clássicos da literatura, como na própria *Divina Comédia*, citada anteriormente. Para Souza (2020):

A epopeia, ou poema épico, é uma estrutura poética, do gênero narrativo. Em resumo, é uma história contada em versos em vez de prosa. Sua origem remonta à Antiguidade e tem o poeta Homero como seu principal nome. Esse tipo de narrativa é marcado por aventuras e heroísmo. Portanto, o principal elemento de uma epopeia

é a presença de um herói como protagonista. Esse herói não é valorizado por suas características individuais, mas naquilo que o torna um representante do povo a que pertence. A epopeia, dessa forma, caracteriza-se como uma narrativa solene que objetiva enaltecer determinado povo com base nos feitos heroicos de seu protagonista. Assim, suas qualidades — pois o herói é um modelo de virtude — são também as qualidades de seu povo. O protagonista heroico das epopeias tem sempre uma missão difícil a cumprir, o que ressalta o seu heroísmo diante das dificuldades extraordinárias que precisa enfrentar para realizar aquilo a que está destinado. Nesses longos poemas narrativos, as grandes aventuras do herói estão também associadas a fatos históricos.

É interessante observar que, como o jogo se passa na Áustria — um lugar real — essa ligação do poema com fatos históricos também tem precedentes. O país é marcado por grandes enchentes — que junto às avalanches são os desastres naturais mais comuns — que afetam a população sistematicamente, justificando também a utilização deste desastre como desafio final de Aurora no jogo, sendo seu maior ato de heroísmo salvar a população em meio a esta situação. O jogo traça um paralelo com o grande terremoto que aconteceu na páscoa de 1895 em Carniola¹⁰⁶. Segundo Yohalem (2014):

Child of Light estrela Aurora, uma jovem garota tentando encontrar seu caminho para casa depois de acordar no estranho reino de Lemuria. Muito do seu tempo é gasto nessa terra misteriosa, mas Aurora vem de um verdadeiro ducado, Carniola, na Áustria. De acordo com os jornais, um terremoto que atingiu a capital de Carniola em 1895 possui um papel na história do jogo.

Além da relação com fatos históricos, Souza (2020) também especifica como funciona a estrutura narrativa de um verdadeiro poema épico, necessariamente composto pelas seguintes fases (que podemos comparar com a própria organização de *Child of Light*):

- A epopeia não é dividida em capítulos, mas em cantos:

No caso do jogo, apesar de ser dividido em capítulos — para se assemelhar aos livros infantis — cada um deles é estruturado de fato na forma de um canto, um poema, como comentamos anteriormente ao analisá-los separadamente. Segundo Steinman (2014, tradução nossa):

Apesar do esquema de rimas mudar aqui e ali, a grande maioria dos versos compartilha um formato em comum. ‘Eu diria que 95% do jogo é no formato de balada, que é composta por estrofes de quatro linhas com palavras que rimam no final da segunda e da quarta linha’ diz o escritor do jogo Jeffrey Yohalem. ‘Então temos duetos e quartetos para enfatizar essa quebra, que fazem parte do formato de balada’. Mas não confundam baladas com poesias infantis altamente estruturadas ou com o pentâmetro iâmbico rigidamente rítmico (tônico, átono) encontrado em muitos dos poemas de Shakespeare: ‘a forma de balada usa variadas contagens de sílabas iâmbicas’, Yohalem diz. ‘É flexível e construída para longos poemas’. É por

¹⁰⁶https://en.wikipedia.org/wiki/1895_Ljubljana_earthquake

isso que às vezes você vai ver linhas com tamanhos diferentes, ou pares de palavras que não combinam perfeitamente. ‘A forma está de um certo modo a serviço do conteúdo, e até os mestres roubam de vez em quando.’ Yohalem explica.

- No início da obra, há uma proposição ou prólogo, em que a temática e o nome do herói são revelados pelo narrador:

O exemplo mais marcante dessa situação é, obviamente, a mais clássica das epopeias, a Odisseia de Homero. Na tradução brasileira canta Mendes (2009, p. 13): “*De Ítaca reduzi-lo ao seio amigo, **Onde novos trabalhos o aguardavam: De Ulisses condoíam-se as deidades; Mas, sempre infenso, obstava-lhe Netuno (...)***”. Em *Child of Light*, no prólogo contado — ou cantado — em forma de cutscene, temos a revelação da temática e do nome de Aurora, assim como o gatilho para este início de sua aventura, que é sua suposta morte no mundo cotidiano. Diz a narradora:

*Havia na Áustria uma região,
Onde um grande duque governava,
Com Duquesa desconhecida teve **Aurora**,
Filha que ele muito amava.
(...)
Não havia como negar,
Aurora, morta estava.
Ainda assim, como num conto de fadas,
Em uma terra estranha ela acordava.*

- No primeiro canto é também feita a invocação, quando o narrador pede inspiração a alguma divindade, normalmente à Musa:

No jogo, a invocação acontece durante o tutorial, quando Aurora é enviada para a Dama da Floresta e recebe dela os presentes para continuar sua aventura. Ouvimos:

*Dádivas das estrelas e da lua crescente.
Uma rainha de luz governava sua morada,
E toda noite, caminhava em seu palácio,
Seu rosto com o brilho da alvorada.*

Já o lugar de autoridade do narrador, que se estabelece como alguém com propriedade para contar a estória, é revelado apenas quando estamos próximos ao fim do jogo, ao descobrirmos que quem está de fato contando é a própria Aurora, que vivenciou a aventura e narra sua própria experiência em terceira pessoa.

- Na sequência, temos a narração das aventuras do herói:

Essa fase foi comentada por nós ao longo dos tópicos anteriores, mas vale ressaltar que a aventura também volta a ser cantada ao longo dos capítulos, e não acontece apenas em

meio aos diálogos entre os personagens. Ao mudar de área para a *Floresta Mathildis*, por exemplo, enuncia a contadora:

*Aurora seguiu pelos prados sombrios,
Até chegar a uma planície poeirenta.
Buscando em altos e baixos o Sol e a Lua,
seu desespero só aumenta.*

- Por fim, há a conclusão ou epílogo, o encerramento da história:

*E Lemúria começou a crescer novamente,
Governada por todos, com paz e justiça pura,
E, em breve, será sua vez, princesa,
De partir em busca de sua própria aventura.*

Após analisarmos a estrutura, Souza (2020) cita também os elementos que são constituintes destas narrativas épicas:

- O herói (A heroína), protagonista da obra, corajosa e com valores nobres; Aqui representada na figura de Aurora.
- Os obstáculos que a impedem de cumprir sua missão e que ela precisa superar; Que se apresentam na forma dos desafios da jornada, também comentados anteriormente.
- A presença de deuses ou seres mitológicos que auxiliam ou dificultam a vida do herói; Aqui podemos citar tanto a figura da mãe de Aurora, rainha da luz e governante de Lemuria por direito, que a oferece proteção e a guia ao longo da jornada, quanto dos amigos e outras criaturas — como o gigante de pedra Magna — que a auxiliam para que consiga completar os objetivos e passar de fase. Segundo a designer Aurelie Debant (2014):

Cada personagem é realmente diferente e suas razões para se juntar a Aurora em sua missão também são muito diversas. Apenas para nomear algumas, temos Finn, o mago elemental com magias poderosas, Norah que controla o tempo e Ôengus, o lutador que protege seus aliados ao tomar dano por eles. Todos os ajudantes possuem suas próprias características e será de melhor interesse do jogador recrutá-los ao finalizar suas *sidequests* durante as aventuras de Aurora.

- Fatos extraordinários e grandes perigos, que colocam em destaque o heroísmo do protagonista;

Aqui os principais perigos são os “chefões” ao final de cada fase, que são um desafio muito maior às habilidades de Aurora e de seus companheiros, e que na narrativa de fato atrapalham a vida cotidiana dos moradores de Lemúria, como o gigante que mata os pais da personagem Gen ou as aranhas que impedem a montanha Magna de se locomover e guiar os habitantes de *Bolmus Poppuli* a outras regiões de comércio.

- A superioridade humana do herói inspira os leitores ou ouvintes a valorizarem a tradição de seu povo;

Esta superioridade se apresenta novamente na figura de Aurora, que serve como uma heroína feminina criada para gerar identificação e motivar garotas não apenas a jogar videogame, mas a fazerem parte da criação deste tipo de histórias, como já comentado pela programadora chefe do jogo, a canadense Brie Code. Ao escrever sobre o papel das epopeias neste sentido, como importantes geradoras de significado, afirma Goyet (2021, p.275-276, grifo nosso):

Os valores a partir dos quais outrora vivíamos em paz, na maioria das vezes, ainda são aqueles que proclamamos: a audiência está lá no campo do conhecimento e as aparências parecem exaltar o passado. Mas isso não impede que o absolutamente novo se desenvolva, ou melhor, que o novo seja criado ao longo do caminho diante dos olhos do público. Essa é uma das maiores superioridades da epopeia sobre o discurso conceitual: a epopeia tece narrativas e nunca, jamais, aparece como um texto de reflexão. **Seguimos a narração pelo prazer de grandes feitos e grandes lutas, de bons discursos e do funcionamento harmonioso da sociedade. Ao longo do caminho, sem necessariamente pararmos por aí, vemos se articularem posições, se explicitarem e esclarecerem as questões — e a novidade naturalmente toma seu lugar no espírito de todos.** Não importa que o “antigo” raramente seja condenado de forma ostensiva (...) O essencial é que a própria lógica dos confrontos dê origem a posições diferentes, sobre as quais ninguém foi capaz de pensar abstratamente.

Um dos exemplos de como estes questionamentos surgem no jogo de forma bastante velada é na objeção de Aurora a ser chamada — e colocada na posição — de princesa por todos os personagens, exceto por Óengus. Essa informação é melhor explicada na *wiki* do jogo¹⁰⁷:

Aurora frequentemente se torna irritada quando estranhos a chamam de “princesa”, constantemente corrigindo-os ao remover sua falsa coroa e perguntar porque eles não se referem a ela pelo nome apenas. Óengus, contudo, é o único que ela permite que se refira a ela como “princesa”. Quando Finn pergunta porque ela permite que apenas Óengus e mais ninguém a chame assim, ela apenas responde “Porque Finn... é apenas uma expressão”.

¹⁰⁷ <https://childoflight.fandom.com/wiki/Aurora>, tradução nossa.

Ser um poema épico, contudo, também trouxe “problemas” para a equipe desenvolvedora do jogo, principalmente quando falamos sobre localização. Uma das vantagens de ser um jogo feito por uma empresa grande como a *Ubisoft* é a possibilidade de alcançar os mais diversos públicos e mais distantes lugares do mundo, mas isso também torna a tarefa de chegar a estes públicos ainda mais difícil — já que cada cultura tem sua própria linguagem e familiaridades. Sendo um dos aspectos fundamentais do universo narrativo criado, o uso da linguagem não poderia mudar tanto. Mathieu Donsimoni (2014, tradução nossa), o chefe de localização do jogo, comenta um pouco sobre isso:

Alguns jogos possuem roteiros com centenas de milhares de palavras, comparado a isso, nosso jogo não é excepcionalmente grande, então o desafio não é a quantidade. O desafio se encontra no texto ser poético, com estruturas de rimas e nuances sutis. Esse tipo de escrita é uma das mais difíceis de se traduzir. Adicionalmente, por causa da importância que o jogo coloca na escrita, as traduções são mais importantes do que nunca. O texto não está ali só para dar instruções ao jogador ou contar a história; ele é uma grande parte da atmosfera do jogo. Nós queremos dar a cada jogador que escolhe jogar em sua própria língua a mesma experiência que aos jogadores que jogam em inglês. Para conseguir isso, fizemos um grande esforço para manter o estilo poético em todas as versões localizadas do jogo. (...) No fim, todas as línguas têm seus desafios. Poesia não é expressada e sentida da mesma forma em todas as línguas. Tentar encaixar a estrutura de balada de um poema épico localizado no século 19 na Áustria em línguas com uma cultura completamente diferente, como em Japonês, não foi uma tarefa fácil. Em situações como essas, se apoiar no tradutor certo para cada língua é a chave. Nós tivemos que selecionar um tradutor que fosse capaz de recriar alguma coisa significativa e poética em sua própria língua.

