

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LITERATURA

BIANCA FRANCISCHINI LISITA

**A TERCEIRA MARGEM DA LITERATURA: TRANSFERÊNCIAS ENTRE
SISTEMAS DE CULTURA EM THE LAST OF US PARTE 2**

SÃO CARLOS - SP

2026

BIANCA FRANCISCHINI LISITA

**A TERCEIRA MARGEM DA LITERATURA: TRANSFERÊNCIAS ENTRE
SISTEMAS DE CULTURA EM THE LAST OF US PARTE 2**

Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura, da Universidade Federal de São Carlos, como requisito para a obtenção do título de Doutor(a) em Estudos de Literatura.

Orientadora: Profa. Dra. Rejane Cristina Rocha

Financiamento: Bolsista CAPES
(Processo 88887.699663/2022-00)

SÃO CARLOS - SP

2026

FICHA CATALOGRÁFICA

Lisita, Bianca Francischini

A terceira margem da literatura: Transferências entre sistemas de cultura em The Last Of Us Parte 2 / Bianca Francischini Lisita -- 2026.
142f.

Tese de Doutorado - Universidade Federal de São Carlos,
campus São Carlos, São Carlos
Orientador (a): Rejane Cristina Rocha
Banca Examinadora: Maria Elisa Rodrigues Moreira,
Márcio Roberto do Prado, Dilson César Devides
Bibliografia

1. Literatura digital. 2. Jogos eletrônicos. 3. Polissistema de cultura. I. Lisita, Bianca Francischini. II. Título.

Ficha catalográfica desenvolvida pela Secretaria Geral de Informática
(SIn)


DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Bibliotecário responsável: Arildo Martins - CRB/8 7180

Folha de Aprovação

Defesa de Tese de Doutorado do(a) candidato(a) Bianca Francischini Lisita, realizada em 30/03/2026.

Comissão Julgadora:

Documento assinado digitalmente
 **REJANE CRISTINA ROCHA**
Data: 08/05/2026 19:36:47-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof(a). Dr(a). Rejane Cristina Rocha (UFSCar)

Prof(a). Dr(a). Dilson César Devides (UFMT)

Prof(a). Dr(a). Maria Elisa Rodrigues Moreira (UPM)

Prof(a). Dr(a). Márcio Roberto do Prado (UEM)

Prof(a). Dr(a). Vinícius Carvalho Pereira (UFMT)

Agradecimentos

Agradeço, em primeiro lugar, à minha esposa, pelo amor, pela paciência e pelo apoio cotidiano, fundamentais nos momentos de dúvida, cansaço e recomeço. Sua presença constante tornou este caminho mais leve e significativo.

À minha sogra, agradeço pelo carinho, pelo incentivo e pelo suporte sempre atento, que foram essenciais para que eu pudesse me dedicar a esta pesquisa com tranquilidade.

À minha orientadora, Rejane Rocha, agradeço pela orientação atenta e rigorosa, pela generosidade intelectual e pela escuta cuidadosa ao longo de todo o processo de pesquisa. Suas leituras precisas, seus questionamentos e seu incentivo constante foram fundamentais para o amadurecimento teórico e metodológico deste trabalho, bem como para a minha formação como pesquisadora.

Aos amigos e amigas, agradeço pelas conversas, pelos encontros, pelas palavras de estímulo e pelo afeto compartilhado ao longo desta travessia.

Ao Observatório da Literatura Digital Brasileira, deixo um agradecimento especial. Mais do que um grupo de pesquisa, o Observatório é um espaço de pensamento coletivo, experimentação e troca intelectual. As discussões e práticas desenvolvidas nesse contexto foram fundamentais para a formulação das questões, dos conceitos e dos caminhos teóricos que estruturam esta tese.

A todas e todos que navegaram comigo, minha gratidão.

Vi Veri Universum Vivus Vici

NYE, Robert. *Fausto*. Hamish Hamilton Ltd, Londres. 1 ed. p. 183, 1980.

RESUMO

Esta tese investiga *The Last of Us Parte 2* sob a perspectiva da Teoria dos Polissistemas (Even-Zohar, 1990), propondo que o jogo constitui um produto nômade que habita uma “terceira margem” entre o sistema literário impresso, o sistema da literatura digital e o sistema dos jogos eletrônicos. Partindo da metáfora rosiana da travessia, que marca tanto o gesto metodológico quanto o percurso analítico, o trabalho problematiza a indefinição histórica do objeto literário, argumentando que a literariedade não é atributo intrínseco ao texto, mas resultado de forças sistêmicas que mobilizam instituições, repertórios, produtores, consumidores e mercados. Num primeiro momento, examinaremos o sistema literário impresso, destacando sua posição central no polissistema literário, bem como o papel legitimador do livro, da autoria singular e de repertórios herdados de uma tradição que, embora dominante, encontra-se em constante tensão com estratos periféricos. Em seguida, analisa-se o sistema da literatura digital a partir da atuação da *Electronic Literature Organization*, evidenciando como a multimodalidade, o algoritmo e a experimentação material ampliam a noção de literariedade para além da matéria verbal. Na terceira margem, observa-se que *The Last of Us parte 2* opera como catalisador das fricções entre esses sistemas: sua narrativa audiovisual, sua estética de leitura sensorial e sua programação como forma produtora de sentido instauram aquilo que a tese denomina “romance de imagens”, um modo de narratividade que desloca o leitor-jogador para uma posição interpretativa híbrida. A análise revela ainda a crise de autoria, a disputa por legitimidade e as tensões entre expectativa de interatividade e controle autoral presentes no sistema dos jogos. Esses conflitos confirmam que o produto é o núcleo de um desajuste sistêmico, desafiando taxonomias estáveis e demonstrando que os objetos culturais contemporâneos circulam entre sistemas que se influenciam mutuamente. Conclui-se que *The Last of Us parte 2*, ao recusar um lugar fixo, torna visível o próprio movimento do polissistema; uma literatura em trânsito, que exige do pesquisador não o conforto das margens conhecidas, mas a coragem de habitar o centro do rio, onde novas formas de narrativa emergem e se consolidam.

Palavras-chave: Literatura Digital, Jogos Eletrônicos, Polissistemas de Cultura.

ABSTRACT

This thesis investigates *The Last of Us part 2* through the lens of Polysystem Theory (Even-Zohar, 1990), proposing that the game constitutes a nomadic product that inhabits a “third margin” between the print literary system, the digital literature system, and the electronic games system. Drawing on the Rosian metaphor of the crossing—which informs both the methodological gesture and the analytical trajectory—the study problematizes the historical indefiniteness of the literary object, arguing that literariness is not an intrinsic attribute of the text but rather the result of systemic forces mobilized by institutions, repertoires, producers, consumers, and markets. The first part examines the print literary system, highlighting its central position within the literary polysystem and the legitimizing role of the book, singular authorship, and inherited repertoires from a tradition which, although dominant, remains in constant tension with peripheral strata. The study then analyzes the digital literature system, focusing on the role of the Electronic Literature Organization and showing how multimodality, algorithmic processes, and material experimentation broaden the notion of literariness beyond the written word. In this third margin, *The Last of Us part 2* is shown to function as a catalyst for frictions among these systems: its audiovisual narrative, its sensorial reading aesthetics, and its programming as a meaning-making agent instantiate what the dissertation terms a “novel of images,” a mode of narrativity that displaces the reader-player into a hybrid interpretive position. The analysis also reveals a crisis of authorship, disputes over legitimacy, and tensions between expectations of interactivity and authorial control within the game system. These conflicts confirm that the product is the core of a systemic misalignment, challenging stable taxonomies and demonstrating that contemporary cultural objects circulate across mutually influencing systems. The study concludes that *The Last of Us part 2*, by refusing a fixed position, makes visible the polysystem’s own movement: a literature in transit that requires of the researcher not the comfort of familiar margins, but the courage to inhabit the center of the river, where new narrative forms emerge and take shape.

Keywords: Electronic Literature, Videogames, Cultural Polysystems.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ilustração do navegante mirando a terceira margem	14
Figura 2 – Esquema dos fatores sistêmicos.....	17
Figura 3 – Modelo de uma fronteira sistêmica entre dois polissistemas	24
Figura 4 – Diagrama do polissistema cultural com os fandoms	24
Figura 5 – Toroide do Polissistema Literário Simplificado	25
Figura 6 – Toroide do Polissistema Literário Complexo	26
Figura 7 – Exemplos de composições sistêmicas	27
Figura 8 – Imagem das notas de <i>The Order: 1886</i> no site <i>Metacritic</i>	30
Figura 9 – Captura do jogo <i>Minecraft</i>	33
Figura 10 – Captura do jogo <i>Crash Bandicoot</i> (1996).....	34
Figura 11 – Captura do jogo <i>Counter-Strike 2</i>	35
Figura 12 – Captura do jogo <i>Metal: Hellsinger</i>	36
Figura 13 – Marcadores do jogo <i>Metal: Hellsinger</i> na <i>Steam</i>	37
Figura 14 – Captura do jogo <i>Stardew Valley</i>	41
Figura 15 – Captura do <i>mod DayZ</i>	42
Figura 16 – Captura do jogo <i>Arma 2</i>	43
Figura 17 – Livros do jogo <i>Assassin's Creed</i>	45
Figura 18 – Captura da página inicial da <i>Steam</i>	46
Figura 19 – Captura da página inicial da <i>Epic Games</i>	47
Figura 20 – Console <i>PlayStation 4</i> e jogo exclusivo para o <i>hardware</i>	47
Figura 21 – Captura da página inicial da <i>PlayStation Plus</i>	48
Figura 22 – Captura do jogo <i>Resident Evil 2 Remake</i>	49
Figura 23 – Captura do jogo <i>FEZ</i> durante a transição de perspectiva	50
Figura 24 – Captura das variações do personagem em SIFU	51
Figura 25 – Publicidade da goma Trident X Gamers.....	52
Figura 26 – Captura da tela inicial de <i>The Last Of Us Parte 2</i>	53
Figura 27 – Esquema do Sistema Literário Impresso.....	56
Figura 28 – Página de <i>Dwarf Fortress</i> na ELC.....	65
Figura 29 – Captura de tela do jogo <i>Dwarf Fortress</i>	66
Figura 30 – Tela após conclusão de <i>The Last of Us parte 2</i>	70
Figura 31 – Visão <i>over the shoulder</i> em TLOU2	71
Figura 32 – Captura da postagem do <i>Reddit</i> recuperada 1	74
Figura 33 – Captura da postagem do <i>Reddit</i> recuperada 2	75

Figura 34 – Captura da postagem do <i>Reddit</i> recuperada 3	76
Figura 35 – Avaliação de TLOU2 no <i>METACRITIC</i> em 2020.....	77
Figura 36 – Alerta de tempo no <i>METACRITIC</i>	77
Figura 37 – Obra <i>OWNED</i> versão impressa	80
Figura 38 – Obra <i>OWNED</i> versão digital	81
Figura 39 – Imagem do livro <i>White Warlord 1</i>	82
Figura 40 – Imagem do livro <i>White Warlord 2</i>	82
Figura 41 – Reconstrução de <i>Tennis for Two</i>	83
Figura 42 – Foto de <i>Tennis For Two</i> em funcionamento	84
Figura 43 – Captura de tela da primeira versão de <i>Tetris (1984)</i>	84
Figura 44 – Captura de <i>Grim Fandango (1998)</i>	86
Figura 45 – Captura do jogo <i>The Sims</i>	90
Figura 46 – Captura do jogo <i>28 Pixels Later</i>	91
Figura 47 – Registro da captura de movimento de Ashley Johnson e renderização da personagem Ellie.....	93
Figura 48 – Captura do jogo <i>UNMEMORY</i>	98
Figura 49 – Captura do <i>MUD Procedural Realms</i>	98
Figura 50 – Captura do jogo <i>Spec Ops: The Line</i>	103
Figura 51 – Captura do número de ocorrências da palavra <i>writing</i>	105
Figura 52 – Captura do número de ocorrências da palavra <i>gameplay</i>	105
Figura 53 – Captura de análises de jogadores 1	106
Figura 54 – Captura de análises de jogadores 2.....	106
Figura 55 – Captura de análises de jogadores 3.....	107
Figura 56 – Captura da petição	111
Figura 57 – Captura do disco de TLOU2 destruído.....	111
Figura 58 – Tabela do discurso de ódio no <i>METACRITIC</i>	112
Figura 59 – Captura do jogador quebrando o disco de TLOU2 1.....	113
Figura 60 – Captura do jogador quebrando o disco de TLOU2 2.....	113
Figura 61 – Captura da comemoração do <i>review bomb</i> em fóruns 1	114
Figura 62 – Captura da comemoração do <i>review bomb</i> em fóruns 2.....	114
Figura 63 – Ameaças direcionadas à Laura Bailey	115
Figura 64 – Ameaças direcionadas à Neil Druckmann.....	115
Figura 65 – Livro de TLOU	117
Figura 66 – Caixa aberta de <i>The Unfortunates</i>	123