Além desta forma de escrita, outro elemento foi muito importante na construção do *gameplay* e deste universo fantástico, o sistema de batalhas, que comentaremos no próximo tópico.

4.3.2 – O SISTEMA DE BATALHA:

Child of Light mistura duas mecânicas de desafios, os puzzles e as batalhas de fato, contudo é o sistema de batalha estabelecido no jogo que serve como forma de dar suporte à narrativa de crescimento de Aurora e dos outros personagens. Os puzzles tornam o jogo dinâmico e impulsionam a exploração, enquanto as batalhas encorajam de fato a sensação de progressão necessária na narrativa. Quando questionado sobre isso, o principal designer de níveis de jogo Pascal Theriault (2014) comentou:

As armadilhas em *Child of Light* precisam levar em conta as habilidades de Aurora: ela pode voar, acelerar em qualquer direção e planar como um helicóptero. Então a maioria das armadilhas são mecânicas e o jogador terá que encarar um desafio rítmico assim como um de manipulação. As armadilhas também são combinadas com outros elementos do *gameplay*, então às vezes você pode desabilitá-las com *Igniculus* ou alterar sua direção de forma a abrir caminho. Às vezes, o próprio

ambiente é feito de armadilhas, então você possui superfícies perigosas como galhos entrelaçados, cercas de espinhos, lava ou bolas de fogo. Cada parte de Lemuria oferece uma direção artística única, que traz uma nova gama de armadilhas com ela. Por exemplo, o jogador terá que lidar com paredes que se estreitam, cristais mágicos que disparam raios ou poços cheios de veneno. Finalmente, querendo aumentar a dificuldade durante o caminho do jogo, nós às vezes adicionamos fortes correntes de ar e água nas áreas, o que aumenta a dificuldade da armadilha ou do nível.

A mecânica padrão dos *RPG's* por si só já possui foco no desenvolvimento de *skills*¹⁰⁸, criando esse sentimento de progressão que vai tornando o jogo cada vez mais dinâmico e encorajando a criatividade — ao menos em jogos com um bom balanceamento de níveis, habilidades, itens, etc. A game designer Aurelie Debant (2014) comenta sobre essa mecânica:

Aurora terá que lutar contra numerosas criaturas e chefes ao longo do jogo. Cada inimigo tem suas próprias forças e fraquezas: uma forte resistência a magia ou a dano físico, uma velocidade alta de ataque, uma fraqueza elemental... Os elementos possuem um grande papel tático durante o combate. Um inimigo pode ser muito vulnerável a um tipo de elemento. Por exemplo, se você der um ataque elétrico em um inimigo de água, ele vai receber muito mais dano do que receberia de um ataque normal. Alguns inimigos também possuem habilidades específicas que lhes dão a habilidade de atacar mais rápido quando estão feridos ou de lançar contra-ataques especiais. Essa diversidade traz muita variedade às estratégias possíveis de combate.

Ao explicitar como esse elemento funciona em *RPGs*, Jacobs (2013, p. 39, tradução nossa) comenta:

Em *Mass Effect 2* e outros jogos com tarefas de assumir papéis, jogos e histórias podem e ocorrem simultaneamente. Missões de lealdade engajam o jogador em uma tangente narrativa opcional, explorando o desenvolvimento de personagem de cada membro da equipe com o jogo como uma tela para ação: o problema de um membro da equipe se torna um problema de Shepard e é tarefa do jogador resolvê-los. A análise de personagens de Jørgensen em *Dragon Age: Origins* e *Mass Effect 2* explica que esse foco narrativo é extremamente útil, que 'ao equipar personagens coadjuvantes com problemas próprios, os jogos têm permitido uma experiência narrativa coerente que depende das motivações dos personagens de apoio ao invés daquela do personagem do jogador.' Claro, Murray está falando mais sobre 'novos formatos de jogos repletos de história' com um escopo mais amplo. Histórias são a razão pela qual *RPGs* são jogados; o jogo é o meio ideal de transmissão. A questão de se é a intenção do desenvolvedor criar um videogame com uma narrativa ou uma narrativa em forma de videogame não é uma grande preocupação. A preocupação é que esses *RPGs*, estes jogostórias ou história-jogos (*gamestories or story-games*) são avaliados em como eles negociam serem os dois ao mesmo tempo, como eles transmitem narrativas através do *gameplay* e como eles fornecem o contexto do *gameplay* via narrativa.

Essa dinâmica entre *gameplay* e narrativa reflete bem a ideia do caminho de provas da jornada, que se exemplifica não apenas no desenrolar da história e dos capítulos, mas também através da mecânica de batalhas por turno. Aurora e os outros personagens, ao cumprirem as etapas do caminho, ganham como recompensa pontos de *XP* — literalmente *experiência* —

¹⁰⁸ Habilidades.

que o jogador pode escolher onde aplicar em um gráfico, favorecendo um ou outro ataque ou atributo, que será melhor de acordo com cada oponente (Figura 24).

Figura 24 - Tela de habilidades desbloqueáveis ao longo do jogo



Fonte: Jogo *Child of Light* (2014) — Ubisoft Montreal

Além disso, a escolha tática de utilizar um sistema de batalhas por turno como nos clássicos *JRPGS*¹⁰⁹ também ajuda a tornar o jogo mais interativo, dinâmico e acessível, dando ao jogador o poder de decisão em cada momento da batalha, para que escolha qual personagem irá atacar, qual poder irá utilizar e qual estratégia se encaixa mais em seu próprio estilo de jogo. Esse sistema lembra bastante jogos como os da saga *Fire Emblem* (1990-), por exemplo, onde o jogador possui um número de escolhas muito diversificado em relação a diversos elementos durante os combates, e é incentivado a analisar com calma as possibilidades e respostas, como num jogo de xadrez.

Embaixo da tela, temos uma linha de ação que se divide entre “espera” e “ataque”, e os ícones de cada personagem se movem em direção ao ataque. Quando a barra chega no ataque o jogador então pode escolher qual movimento irá fazer, se irá trocar ou não de personagem ou se irá apenas se defender e esperar o próximo turno. O problema é justamente essa zona de ataque, porque, estando nela, o jogador pode ser interrompido pelos inimigos e perder seu turno - a vantagem é que ele também pode fazer isso com seus inimigos, e impedir que eles os ataquem. Cada movimento tem seu tempo, velocidade, existem personagens mais rápidos e mais lentos, aqueles que possuem mais força ou mais defesa. O segredo, para o jogador, é analisar qual personagem é mais efetivo contra cada inimigo, e na tabela de habilidades, decidir em qual direção seguir para torná-lo mais otimizado. Além disso, nas batalhas é onde o personagem Igniculus realmente tem um papel importante: ele pode atrasar

¹⁰⁹ Japanese Role Playing Games, em tradução literal, Jogos de assumir papéis japoneses.

os inimigos ou recuperar vida de algum dos seus aliados simultaneamente, não importando se o personagem está na área de espera ou de ataque. Para Kubba (2014):

Não quero exagerar na complexidade do combate; ele provavelmente se aproxima de sistemas mais acessíveis como o de *South Park: The Stick of Truth*, ao invés dos *JRPGs* da velha guarda em que se inspira. Existe um equilíbrio delicado entre acessibilidade e profundidade que *Child of Light* parece buscar, talvez evidenciado pelo seu modo cooperativo. Um segundo jogador pode controlar Igniculus e jogar com ele um pouco como o ponteiro estrela de *Super Mario Galaxy* no mundo de plataforma 2D, vagando pela flora do ambiente para coletar HP e mana. Esse controle, no entanto, é mantido no combate e, como disse Plourde da *Ubisoft*, o sistema de interrupção significa que ele pode ser uma ‘verdadeira reviravolta no jogo’. ‘A ideia por trás da linha do tempo era usar o tempo como um elemento crítico na jogabilidade’, explicou Plourde. ‘Eu queria que os jogadores apostassem em suas escolhas a cada turno. A noção de risco permite escolhas táticas mais profundas do que simplesmente pegar o ataque mais forte e persistir nele. A noção de tempo também foi crítica para o modo cooperativo, permitindo que o segundo personagem possa ser útil na batalha e ao mesmo tempo seja simples. O plano era permitir que um fã de *JRPGs* trouxesse alguém de sua família, mesmo uma criança que não soubesse ler, para compartilhar a aventura, para estar totalmente integrado no gameplay.’

Em adição a esta dinâmica de batalhas, outro elemento que favorece a interatividade do jogador é o “mundo aberto”. Não podemos chamar o universo de *Child of Light* de *open world*¹¹⁰ no sentido dos jogos mais modernos, afinal, as possibilidades de direcionamento são limitadas — Aurora pode voar para a direita, a esquerda, para cima ou para baixo — mas o jogo sem dúvida incentiva a exploração do jogador. As diversas salas secretas, *side quests* escondidas, criaturas estranhas e objetos espalhados pelo mapa — como as *Confissões*, um conjunto de cartas que, segundo os desenvolvedores, funcionam como um spoiler que seria usado para a continuação do jogo, servem para provocar esse desejo pela navegação, capturando a atenção do jogador não apenas para a história, mas para todo o ambiente a seu redor. Segundo Plourde (2013, grifo nosso):

Eu queria fazer esse tipo de jogo porque é o que eu gosto de jogar. Para mim, quando jogo jogos de tiro ou de ação e aventura, parece que estou trabalhando. Então, no meu tempo livre, gosto de jogar *JRPG*'s. Também gostei da ideia de fazer um jogo que tivesse um ritmo diferente. Em um jogo de tiro ou de ação e aventura, você precisa continuar pressionando o jogador com um senso de urgência. **Mas em um título de RPG, o jogador tem uma escolha: ele pode continuar lutando e manter o jogo avançando, mas também pode dar uma olhada ao redor e realmente explorar o mundo.** O combate por turnos também dá ao jogador tempo para pensar sobre suas ações, em vez de ter a jogabilidade centrada em reflexos rápidos.

¹¹⁰ Um jogo “open world” ou mundo aberto é um jogo onde o jogador pode se mover livremente e possui uma liberdade considerável na escolha de como ou quando realizar os objetivos.

Diferentemente de jogos completamente lineares — como no caso de *Sonic*, onde o jogador caminha em direção ao final sem a possibilidade de retornar no mapa — em *Child of Light* o jogador pode transitar entre todas as áreas do jogo quantas vezes quiser, seja navegando pela paisagem ou utilizando o *fast travel*¹¹¹ através do mapa acessado pelo menu. Muitas áreas inclusive incentivam que o jogador retorne depois para explorá-las, visto que na hora em que Aurora às acessa pela primeira vez ela vê coisas com as quais não consegue interagir, como objetos que estão ar no momento em que ela ainda não possui asas, ou baús escondidos em uma área da qual ela precisa fugir naquele momento por estar envenenada.

Além disso, a construção ambiental do jogo foi criada englobando o tal heterocosmo de referências, criando camadas narrativas que geram o sentimento de curiosidade no jogador e apelam para este desejo de navegação pelo estágio. Segundo o designer de níveis Pier Luc Papineau (2013, tradução nossa): “O que faz os níveis brilharem é como eles se conectam com os contos de fadas clássicos. Cada um dos níveis e desafios receberam temas e significado narrativo. Isso torna nosso mundo profundamente poético e satisfatório de se explorar”. Isso foi ainda mais acentuado com a inserção de consultores do famoso *Cirque du Soleil*¹¹² na construção dos estágios. Segundo Lewis (2014):

Cada performance precisa do estágio certo, e *Child of Light* é uma apresentação teatral dos pés à cabeça. Até as arenas de batalha foram especificamente desenhadas para funcionar como um nível operacional, atraindo o foco para certas áreas e personagens. Para ajudar com isso, a equipe fez parceria com o *Cirque du Soleil*. Yohalem ficou mais do que feliz com a colaboração. ‘Eles vieram e nos deram feedback sobre a aparência de certas cenas e certos personagens e as arenas de combate e o posicionamento dos personagens. Nós queríamos um palco de ópera para as arenas de combate e eles realmente nos ajudaram a solidificar o modo com que os personagens são posicionados na tela nos estágios. Eles também foram excelentes consultores em termos de atmosfera.’

Com isso em mente, manter o jogo em 2D também foi uma escolha importante para os artistas da equipe. Trabalhando em camadas separadas — da mesma forma que nas antigas animações da *Disney*, por exemplo — ficou muito mais fácil para a equipe adicionar elementos extras — como o gigante Magna que caminha no fundo da tela no início do jogo — capturando a atenção do jogador e o incentivando a procurar sobre tais elementos sem que isso o distraia do objetivo principal. Essa ideia de uma ópera interativa, da limitação do espaço de um palco onde a ação acontece, reitera o papel do jogo como um videogame “clássico” como os primeiros jogos de plataforma, enquanto chama a atenção para as diversas

¹¹¹ Mecânica que permite ao jogador se teleportar instantaneamente de um local do mapa a outro.

¹¹² *Cirque du Soleil* é uma companhia multinacional de entreteniment sediada na cidade de Montreal, Canadá. Foi fundada pelos artistas de rua Guy Laliberté e Gilles Ste-Croix e é atualmente a maior companhia circense do mundo.

técnicas utilizadas de modo a torná-lo também uma obra artística — e literária. Para o técnico em efeitos visuais Carol Bertrand (2014):

A diferença chave entre os efeitos 2D e 3D é a perspectiva do jogador. Em um jogo 3D o jogador pode mover a câmera então o efeito precisa parecer bom de todas as direções. Em contraste, como *Child of Light* é um *side scroller* 2D, o jogador sempre verá o jogo da mesma direção. Então os efeitos foram feitos como camadas ao invés de algo que possui volume.

Além disso, outras escolhas artísticas também tiveram um papel chave durante este desenvolvimento do jogo, como veremos a seguir.

4.3.3 – ESCOLHAS ARTÍSTICAS NA CONSTRUÇÃO DO *BILDUNGSROMAN*:

Para além das mecânicas, um dos aspectos mais citados por grande parte das análises do jogo é seu visual impressionante, feito como se o jogador estivesse de fato pintando uma aquarela. Para que isso fosse possível, os ilustradores desenharam à mão tanto os cenários quanto os efeitos, que depois foram digitalizados e inseridos diretamente no jogo. Esta foi uma escolha muito ousada e trabalhosa, bem diferente do padrão da indústria de jogos *AAA*¹¹³. Vale ressaltar que esse jogo foi lançado muito antes de *CupHead* (2017) ter seu sucesso estrondoso, que foi celebrado — em partes — por seu estilo de animação tradicional. Rollus (2013, tradução nossa) comenta sobre como esta etapa foi um grande desafio:

A parte mais difícil foi ter consistência entre os ilustradores que trabalham no projeto. Fazê-los desenhar da mesma forma e estilo do jogo foi bem desafiador. Eu incentivei os artistas a começarem do rascunho ao invés de trabalharem a partir de fotos, geralmente o modo que trabalhamos em projetos “triple A”. Eu queria que eles se sentissem mais envolvidos no processo de criação dos diferentes elementos necessários para o jogo (...) Eu tentei dar ao jogador a sensação de estar em um sonho debaixo d’água com os movimentos do cabelo da princesa e o estilo de aquarela.

O ilustrador Rocray (2013, tradução nossa) também comentou sobre o assunto:

É a primeira vez em minha carreira que meus desenhos foram colocados diretamente no jogo! Em projetos maiores, depois que minha proposta é aceita, ela passa para os modeladores e animadores e o resultado é geralmente bem diferente do que eu desenhei. Aqui, em *Child of Light*, é idêntico! Também é muito diferente de criar artes conceituais, porque nós temos muitos padrões para respeitar. Geralmente, você tem mais flexibilidade em elementos como proporções, linhas de contorno, filtros e estilo visual. Quando você integra isso diretamente ao jogo, você precisa se certificar de que todas as imagens se encaixam juntas logo de cara.

¹¹³ São jogos com grande orçamento e equipe, geralmente produzidos por empresas grandes e já consolidadas no mercado como *Ubisoft*, *Nintendo*, *EA*, *Bethesda* etc

Além disso, três inspirações foram primordiais na criação da arte do jogo, e são especialmente marcantes: as artes de Yoshitaka Amano, de John Bauer e de Arthur Rackham. Amano é um ilustrador japonês conhecido principalmente por seus trabalhos nas séries de jogos *Vampire Hunter* e *Final Fantasy* e por sua colaboração com o escritor Neil Gaiman nos quadrinhos de *Sandman*. Ele fez também uma ilustração especial em parceria com a própria Ubisoft para celebrar o lançamento de *Child of Light* em 2014¹¹⁴ (figura 25).

Figura 25: Ilustração em aquarela feita por Amano Yoshitaka (2014)



Fonte: Site Concept Art World

Já John Bauer e Arthur Rackham são grandes ilustradores do fim do século XIX, considerados parte da “era de ouro¹¹⁵” da ilustração infantil. Bauer é mais conhecido por seus desenhos na coletânea de histórias *Entre os Elfos e os Tróis* (1907), e mais recentemente por sua ilustração *Poor Little Bear* (1912), que apareceu no filme *Midsommar* (2019) (Figura 26). Já Rackham teve diversas exposições de seu trabalho em museus como o *Louvre* e é utilizado como referência até hoje por suas ilustrações sobre os contos dos irmãos Grimm e de livros como *Peter Pan* e *Alice no país das maravilhas* (Figura 27):

¹¹⁴ https://www.youtube.com/watch?v=mDqF9Ovi5_s&t=96s&ab_channel=Ubisoft

¹¹⁵ O período entre 1880 a 1930 ficou conhecido como “A era de ouro da ilustração” e foi um período de excelência para as artes gráficas ilustradas devido à facilidade da produção e distribuição em massa, que as tornou baratas e facilmente reproduzíveis.

Figura 26: *Poor Little Bear* (1912) — ilustração de John Bauer.



Fonte: Ilustração *Poor Little Bear* de John Bauer. Coleção privada.

Figura 27: *Alice in Wonderland* (1907) — ilustração de Arthur Rackham.



Fonte: Litogravura colorida feita por Arthur Rackham, 1907. (Historica Graphica Collection/Heritage Images/Getty Images)

Para Plourde (2013), essas referências foram muito importantes ao definir o tom de como o jogo viria a ser, assim como a escolha da escrita em poemas proposta pelo roteirista Yohalem, comentada anteriormente. Ele diz que a ideia para o jogo surgiu ao visitar uma exposição da *Disney* em um museu em 2007 e pensar em como aquilo se transmitiria em um jogo de videogame. As referências à *Disney*, como já comentamos, são inúmeras, seja na abertura em vitrais, no dragão roxo que é o *boss final*, no nome da princesa Aurora e até em seu cabelo vermelho, que flutua pelo vento como o de Ariel em *A pequena sereia*. Segundo Horti (2019, tradução nossa): “Por muito tempo ele esteve bem “enciumado” do modo com que os animadores da *Disney* haviam criado em 2D o cabelo de Ariel em *A pequena sereia* e agora ele finalmente tinha algo similar”.

A remediação entre essas mídias, as ilustrações e os filmes clássicos de animação, tornando o jogo uma verdadeira “obra de arte” pintada à mão ajudam a tornar a imersão do jogador no universo de Aurora, a suspensão da descrença, em uma experiência muito mais peculiar, trazendo um certo conforto aos sentidos. Ao contrário do que acontece em um jogo de guerra — ou assim esperamos — em *Child of Light* o jogador quer fazer parte daquele universo, voar com Aurora e interagir com aqueles personagens fluidos e diferentes. Para Ingenito (2019), que fez a *review* do jogo para o site *IGN* e deu a ele a nota 93/100:

Elegância. É uma palavra que raramente considero aplicável quando se trata de videogames, mas não há melhor maneira de descrever o que a Ubisoft alcançou com *Child of Light*. Com seu estilo de arte pintado à mão e designs de personagens encantadores, ele habilmente evita as minas terrestres de estereótipos que ocupam o cenário do RPG há quase uma década. (...) De uma tela à outra, *Child of Light* aposta totalmente na sua estética artesanal. Cada cenário deslumbrante em aquarela parece pronto para ser emoldurado e pendurado em uma galeria de arte. Isso não se deve estritamente ao alto nível de qualidade geral, mas também à sensação calorosa dos personagens e ambientes. Silhuetas escuras de árvores antigas e retorcidas percorrem o primeiro plano, adicionando uma sensação de profundidade às florestas pitorescas, e cavernas opressivamente sombrias dão lugar a imponentes moinhos de vento em meio a encostas onduladas. Cada área possui uma beleza rara e naturalista que as palavras honestamente falham em traduzir. (...) A transformação de Aurora de criança assustada em heroína de sua própria história é enquadrada de maneira semelhante por conflitos filiais, fazendo com que sua jornada pareça profundamente pessoal, apesar dos traços largos com os quais é pintada. Essa sensação de calor e sentimentalismo pode ser vista em todos os aspectos de *Child of Light*, desde os retratos dos personagens nos menus até as adoráveis e detalhadas animações de ataque em batalha. O resultado final é uma experiência que parece menos uma fantasia poderosa e mais uma lembrança querida de uma história para dormir que ouvimos na infância.

A ênfase do jogo no que chamamos de *visual storytelling*¹¹⁶, muito admirado em jogos independentes como *Gris* (2019), se coloca aqui como um ponto chave para entendermos porque a arte de *Child of Light* e suas referências foram de fato tão importantes. É uma narrativa visual, de fato, composta por diversos elementos que contam a história, tanto de Aurora quanto do universo de Lemuria, que não é um sonho — embora pareça ser — é um lugar real com habitantes e organizações próprias. Essa gamificação (um tipo específico de remediação, proposta por Krzywinska (2015) e citada por Ensslin (2016)) nos ajuda a entender essa utilização:

‘Descrevendo o processo de adaptação de um texto, atividade, gênero, modo ou estilo em forma de jogo’ na suposição de que os jogos ‘têm a capacidade de adicionar uma nova dimensão [um tipo específico de] arsenal de efeitos ficcionais’. O que é distinto nos jogos em oposição à ficção impressa ou ao filme é o que Krzywinska chama de aquele todo importante ‘elemento experiencial de “fazer”’, o fato de que para que qualquer significado narrativo ou retórico procedural surja os jogadores têm que fazer as coisas acontecerem no mundo do jogo, navegando e interagindo com vários elementos do ambiente do jogo.

¹¹⁶ Contação de histórias visual.

Vemos Aurora aqui como uma verdadeira personagem criada aos moldes do *bildungsroman* que já citamos, a *narrativa de formação*, desenvolvendo suas habilidades sociais e amadurecendo ao longo do processo e da aventura. Como comentamos sobre sua evolução — tanto física quanto mental — ao falar sobre a jornada da heroína, isso se reflete, de fato, na representação visual que ela tem ao longo do jogo e também na representação ambiental que a rodeia. Para Ensslin (2016), o cronotopo Bakhtiniano, o contínuo espaço tempo que nos é familiar através do *bildungsroman*, se faz presente através destes mundos imaginários, que o jogador precisa explorar para enfim amadurecer: o mundo do personagem e simbolicamente o do próprio jogador (que desenvolve as habilidades para conseguir passar de fase). Diz ela:

Como mencionado anteriormente, o amadurecimento do jogador é novamente concebido duplamente: no nível operacional, através do domínio das habilidades necessárias para completar o jogo com sucesso (em diferentes graus de dificuldade e abstração) e no espiritual e filosófico evocados pela percepção multissensorial e jogabilidade cinética.

As referências visuais, portanto, não agem apenas como uma forma de evocar livros ou filmes sobre contos de fadas e trazer familiaridade para o jogador, mas como uma metáfora do próprio amadurecimento que está sendo construído, capítulo por capítulo. Os próprios desafios deixam de ser apenas navegar pelo ambiente sem dar de cara com monstros e passam a envolver atravessar cascatas, acertar o *timing* para passar por túneis de vento e combinar a ação de Aurora com a de Igniculus para conseguir abrir portas e acessar certos locais, tornando-se mais desafiadores à medida que a personagem cresce e sobe de nível.

A menininha que retirou uma espada gigante de uma pedra agora a segura em uma das mãos com facilidade. O ambiente hostil onde os monstros poderiam matá-la com um ataque agora não oferece mais nenhum desafio — mas também nenhuma grande recompensa. O mapa que acessamos depois de completar certos níveis se torna, na verdade, um *memento mori*, uma reflexão sobre a mortalidade que não nos aflige mais no passado — apenas no futuro. Vemos a fragilidade de Aurora ser substituída aos poucos pela autoconfiança, e a garotinha que chorava pela falta do pai agora precisa escolher deixá-lo morrer para que sua população tenha chance de uma vida melhor.