Figura 67 – Imagem da obra <i>Un Coup de dés jamais n'abolira le hasard</i>	124
Figura 68 – Colecionável em TLOU2	124
Figura 69 – Diário da personagem Ellie	125
Figura 70 – Cena de tortura em TLOU2.....	126
Figura 71 – Cena final de TLOU2.....	127

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Porcentagem textual obtida por programação em Python	95
---	----

SUMÁRIO

1. Introdução.....	13
2. A Teoria dos Polissistemas.....	20
2.1 Instituição.....	27
2.2 Repertório	31
2.3 Produtor	38
2.4 Consumidor	43
2.5 Mercado.....	45
2.6 Produto	48
3. A primeira margem.....	53
4. A segunda margem	60
5. A terceira margem.....	70
5.1 A interação como repertório dominante.....	78
5.2 Um jogo-livro-filme?	92
5.3 O espaço como veículo narrativo	94
5.4 Uma programação literária	99
5.5 O produto mais evidente.....	101
5.6 De jogadores a críticos literários.....	105
5.7 O leitor-autor.....	110
5.8 Um problema material.....	118
5.8.1 <i>Um Romance de imagens</i>	122
6. Conclusão.....	130
Referências.....	133

1. Introdução

Em seu conto intitulado *A terceira margem do rio*, Guimarães Rosa (1994) apresenta a ideia de uma margem desconhecida do rio. Margem essa que, embora sempre presente, é negligenciada por quem a percorre, seja por não notá-la, seja por temer confrontá-la. Guimarães Rosa (1994) constrói uma alegoria existencial sobre um homem que, em um ato silencioso e radical, abandona sua vida passada e sua família para viver perpetuamente em uma pequena canoa, no centro de um rio, sem jamais retornar à margem de saída ou chegar à margem oposta. Sua permanência no rio provoca estranhamento, medo e sofrimento nos que ficaram na margem, especialmente no filho narrador, que cresce sob o peso dessa ausência presente. O gesto do pai, reiterado pelo tempo e pela recusa à palavra, transforma-se em um enigma insolúvel, cuja radicalidade reside justamente na suspensão de qualquer finalidade ou retorno. Ele não se dirige a nenhum destino conhecido; sua existência torna-se o próprio ato de permanecer no fluxo, na travessia contínua. Esse rio, que para os demais transeuntes é apenas um caminho entre dois pontos fixos (a partida e a chegada), torna-se, para ele, um fim em si mesmo. É precisamente a ideia de um "lugar" que escapa às dicotomias estabelecidas que este trabalho busca emprestar.

A terceira margem não é um ponto no mapa, mas um estado de questionamento permanente. Ela representa a possibilidade de habitar o espaço da interrogação, de não se contentar com as classificações binárias e estáveis que dominam nosso entendimento. Assim como o personagem de Rosa, o jogo de Druckmann et al. (2020) parece habitar este espaço intermediário, recusando-se a atracar definitivamente em qualquer uma das margens preexistentes. Essa navegação no centro do rio é o que hipotetiza-se ser o vetor de um possível "desajuste sistêmico". Desse modo, para nós, a primeira margem será a Literatura Impressa; a segunda margem contém a Literatura Digital e os Jogos Eletrônicos e, por fim, a terceira margem representará o objeto deste trabalho.

Figura 1 – Ilustração do navegante mirando a terceira margem



Fonte: GOMES, 2014

Julgo oportuno evocar o conto para introduzir as reflexões subsequentes por três motivos: o primeiro deles é o fato de o presente trabalho ser o desfecho de uma espécie de travessia, iniciada por mim na pós-graduação; e que convido os leitores a navegar por esse texto, explorando igualmente as margens desconhecidas da literatura.

O segundo motivo é a possível relação que se pode estabelecer entre a abstração tencionada por Guimarães Rosa (1994) com a própria literatura. Detentora de um grande e movimentado porto, a literatura impressa é frequentemente encarada como sinônimo de Literatura. Ao evocarmos Rosa, propomos um desatracar desse porto seguro para compreender que o fenômeno literário se manifesta em múltiplas margens e espaços intermediários. Iniciamos nossa navegação no impresso para, no fluxo do rio, descobrir que a literatura é mais profunda e plural do que a fixidez de uma única margem permite suportar. Será esse, então, nosso ponto de partida com destino ao centro do rio para, talvez, um dia retornarmos à margem, ainda que não saibamos qual delas.

Se, por um lado, é o sentimento desbravador que nos leva a buscar novos horizontes e perspectivas, por outro, ele não deixa de carregar consigo o temor pelo desconhecido. Por esse motivo, ao propor uma análise sistêmica (Even-Zohar, 1990) de um objeto com pouco (ou nenhum) prestígio na enseada dos Estudos Literários - um jogo eletrônico - seria impossível não admitir, antes de tudo, que:

Tive medo. Sabe? Tudo foi isso: tive medo! Enxerguei os confins do rio, do outro lado. Longe, longe, com que prazo se ir até lá? Medo e vergonha. A aguagem bruta, traiçoeira – o rio é cheio de baques, modos moles, de esfrio, e uns sussurros de desamparo (Guimarães Rosa, 1994, p. 144).

No desfecho de *A terceira margem do rio*, o filho narrador ensaia ocupar o lugar do pai ao oferecer-se para permanecer na canoa, gesto que sinaliza a possibilidade concreta de acesso à terceira margem. Contudo, ao perceber a aproximação do pai, ele recua e foge, incapaz de sustentar a oferta. Em diálogo com esse gesto, recorro agora a outra figura rosiana: Diadorim, em *Grande sertão: veredas*, cuja presença tensiona as indecisões de Riobaldo e se expressa no enunciado “carece de ter coragem” (Guimarães Rosa, 1956).

O terceiro motivo ancora-se na visão de que a literatura, em toda sua complexidade, parece ser um lugar estável em meio ao movimento. Explico: ainda que grande parte da produção literária mantenha suas raízes impressas, existem obras que fogem dessas bases mais evidentes, buscando, nas profundezas, outros modos de fazer literatura. Resta a nós, pesquisadores, a exploração dessa movimentação frenética em meio ao que parece ser constante, pois, de maneira alguma, poderíamos aguardar eternamente na margem por um encontro (quase) impossível, assim como o personagem central da obra à qual faço referência no título deste trabalho.

É nesse fluxo estável, nesse movimento para lugar nenhum de uma terceira margem no centro do rio, que surgiu em mim uma inquietação ao observar, em produtos dos jogos eletrônicos, certa busca por referenciais literários para compor suas narrativas, suas partes mecânicas (codificadas), bem como seus próprios processos de produção, circulação e consumo. Esse deslocamento pode ser contemplado em diversos jogos; contudo, um em especial parece ter se banhado mais notoriamente nessas margens literárias.

Lançado em 19 de junho de 2020 para *PlayStation 4*¹, *The Last Of Us Parte 2* é um jogo de ação-aventura exclusivo dos consoles produzidos pela *Sony Interactive Entertainment* e constitui uma sequência direta do primeiro jogo, *The Last Of Us Parte 1*. Segundo Druckmann, et al. (2020), diretor criativo e roteirista do *game*, não bastava escrever uma “história interessante” pois essa seria a motivação errada; afirmando

¹ Console de quarta geração produzido pela *Sony Interactive Entertainment* e lançado em 2013. Trata-se de um microcomputador que é capaz de executar jogos eletrônicos produzidos para a plataforma *PlayStation*. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/playstation-history/2013-ps4-ps-vr/>. Acesso em: 28 jun. 2024.

que o mais adequado para a sequência seria “desenterrar um forte núcleo emocional”² (Naughty Dog, 2020; *tradução nossa*). Em entrevistas posteriores ao lançamento do jogo, o autor chegou a dizer que o ritmo do primeiro jogo assemelhava-se ao de um filme, mas agora no segundo, a busca era refletir o ritmo de um romance.

Até mesmo o ritmo do primeiro jogo é mais cinematográfico, como se fosse um filme, da maneira como ele vai aumentando a tensão e ficando cada vez mais intenso. Com este jogo, eu quero ter algo mais parecido com um bom romance em que você se perde, que tem momentos de descanso e onde as coisas não precisam ficar constantemente mais intensas (Spicer, 2020; *tradução nossa*)³.

Com isso, a direção do desenvolvimento do jogo volta-se para a busca por transformá-lo em uma “experiência literária”, que conceituaremos ao longo deste trabalho. Tal fator, por si só, já seria suficiente para justificar uma pesquisa de cunho literário; entretanto, a publicação do jogo desencadeou fortes manifestações de um desajuste sistêmico entre os consumidores e a obra, levando o público a organizar petições por alterações na narrativa, à destruição de cópias físicas e à produção de discursos de ódio. Como veremos adiante, essas reações não foram norteadas por atributos comumente relacionados aos jogos eletrônicos, mas sim literários.

Dessa forma, tanto o experimento de tornar o jogo mais “literário” quanto o possível desajuste sistêmico levantam algumas questões pertinentes, que serão discutidas neste trabalho: o que seria esse “ritmo” de um romance? O que é esse “forte núcleo emocional” que o criador de jogos pretende construir? Quais características do jogo o conduzem em direção a essa terceira margem? Quais desajustes sistêmicos podem ser observados a partir dessa obra? E, caso seja possível discuti-lo, a qual sistema essa obra pertence?

Para responder às questões aqui colocadas, utilizaremos como ponto de partida a *Teoria dos Polissistemas de Cultura*, de Itamar Even-Zohar (1990), pois assim seremos capazes de observar a Literatura e os jogos eletrônicos como polissistemas complexos, ambos com seus fatores específicos, bem como de repertórios centrais e marginais. Even-Zohar (1990) oferece, para além de uma teoria não essencialista da literatura, uma metodologia de análise dos sistemas implicados.

² No original: We needed to unearth a strong emotional core.

³ No original: Um, meaning even the pacing of the first game, I think the first game has more of a cinematic movie pacing to it. Just the way it keeps ratcheting it up and keeps getting more and more and more and more intense. With this game I want it to have more of like a good novel that you get lost in that there's going to be moments of like rest where things don't have to keep ratcheting up because we're going to have those moments as well.

Sem essa base teórico-metodológica, talvez fosse impossível – ou quase – navegar por essas águas.

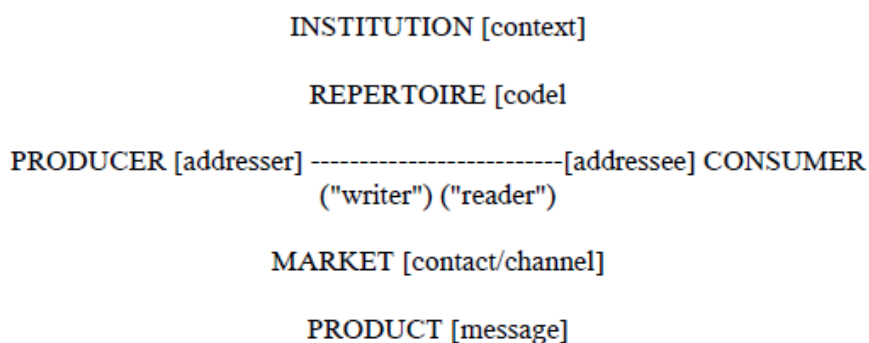
A premissa teórica de Even-Zohar é o conceito de *polissistema cultural*, descrito como um grande conjunto de polissistemas heterogêneos, dinâmicos e inter-relacionados (literário, linguístico, científico, entre outros) que, juntos, formam a rede complexa de atividades e produtos de uma sociedade.

Zarpando dessas postulações, encontramos tanto os *polissistemas* quanto a própria ideia de *sistema* construída pelo teórico; sendo o *sistema* entendido como a rede de relações entre fatores e atividades interdependentes que asseguram a produção e a circulação de bens culturais em uma sociedade. Já o *polissistema* corresponde ao conglomerado de *sistemas* que interagem e se sobrepõem parcialmente.

Desse modo, o Polissistema Literário é composto pelo Sistema Literário Impresso, que, por sua vez, também se configura como um polissistema, abarcando por exemplo o Sistema Literário Impresso de Ficção Científica, de Conto, de Terror, entre outros.

Cada sistema, conforme mencionado anteriormente, é composto por seis fatores, a saber: Instituição, Repertório, Mercado, Produtor, Consumidor e Produto. A partir do esquema de comunicação e linguagem de Jakobson, o teórico propõe uma esquematização dos fatores sistêmicos, apresentada a seguir.

Figura 2 – Esquema dos fatores sistêmicos



Fonte: Even-Zohar, 1990

Como já comentado, a relação entre esses fatores é o que garante a existência de um bem cultural. Even-Zohar (1990) exemplifica o funcionamento dos fatores na perspectiva sistêmica, ao argumentar que:

[...] este enquadramento não requer, *a priori*, hierarquias de importância entre os fatores. Basta reconhecer que são as *interdependências* entre esses fatores que lhes permitem funcionar em primeiro lugar. Assim, um CONSUMIDOR pode "consumir" um PRODUTO produzido por um PRODUTOR, mas, para que o "produto" (como um "texto") seja gerado, deve existir um REPERTÓRIO comum, cuja usabilidade é determinada por alguma INSTITUIÇÃO. Deve existir um MERCADO onde esse bem possa ser transmitido. Nenhum dos fatores enumerados pode ser descrito como funcionando isoladamente, e os tipos de relações que podem ser detectadas percorrem todos os eixos possíveis do esquema (Even-Zohar, 1990, p.34; *tradução nossa*).⁴

Outro princípio essencial indicado por Even-Zohar (1990) é a recusa dos julgamentos de valor, principalmente como critério de seleção do objeto de estudo. Sobre isso, o autor adverte:

É preciso enfatizar isso especialmente para os estudos literários, onde ainda existe uma confusão entre crítica e pesquisa. Se aceitarmos a hipótese do polissistema, então também devemos aceitar que o estudo histórico dos polissistemas literários não pode se limitar aos chamados "obras-primas", mesmo que alguns considerem que elas sejam a única razão de ser dos estudos literários. Esse tipo de elitismo não pode ser compatível com a historiografia literária, assim como a história geral não pode mais ser a história da vida de reis e generais. Em outras palavras, como estudiosos comprometidos com a descoberta dos mecanismos da literatura, não parece haver como evitar o reconhecimento de que quaisquer juízos de valor predominantes em qualquer período são, por si só, uma parte integrante desses mecanismos. Nenhum campo de estudo, seja ele levemente ou mais rigorosamente "científico", pode selecionar seus objetos de acordo com normas de gosto (Even-Zohar, 1990, p.34; *tradução nossa*).⁵

Contudo, ao utilizarmos a Teoria dos Polissistemas como bússola, outras questões emergem em nosso caminho. Se já não observamos apenas o texto, mas toda uma rede de relações entre fatores que compõem um dado sistema, não nos é facultada a possibilidade de ignorar as interações ocorridas entre produtores, consumidores e demais agentes, desde a produção do objeto até seu consumo. Como aponta Rocha (2024):

⁴ No original: Moreover, this framework requires no *a priori* hierarchies of importance between the surmised factors. It suffices to recognize that it is the *interdependencies* between these factors which allow them to function in the first place. Thus, a CONSUMER may "consume" a PROD-UCT produced by a PRODUCER, but in order for the "product" (such as "text") to be generated, a common REPERTOIRE must exist, whose usability is determined by some INSTITUTION. A MARKET must exist where such a good can be transmitted. None of the factors enumerated can be described to function in isolation, and the kind of relations that may be detected run across all possible axes of the scheme.

⁵ No original: This must be particularly stressed for literary studies, where confusion between criticism and research still exists. If one accepts the polysystem hypothesis, then one must also accept that the historical study of literary poly- systems cannot confine itself to the so-called "masterpieces," even if some would consider them the only *raison d'être* of literary studies in the first place. This kind of elitism cannot be compatible with literary historiography just as general history can no longer be the life stories of kings and generals. In other words, as scholars committed to the discovery of the mechanisms of literature, there seems to be no way for us to avoid recognizing that any prevalent value judgments of any period are themselves an integral part of these mechanisms. No field of study, whether mildly or more rigorously "scientific," can select its objects according to norms of taste.

Isso significa dizer que a preocupação do teórico é de oferecer possibilidades de identificação, de descrição e de análise de fatores que, ao mesmo tempo, fazem parte de e tornam possíveis as atividades literárias, estas nunca definidas *a priori*, mas sim no interior de uma rede de relações propostas a partir da realidade que se quer descrever e analisar (Rocha, 2024, p. 30).

Ainda que isso represente mais desafios, é preciso ter coragem. Os Estudos Literários têm uma profusa coleção de trabalhos narcísicos⁶, fitando, a uma distância segura, sua própria imagem, a fim de admirá-la. Aqui, mergulharemos em busca da terceira margem.

Para tal empreendimento, no primeiro capítulo, de cunho teórico-metodológico, será aprofundada a *Teoria dos Polissistemas de Cultura* de Itamar Even-Zohar e, conseqüentemente, será apresentado o sistema dos jogos eletrônicos. A opção pela descrição sistêmica justifica-se pela necessidade de mapear o funcionamento interno dos jogos eletrônicos e sua posição em relação ao sistema literário. Descrever, neste contexto, não é um exercício meramente enumerativo, mas sim o passo metodológico essencial para identificar as leis de funcionamento do objeto e como ele se organiza enquanto sistema, permitindo-nos, enfim, diagnosticar o “desajuste” hipotetizado.

No segundo capítulo, será introduzido o objeto de estudo deste trabalho, em conjunto com as motivações que fundamentam a sua escolha e com a discussão teórica, a partir do sistema literário impresso, acerca da literatura. O terceiro capítulo discorre sobre a Literatura Digital como segunda margem, funcionando como ponto de intersecção entre outros mediums e o sistema literário. O quarto capítulo contém a descrição sistêmica do objeto de pesquisa e as discussões que abordam os fatores sistêmicos dos jogos eletrônicos, bem como a análise propriamente dita do objeto. Assim, ao final desta travessia, espera-se que a análise não apenas ilumine as problemáticas levantadas em *The Last of Us parte 2*, mas também contribua para os Estudos Literários ao demonstrar a viabilidade e a urgência em expandir o olhar para além do impresso. A terceira margem, portanto, deixa de ser uma mera abstração para se consolidar como uma posição metodológica: a de investigar os fenômenos complexos onde quer que eles se manifestem, assumindo os riscos e a coragem necessários para habitar o fluxo do rio, sem a garantia de um porto seguro.

⁶ O termo “narcísico” é empregado metaforicamente, em referência ao mito de Narciso (Ovídio, 2023), para designar uma postura autorreferencial, na qual o campo toma a si próprio como principal objeto de legitimação e reflexão, limitando seu confronto com instâncias externas.

2. A Teoria dos Polissistemas

Membro do corpo docente da Universidade de Tel Aviv, Itamar Even-Zohar é um pesquisador israelense que se debruça sobre as problemáticas relativas ao dinamismo e heterogeneidade no âmbito cultural⁷, questões que o levaram a propor uma Teoria dos Polissistemas de Cultura (Even-Zohar, 1990), na qual o autor discorre sobre o conceito de que fenômenos semióticos poderiam ser entendidos e observados com mais precisão se fossem considerados como sistemas, ou “a rede de relações hipotéticas entre certa quantidade de atividades chamadas “literárias” e, conseqüentemente, essas mesmas atividades observadas por meio dessa rede” (Even-Zohar, 1990, p. 28; *tradução nossa*)⁸. A partir dessa concepção de sistema literário, Even-Zohar (1990) deixa explícita sua escolha terminológica ao adotar o termo “Polissistema”, enfatizando que raramente será possível encontrar um monossistema, considerando-se a dualidade entre sincronia e diacronia (Even-Zohar, 1990, p. 12). Com isso, o termo polissistema expressa a natureza múltipla de sistemas dotados de “interseções e sobreposições mútuas, que utilizam diferentes opções correntes, mas que funcionam como um todo estruturado, cujos membros são interdependentes”⁹ (Even-Zohar, 1990, p. 11; *tradução nossa*).

Por meio das proposições feitas por Even-Zohar, ao discutir sistemicamente objetos de cultura, torna-se possível - e, para o autor, indispensável - um estudo da literatura que coloque variedades não-*standard* em relação direta com a literatura *standard*.

[...] a literatura para crianças não será considerada um fenômeno *sui generis*, mas sim relacionado com a literatura para adultos; literatura traduzida não se desconectará da literatura original; a produção de literatura de massa (suspenses, novelas sentimentais etc.) não será rejeitada simplesmente como “não-literatura” para evitar reconhecer sua dependência mútua com a literatura “individual” (Even-Zohar, 1990, p. 13; *tradução nossa*).¹⁰

⁷ Informações retiradas do *site* disponibilizado pelo próprio autor. Disponível em: https://www.tau.ac.il/~itamarez/ez_vita/ez-eng.htm. Acesso em: 10 jan. 2025.

⁸ No original: The network of relations that is hypothesized to obtain between a number of activities called "literary," and consequently these activities themselves observed via that network

⁹ No original: It is, therefore, very rarely a uni-system but is, necessarily, a polysystem--a multiple system, a system of various systems which intersect with each other and partly overlap, using concurrently different options, yet functioning as one structured whole, whose members are interdependent.

¹⁰ No original: [...] literature for children would not be considered a phenomenon *sui generis*, but related to literature for adults; translated literature would not be disconnected from original literature; mass literary production (thrillers, sentimental novels etc.) would not simply be dismissed as "non-literature" in order to evade the recognition of its mutual dependence with "individual" literature.

É importante que nossa atenção se volte também para a dicotomia que Even-Zohar (1990) estabelece ao trabalhar com as noções de variedades não-*standard* e *standard*. Em tradução livre, o termo *standard* refere-se a um “padrão” que, assim como pode ser observado na citação acima, carrega a ideia de que existem sistemas que são considerados mais legítimos e que, sendo assim, estabelecem uma expectativa do que pode ou não ser legitimado a partir do grau de aproximação ou distanciamento do padrão estabelecido. Nesse movimento, Even-Zohar (1990) discorre sobre a questão da canonicidade de um sistema *standard* frente aos não-*standard*, propondo a ideia de que a canonicidade não deve ser entendida como uma característica inerente de um dado sistema, mas sim a partir do conceito de canonização, que não pressupõe um conjunto de características inerentes ao cânone, mas um *status* que é concedido por círculos dominantes de uma cultura.

A canonicidade não é, portanto, uma característica inerente às atividades textuais a nível algum: não é um eufemismo para “boa literatura” frente à “má literatura”. O fato de que em certos períodos certas características tendem a agrupar-se em torno a este ou aquele status não implica que tais características sejam “essencialmente” pertinentes a um status determinado (Even-Zohar, 1990, p. 15; *tradução nossa*).¹¹

Complementarmente, ao postular a existência de sistemas dinâmicos e que trabalham de maneira diacrônica, Even-Zohar remove qualquer resquício da perspectiva essencialista, abrindo espaço para que outras produções – até então excluídas dos estudos literários – sejam adequadamente investigadas. Sobre o tema, Rocha (2024) aponta que:

Trata-se de uma perspectiva bastante pertinente para compreender de que maneira atividades e produtos que nem sempre puderam ser considerados como do interesse dos estudos literários compõem esse sistema dinâmico, que está em constante mutação, a despeito dos constrangimentos teórico-críticos. [...] Nesse contexto, em que as obras literárias muitas vezes se tornam inapreensíveis a partir dos parâmetros de julgamento crítico/analítico fundamentados na cultura impressa, é urgente discuti-las e analisá-las a partir de uma perspectiva que possa abarcar também as obras que não são consideradas obras-primas [...] (Rocha; Salgado, 2024, p. 30-31).

Ainda na discussão sobre a canonização, Even-Zohar (1990) declara que as tensões entre um estrato canonizado e o não-canonizado são universais, pois todo sistema necessita de um equilíbrio regulador para não desaparecer. Tal equilíbrio se manifesta por meio da oposição entre os estratos e que pode ser observado mais

¹¹ Canonicity is thus no inherent feature of textual activities on any level: it is no euphemism for "good" versus "bad" literature. The fact that certain features tend, in certain periods, to cluster around certain statuses does not mean that these features are "essentially" pertinent to some status.

concretamente no repertório¹² do sistema. Com isso, compreende-se que a existência de estratos/sistemas não-canonizados garante que sua parte oposta, canonizada, tenha mais condições de se manter viva dentro de uma dada cultura, em função da pressão entre os estratos.

Isso garante a evolução do sistema, que é o único modo de conservá-lo. Em contrapartida, quando não se dá saída à pressão, frequentemente somos testemunhas ou do abandono gradual de um sistema e do deslocamento até outro (por exemplo, o latim é substituído por suas diferentes variedades vernáculas românticas), ou de seu total colapso por meio de uma revolução (deposição de um regime ou desaparecimento total de modelos conservados até o momento etc.) (Even-Zohar, 1990, p. 16; *tradução nossa*).¹³

A conclusão que essas discussões evocam denuncia o perigo de observar um objeto cultural sob a lente essencialista. Se a canonicidade é construída por forças que não são intrínsecas ao texto, e as tensões que ocorrem entre diferentes estratos de um dado sistema são essenciais para o estabelecimento desse *status*, tentar delinear um objeto cultural única e exclusivamente a partir dele mesmo pode fazer com que questões fundamentais para a compreensão integral desse dado fenômeno não sejam abordadas com a devida importância, ou sejam até mesmo completamente excluídas.