A história se reflete em diversos detalhes, da criação do universo ao nome dos locais por onde Aurora navega, aprofundando realmente esta construção narrativa visual. Isso se apresenta até mesmo no recrutamento de aliados durante o jogo, que, como comentamos,

sempre precisam da ajuda de Aurora antes de se juntar à *party*. Um olhar mais atento nos leva a perceber, por exemplo, que Norah é a única que ao se juntar à equipe não precisa que seja completada nenhuma *quest* ou objetivo, o que nos dá um *insight* do que virá depois, afinal, mesmo nos contos de fadas nada nunca vem de graça. É a união entre texto, imagem, som e mecânicas que torna esta aventura *interreativa* de fato completa.

4.4 – PRODUÇÃO, DISTRIBUIÇÃO E RECEPÇÃO:

Não pretendemos fazer uma análise de recepção do jogo de fato — isso seria motivo para outro trabalho, quem sabe — mas brevemente comentar sobre o papel de *Child of Light* e sua importância no cenário dos videogames, principalmente vindo de uma empresa grande e sem tradição em jogos do estilo como a *Ubisoft*.

Child of Light foi produzido pela *Ubisoft*, que como já mencionamos, é conhecida mundialmente por suas séries de jogos *Triple A* como *Assassin's Creed* (2007-), *Far Cry* (2004-2021) e *Tom Clancy's* (1998-). Jogos *AAA*, na indústria de jogos, são o equivalente aos filmes *blockbusters* no cinema, realizados por empresas grandes e com alto orçamento e investimento em promoção. Para uma empresa especializada nestes jogos com grande apelo para um público consumidor predominantemente masculino (jogos com enredos que envolvem guerras, assassinatos, de tiro e exploração), fazer um jogo como *Child of Light* poderia ter sido um grande risco, e era certamente inesperado. O próprio diretor e designer de *Child of Light*, Patrick Plourde, era conhecido por ter trabalhado em alguns títulos dos jogos *Far Cry* e *Assassin's Creed*, e foi justamente seu sucesso como desenvolvedor nessas franquias que fez a empresa lhe dar a chance de fazer *Child of Light*, e apostar nessa “aventura”. Segundo Sinclair (2014, tradução nossa):

A performance do jogo é sem dúvida um tipo de vingança para Plourde, que esteve procurando por uma mudança de ares depois de passar anos na indústria de jogos *AAA*. ‘Eu não posso explicar tudo, mas o motivo principal para que eu tenha recebido carta verde neste projeto foi porque eu tinha carta branca por ter feito *Far Cry 3*’ Plourde disse. ‘Eu não queria fazer *Far Cry 3*, mas eles disseram: pat, se você fizer isso e nos ajudar a construir essa marca, nós vamos te dar a chance de fazer qualquer jogo que você queira fazer’.

Sobre isso, Wordsworth (2016, tradução nossa) também comenta:

Child of Light não constrói piratas ou tigres ou sangrentos movimentos de lançamento de facas. Em vez disso, a *Ubisoft* está prometendo aos jogadores uma pintura viva, um conto de fadas infantil renderizado em aquarelas rodopiantes, que seguem uma pequena heroína em uma jornada pela terra mística da Lemuria. Não poderia ser menos parecido com seu antecessor. Como diz Yohalem: ‘*Far Cry 3*

destruiu, *Child of Light* constrói. Enquanto *Far Cry 3* surgiu de um lugar de subversão e raiva, este jogo é sobre esperança.’

É engraçado observar que, em diversos sites de jogos, o diretor Plourde não é nem mesmo creditado como criador de *Child of Light* e aparece apenas como desenvolvedor destes jogos AAA como *Watch Dogs 2* (2014) e *Far Cry 3* (2012). Contudo, apenas um grande nome sozinho não faz um jogo ser famoso ou bem avaliado. Isso fica claro ao lembrarmos do recente caso de *Cyberpunk 2077*, lançado pela CD PROJEKT RED em 2020 após o sucesso estrondoso de *The Witcher III: Wild Hunt*, mas que teve problemas homéricos no lançamento e acabou conhecido pela comunidade como *Cyberbug 2077*¹¹⁷. Sendo uma empresa grande, a *Ubisoft* não permitiria um investimento milionário se não esperasse algum tipo de retorno, então por que dar esse tiro no escuro?

É notável o constante interesse por contos de fadas, não apenas no ambiente literário ou cinematográfico, mas na cultura pop de modo geral. Neste sentido, *Child of Light* se insere em uma leva de jogos com essa temática que conseguiram alcançar relativo sucesso na indústria, mas também aparece quebrando expectativas do gênero nesta mídia, visto que seus expoentes mais famosos são direcionados a um público jovem adulto e envolvem histórias voltadas para o terror — como o famoso *American McGee’s Alice* (2000) ou o mais recente *Grimm* (2016). Deste modo, podemos perceber que embora tais histórias estejam se atualizando e se adaptando aos padrões de nossa época — como no próprio caso de *Child of Light* — elas não desapareceram de fato. Em uma pesquisa relativamente rápida, conseguimos mapear até o ano de 2023 títulos de 128 jogos que envolvem contos de fadas em seu enredo — mas com certeza esse número é muito maior (esta lista de jogos consta no apêndice deste trabalho). Alguns destes — como o já citado *American McGee’s Alice* (2000) — se tornaram sucessos absolutos de vendas (o jogo vendeu mais de 1,5 milhões de cópias), e têm engajado jogadores até hoje na busca pela continuação *Alice: Asylum*¹¹⁸ (que, assim como *Child of Light*, já estava em processo de produção, mas foi negado pela empresa desenvolvedora).

Além disso, em 2013 (um ano antes do lançamento de *Child of Light*) o mercado direcionado ao público que possui interesse por contos de fadas se aqueceu com o lançamento do filme *Frozen: Uma aventura congelante* (2013). O filme, baseado no conto *A rainha da*

¹¹⁷ O jogo *Cyberpunk 2077* se tornou uma grande piada na comunidade devido ao seu péssimo desempenho nos consoles. Após seu lançamento, a empresa CD Projekt Red teve uma queda de quase 10% em suas ações e precisou emitir um pedido de desculpas, retirar o jogo das plataformas de venda online e oferecer uma forma de reembolso para os consumidores que compraram a mídia física do jogo durante o período de pré-venda.

¹¹⁸

<https://www.adrenaline.com.br/games/cancelamento-de-alice-asylum-deixou-american-mcgee-emocionalmente-destruido/>

Neve de Hans Christian Andersen, tornou-se um ícone massivo na cultura pop, arrecadou mais de 1 bilhão nas bilheteiras mundiais e se tornou a animação mais bem-sucedida de todos os tempos — até o lançamento de sua continuação, *Frozen 2* (2019). Também jogos independentes — alguns citados pelo próprio Plourde¹¹⁹, como *Limbo* (2010) e *Journey* (2012) — estavam começando a dar grandes passos no mercado, não apenas ganhando muitos prêmios significativos por sua inovação e alcance, mas incentivando as empresas a investirem em projetos menores, com ênfase em novos formatos de histórias e estilos.

Segundo os desenvolvedores de *Child of Light*, a empresa não era alheia a formas de diversificar seu catálogo **entre** a criação de jogos AAA, contanto que as ideias fossem apresentadas por pessoas chave na criação de grandes jogos — como foi o caso de Plourde. Nessa mesma onda surgiu também o jogo *Valiant Hearts* (2014), que aborda — de forma ilustrada — os horrores dos dois lados do front na primeira guerra mundial. Como já comentamos no início do capítulo, não sabemos quanto *Child of Light* vendeu, mas mesmo que o jogo não tenha sido um absoluto sucesso, também não foi um grande fracasso. O jogo teve avaliações muito positivas em todos os grandes sites de jogos, conseguindo notas acima dos 90 pontos nas *reviews* da grande maioria dos sites especializados, com a média de 9.3/10 na *IGN* e 8.2/10 no site *METACRITIC*. Durante o *18th Annual D.I.C.E. Awards*, um evento de jogos que premia os melhores jogos da indústria, organizado pela Academia de Artes e Ciências Interativas, também foi nomeado para melhor jogo do ano em consoles portáteis. Segundo Horti (2019, tradução nossa): “Depois de receber elogios de críticos de todos os setores, o jogo obteve lucro em sete meses, venceu cinco categorias no *Canadian Video Game Awards* e estimulou a Ubisoft a transformar seus desenvolvedores em uma nova ‘equipe principal’ dentro da empresa.”

Com este sucesso, expectativas de uma continuação tomaram as notícias e foram até mesmo incentivadas por Plourde. Em abril de 2015, em celebração ao aniversário de um ano do jogo, um livro infantil sobre o personagem Reginald foi lançado gratuitamente e o ilustrador Serge Meirinho e o diretor Patrick Plourde anunciaram que outros livros já estavam inclusive escritos e em fase de produção. O livro, chamado *Reginald: The Great* conta uma das aventuras do companheiro de Aurora, Reginald, após o fim do jogo, e foi disponibilizado gratuitamente online¹²⁰. Após isso, em outubro de 2018 a roteirista Tasha Huo afirmou em uma entrevista para a revista *Variety* que estava trabalhando em um episódio piloto para uma adaptação televisiva do jogo — embora nunca mais tenham surgido notícias neste sentido.

¹¹⁹ <https://www.tumblr.com/childoflightgame/61502643714/interview-with-patrick-plourde>

¹²⁰ https://ubistatic2-a.akamaihd.net/emea/gamesites/childoflight/E_book_COL_EN_.pdf

Para nós, ao observar a intenção de continuidade gerada não apenas pelos livros, mas pelos diversos rumores de uma continuação que surgiram até o lançamento do jogo para o *Nintendo Switch*, em 2018, parece que a empresa ficou surpresa com o alcance inicial do jogo — já que provavelmente apostou nele como um azarão — e planejava continuar investindo nele, até perceber que o caminho mais fácil era permanecer nas grandes franquias como *Assassin's Creed* e *Watch Dogs*. Em uma entrevista para Samuel Horti (2019, tradução nossa) do site *Videogames Chronicle*, Plourde comentou:

Eu não acho que é o tipo de jogo que a *Ubisoft* quer fazer... A empresa não é uma empresa adolescente, é uma empresa adulta. E as outras coisas, em termos de portfólio, ainda são apoiadas — nós portamos o jogo para o switch e ainda estamos vendendo uma porção de cópias, mas agora é só isso, é tudo sobre jogos como um serviço. Nós podemos fazer dinheiro com isso, mas você pode fazer mais dinheiro em outro lugar. Esse é o problema de não ser independentes enquanto fazemos isso.

Anteriormente, ao falar para o blog dos desenvolvedores do jogo, ao ser perguntado sobre como a empresa aceitou fazer *Child of Light*, ele já havia comentado:

No verão passado, a empresa me deu a oportunidade de apresentar um projeto. Apresentei o projeto e, felizmente, eles gostaram. Eles viram isso como uma forma de explorar novos territórios e expandir nosso portfólio. Também acho que eles pensam nisso como uma boa maneira de aproveitar as vantagens da excelente tecnologia que desenvolveram para Rayman. (Plourde, 2013)

Como podemos perceber, *Child of Light* abraçou formatos de produção, técnicas e mecânicas mais comuns ao cenário de jogos *indie*, o que se tornou uma surpresa tanto para a equipe de desenvolvimento quanto para o público em geral. Embora tenha sido um teste bem-sucedido em números, sua forma de produção não foi vista como “compensadora” para os executivos da empresa, e após *Valiant Hearts*, lançado no mesmo ano, nenhuma outra movimentação do tipo foi vista pela *Ubisoft*.

Em 2022, o próprio Plourde deixou a *Ubisoft* e abriu sua própria empresa, eliminando de vez as expectativas dos fãs de uma continuação. Neste sentido, a única movimentação que aconteceu no universo de *Child of Light* foi também em 2022, quando a personagem Aurora foi adicionada como uma personagem jogável no jogo *Bloodstained: Ritual of the Night* (2019) (Figura 28), mas após esta surpresa nenhuma outra informação sobre o mesmo foi divulgada.