Nesse enfoque, então, não se pode conceber a literatura nem como um conjunto de textos, nem mesmo como um agregado de textos (o que parece um enfoque um pouco mais avançado), nem tampouco como um repertório. Os textos e os repertórios são apenas manifestações parciais da literatura, manifestações cujo comportamento não pode ser explicado por sua própria estrutura. Seu comportamento é explicável no nível do (poli)ssistema literário. [...] No sistema literário, os textos, mais do que desempenhar um papel nos processos de canonização, são o resultado desses processos (Even-Zohar, 1990, p. 19; *tradução nossa*).¹⁴

As reflexões expostas até aqui circunscrevem o viés teórico de Even-Zohar (1990), o qual utilizaremos para nortear o presente trabalho. Contudo, para além de

¹² O repertório se concebe aqui como um conjunto de leis e elementos (sejam os modelos isolados, ligados ou totais) que regem a produção de textos (Even-Zohar, 1990, p. 17; *tradução nossa*).

¹³ No original: This guarantees the evolution of the system, which is the only means of its preservation. On the other hand, when no pressures are allowed release, we often witness either the gradual abandonment of a system and movement to another (e.g., Latin is replaced by its various Romance vernaculars), or its total collapse by means of a revolution (overthrow of a regime or the total disappearance of hitherto preserved models etc.).

¹⁴ No original: In this approach, then, "literature" cannot be conceived of as either a set of texts, an aggregate of texts (which seems to be a more advanced approach), or a repertoire. Texts and repertoire are only partial manifestations of literature, manifestations whose behavior cannot be explained by their own structure. It is on the level of the literary (poly)system that their behavior is explicable. [...] In the literary system, texts, rather than playing a role in the processes of canonization, are the outcome of these processes.

uma teoria¹⁵ que propõe um olhar sistêmico, o autor nos apresenta uma metodologia para a construção e análise do objeto de pesquisa, tendo em vista que na *Teoria dos Polissistemas de Cultura*, Even-Zohar não compreende o objeto como dado *a priori*, sendo o papel do pesquisador identificá-lo, delimitá-lo e descrevê-lo. Para que isso seja possível, Even-Zohar (1990) estabelece um esquema, apresentado anteriormente, inspirado em Jakobson (2008), para estratificar um sistema. O esquema oferecido por Even-Zohar (2013) reitera a importância de não considerar como único objeto de um estudo sistêmico o texto, e sim as relações hipotéticas entre os diferentes fatores de um sistema, as quais não estabelecem hierarquia de importância.

Neste enfoque, o “sistema literário” compreende como “internos” mais do que como “externos” todos os fatores implicados no conjunto de atividades às quais a etiqueta “literária” pode ser aplicada com maior conveniência. O “texto” já não é o mais importante aspecto ou único produto desse sistema (Even-Zohar, 1990, p. 33; *tradução nossa*).¹⁶

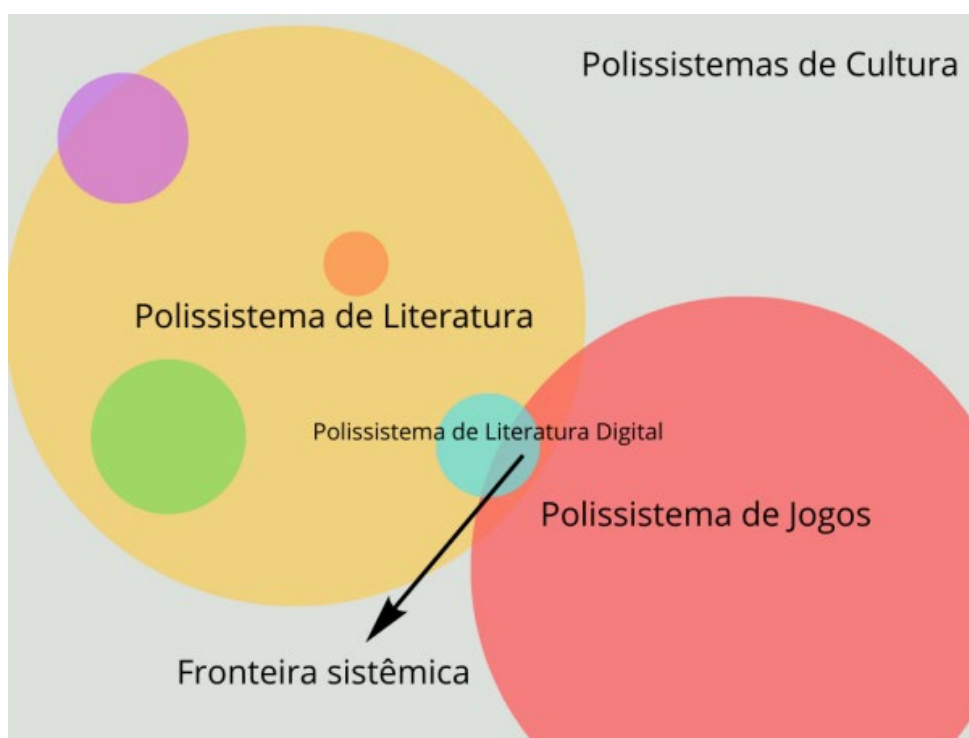
Embora o esquema do sistema literário oferecido por Even-Zohar (2013) contenha bases importantes para a descrição de um sistema, ele não abrange todas as variantes possíveis e, portanto, ainda que sirva como uma vela que nos auxilia a percorrer distâncias maiores, é necessário que cada sistema *sui generis* seja estratificado, a fim de detalhar melhor suas particularidades.

Frequentemente, encontramos diagramas ilustrativos do polissistema cultural, tais como os apresentados por Python (2024) em *Disco Elysium: Desprogramando Repertórios na Fronteira Jogo-Literatura*, e por Utzig (2021) em sua tese de doutorado sobre os *fandoms*, ambas reproduzidas abaixo:

¹⁵ Teoria é compreendida enquanto um “conjunto de concepções sistematicamente organizadas e aplicadas à obra literária, assim como a explicação e análise de sua natureza.” Descrição disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/teoria/>.

¹⁶ No original: The “literary system” in this approach comprises, as “internal” rather than “external,” all factors that are involved with the set of activities for which the label “literary” can be used more conveniently than any other. The “text” is no longer the only, and not necessarily for all purposes the most important, facet, or even product, of this system.

Figura 3 – Modelo de uma fronteira sistêmica entre dois polissistemas



Fonte: Pithon, 2025

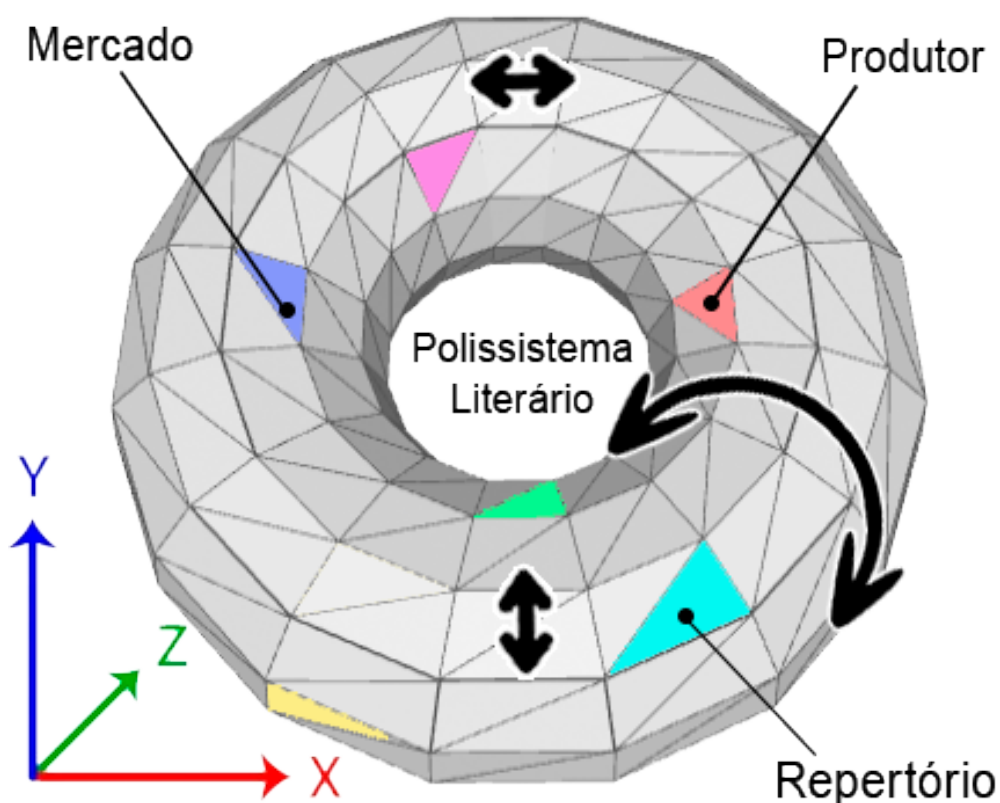
Figura 4 – Diagrama do polissistema cultural com os fandoms



Fonte: Utzig, 2021

Ainda que os diagramas sejam ilustrações coesas de um polissistema, propõe-se aqui outra representação – pensada para levar em conta as especificidades da Teoria dos Polissistemas – através dos toroides¹⁷. A justificativa para essa representação alternativa ancora-se na preocupação cautelosa de demonstrar o dinamismo que cada sistema/polissistema apresenta. Por conseguinte, a estrutura sistêmica poderá ser analisada para além de uma configuração plana, adicionando as camadas necessárias de dinamismo, distância, temporalidade, etc. Apresenta-se abaixo, na Figura 3, um toroide representativo do polissistema literário.

Figura 5 – Toroide do Polissistema Literário Simplificado



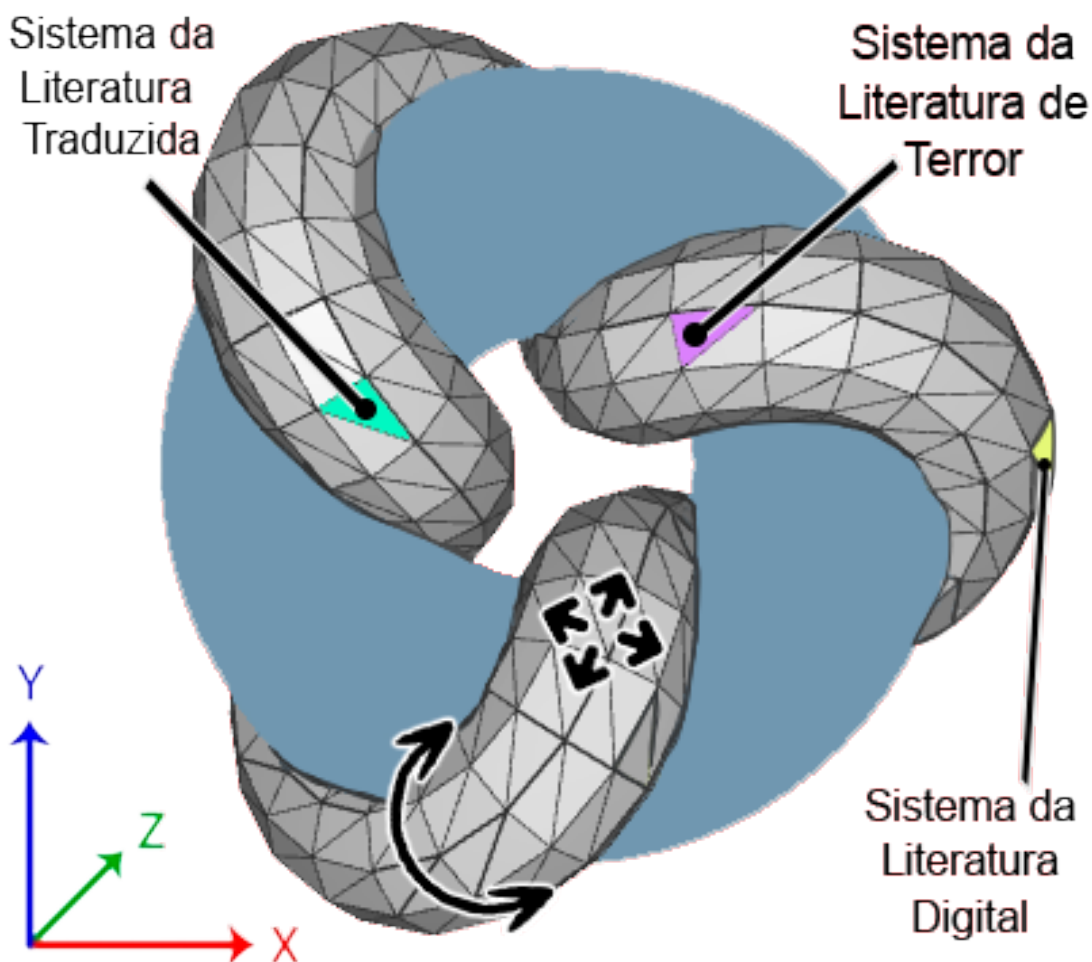
Fonte: Elaborado pela autora

Como pode ser observado, a geometria de um toroide auxilia na compreensão de um sistema tridimensional e dinâmico. Os fatores sistêmicos, conforme ilustrados acima, não são estáticos, mas movimentam-se de acordo com o que Even-Zohar (1990) postula como uma competição permanente entre centro e periferia, na qual sistemas de inovação ou conservação disputam constantemente entre si. Desse

¹⁷ Superfície tridimensional com forma de "rosquinha", obtida pela rotação de um círculo ao redor de um eixo externo.

modo, é possível que existam produtores distintos dentro de um mesmo sistema, competindo pela centralidade. Com a figura a seguir, pretende-se ilustrar a interação e o posicionamento de outros sistemas culturais em relação ao polissistema literário.