Figura 28 - A personagem Aurora no jogo *Bloodstained: Ritual of the Night*



Fonte: Captura de tela do jogo *Bloodstained: Ritual of the Night*

Segundo Plourde, sendo uma empresa focada em jogos AAA, aventuras como *Child of Light* não são o tipo de jogo que a *Ubisoft* se interessa em fazer a não ser em casos muito específicos — como *Valiant Hearts*, que foi lançado no aniversário de 100 anos da primeira guerra mundial e realizado em parceria com os produtores do documentário *Apocalypse World War I* (2014), que ajudaram na incorporação de materiais de arquivo ao jogo.

Contudo, apesar deste desinteresse por parte da empresa, o jogo conseguiu um sucesso notável e continua com bons números de venda, tendo sido relançado até mesmo em plataformas mais recentes como o *Nintendo Switch*. Muitos apontam, por exemplo, que ele foi uma grande inspiração para o jogo *Ori and the Blind Forest* (2015) e mais recentemente para *Gris* (2018), um jogo que também imita a utilização de aquarela e que inclusive ganhou o *Annie Award* em 2019 por sua conquista surpreendente no design de personagens¹²¹. Além de suposições sobre esta inspiração, vale ressaltar que os desenvolvedores de ambos os jogos também citam a forte influência dos filmes do diretor Hayao Miyazaki em seu design — assim como os de *Child of Light*. Ao comentar sobre *Ori*, Byrd (2015, tradução nossa) afirma:

Se você me perguntasse lá atrás nos dias do Super Nintendo o que videogames iriam parecer no futuro, eu imagino que talvez teria pensado em algo assim como isso. Quero dizer, algo com a ressonância visual de um filme magistralmente animado. Na verdade, os desenvolvedores citam o trabalho do cineasta japonês Hayao Miyazaki como uma inspiração. (Um dos estágios do jogo é chamado Vale do Vento, uma pequena homenagem ao incrível filme de Miyazaki ‘Nausicaa do Vale do Vento.’)

Também sobre *Gris*, afirma Maher (2018, tradução nossa):

Nós fizemos uma extensa pesquisa e documentação em outros videogames. As referências estéticas de *GRIS* vêm de jogos como *Shadow of the Colossus*, especialmente em relação à arquitetura, ou do minimalismo de *Journey*, mas

¹²¹ Outstanding Achievement for Character Animation.

também de fora da mídia dos videogames: dos filmes do *Studio Ghibli* (os fantásticos personagens de *A viagem de Chihiro* e *Princesa Mononoke*) aos planos de fundo dos filmes da *Disney*.

No fim das contas, *Child of Light* foi realmente um ponto fora da curva para a *Ubisoft*. Sem os prazos desesperadores, o *crunch*¹²², a violência exacerbada na tela e a equipe gigantesca, o jogo que inicialmente era motivo de riso entre os funcionários (segundo o próprio Plourde) acabou se tornando um grande atrativo para muitos deles. Como cita Horti (2019):

‘A visão era clara e criou um efeito de bola de neve. Eu contrataria pessoas boas demais, com grande talento para um jogo pequeno’, disse ele. ‘Estavam todos rindo de mim por quatro ou cinco meses antes, e então... você precisa parar porque está colocando o estúdio em perigo [ao trazer para a equipe os desenvolvedores de outros jogos]. Se alguém não quer continuar em *Assassin’s Creed*, não é problema meu’, disse ele.

Foi um marco na história de uma empresa que, talvez, nunca venha a investir em um jogo do tipo novamente.

A empresa mudou desde que concordou em fazer *Child of Light*, disse Plourde, e agora se vê mais ‘adulta’, menos ‘adolescente’. E como a maioria dos outros desenvolvedores AAA, está cada vez mais focada em ‘jogos como serviço’. ‘Não acho que este seja o tipo de jogo que a *Ubisoft* quer fazer [mais]’. Mas isso só torna ainda mais notável que *Child of Light* exista em primeiro lugar. Parece que aconteceu na hora certa, com a equipe certa. Podemos não ver algo parecido na *Ubisoft* por muito tempo, mas continua sendo uma prova do que uma pequena e apaixonada equipe de desenvolvedores pode produzir quando está disposta a ir contra a correnteza. Horti *apud* Plourde (2019)

¹²² Na indústria de videogames, o *crunch* é uma hora extra obrigatória durante o desenvolvimento de um jogo. A crise é comum na indústria e é geralmente condenada e utilizada como justificativa no lançamento de jogos mal finalizados, com muitos bugs e erros, como no caso de *Cyberpunk: 2077* (2020).



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Através de nossa análise sobre contos de fadas e da presença da jornada do herói e da heroína nas histórias que consumimos como sociedade, podemos considerar que seja como jogo, poema ou conto de fadas, *Child of Light* conseguiu conquistar um espaço importante no mercado, estabelecendo-se como produto de uma indústria que tem buscado investir em diversidade e em novas formas de diálogo com públicos antes ignorados. A abundância de jogos com o mesmo estilo — principalmente lançados por desenvolvedores independentes — como *Gris* (2018), *Never Alone* (2014), *Ori and the Blind Forest* (2015), entre outros — mostram que existe interesse em histórias e mecânicas deste tipo e em jogos que fogem das 400 horas de exploração ou das batalhas intermináveis, que sejam voltados para jogadores mais casuais e principalmente para pessoas que desejam apenas um jogo para relaxar com a família, sem a pressão de alcançar rankings ou níveis altos.

Chegamos à conclusão de que a utilização destas narrativas simples — e não simplórias — tecnicamente já conhecidas pelo público, mas com mudanças seja na forma de distribuição ou de absorção do conteúdo — como um jogo ao invés de literatura — podem trazer impactos positivos para o ambiente digital, atraindo novos públicos antes desvalorizados — como o feminino — trazendo representatividade e também fazendo com que tais conteúdos — que são importantes para nós como sociedade — continuem engajando e atraindo as novas gerações, e apresentem novos olhares para as histórias “tradicionais”.

Child of Light se inseriu no mercado em um momento onde começamos a questionar a figura dos heróis sobre influência do pós-modernismo, mas sem tentar destruí-los ou superá-los. A era dos heróis não terminou — como a literatura *realista* e a ascensão das histórias de anti-heróis podem sugerir, apenas começamos a enxergar então novas formas e novas óticas de representá-los (e representá-las), com textos como *A heroína de mil e uma faces* nos mostrando que tais heróis, na verdade, estão em lugares em que não ousamos imaginar, como no ambiente doméstico, no discurso das minorias, na superação dos medos cotidianos e na atenção e no cuidado com os outros. Nossas heroínas do dia-a-dia são o motivo pelo qual temos crescido como sociedade, elas têm nos ajudado a desconstruir a misoginia que estava enraizada nestas mídias hegemônicas, finalmente se fazendo ser ouvidas e vistas como algo além de beleza e desejo, da maternidade, do cuidado doméstico e do “amor”.

Neste sentido, as novas mídias como os videogames se apresentam como um ambiente aberto à exploração — literalmente e figurativamente — nos apresentando com diferentes modos de engajamento, interreatividade e imersão. Dessa forma, surgem — ou finalmente ganham voz — novos tipos e formatos de discurso, que alcançam novos públicos e oferecem lugar de fala às pessoas antes marginalizadas e excluídas de todas as mídias hegemônicas. A luta para que o ambiente dos videogames — assim como o do audiovisual — se torne um lugar de florescer cultural, fortalecendo estes discursos e também cada vez mais acessível, precisa acontecer para superarmos enfim a ideia de que os jogos são um meio para — e dominado por — homens brancos, com boa condição financeira e que procuram um meio para difundir apenas a agressividade e a violência, assim como muitos dos “heróis” que nos foram apresentados na infância.

Esperamos que este trabalho incentive, portanto, novos questionamentos sobre estas histórias e seus formatos de difusão e sobre a importância da presença de diversidade **por dentro** da indústria — não apenas em sua superfície. O lugar de fala que por muito tempo nos foi negado é de fato uma arma poderosa, que ajuda a trazer uma nova roupagem para tais conteúdos e uma certa renovação àquilo que já se encontra saturado. Esperamos, portanto, que meu lugar de fala — como mulher e pesquisadora — e o de meu orientador que me guiou em minha própria jornada — como meu arauto, guia e pesquisador — também sejam úteis e sirvam de incentivo para que cada vez mais heróis embarquem em sua própria jornada, sem medo de irem contra *status quo*, seja no ambiente acadêmico propriamente dito ou criando suas próprias histórias e estórias em novos formatos.



6. BIBLIOGRAFIA:

AFANAS'EV, Aleksandr. **Contos de Fadas Russos: Volume 2**. São Paulo: Landy, 2002. 302 p. v. 2.

ANJIRBAG, Michelle Anya. **Enter the Castle:: Reiterating Medievalism in the Framing of Disney's Fantasyscapes**. In: Children's Literature Association Quarterly. 4. ed. [S. l.]: Johns Hopkins University Press, 2021. v. 45, p. 346-363. ISSN 1553-1201. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/780941>. Acesso em: 29 dez. 2023

AMORIM, Marília. **Cronotopo e exotopia**. In: BRAIT, Beth. (Org.). Bakhtin: outros conceitos-chave. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012, p. 95-114.

ANDERSON, Hephzibah. **Está na hora de reescrevermos os contos de fadas?**. BBC News Brasil, [S. l.], 23 abr. 2019. BBC Culture. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/vert-cul-47956959>. Acesso em: 9 jan. 2024.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas, SP: Papirus, 1993.

BARITAU, Zio. **Girlhood and Girl Power in Studio Ghibli Films**: How the Japanese animation studio's self-sufficient female leads have inspired us. Revista Vice, Online: 2017. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/gyywqj/girlhood-and-girl-power-in-studio-ghibli-films>.> Acesso em: 21 fev. 2023.

BAHRI, D. **Feminism in/and postcolonialism**. In: LAZARUS, Neil (editor). The Cambridge Companion to Postcolonial literary studies. Cambridge: CUP, 2008, p. 199- 220.

BARTHES, Roland; DUISIT, Lionel. **An introduction to the structural analysis of narrative**. New literary history, v. 6, n. 2, p. 237-272, 1975.

BASTIEN, Hugo. **Audio Designer Hugo Bastien**. Child Of Light Official Tumblr, Online, 29 out. 2013. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/65449819606/audio-designer-hugo-bastien>. Acesso em: 21 dez. 2023.

BERTRAND, Carol. **Technical Artist Carol Bertrand**. Child Of Light Official Tumblr, Online, 3 dez. 2013. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/68900049044/technical-artist-carol-bertrand>. Acesso em: 21 dez. 2023.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. 1. ed. Massachussets: MIT Press, 2000. 295 p. v. 1. ISBN 0-262-02452-7.

BORBOREMA, Michelle. **Como o assédio limita a pre feminina nos jogos online**. Meio e Mensagem, 27 abr. 2022. Women to Watch, p. 1-6. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/womentowatch/como-o-assedio-dificulta-a-presenca-feminina-nos-games>. Acesso em: 30 out. 2023.

BORDWELL, David. **O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos**. In: RAMOS, Fernão. Teoria Contemporânea Do Cinema. 1. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005. v. 2, cap. 2, p. 277-303. ISBN 8573594233.

BOROWY, Michael; JIN, Dal Yong. **Pioneering E-Sport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests**. International Journal of Communication, University of Southern California, v. 7, 2013. DOI 1932-8036. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2296/999>. Acesso em: 9 out. 2023.

BYRD, Christopher. **Ori and the Blind Forest: A beautiful version of gaming's good ole days**. The Washington Post, [S. l.], 17 maio 2015. Comics. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2015/03/17/ori-and-the-blind-forest-a-beautiful-version-of-gaming-good-ole-days/>. Acesso em: 5 jan. 2024.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. 10ª edição. São Paulo: Pensamento, 1997.

CAPPELLARI, Márcia Schmitt. **História em quadrinhos e cinema: Meios cada vez mais próximos no ambiente digital**. Sessões do Imaginário: Espaços Digitais, Porto Alegre, v. 14, n. 21, p. 51-56, 21 ago. 2023. ISSN 1516-9294. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/issue/view/395>. Acesso em: 21 ago. 2023

CHENG, Paul. **Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene**. Conference of Authors & Digital Games Research Association (DiGRA): University of California, Riverside. 2007.