Figura 6 – Toroide do Polissistema Literário Complexo



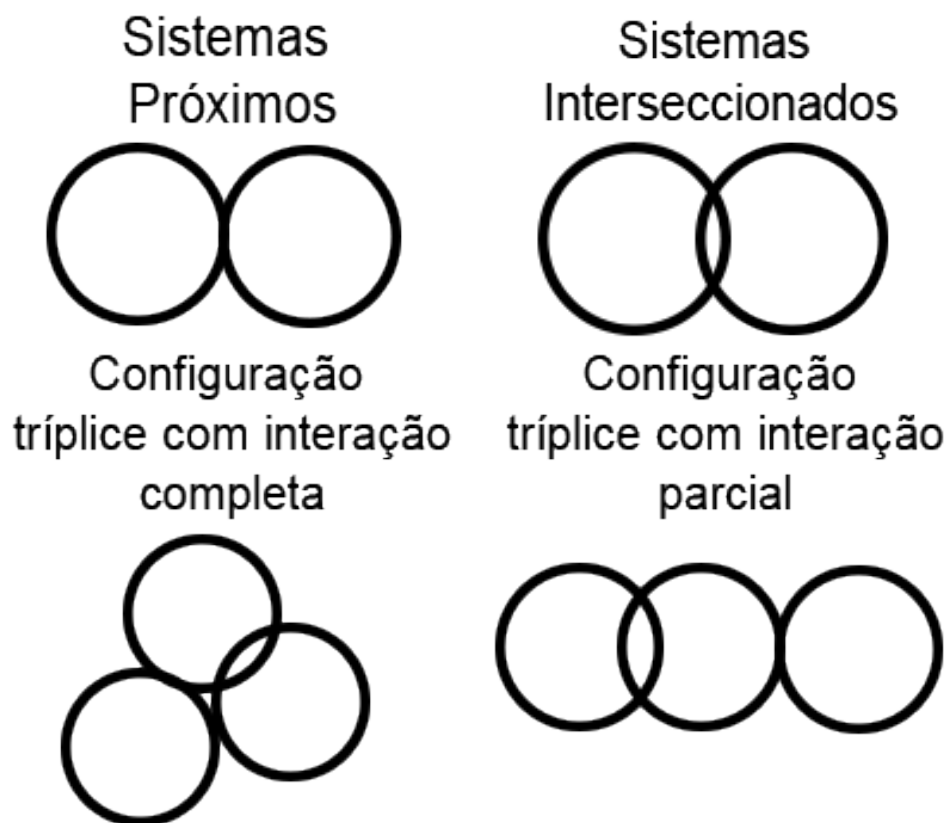
Fonte: Elaborado pela autora

A partir da Teoria dos Polissistemas, é impossível encontrar sistemas isolados. Sendo assim, todo sistema é heterogêneo e contém uma diversidade de outros sistemas, que também seguem a lógica da competição entre centro e periferia. O toroide observado na imagem (em azul) é o polissistema literário, como apresentado na Figura 3 e 4; os campos ocupados por outros sistemas são chamados de nós torais¹⁸. Nesta proposta de visualização, os nós torais representam outros toroides sistêmicos, que contêm em si mesmos outros nós torais, e assim sucessivamente. A

¹⁸ Curva fechada contida na superfície de um toróide, que o envolve longitudinalmente (ao redor do "buraco") ou meridionalmente (através do "buraco") um número inteiro de vezes.

disposição desses sistemas não precisa respeitar a configuração geométrica tradicional dos nós torais, podendo ser compreendida conforme a Figura 7.

Figura 7 – Exemplos de composições sistêmicas



Fonte: Elaborado pela autora

Posto que o presente trabalho propõe-se discutir os diferentes fatores apresentados no esquema proposto por Even-Zohar (1990) para a análise do objeto de pesquisa, faz-se necessária a exposição de cada um desses fatores e de suas respectivas definições. Tal detalhamento será realizado a partir deste ponto, descrevendo-se, também, o funcionamento do que proponho como o sistema dos jogos eletrônicos.

2.1 Instituição

Partindo da *Teoria dos Polissistemas* (Even-Zohar, 1990), a instituição é o fator sistêmico responsável pela manutenção de um processo enquanto atividade sociocultural. Portanto, é esse fator que se mostra capaz de julgar os produtos de um dado processo, conferindo-lhes prestígio e ditando regras para a produção dos produtos. Contudo, a instituição não é homogênea e, por conta disso, existem conflitos

pelo domínio, que podem ser observados, segundo Even-Zohar (1990), quando diferentes instituições operam simultaneamente em diferentes seções do sistema.

A “instituição” consiste em um conjunto de fatores envolvidos na manutenção da literatura enquanto atividade sociocultural. É a instituição que regula as normas, sancionando algumas e rejeitando outras. Empoderada por, e fazendo parte de, outras instituições sociais dominantes, a instituição também recompensa e repreende produtores e agentes. Como parte da cultura oficial, determina quem, e quais produtos, serão lembrados por uma comunidade por um período mais longo. [...] Dentro da instituição, ocorrem disputas por dominação, com um ou outro grupo conseguindo, em determinado momento, ocupar o centro da instituição, tornando-se, assim, o dominante (Even-Zohar, 1990, p. 37-38; *tradução nossa*).¹⁹

A heterogeneidade das instituições decorre de entendimento mais abrangente do que a categoria reduzida de “autor”, ou seja, daquele que escreve o texto. Com isso, a instituição pode ser composta por críticos, casas editoriais, escritores, instâncias governamentais, escolas, entre diversos outros agentes. O poder institucional percorre margens que vão além da produção de um produto, sendo importante também para a regulação do consumo de uma obra e da sua circulação no mercado, demonstrando a forte presença de uma relação simbiótica entre os fatores do sistema, ou nas palavras de Even-Zohar (1990): “A natureza da produção, assim como a do consumo, está regida pela instituição; naturalmente, na medida em que, dadas as correlações com todos os demais fatores operando no sistema, seus esforços tenham êxito”²⁰ (Even-Zohar, 1990, p. 38; *tradução nossa*).

Dentro do sistema dos jogos eletrônicos, a instituição é construída principalmente pela categoria intitulada *gamers*. Diferentemente de outros jogadores, os *gamers* são aqueles que participam ativamente de fóruns de discussão sobre jogos, organizam-se em grande quantidade para pressionar as desenvolvedoras e editoras de jogos e, não menos importante, são os que mais investem financeiramente em jogos, seja na compra do jogo em si, seja em transações feitas dentro do jogo.

¹⁹ No original: The “institution” consists of the aggregate of factors involved with the maintenance of literature as a socio-cultural activity. It is the institution which governs the norms prevailing in this activity, sanctioning some and rejecting others. Empowered by, and being part of, Other dominating social institutions, it also remunerates and reprimands producers and agents. As part of official culture, it also determines who, and which products, will be remembered by a community for a longer period of time. [...] Inside the institution there are struggles over domination, with one or another group succeeding at one time or another at occupying the center of the institution, thus becoming the establishment.

²⁰ No original: The nature of production, as well as that of consumption, is governed by the institution; naturally, inasmuch as it may be successful in its endeavors, given the correlations with all other factors working in the system.

No caso dos *gamers*, a identidade pessoal do grupo está intrinsecamente ligada ao produto cultural que consomem, pois não só buscam demonstrar a todo momento que são jogadores, mas também protegem seu título, consumindo a maior quantidade possível de produtos desse sistema e se engajando, sempre que possível, em discussões sobre a indústria, desde decisões artísticas do *design* gráfico, passando pela escolha dos dubladores dos jogos, até o tipo de motor gráfico utilizado em sua produção.

Os *gamers* não legitimam as revistas oficiais sobre jogos, pois argumentam que os analistas nelas atuantes não seriam “*gamers* de verdade”. Para essa comunidade, é necessário que o analista cumpra uma série de exigências, nem sempre fáceis de atingir, como, por exemplo, explorar completamente o conteúdo de um jogo ou obter as pontuações mais altas.

Em conjunto com os analistas, as revistas especializadas em crítica de jogos também fazem parte da instituição do sistema, porém, elas atuam mais como uma plataforma para os *gamers* do que como uma fonte de análise e manutenção das especificidades. Isso porque as revistas mais conhecidas dentro da cultura dos jogos oferecem mecanismos de votação que separam o voto dado pelos especialistas do atribuído pelos jogadores, sendo a votação dos jogadores mais significativa para a construção da valoração. Sendo assim, se a um produto foi concedido a nota 9 de 10 pelos críticos e 2 de 10 pelos *gamers*, para uma parcela significativa de jogadores, a segunda nota é mais válida que a primeira.

O caso de *The Order: 1886*²¹, jogo lançado em 2015 para *PlayStation 4*, demonstra a importância da valoração crítica nesse sistema. Em entrevista para o canal *MinnMax*, Andrea Pessino, desenvolvedor do *game*, ao ser questionado por que não houve uma sequência para o jogo, revelou que a possibilidade foi esmagada pela nota baixa do jogo em *sites* especializados (Dinsdale, 2025), em suas palavras:

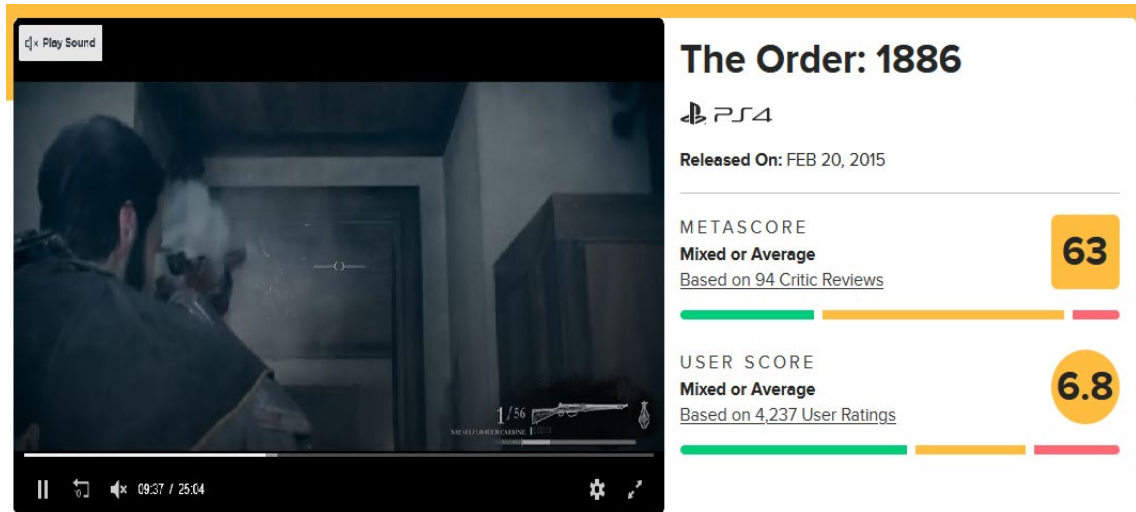
Na verdade, não acho que o problema tenha sido as vendas. Creio que a questão central foi a recepção crítica. A Sony estava muito orgulhosa do projeto, e com razão, e estou convencido de que, se a recepção crítica tivesse ficado ao menos na casa dos 70 pontos, teríamos tido uma sequência. Bastariam apenas alguns pontos a mais para que isso fosse viável. No entanto, como a avaliação acabou ficando na faixa dos 60 no OpenCritic ou no Metacritic, foi isso que pesou (MinnMax, 2025; *tradução nossa*).²²

²¹ Jogo eletrônico de ação e tiro em terceira pessoa, situado em uma Londres *steampunk* alternativa.