CHION, Michel. **A audiovisual: Som e Imagem no Cinema**. 1. ed. [S. l.]: Edições Texto e Grafia, 2011. 175 p. ISBN 978-989-8285-24-9.

CODE, Brie. **Brie Code Lead Programmer**. Child Of Light Official Tumblr, Online, 6 de maio de 2014. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/84940818315/brie-code-lead-programmer>. Acesso em: 19 dez. 2023.

CSIKSZENTMIHALYI, M., **Flow: the Psychology of Optimal Experience**. New York: Harper Perennial, 1991.

DEBANT, Aurelie. **Game Designer Aurelie Debant**. Child Of Light Official Tumblr, Online, 8 abr. 2014. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/82103195604/game-designer-aurelie-debant>. Acesso em: 19 dez. 2023.

DEBANT, Aurelie; CAZZARO, Melissa. **Game Designers Aurelie Debant and Melissa Cazzaro**. Child Of Light Official Tumblr, Online, 8 out. 2013. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/63482614813/game-designers-aurelie-debant-and-melissa-cazzaro>. Acesso em 21 de dez. 2023.

DONSIMONI, Mathieu. **Localisation Project Manager Mathieu Donsimoni**. Child Of Light Official Tumblr, Online, 11 fev. 2014. Disponível em:

<https://childoflightgame.tumblr.com/post/76342462563/localisation-project-manager-mathieu-donsimoni>. Acesso em: 19 dez. 2023.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

ELLIS, Stephen R. **What are Virtual Enviroments?**. IEEE Computer Graphics and Applications, Vol.14, nº1, pg 17-22, Califórnia, Jan. 1994.

ENGELBRECHT, Janine. **The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of Rise of the Tomb Raider**. Game Studies, Online, v. 20, ed. 3, 2020. Disponível em: <http://gamestudies.org/2003/articles/engelbrecht>. Acesso em: 21 fev. 2023.

ENSSLIN, Astrid. **Gamifying the Bildungsroman: Visual Storytelling in “Literary” Games**. HuCon 2016 talk, University of Alberta, Mar. 2016.

ENTERTAINMENT, Madman. **The best female heroes from the world of Studio Ghibli**. The Guardian, Online, 12 jun. 2015. Mad for Film, p. x. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20150612204229/https://www.theguardian.com/mad-for-film/2015/jun/12/the-best-female-heroes-from-the-world-of-studio-ghibli>. Acesso em: 9 jan. 2024.

Fairytales. In: Explained. Criação de Joe Posner e Ezra Klein. Estados Unidos: Netflix, 2021. 25 min, son., color. Temporada 3, episódio 14. Acesso em 23 de maio de 2023.

FAROKHMANESH, Megan. **Child of Light’s fantasy is based on some historic realities**. Polygon, [S. l.], 2 maio 2014. Nintendo. Disponível em: <https://www.polygon.com/2014/5/2/5676014/child-of-light-real-world-influences>. Acesso em: 4 jan. 2024.

GARCIA, Yuri; MUSSA, Ivan. **Videogames no cinema: Um olhar sobre as primeiras transposições**. Revista Temática, UFPB, ano XII, ed. 6, p. 1-16, 2016. ISSN 1807-8931. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>. Acesso em: 16 de maio de 2023.

GOMES, Renata. **Narratologia & Ludologia: um novo round**. In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Rio de Janeiro, 2009. p. 181-189.

GOSS, Theodora. **The Heroine’s Journey**. Theodora Goss, 17 out. 2014. Disponível em: <https://theodoragoss.com/2014/10/17/the-heroines-journey/>. Acesso em: 29 dez. 2023.

GOSS, Theodora. **The Heroine’s Journey II**. Theodora Goss, 11 set. 2014. Disponível em: <https://theodoragoss.com/2014/11/09/the-heroines-journey-ii/>. Acesso em: 04 Jan. 2024.

GOYET, Florence. **Pensar sem conceitos: A função da epopeia guerreira (Ilíada)**. Tradução: Christina Ramalho, Antonio Marcos dos Santos Trindade. 1. ed. Aracaju: Criação Editora, 2021. 296 p. ISBN 978-85-60102-37-2.

GRIMES, Sara M. **“You Shoot Like A Girl!”: The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games**. DiGRA ‘03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, Online, v. 2, p. x, 2003. DOI ISSN 2342-9666. Disponível em:

<http://www.digra.org/digital-library/publications/you-shoot-like-a-girl-the-female-protagonist-in-action-adventure-video-games/>. Acesso em: 11 jan. 2024.

GUZZO, Patrick Zanon. **Mitologia e Sociedade Nórdica no Período Viking: (c. Século VIII-XI)**. Tese de Doutorado (Doutorado em História Social) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2022. Disponível em: https://www.historia.uff.br/academico/media/aluno/2373/projeto/Tese_Patrick_Zanon.pdf. Acesso em: 24 out. 2023.

HASSAPOPOULOU, Marina. **Playing with history: collective memory, national trauma, and dark tourism in virtual reality docugames**. *New Review of Film and Television Studies*, v.16, n. 4, p. 365–392. Nova York: Routledge, out. 2018. <https://doi.org/10.1080/17400309.2018.1519207>

HAYNES, Natalie; VELASCO, Irene Hernandez. **Medusa não foi um monstro, mas sim vítima de estupro, diz escritora sobre mito grego**. Online, 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-62784089>. Acesso em: 21 fev. 2023.

HERMAN, David. **Basic Elements of Narrative**. 1. ed. Oxford: Wiley-Blackwell Publishing, 2009. 249 p. ISBN 978-1-4051-4153-6

HORTI, Samuel. **Ubisoft's Child of Light 2 unlikely to happen, says director**. *VideoGames Chronicle*, 5 mar. 2019. *VideoGame News*. Disponível em: <https://www.videogameschronicle.com/news/child-of-light-2-unlikely-in-development/>. Acesso em: 4 jan. 2024.

HORTI, Samuel. **Looking back on ubisoft's wild child: Creators candidly recall ubisoft's 'indie game' that defied convention**. *VideoGames Chronicle*, [S. l.], 3 maio 2019. Interview. Disponível em: <https://www.videogameschronicle.com/features/child-of-light-making-of/>. Acesso em: 12 jan. 2024.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. **Teoria e prática do roteiro: um guia para escritores de cinema e televisão, com análises de 16 filmes famosos**. São Paulo: Globo, 2011.

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation**. Nova York: Routledge, 2006. 232 p. ISBN 0-415-96794-5.

INGENITO, Vince. **Child of Light Review: Shining Brightly**. *IGN*, [S. l.], 29 abr. 2014. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2014/04/29/child-of-light-review>. Acesso em: 12 jan. 2024.

JACOBS, Alexander. **The Player's Story: The Narrative Experience in RPG**. University of Newcastle: School of English & Writing, Out. 2013.

JENKINS, Henry. **Star Trek Rerun, Reread, Rewritten: Fan Writing as Textual Poaching**. In: DINES, Gail; HUMES, Jean M. *Gender, Race, and Class in Media: A Critical Reader*. 3. ed. [S. l.]: SAGE Publications, 2010. cap. 7, p. 57-65. ISBN 1412974410.

JOHNSON, Steven. **Everything bad is good for you: How today's popular culture is actually making us smarter.** 1. ed. Londres: Penguin Books Ltd, 2005. 238 p. ISBN 1-57322-307-7.

KÉRCHY, Anna. **Postmodern Reinterpretations of Fairy Tales: How Applying New Methods Generates New Meanings.** 1. ed. Lewiston, Lampeter: The Edwin Mellen Press, 2011. 502 p. v. 1. ISBN 077341519X.

KLEVJER, Rune; HOVDEN, Jan Fredrik. **The Structure of Videogame Preference.** *Game Studies*, Online, v. 17, ed. 2, 2017. ISSN:1604-7982. Disponível em: https://gamestudies.org/1702/articles/klevjer_hovden. Acesso em: 27 out. 2023.

KLEVJER, Rune. **In defense of cutscenes.** *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, 2002. Tampere University Press: Tampere.

KREADY, Laura. **A study of fairytales.** 1. ed. [S. l.]: Folklore History Series, 1916. 267 p. v. 1. ISBN 1528711939

KUBBA, Sinan. **Child of Light rhymes fairy tale charms with JRPG arms.** *Engadget*, 3 abr. 2014. Disponível em: <https://www.engadget.com/2014-04-03-child-of-light-rhymes-fairy-tale-charms-with-jrpg-arms.html>. Acesso em: 11 jan. 2024.

LEMMENS, Jeroen S.; SIMON, Monika; SUMTER, Sindy R. **Fear and loathing in VR:: the emotional and physiological effects of immersive games.** *Virtual Reality*, University of Amsterdam, ed. 26, p. 223-234, 2021. DOI <https://doi.org/10.1007/s10055-021-00555-w>. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-021-00555-w#citeas>. Acesso em: 26 out. 2023.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 3 ed. Tradução de Carlos Irineu da Costa São Paulo: Editora 34, 2010.

LEWIS, Anne. **CHILD OF LIGHT – TELLING A STORY WITH GAMEPLAY.** *UbiBlog*, [S. l.]. 28 abr. 2014. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20180405001818/http://blog.ubi.com/en-GB/child-of-light-gameplay-narrative-interview/>. Acesso em: 5 jan. 2024.

LIMA, Rafael; LIMA, Leonardo. **A Estrutura Narrativa Dos Jogos Eletrônicos.** *SBC – Proceedings of XIV SBGames*, Teresina, p. 695-698, 2015. ISSN 2179-2259. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-short/147515.pdf>. Acesso em: 4 out. 2023

LOWOOD, Henry. **Videogames in Computer Space: The Complex History of Pong.** *In IEEE Annals of the History of Computing*, vol. 31, no. 3, p. 5-19, 200. DOI: 10.1109/MAHC.2009.53.

MACEDO, Ana Gabriela; AMARAL, Ana Luísa (Orgs.). **Dicionário da Crítica Feminista.** Porto: Afrontamento, 2005.

MACHADO, Ana Maria. **Contos de Fadas: de Perrault, Grimm, Andersen & outros**. 1 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. 288 p. ISBN 9788537802748.

MAHER, Cian. **Interview: Nomada Studio on GRIS' Inspiration, Aspiration, and Aesthetic**. Into the Spine, [S. l.], 12 dez. 2018. Interviews. Disponível em: <https://intothespine.com/2018/12/12/interview-nomada-studio-on-gris-inspiration-aspiration-and-aesthetic/>. Acesso em: 5 jan. 2024.

MAIA, Marcel Maggion. **Limites de gênero e presença feminina nos cursos superiores brasileiros do campo da computação**. Cadernos Pagu, São Paulo, ed. 46, p. 223-244, 2016. <https://doi.org/10.1590/18094449201600460223>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cpa/a/RpGj7Qjqj6Vqq8pVwsDjnpf/#>. Acesso em: 30 out. 2023.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos Meios às Mediações: Comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MARTÍN, Ruth García. **Videojuegos y subalternidad, una introducción**. Caracteres - Estudios culturales y críticos de la esfera digital, [s. l.], v. 7, n. 1, 2018.

MARTINS, Aulus Mandagará. **As margens do texto nas margens do cânone: Paratexto, texto e contexto em Luanda e Mayombe**. IPOTESI, Juiz de Fora, v. 14, ed. 2, p. 169-177, 2010.

MCMAHAN, Alison. **Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3D VideoGames**. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. *The Video Game Theory Reader*. 1. ed. [S. l.]: Routledge, 2003. cap. 3, p. 67-86. ISBN 0415965799.

MEIRINHO, Serge. **Serge Meirinho: Concept Artist**. Child Of Light Official Tumblr, Online, 29 abr. 2014. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/84240405800/serge-meirinho-concept-artist>. Acesso em: 19 dez. 2023.

MENDES, Manoel Odorico. **Odisséia: Homero**. 3. ed. São Paulo: Atena Editora, 2009. 265 p.

MEREGE, Ana Lúcia *et al.* **Contos de Fadas em suas versões originais**. 1. ed. São Caetano do Sul: Editora Wish, 2020. v. 1. ISBN 978-1-63149-881-7.

MERMAID Swamp. Online, 2013. Disponível em: https://rpgmaker.fandom.com/wiki/Mermaid_Swamp. Acesso em: 21 fev. 2023.