²² No original: Actually, I don't think it was the sales I think it was the critical reception that's the thing Sony was very proud and rightfully so and the critical reception if even been just in the 70s we would have had the sequel I'm convinced just a few points more it would have been okay but because it got into the 60s on OpenCritic or whatever Metacritic it's that.

Atualmente o *game* apresenta uma nota de 6.8, de acordo com os usuários da plataforma *Metacritic*²³, conforme exposto abaixo:

Figura 8 – Imagem das notas de *The Order: 1886* no site *Metacritic*



Fonte: Metacritic, 2025

Em consonância com a categoria dos *gamers*, o sistema dos jogos apresenta ainda outro componente em sua instituição, formado pelos criadores de conteúdo *online*, principalmente na plataforma de vídeo *YouTube*. Neste ponto, a própria história da plataforma está intimamente ligada aos *gamers*. Isso porque o *YouTube* era, antes da ascensão dos jogadores, um *blog* em formato de vídeo, no qual os usuários publicavam sobre suas próprias vidas. Contudo, segundo Getomer, Okimoto e Johnsmeyer (2013), houve um período em que o *YouTube* tornou-se uma plataforma a qual grande parte do seu conteúdo voltada para o público de jogos, inicialmente com as chamadas *gameplays*, nas quais um jogador comentava enquanto jogava. Após esse período, o conteúdo expandiu-se para análises em formato de vídeo, anúncio de jogos por vir, ensaios em formato de vídeo e conteúdo de jogos feitos exclusivamente para e por *youtubers*.

A relação entre a plataforma e os jogos ocorreu em parte por acaso, após uma atualização no sistema de recomendação do *YouTube* em 2012. Anteriormente, assim como revelam Getomer, Okimoto e Johnsmeyer (2013), as recomendações eram baseadas na quantidade de cliques de um determinado vídeo, o que levou a uma

²³ Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/the-order-1886/>. Acesso em: 12 jan. 2025.

prática chamada “*clickbait*”²⁴. A solução da empresa foi alterar o algoritmo para que recomendasse vídeos com mais tempo de visualização, fazendo com que as *gameplays*, vídeos que apresentam uma minutagem superior em comparação com outros tipos de vídeos, fossem muito mais recomendados na plataforma, impulsionando a ascensão do conteúdo *gamer*. Em um artigo fornecido pela *Google*, empresa responsável pelo *YouTube*, o crescimento desse conteúdo é atestado quando os autores afirmam que:

Em 2012, a quantidade de tempo que as pessoas gastaram assistindo vídeos sobre jogos no YouTube foi mais que o dobro do ano anterior. A taxa de crescimento do tempo gasto assistindo esses vídeos foi maior do que o crescimento do próprio YouTube nos EUA (Johnsmeyer; Getomer; Okimoto, 2013, p.2; *tradução nossa*).²⁵

Em 2015, em virtude da relevância que esse tipo de conteúdo conquistou, a empresa lançou o *YouTube Gaming*, que seria uma seção exclusiva para conteúdos sobre jogos dentro da plataforma.

2.2 Repertório

O repertório é descrito por Even-Zohar (1990), como o fator que designa o conjunto de regras e materiais que regem a produção e o uso de um produto dentro de um sistema, sendo as noções de “pré-conhecimento” e “acordo” elementos chave para a compreensão do conceito. É possível, então, compreender o repertório como um conhecimento compartilhado que envolve desde os produtores até os consumidores de um determinado sistema onde. Nesse sentido, por exemplo, além de existir a prática de leitura “ocidental”, da esquerda para a direita, pode também existir uma leitura “oriental”, da direita para a esquerda, sendo ambos repertórios possíveis e exigindo diferentes procedimentos de produtores, consumidores, entre outros.

Pode haver um repertório para o “escritor”, outro para o “leitor” e inclusive outro para “comportar-se como se esperaria de um agente literário”, e assim por diante. Todos esses devem ser claramente reconhecidos como “repertórios literários” (Even-Zohar, 1990, p. 40; *tradução nossa*).²⁶

²⁴ *Clickbait* é a prática de inserir títulos, imagens ou descrições apelativas ou enganosas, com o propósito de atrair a atenção do público e incentivar cliques em *links*, vídeos ou publicações.

²⁵ No original: In 2012, the amount of time people spent watching gaming videos on YouTube more than doubled over the year before. The growth rate of time spent viewing gaming videos was greater than YouTube’s overall growth in the U.S.

²⁶ No original: There may be a repertoire for being a “writer,” another for being a “reader,” and yet another for “behaving as one should expect from a literary agent,” and so on. All these must definitely be recognized as “literary repertoires”.

Entre os três níveis propostos por Even-Zohar (1990), o repertório deve ser compreendido como uma estrutura que opera simultaneamente em diferentes planos de um sistema cultural. No nível dos elementos individuais, situam-se as unidades mínimas do repertório, como morfemas e lexemas, que constituem um conjunto de opções culturalmente disponíveis e reconhecíveis. Esses elementos não produzem sentido isoladamente, mas adquirem valor conforme as regras do sistema em que são mobilizados.

No nível dos sintagmas, o repertório manifesta-se nas normas de combinação dessas unidades, organizando sequências reconhecíveis e regulando convenções de progressão, causalidade e temporalidade. É nesse plano que se estabelece como os elementos devem ser articulados. Por fim, o nível dos modelos corresponde às estruturas globais do repertório, responsáveis por organizar gêneros, esquemas de mundo e horizontes de expectativa.

O repertório no sistema dos jogos é um dos itens que mais chama a atenção do público consumidor, por conta de um fator primordial dos jogos eletrônicos: a mecânica ou *game design*. Mecânica é o termo utilizado no sistema dos jogos para indicar as formas de jogar de um determinado jogo. Com isso, todas as possibilidades ou limitações das ações de um jogador são denominadas mecânicas de jogo. Para fins de exemplificação, pode-se imaginar um jogo tridimensional, no qual o jogador tem ampla liberdade para explorar o mundo apresentado, interagindo com todo e qualquer objeto presente, a fim de descobrir como avançar no desafio. Com isso, a mecânica proposta reside na capacidade do jogador investigar todo o cenário oferecido e, somente assim, concluir a tarefa. Tal dinâmica é corroborada pelo jogo *Minecraft*²⁷, lançado em 2009, e que já conta com mais de 300 milhões de cópias vendidas. Abaixo é ilustrada a vastidão do mundo aberto e a composição volumétrica baseada em blocos, elementos esses que permitem ao jogador não somente transitar pelo espaço, mas modificá-lo integralmente em consequência das unidades de interação (blocos) instigarem o jogador a investigar as possibilidades de coleta e

²⁷ Jogo eletrônico de construção e sobrevivência em um ambiente composto por blocos tridimensionais. Sua premissa central baseia-se na liberdade criativa, permitindo modos de jogo que variam da sobrevivência, onde é necessário gerenciar recursos e integridade, até o modo criativo, que oferece materiais ilimitados para construções sem restrições.

construção, validando a premissa de liberdade criativa que sustenta o sucesso do título.

Figura 9 – Captura do jogo *Minecraft*



Fonte: STONE, 2017

Em outros jogos, a mecânica oferecida pode ser a ausência de exploração, limitando o movimento do personagem a um percurso linear, com o objetivo de atravessar o estágio o mais rápido possível sem interferências. Um exemplo paradigmático dessa arquitetura de jogo é encontrado em *Crash Bandicoot*²⁸ (1996), conforme demonstrado na Figura 10. A imagem evidencia o que se convencionou chamar de “corredor tridimensional”, onde a perspectiva fixa da câmera, voltada para o fundo do cenário, restringe as possibilidades de desvio e reforça a natureza unidirecional da progressão; os limites laterais do cenário e a disposição centralizada dos obstáculos funcionam como vetores que conduzem o jogador obrigatoriamente adiante.

²⁸ Jogo eletrônico de plataforma tridimensional no qual o jogador controla um marsupial geneticamente modificado. A jogabilidade é caracterizada por uma perspectiva fixa da câmera, com foco em saltos precisos e movimentos ágeis.

Figura 10 – Captura do jogo *Crash Bandicoot* (1996)



Fonte: Crash Bandicoot Wiki, 2008

No sistema dos jogos, novas mecânicas são valorizadas por proporcionarem novos meios de entretenimento, enquanto mecânicas já consolidadas são utilizadas para vender aos consumidores uma maneira familiar de jogar. Apresentam-se, a partir de agora, alguns exemplos e discussões sobre as mecânicas.

Dentro do sistema dos jogos eletrônicos, os produtos são categorizados de acordo com seu gênero principal, podendo ter também uma segunda descrição. Por exemplo, um jogo de tiro em primeira pessoa pode ter apenas essa categorização; como também, dependendo do título, ser um jogo de tiro em primeira pessoa de ritmo. No primeiro caso, a característica principal do jogo é ter uma visão de câmera em primeira pessoa, e a possibilidade de utilizar armas de fogo como ferramenta para completar os desafios propostos pelo jogo. No segundo caso, além de ter as características anteriores, acrescenta-se ainda outra característica principal que é o ritmo. Com isso, fica explícito para os jogadores que o jogo exigirá que ele siga o ritmo de algum elemento presente para assim completar os desafios. Exemplos respectivos

desses jogos são encontrados em *Counter-Strike 2*²⁹ e *Metal: Hellsinger*³⁰. Em *Counter-Strike 2*, a interface é limpa, voltada à consciência situacional e tática, onde o foco visual reside na retícula da mira e nos indicadores de utilitários, como visto abaixo. O fato desse jogo ser multiusuário e competitivo, durante as partidas não há a presença de música, apenas os efeitos sonoros de disparos e passos; essa característica é extensamente presente em jogos competitivos de tiro em primeira pessoa.

No caso de *Metal: Hellsinger*, ilustrado na figura 12, por tratar-se de um jogo de ritmo, a música é constante e a iconografia rítmica é incorporada à retícula central, com indicadores de batida que convergem ao centro da tela. A mecânica, portanto, reside na ação de disparo síncrona ao estímulo sonoro, fundindo a precisão balística à cadência musical.

Figura 11 – Captura do jogo *Counter-Strike 2*



Fonte: NOVAIS, 2022

²⁹ *Counter-Strike 2* é um jogo de tiro em primeira pessoa desenvolvido pela Valve, que coloca equipes de terroristas e contra-terroristas em confrontos táticos. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_2/. Acesso em: 17 jan. 2025.

³⁰ Jogo de tiro rítmico em primeira pessoa, desenvolvido pela The Outsiders, no qual o jogador combate demônios ao som de *heavy metal*, sincronizando ataques com a batida da música para aumentar o dano e a pontuação. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1061910/Metal_Hellsinger/. Acesso em: 17 jan. 2025.

Figura 12 – Captura do jogo *Metal: Hellsinger*



Fonte: PlayStation, 2022

A separação dos gêneros tenta abranger a maior quantidade possível de variáveis, não só para delimitar as expectativas dos jogadores, mas também para gerar uma ideia comum sobre as diversas categorias. Sendo assim, os gêneros podem ser construídos a partir das ferramentas disponibilizadas aos jogadores, do ângulo de visão, da quantidade de dimensões (2D, 3D), da quantidade de jogadores simultâneos, da temporização da ação do jogador, do número de produtores envolvidos no desenvolvimento, entre outros critérios.

A título de exemplo, a plataforma *Steam* oferece dois gêneros principais para o jogo *Metal: Hellsinger*, ação e aventura, bem como marcadores adicionados pela comunidade, conforme observa-se na imagem abaixo.

Figura 13 – Marcadores do jogo *Metal: Hellsinger* na *Steam*



Fonte: Steam Powered Store, 2022

Para além de uma categorização extensa, o sistema dos jogos conta também com um modo de fazer (repertório) voltado para a interação entre jogador e jogo. Em outras palavras, a parte mais importante durante a produção de um jogo é, na verdade, a interatividade que será apresentada ao jogador. Portanto, podemos concluir que, no repertório dominante nos jogos eletrônicos, antes mesmo de uma narrativa ser idealizada, seja ela básica ou complexa: prioriza-se a definição do tipo de mecânicas e interações que o jogador poderá realizar, para que, então, o restante do *game* seja implementado.

2.3 Produtor

Partindo do pressuposto de que a trajetória de um produto dentro de um sistema envolve intermediários (agentes) para além do "escritor", a categoria de "produtor" revela-se metodologicamente mais abrangente. Tal distinção é reforçada por Even-Zohar (1990), que rechaça o termo "escritor" por considerá-lo inadequado a uma abordagem sistêmica, dada a especificidade e as limitações interpretativas tradicionalmente associadas à figura do autor. A resistência de Even-Zohar (1990) ao termo "escritor" e, por extensão, à noção de "autor", reside na carga ideológica e romântica que estas designações historicamente carregam. Tradicionalmente, no sistema da literatura impressa, a figura do autor é associada ao conceito de "gênio criador", um indivíduo isolado cuja subjetividade seria a única fonte da obra. Para a Teoria dos Polissistemas, essa visão é reducionista, pois ignora as condicionantes socioeconômicas e as dinâmicas de poder que determinam o que é produzido, traduzido e consumido em uma determinada cultura.

Ao substituir essa visão pela categoria de produtor, o autor amplia o escopo da análise para incluir uma rede complexa de agentes. Nesse sentido, o "produtor" não é necessariamente apenas quem detém a pena, mas sim o conjunto de instâncias que viabilizam a existência do produto cultural dentro do sistema. Isso abrange desde o redator e o tradutor até editores, casas editoriais, conselhos consultivos e órgãos de censura.

Não encontramos meramente "um produtor", nem apenas um conjunto de "produtores" individuais, mas sim grupos, ou comunidades sociais, de pessoas engajadas na produção, organizadas de diversas formas e, em todo caso, relacionando-se entre si tanto quanto com seus consumidores em potencial (Even-Zohar, 1990, p. 35; *tradução nossa*).³¹

Portanto, a problemática do "autor único" é superada por uma compreensão de produção como uma atividade coletiva e institucional. Sob essa ótica, um livro não chega ao mercado apenas pelo esforço intelectual de quem o escreveu, mas pela decisão estratégica de uma editora, pelo trabalho de revisão de um editor e pelas normas de mercado vigentes. O conceito de produtor permite, assim, mapear como os textos são moldados não apenas por intenções estéticas individuais, mas por pressões sistêmicas que definem a manutenção ou a inovação do repertório cultural.

³¹ No original: It is not merely "a producer" we encounter, nor just a set of individual "producers," but groups, or social communities, of people engaged in production, organized in a number of ways, and at any rate relating to each other no less than to their potential consumers.

A exclusão da autoria singular permite o acesso a outros agentes responsáveis pela produção de um produto, como os editores e revisores. Além disso, ao quebrar a ideia de um “gênio criador”, Even-Zohar (1990) permite que seja discutida a questão da autenticidade, autoridade e legitimidade, valores tão preciosos no sistema literário impresso, mas que revelam o apagamento do que Salgado (2020) chama de “trabalho dos comuns”. Sobre essa dualidade, a autora explica que:

Nesse ambiente, toda autoria se define balizada por duas posições que, extremadas, assim se apresentam: a glamourização de um gênio absoluto e a dissolução de qualquer fonte criadora. No primeiro caso, cultiva-se a ideia da inspiração dos eleitos; no segundo, o trabalho dos comuns. Nas práticas editoriais, o que se passa é a administração do jogo entre essas posições: a autoria é um ponto nodal numa rede (Salgado, 2020, p. 40).

Para além da ideia de levar em conta outros agentes produtores, quando pensamos no “texto” como produto único do sistema literário, Even-Zohar (1990) oferece ainda a compreensão de que nem sempre é possível identificá-lo como tal. Em outras palavras, para o autor existem outros produtos dentro do sistema literário que não necessariamente careceriam de um “escritor” ou “autor”, mas sim editores, curadores, entre outros agentes.

[...] Pode ser útil pensar nos “textos” como a realização final de um produtor literário, mas, por outro lado, o papel da criação textual no total da produção pode ser relativamente pequeno — por exemplo, em períodos e culturas em que a principal tarefa de um produtor literário é representar textos consagrados ou reorganizar textos já existentes, ou quando a principal “mercadoria” é, na verdade, apenas oficialmente e de forma explícita “o texto”, mas o verdadeiro conteúdo se encontra em uma esfera sociocultural e psicológica completamente diferente: a produção interpessoal e política de imagens, estados de espírito e opções de ação (Even-Zohar, 1990, p. 35; *tradução nossa*).³²

No sistema dos jogos, para além de uma ideia originária de um *game*, uma série de outros fatores importantes são necessários para a execução de um projeto. De forma dominante, os jogos eletrônicos são feitos por uma ou mais equipes de produção que trabalham em conjunto, inclusive sobre a concepção inicial do título. Contudo, apesar das equipes possuírem liberdade para propor alterações, a decisão final sobre quais jogos serão desenvolvidos cabe às editoras de jogos, pois são elas as responsáveis pela publicação e distribuição, sejam em mídia física ou digital.

³² No original: It may be useful to think of “texts” as the ultimate making of a literary producer, but on the other hand the role of text-making in the sum total of production may be rather small, e.g., in periods and cultures where the major task of a literary producer is performing established texts or reshuffling ones, or when the major “merchandise” is actually only overtly and officially “the text,” but the actual one lies in a completely different socio-cultural and psychological sphere: interpersonal as well as political production of images, moods and options of action.

A indústria dos jogos é regida, em sua grande parte, por empresas consolidadas no sistema, conhecidas como Editoras (*publishers*). Essas empresas são, em alguns casos, empresas de tecnologia que adentraram no mercado dos jogos para competir na área do *hardware*, não do *software*. *Sony*, *Microsoft* e *Nintendo* são as três produtoras dominantes dentro do sistema dos jogos eletrônicos³³, e a produção de seus jogos é intrinsecamente ligada aos *hardwares* (plataformas) que cada empresa produz. Assim, é prática comum que o consumo dos jogos produzidos por elas seja restrito aos seus próprios *hardwares*. Em contrapartida, editoras como *Activision Blizzard*³⁴ e *Electronic Arts*³⁵ são empresas especializadas no desenvolvimento de *softwares*, o que permite com que seus produtos sejam lançados para uma variedade de plataformas.

Enquanto as *publishers* são responsáveis pela publicação de um jogo, as desenvolvedoras são as designadas para a execução de um projeto, sendo compostas por programadores, designers, roteiristas e diversos outros profissionais relacionados à produção de um jogo. É possível que as próprias produtoras tenham desenvolvedoras internas (*first-party*); contudo, é recorrente a contratação de estúdios externos para as produções, podendo ser um contrato para um só jogo ou por tempo indeterminado, incluindo a aquisição total de desenvolvedoras.

Para além das grandes empresas, o sistema dos jogos conta ainda com os produtores individuais, podendo ser uma única pessoa ou um pequeno time de desenvolvedores. Jogos construídos nessas circunstâncias são chamados de *Indie Games*, tendo como características principais o baixo custo de produção, baixo custo de venda, não ter envolvimento de grandes empresas e ser composto por poucas ou uma só pessoa. Essas são as características dominantes dentro do sistema. Porém, existe também um repertório que demanda que esse tipo de jogo traga mecânicas não exploradas pelas grandes empresas, sendo essa categoria uma bifurcação mais experimental no sistema dos jogos eletrônicos.

³³ Também conhecidas como “Big 3” (DOJNDO, 2015).

³⁴ Empresa norte-americana de desenvolvimento e publicação de jogos eletrônicos, responsável por franquias de grande sucesso como *Call of Duty*, *World of Warcraft* e *Diablo*.

³⁵ Com sede nos Estados Unidos, é uma das maiores distribuidoras de jogos do mundo, conhecida por suas séries esportivas como *FIFA* e *Madden NFL*, além de títulos populares como *The Sims* e *Battlefield*.

O jogo *Stardew Valley*³⁶ (2016), desenvolvido por Eric Barone (ConcernedApe) ao longo de aproximadamente quatro anos³⁷, constitui um exemplo de produção independente em escala reduzida que alcançou amplo êxito comercial, com mais de 41 milhões de cópias vendidas até 2024 (Statista, 2025). Sua estética em *pixel art* não deve ser compreendida apenas como uma escolha estilística ou nostálgica, mas como uma solução técnica diretamente vinculada às condições materiais de produção de um desenvolvedor único.

Figura 14 – Captura do jogo *Stardew Valley*



Fonte: ConcernedApe, 2016

A figura acima evidencia o uso sistemático de *tiles*: unidades gráficas modulares que compõem o cenário por meio da repetição e recombinação de blocos visuais padronizados. Esse princípio de modularidade permite a construção de ambientes extensos e visualmente coerentes com um custo relativamente baixo de produção, favorecendo tanto a eficiência do desenvolvimento quanto a manutenção da legibilidade espacial do jogo. No contexto do *pixel art*, os *tiles* operam como elementos estruturantes do mundo ficcional, organizando o espaço de forma clara e funcional, ao mesmo tempo em que reforçam uma estética reconhecível e estável.

A escolha por esse sistema visual articula-se diretamente às mecânicas do jogo, como o plantio, a colheita e a gestão do espaço agrícola, que dependem de uma leitura precisa do terreno e de suas subdivisões. Nesse sentido, *Stardew Valley* demonstra como uma escala reduzida de produção, apoiada em soluções técnicas

³⁶ Jogo de simulação e gerenciamento de fazenda, no qual o jogador cultiva plantações, cria animais, explora cavernas e interage com os habitantes de uma vila.

³⁷ Informações disponibilizadas pelo próprio criador do jogo. Disponível em: <https://www.stardewvalley.net/press/> Acesso em: 17 jan. 2025.

consolidadas como o uso de *tiles* em *pixel art*, pode resultar em um produto cultural capaz de competir, em termos de alcance e impacto, com títulos de alto orçamento e tecnologias gráficas mais complexas.

A autoria múltipla e os diferentes repertórios de produção/consumo permitem ainda que nesse sistema ocorram circunstâncias nas quais um jogo já existente é modificado por um ou mais consumidores. Essas modificações (*mods*) podem ser cosméticas ou mecânicas, e em sua grande maioria são disponibilizadas de forma gratuita para que a comunidade as usufrua sem qualquer custo adicional. Porém, é possível observar casos em que os produtores das modificações - mesmo as ilegais que incluem trapaças - cobram por seus trabalhos. O exemplo mais claro da subcultura dos *mods* é a modificação *DayZ*³⁸, desenvolvida a partir de um jogo já existente, *Arma 2*³⁹. Tal modificação alavancou as vendas do jogo base⁴⁰ e, após espantoso sucesso, o *mod* foi lançado como jogo completo, desvinculado de sua origem.

Figura 15 – Captura do *mod DayZ*



Fonte: Itsatomichd, 2018

³⁸ *DayZ* é um *mod* de sobrevivência, que simula um cenário pós-apocalíptico em meio a uma infestação zumbi. O jogador deve gerenciar recursos como comida, água e equipamentos, além de interagir com outros sobreviventes, em um ambiente hostil aonde ameaças vêm tanto dos infectados quanto de outros jogadores.

³⁹ *ARMA 2* é um jogo de simulação militar tática desenvolvido pela *Bohemia Interactive*, que oferece uma experiência realista de combate em larga escala. O jogo tem um foco na estratégia, no realismo balístico e na cooperação entre unidades, sendo amplamente utilizado tanto por jogadores civis quanto por instituições militares para treinamentos e simulações. Disponível em: <https://pro.bohemia.net/services/other-services/military-training> Acesso em: 12 jan. 2025.

⁴⁰ Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/business/how-a-mod-put-three-year-old-i-arma-2-i-on-top-of-steam-s-charts> Acesso em: 12 jan. 2025.

Figura 16 – Captura do jogo *Arma 2*



Fonte: Sehemth, 2024

Enquanto *Arma 2* apresenta ambientes amplos e relativamente estáveis, organizados segundo a lógica de simulador militar, ou seja, com equipamentos padronizados, objetivos claros e ênfase em operações coordenadas, *DayZ* reorganiza esse mesmo espaço em torno da escassez, da vulnerabilidade do corpo do jogador e da imprevisibilidade das interações. Os cenários, embora derivados do jogo-base, passam a ser percebidos como territórios hostis, nos quais a leitura do espaço está associada à sobrevivência, à coleta de recursos e ao risco constante representado por outros jogadores.

Essa reconfiguração não se limita à camada visual, mas expressa uma alteração mais ampla. A permanência do mundo, a perda definitiva de itens após a morte do personagem e a ausência de objetivos previamente definidos instauram uma lógica de jogo emergente, na qual as narrativas são produzidas a partir das interações contingentes entre os participantes.

2.4 Consumidor

O princípio que lidera a compreensão da ideia de produtores dentro da Teoria dos Polissistemas também é vital para entendermos o conceito de consumidores. Assim como existe um distanciamento entre as noções de “escritor” e “produtor”, Even-Zohar (1990) afasta-se do paradigma de “leitor” ao nomear “consumidor” como

um fator literário composto pelas diversas formas das quais é possível consumir um produto proveniente do sistema. Essa abordagem é significativa quando lembramos que, para o pesquisador israelense, o “texto” não é o único produto possível no sistema literário e, portanto, existem outros modos de consumir que não se baseiam apenas na leitura de tais textos.