MIYAZAKI, Hayao; Entrevista concedida a YOM. **INTERVIEW: Now, after Nausicaa has finished**: (Yom special story). In: *The Hayao Miyazaki Web*. Online, jun. 1994. Disponível em: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/afternausicaa.html>. Acesso em: 21 fev. 2023.

MOSS, Emma-Lee. **Why I'd like to be ...: Nausicaä in Nausicaä of the Valley of the Wind**. *The Guardian*, [S. l.], Film. Online, jul. 2014. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2014/jul/11/princess-nausicaa-of-the-valley-of-the-wind-role-model>. Acesso em: 9 ago. 2023.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace**. 1. ed. Londres, Nova York, Toronto. The Free Press. 1997. ISBN: 9780684827230

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

NAPIER, Susan J. **Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts: Four faces of the young female in Japanese popular culture**. In: Martinez, Dolores P. *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

NAUSICAA. **Ghibli Wiki**. Disponível em: <https://ghibli.fandom.com/wiki/Nausica%C3%A4>. Acesso em: 12 Jan. 2024.

NEWMAN, James. **The Myth of the Ergodic Videogame**. *Game studies*. Vol.2, nº1, Jul. 2002. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>>. Acesso em 13 de julho de 2023.

NEWMAN, Rich. **Cinematic Game Secrets for creative directors and producers**. Focal Press: Elsevier, 2009.

NOBLE, Ralph; RUIZ, Kathleen; DESTEFANO, Marc; MINTZ, Jonathan. **Conditions of engagement in game simulation: Contexts of gender, culture and age**. *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference*: : Level Up, Online, v. 2, 2003. ISSN: 2342-9666. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/conditions-of-engagement-in-game-simulation-contexts-of-gender-culture-and-age/>. Acesso em: 14 jul. 2023.

OLIVEIRA, Jessica Melo de. **O latim de Roma a Harry Potter**. V CONGRESSO INTERNACIONAL ABRALIC, 2017. Rio de Janeiro: ABRALIC, 2017. 7154 p. Disponível em: <https://abralic.org.br/anais-artigos/?id=2094>. Acesso em: 14 dez. 2023.

OLIVEIRA, Rodrigo Oliveira de. **Videogames e classes sociais: estado da arte de publicações ao redor do mundo**. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação* : 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Online, p. 1-15, 2020. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-1769-1.pdf>. Acesso em: 31 out. 2023.

PAPINEAU, Pier Luc. **Pier Papineau Luc: Level Design Director**. *Child Of Light Official Tumblr*, Online, 16 out. 2013. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/64219142595/pier-luc-papineau-level-design-director>. Acesso em 21 de dez. 2023.

PILGER, Dayna. **“We’ve Always Been Here”: Women in the Video Game Community**. *Smithsonian Center for Folklife and Cultural Heritage*, [S. l.], p. x, 29 mar. 2023. Disponível em: <https://folklife.si.edu/magazine/women-video-games-experiences-representation>. Acesso em: 11 jan. 2024.

PINHEIRO, Cristiano. **Videogames – Do entretenimento à comunicação**. UFSCAR: Revista Universitária do Audiovisual; 2008. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/videogames-do-entretenimento-a-comunicacao/>>. Acesso em 30 de maio de 2023.

PLOURDE, Patrick. **Interview with Patrick Plourde**. Child Of Light Official Tumblr, [S. l.], 17 set. 2013. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/61502643714/interview-with-patrick-plourde>. Acesso em: 11 jan. 2024.

PRESCOTT, Shaun. **THE WITCHER 3: WILD HUNT REVIEW**. [S. l.], 20 maio 2015. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/the-witcher-3-review/>. Acesso em: 9 mar. 2023.

PUCCI JR., RENATO LUIZ. **Cinema Pós-moderno**. In: Mascarello, Fernando. (Org.). História do Cinema Mundial. 7.^aed. Campinas: Papirus Editora, 2013, v. 01, p. 361-378.

REBELO, Ana Cecília Trindade. **A memória do silêncio: narrativas femininas como movimentos de resistência**. V CONGRESSO INTERNACIONAL ABRALIC, 2017. Rio de Janeiro: ABRALIC, 2017. 7154 p. Disponível em: <https://abralic.org.br/anais-artigos/?id=2094>. Acesso em: 14 dez. 2023.

ROCRAY, Vivian. **Vivian Rocray: Illustrator**. Child Of Light Official Tumblr, Online, 23 out. 2013. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/64890627165/vivian-rocray-illustrator>. Acesso em: 22 dez. 2023.

ROLLUS, Thomas. **Art Director Thomas Rollus**. Child Of Light Official Tumblr, Online, 1 out. 2013. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/62820575482/art-director-thomas-rollus>. Acesso em: 22 dez. 2023.

ROLLUS, Thomas. **The evolution of Aurora**. Child Of Light Official Tumblr, Online, 22 abr. 2014. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/83530534498/the-evolution-of-aurora>. Acesso em: 19 dez. 2023.

RUBERG, Bonnie; PHILLIPS, Amanda. **Not Gay as in Happy: Queer Resistance and Video Games (Introduction)**. Game Studies, Online, v. 18, n. 3, 2018. ISSN:1604-7982. Disponível em: https://gamestudies.org/1803/articles/phillips_ruberg. Acesso em: 1 nov. 2023.

RYAN, Marie-Laure. **Beyond myth and metaphor: Narrative in digital media**. *Poetics Today* 23.4, 2002, p.581-609.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative across media: The languages of storytelling**. Nebraska: University of Nebraska Press. 2004, 422p. ISBN 978-0-8032-8993-2.

RYAN, Marie-Laure. **Narrativa Transmídia e Transficcionalidade**. Revista Celeuma, São Paulo, n. 3, p. 96-128, Dez. 2013.

RYAN, Marie-Laure; THON, Jan-Noel. **Storyworlds across media: Toward a Media-Conscious Narratology**. 1. ed. Nebraska: University of Nebraska Press, 2014. ISBN 978-0-8032-4563-1. 2014.

SCHNEIDER, Raquel Elisabete Finger. TOROSSIAN, Sandra Djambolakdijan. **Contos de fadas: de sua origem à clínica contemporânea**. Psicologia em Revista, Vol.15, n. 2, p. 132-148, Belo Horizonte, Ago. 2009.

SCHWANTES, Cíntia. **Dilemas da representação feminina**. OPSIS (UFG), Catalão. v. 6, p. 07-19, 2006. Disponível em: http://www.catalao.ufg.br/historia/revistaopsis/sumarios/OPSIS2006/OPSIS2006_01_0.PDF. Acesso em: 21 fev. 2023.

SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. Trad. Carlos Alberto Nunes. São Paulo: Melhoramentos, 1954.

SINCLAIR, Brendan. **Child of Light turns a profit: Ubisoft experiment in smaller-scale development makes back its money, says creative lead Patrick Plourde**. GamesIndustry.Biz, [s. l.], 2014. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/child-of-light-turns-a-profit> . Acesso em: 26 set. 2023.

SMITH, Anthony. **Storytelling Industries: Narrative Production in the 21st Century**. Suíça: Palgrave Macmillan, 2018. 266 p. ISBN 978-3-319-70596-5.

SMITH, Anthony. **Storytelling in the Media Convergence Age: Exploring Screen Narratives**. 1. ed. [S. l.]: Palgrave MacMillan, 2014. 252 p. ISBN 1137388145.

SMITH, Kevin Paul. **The Postmodern Fairytale: Folcloric Intertexts in Contemporary Fiction**. 1. ed. Nova York: Palgrave Macmillan, 2007. 205 p. v. 1. ISBN 978-1-349-35266-1

SOUZA, Werley. **Epopeia: o que é, estrutura, elementos, exemplos**. Mundo Educação, Online, 20 abr. 2023. Literatura.. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/literatura/epopeia.htm>. Acesso em: 20 dez. 2023.

STANG, Sarah. **"This Action Will Have Consequences": Interactivity and Player Agency**. Game Studies, Online, v. 19, ed. 1, 2019. ISSN:1604-7982. Disponível em: <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>. Acesso em: 12 jul. 2023.

STEINMAN, Gary. **Child of Light - Poetry in Motion**. UbiBlog, [S. l.], 6 maio 2014. More Games. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20180405003211/http://blog.ubi.com:80/en-GB/child-light-poetry-motion/>. Acesso em: 5 jan. 2024.

TATAR, Maria. **Enchanted Hunters: The power of Stories in Childhood**. 1. ed. Nova York: W. W. Norton & Company, 2009. v. 1. ISBN 978-0-393-06601-2.

TATAR, Maria. **The Heroine With 1001 Faces**. 1. ed. Nova York: W. W. Norton & Company, 2021. v. 1. ISBN 978-1-63149-881-7.

TATAR, Maria. **A heroína de 1001 faces**. 1. ed. São Paulo: Cultrix, 2022. 432 p. ISBN 978-65-5736-194-8.

THERIAULT, Pascal. **Senior Level Designer Pascal Theriault**. Child Of Light Official Tumblr, Online, 1 abr. 2014. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/81402198366/senior-level-designer-pascal-theriault>. Acesso em: 21 dez. 2023.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. 4. ed. [S. l.]: Perspectiva, 1975. 192 p. v. 1. ISBN 8527303639.

TOLKIEN, J. R. R. **Sobre histórias de fadas**. 1. ed. [S. l.]: Conrad, 2010. 356 p. v. 1. ISBN 8576163837.

VARGAS, Lorena da Silva. **Os vitrais enquanto natureza e a natureza urbana dos vitrais: Catedral de Barcelona, séculos xiv e xv**. Jornada de Estudos Medievais, Belo Horizonte, 2017. DOI ISBN: 978-85-54944-03-2. Disponível em: <https://letham.ufba.br/wp-content/uploads/2017/05/LEME-UFGM-Jornadas-de-estudos-medievais-2018.pdf5>. Acesso em: 28 set. 2023.

VITORELO, R.; PELEGRINI, C. **Valente: a desconstrução dos estereótipos femininos em uma princesa Disney**. Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade, [S. l.], v. 7, n. 1, 2018. DOI: 10.9771/re.v7i1.21480. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/21480>. Acesso em: 4 jan. 2024.

WILLIAMS, Peter Keough. **An Analysis of the Ethnographic Significance of the Iñupiaq Video Game Never Alone (Kisima Ingitchuna)**. Tese (Mestrado em Artes e Ciências: Departamento de Antropologia) – Florida State University Libraries, 2018. Disponível em: http://purl.flvc.org/fsu/fd/2018_Sp_Williams_fsu_0071N_14583. Acesso em 08 Jan. 2024.

WOLF, Werner. **Framings of Narrative in Literature and the Pictorial Arts**. In: STORYWORLDS across Media: Toward a Media-Conscious Narratology. 1. ed. Nebraska: University of Nebraska Press, 2014. cap. 5, p. 126-147. ISBN 978- 0- 8032- 5532- 6.

WORDSWORTH, Rich. **Child of Light: The RPG you never saw coming**. Redbull, [S. l.], 8 fev. 2016. Games. Disponível em: <https://www.redbull.com/ca-en/child-of-light-the-rpg-you-never-saw-coming>. Acesso em: 11 jan. 2024.

YOHALEM, Jeffrey. **Writer: Jeffrey Yohalem**. Child Of Light Official Tumblr, Online, 18 fev. 2014. Disponível em: <https://childoflightgame.tumblr.com/post/77100335115/writer-jeffrey-yohalem>. Acesso em: 20 dez. 2023.

ANEXO 1

EQUIPE DESENVOLVEDORA DO JOGO (QUE CONSTA NOS CRÉDITOS PRINCIPAIS)

*Nomes com * se referem às mulheres presentes na equipe

EQUIPE PRINCIPAL:

Diretor Criativo: Patrick Plourde

Diretor de Arte: Thomas Rollus

Escritor/Roteirista: Jeffrey Yohalem

Produtor: Jean François Poirier

Supervisora: Paola Jouyaux

Desenvolvedoras-chefe: Aurelie Débant* e Mélissa Cazzaro*

Programadora-chefe: Brie Code*

Arquiteto técnico: Jeff Preshing

EQUIPE SECUNDÁRIA:

Programadores:

Melchior Corgé

Neil Devine

Etienne Hebert

Andréé-Anne Leblanc*

Aurélie Le Chevalier*

Clément Menu

David Robilliard

François Schelling

Engenheiros de Software:

Amer Alhalabi

Michael Filion

Manuel Géran

Romain Killian

Olivier Monsonega

Karim Osman

Designers de Níveis:

Phillipe Bergeron

Hughes Chiasson

Marc Favreau

Pascal Theriault

Artistas técnicos:

Carol Bertrand

Simon Nadeau

Chefe de Qualidade: Bruno Bellavance

Diretora Executiva: Caroline Martin*

Coordenador de Produção: Tristan
Geoffroy

Gerente de Produção: Stéphane
Assadourian

Gerente de Produção de conteúdo: Brian
Lee

Diretor de design de níveis: Pier-Luc
Papineau

Diretor de design técnico: François
Tétreault

Artistas e Ilustradores:

John Bigorgne

Daniel Gagné

Haejun Jhee

Yong Jin Teo

Serge Meirinho

Nicolas Oroc

Cecile Parigot*

Elie Rocray

Vivian Rocray

Salomé Strappasson*

Animadores:

Alex Drouin

Marie-Agnes Guy*

Valérie Lim*

Modelagem de personagens: Mathieu
Faber

Diretor narrativo: Alexandre Neszvecsko

Animadores narrativos:

Amelie Bouchard*

David Wilkinson

Chefe de Design de Som: Hugo Bastien

Artista de áudio: Tristan Bernier

Designer de áudio: Steven Hernandez

Diretor de áudio: Vincent Gagnon

**Chefe de projeto e controle de
qualidade:** Jean Yves-Thiboutot

Development testers:

Arnauld Audette

Josée Beaudoin

Olivier Legault

Christine Olsen*

Hamid Zata

Chefe de Localização: Mathieu

Donsimoni

Gerente de produto internacional: Gael

Menanteau

Diretor de marca: Alexandre Remy

Recursos Humanos: Andréa Bousquet*

Analista de segurança de projeto:

William Lamy

Produtora executiva associada: Anne

Gibeault*

Rigger: Pierre-Louis Maltais

Artista: Gabriel Champagne

Ilustrador: Stéphane Turgeon

Programador de gameplay: Thomas

Texier

EQUIPE DE DUBLAGEM:

(ALICE PERFORMANCE STUDIO)

Diretor: Florent Goy

Assistente de direção: Gabriel Hernandez

Diretor de Produção: Noel Kechedrian

Diretora Geral de Produção: Cynthia

Turcotte*

Supervisor de som: Jocelyn Daoust

Supervisor de diálogo: Mathieu Rodier

Supervisor musical: Simon Landry

Coordenadora de produção sonora:

Kloé Kahilly*

Artista de Foley: Tchae Measroch

Técnicos de som:

Didier Gagnon

Emanuelle Novero*

Compositora: Beatrice Martin (Coeur de

Pirate)*

Produtores executivos:

Eli Bissonnette

Jeanne Joly*

Arranjo e Produção não-orquestral:

Beatrice Martin*

Renault Bastien

Gravação e Mixagem: Pascal Shefteshy

Narradora: Caroline Dhavernas*

Diretor de dublagem: Khris Brown

ANEXO 2

LISTA DE JOGOS BASEADOS EM CONTOS DE FADAS (LANÇADOS ATÉ 2023) (128)

- **Jack the Giant Killer (1982) - Cinematronics**
- **Oink! (1983) - Activision**
- **SonSon (1984) - Capcom**
- **The Snow Queen (1985) - Mosaic Publishing**
- **Ganso Sayuuki: Super Monkey Daiboken (1986) - VAP**
- **Nagagutsu o Haita Neko: Sekai Isshū 80 Nichi Dai Bōken (1986) - Toei Animation**
- **Arabian Nights (1993) - Krisalis Software**
- **Suikoden I (1995) - Konami**
- **The Legend of Sword and Fairy (1995) - Softstar**
- **Arabian Nights: Sabaku no Seirei-o (1996) - Pandora Box**
- **Suikoden II (1998) - Konami**
- **Monkey Magic (1999) - Sunsoft**
- **American McGee's Alice (2000) - Electronic Arts (EA)**
- **Fairytale about Father Frost, Ivan and Nastya (2000) - Centauri Production e Bohemia Interactive Studio**
- **Arabian Nights (2001) - Silmarilis**
- **New Legend of Sword and Fairy (2001) - Softstar**
- **Sayuki: Journey West (2001) - Koei Tecmo Games**
- **Suikoden III (2002) - Konami**
- **Chinese Paladin 3 (2003) - Softstar**
- **The Legend of Sword and Fairy 2 (2003) - Softstar**

- **Chinese Paladin 3 Gaiden: Wenqing Pian (2004) - Softstar**
- **Suikoden IV (2004) - Konami**
- **Fable (2004) - Microsoft Game Studios**
- **Tales Runner (2005) - RHAON**
- **Rule of Rose (2006) - Punchline**
- **Suikoden V (2006) - Konami**
- **Okami (2006) - Clover Studio**
- **The Legend of Sword and Fairy 4 (2007) - Softstar**
- **Odin Sphere (2007) - Vanillaware**
- **Sonic and the secret rings (2007) - SEGA**
- **Fable II (2008) - Microsoft Game Studios**
- **Alice is Dead 1 (2009) - Lorestromer**
- **Fairytales Fights (2009) - Playlogic Entertainment**
- **Fat Princess (2009) - Titan Studios, Fun Bits Interactive e SuperVillain Studios**
- **Big Brain Wolf (2009) - Frima Studio**
- **The Path (2009) - Tale of Tales**
- **Gretel and Hansel (2009) - Makkopudding**
- **Fable III (2010) - Microsoft Game Studios**
- **Alice is Dead 2 (2010) - Lorestromer**
- **Alice is Dead 3 (2010) - Lorestromer**
- **Enslaved: Odyssey to the West (2010) - Ninja Theory**
- **Dark Parables: Curse of Briar Rose (2010) - Blue Tea Games**
- **Dark Parables: The exiled Prince (2011) - Blue Tea Games**
- **Dark Parables: Rise of the Snow Queen (2011) - Blue Tea Games**

- **Hood episode 1 (2011) - Hyptosis**
- **Hood episode 2 (2011) - Hyptosis**
- **Alice Madness returns (2011) - Electronic Arts (EA)**
- **The Legend of Sword and Fairy 5 (2011) - Softstar**
- **Fable Heroes (2012) - Microsoft Game Studios**
- **Hood episode 3 (2012) - Hyptosis**
- **Living Legends: Ice Rose (2012) - 4Friends Games**
- **Hood episode 4 (2012) - Hyptosis**
- **Cinders (2012) - MoaCube**
- **Fabled Legends: The Dark Piper (2012) - Blue Tea Games**
- **The Legend of Sword and Fairy 5: Flourishing Sword in the Red Maple Leaves (2012) - Softstar**
- **Dark Parables: The Red Riding Hood Sisters (2012) - Blue Tea Games**
- **Brothers: A tale of two sons (2013) - 505 Games**
- **Dark Parables: The Final Cinderella (2013) - Blue Tea Games**
- **The Dark site of Red Hiding Hood (2013) - Charon**
- **Akaneiro: Demon Hunters (2013) - Spicy Horse**
- **Alice Mare (2013) - Miwashiba**
- **Living Legends: Frozen Beauty (2013) - 4Friends Games**
- **The Wolf Among Us (2013) - Telltale Games**
- **Cruel Games: Red Riding Hood (2013) - Alawar Entertainment**
- **The Legend of Sword and Fairy 5 Prequel (2013) - Softstar**
- **New Legend of Sword and Fairy: Online (2013) - Softstar**
- **Child of Light (2014) - Ubisoft Montreal**
- **American McGee's Grimm (2014) - Spicyhorse Games**

- **Never Alone: Kisima Ingitchuna (2014) - Upper One Games**
- **Dark Parables: Jack and the Sky Kingdom (2014) - Blue Tea Games**
- **Dark Parables: Ballad of Rapunzel (2014) - Blue Tea Games**
- **Grimm Legends: The Forsaken Bride (2014) - Artifex Mundi**
- **Grimm Legends 2: Canção do Cisne Negro (2014) - Artifex Mundi**
- **Dark Parables: The Little Mermaid and The Purple Tide (2014) - Eipix Entertainment**
- **Dark Parables: Queen of Sands (2015) - Eipix Entertainment**
- **Dark Parables: Goldilocks and the Fallen Star (2015) - Eipix Entertainment**
- **Red Oz episode 1 (2015) - Lorestrome**
- **Dragon Fin Soup (2015) - Grimm Bros**
- **Living Legends: Wrath of the Beast (2015) - 4Friends Games**
- **Woolfe: The red hood diaries (2015) - GriN**
- **The Legend of Sword and Fairy 6 (2015) - Softstar**
- **Fat Princess Adventures (2015) - Fun Bits Interactive e Santa Monica Studio**
- **Fairytale Mysteries 2: The Beanstalk (2015) - Artifex Mundi**
- **New The Legend of Sword and Fairy 3D Remake (2015) - Softstar**
- **The Legend of Sword and Fairy Online (2015) - Softstar**
- **The Legend of Sword and Fairy 5 Prequel Mobile (2015) - Softstar**
- **The Witcher 3: The Wild Hunt (2015) - CD PROJEKT RED**
- **The Legend of Sword and Fairy 3D Turn-based (2016) - Softstar**
- **The Huntress of the Hollow (2016) - Bleet**
- **Mary Skelter: Nightmares (2016) - Idea Factory**
- **Lavender (2016) - ClockworkPrince**
- **Grimm: Dark Legacy (2016) - Artplant**

- **The Count Lucanor (2016) - Baroque Decay, Merge Games, Neon Doctrine, Another Indie**
- **Living Legends: Bound by Wishes (2016) - 4Friends Game**
- **Dark Parables: Swan Princess and The Dire Tree (2016) - Eipix Entertainment**
- **Dark Parables: The Thief and The Tinderbox (2016) - Eipix Entertainment**
- **Fairytale Mysteries: The Puppet Thief (2016) - Artifex Mundi**
- **Dark Parables: Requiem for the Forgotten Shadow (2017) - Eipix Entertainment**
- **SINoAlice (2017) - Square Enix**
- **Living Legends: Beasts of Bremen (2017) - 4Friends Game**
- **Living Legends: Uninvited Guests (2017) - 4Friends Game**
- **Little Red Lie (2017) - Tired Moon Studios e WZOGI**
- **The Legend of Sword and Fairy: Mirror of Illusion (2017) - Softstar**
- **Twisted Adventures: Little Red Riding Hood (2017) - Panda Zona Games**
- **Living Legends: Fallen Sky (2018) - 4Friends Game**
- **Dark Parables: Return of the Salt Princess (2018) - Blue Tea Games**
- **Dark Parables: The Match Girl's Lost Paradise (2018) - Eipix Entertainment e Blue Tea Games**
- **The Liar Princess and The Blind Prince (2018) - Nippon Ichi Software**
- **Dark Parables: Portrait of the Stained Princess (2019) - Eipix Entertainment e Blue Tea Games**
- **Little Miss Fortune (2019) - Killmonday Games**
- **Grimms Hollow (2019) - Ghosthunter**
- **Hotel Ever After: Ella's Wish (2019) - Game House**
- **Living Legends: The Crystal Tear (2020) - 4Friends Game**
- **Kari: Stranded On The Shores Of Vanaheim (2020) - Team Unmanageable**

- **Röki (2020) - Polygon Treehouse**
- **Living Legends: Ice Rose (remastered) (2020) - 4Friends Games**
- **Living Legends: Frozen Beauty (remastered) (2021) - 4Friends Games**
- **Hood: Outlaws and Legends (2021) - Sumo Newcastle**
- **Living Legends: Voice of the Sea (2021) - 4Friends Games**
- **Smash Legends (2021) - 5minlab**
- **A Juggler's Tale (2021) - Kaleidoscube**
- **The Darkest Tales (2021) - 101XP**
- **The Legend of Sword and Fairy 7 (2021) - Softstar**
- **Mad Wild Fairytale (2021) - Morozov Sergey**
- **Living Legends: Wrath of the Beast (remastered) (2022) - 4Friends Games**
- **Living Legends: The Blue Chamber (2022) - 4Friends Games**
- **Bramble: The Mountain King (2023) - Dimfrost Studio**
- **Lies of P (2023) - Neowiz Games**