Isso não se deve ao fato de que grande parte do consumo direto de textos tenha sido realizada ao longo da história por meio da audição, mas porque o "consumo", assim como a produção, não está necessariamente restrito, nem mesmo vinculado, à "leitura" ou "audição" de "textos". O "consumidor", assim como o "produtor", pode se mover em diversos níveis como participante nas atividades literárias (Even-Zohar, 1990, p. 36; *tradução nossa*).⁴¹

Diante dessa formulação, Even-Zohar (1990) ainda propõe a diferenciação entre os consumidores “diretos” e “indiretos”. O primeiro caso refere-se aos indivíduos que voluntariamente se interessam pelas atividades literárias e buscam um contato direto com elas. Já o segundo caso diz respeito a uma massa muito maior de indivíduos, que têm contato com as atividades literárias de maneira transversal a partir de “fragmentos literários, digeridos e transmitidos por diversos agentes da cultura e tornados parte integral do discurso diário”⁴² (Even-Zohar, 1990, p. 36; *tradução nossa*). Contudo, o autor ainda postula que, independentemente de serem consumidores “diretos” ou “indiretos”, frequentemente o que se consome é, na verdade, a função sociocultural das atividades literárias.

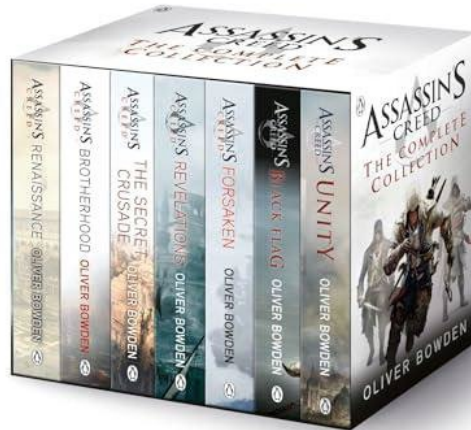
Os consumidores diretos, no sistema dos jogos, seriam aqueles que têm contato com a fonte sem nenhum desvio e desfrutam do jogo por si mesmos; contudo, por outro lado, há os consumidores indiretos, que fruem os jogos a partir de vídeos feitos pelos produtores de conteúdo voltados para jogos. Esse fator se expande ainda mais ao levarmos em conta as pessoas que entram em contato com o universo dos jogos através de outros produtos criados a partir da obra original, como séries, filmes, histórias em quadrinhos e até mesmo livros impressos, como acontece na franquia *Assassin's Creed*⁴³.

⁴¹ No original: This is not because much of the direct consumption of texts has been carried out throughout history through hearing, but because "consumption," like production, is not necessarily confined, or even linked, to either "reading" or "hearing" of "texts." The "consumer," like the "producer," may move on a variety of levels as a participant in the literary activities.

⁴² No original: Literary fragments, digested and transmitted by various agents of culture and made an integral part of daily discourse.

⁴³ *Assassin's Creed* é uma franquia de jogos eletrônicos desenvolvida pela *Ubisoft*, que combina ação, aventura e elementos históricos. A série acompanha um conflito milenar, utilizando uma tecnologia fictícia que permite reviver memórias genéticas de ancestrais em diferentes períodos da história. Os livros são, em sua maioria, adaptações diretas dos acontecimentos presentes nos jogos.

Figura 17 – Livros do jogo *Assassin's Creed*



Fonte: AbeBooks, 2015

2.5 Mercado

A definição de mercado, para Even-Zohar (1990), é o agregado dos fatores envolvidos na venda de produtos e na promoção de formas de consumo. Ainda que se encontrem instâncias relacionadas ao intercâmbio pecuniário no mercado de um dado sistema, esta é apenas uma das faces que circunscrevem esse fator, sendo mais relevantes as práticas de troca simbólica e material. Com isso, compreende-se como mercado toda prática que visa auxiliar a chegada de um produto aos consumidores, incluindo a venda, a distribuição, a propaganda, entre outros.

O “mercado” é o conjunto de fatores envolvidos na compra e venda de produtos literários e na promoção de tipos de consumo. Inclui não apenas as instituições explicitamente envolvidas na troca mercantil, como livrarias, clubes de leitura ou bibliotecas, mas também todos os fatores que participam da troca semiótica (“simbólica”), juntamente com outras atividades relacionadas a ela (Even-Zohar, 1990, p. 38; *tradução nossa*).⁴⁴

A importância de considerar o mercado a partir dessa perspectiva se instaura na relação direta que a evolução da literatura tem com o desenvolvimento de um mercado que vai além da questão pecuniária.

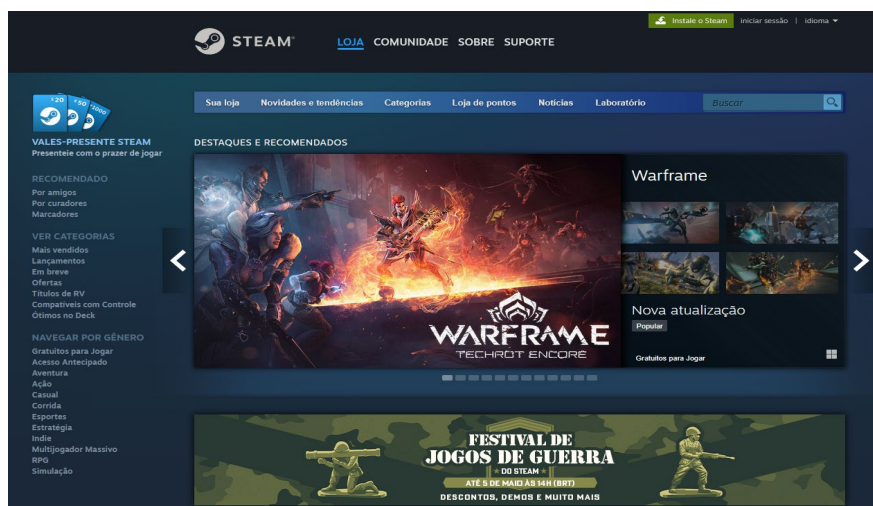
Seja em um salão literário, uma corte real ou um mercado medieval — onde os produtores efetivamente tentam vender seus produtos — ou por meio de agentes, como críticos literários, editores, professores e outros divulgadores,

⁴⁴ No original: The “market” is the aggregate of factors involved with the selling and buying of literary products and with the promotion of types of consumption. This includes not only overt merchandise-exchange institutions like bookshops, book clubs, or libraries, but also all factors participating in the semiotic (“symbolic”) exchange involving these, and with other linked activities.

na ausência de um mercado, não há espaço sociocultural no qual qualquer aspecto das atividades literárias possa se expandir. Além disso, um mercado restrito limita as possibilidades evolutivas da literatura enquanto atividade sociocultural. Por isso, expandir o mercado está no próprio interesse do sistema literário (Even-Zohar, 1990, p. 39; *tradução nossa*).⁴⁵

O primeiro agente de mercado no sistema dos jogos são as próprias produtoras, pois muitas oferecem um serviço personalizado de compra e venda de jogos, tendo como opção também a assinatura mensal para recebimento de jogos, como no caso do *Xbox Game Pass*⁴⁶. Sobre jogos que não são feitos por produtoras com lojas próprias, existem outras plataformas de venda de jogos online como a *Steam*⁴⁷ e a *Epic Games Store*⁴⁸, ambas voltadas a jogos de todos os gêneros, editoras e produtoras, que podem ser observadas abaixo.

Figura 18 – Captura da página inicial da *Steam*



Fonte: elaborada pela autora

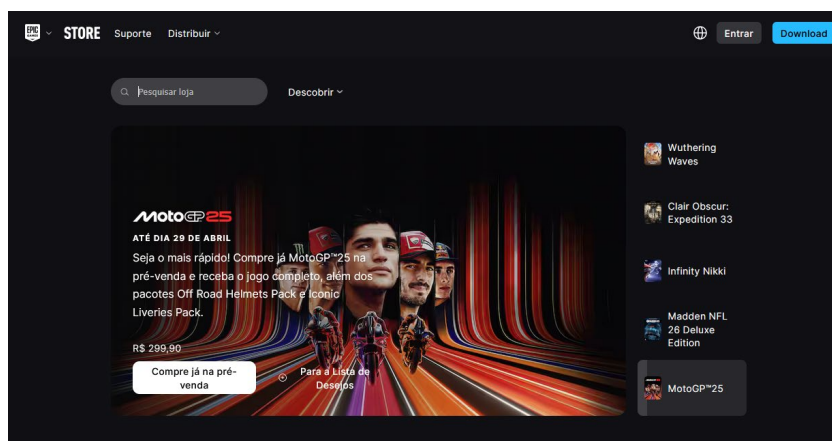
⁴⁵ No original: Be it a literary salon, a royal court, or an open medieval market- place, where producers actually try to sell their products, or through agents, such as literary critics, editors, teachers, and other promoters, in the absence of a market there is no socio-cultural space where any aspect of the literary activities can gain any ground. Moreover, a restricted market naturally restricts the possibilities of literature to evolve as a socio-cultural activity. So proliferating the market lies in the very interest of the literary system.

⁴⁶ Serviço de assinatura da *Microsoft* que oferece acesso a uma ampla biblioteca de jogos para consoles *Xbox*, *PCs* e nuvem. Mediante pagamento mensal, os assinantes podem baixar ou jogar via *streaming* títulos de diversos gêneros, incluindo lançamentos de estúdios parceiros e jogos exclusivos da própria *Microsoft*. Disponível em: <https://www.xbox.com/pt-br/xbox-game-pass/pc-game-pass/> Acesso em: 17 jan. 2025.

⁴⁷ Plataforma digital de distribuição de jogos desenvolvida pela *Valve Corporation*. Além da venda de títulos, oferece funcionalidades como atualização automática, suporte à comunidade, armazenamento em nuvem e recursos sociais para jogadores. Disponível em: <https://store.steampowered.com/> Acesso em: 17 jan. 2025.

⁴⁸ Loja digital de jogos, conhecida por oferecer títulos exclusivos, promoções frequentes. Diferente de sua concorrente *Steam*, não oferece recursos sociais, mantendo-se restritamente como loja. Disponível em: <https://store.epicgames.com/pt-BR/> Acesso em: 17 jan. 2025.

Figura 19 – Captura da página inicial da *Epic Games*



Fonte: elaborada pela autora

No caso das empresas (produtoras) que também fabricam o *hardware*, esse quesito é ainda mais importante, pois eleva o valor econômico tanto dos *softwares* quanto dos *hardwares*, por serem exclusivos. Visto que tais produtos não podem ser obtidos ou consumidos de nenhuma outra forma, um exemplo relevante dessa prática é a *Sony PlayStation* e seus serviços de jogos *online*, a *PlayStation Plus*⁴⁹. O console de jogos *PlayStation 4* e o jogo exclusivo *Ratchet & Clank* encontram-se abaixo, juntamente com a imagem da loja própria da *Sony* para jogos.

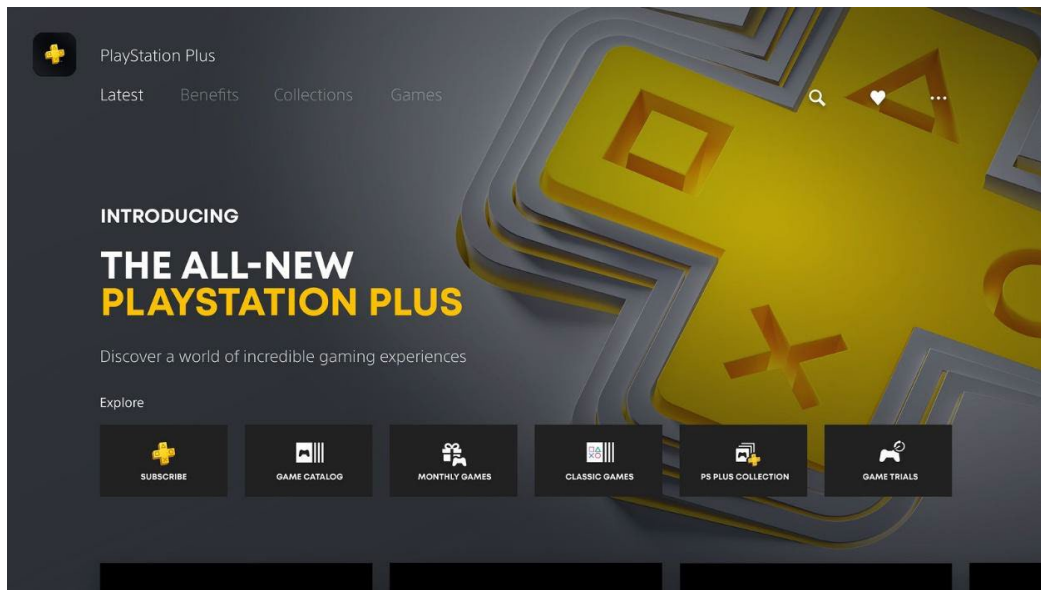
Figura 20 – Console *PlayStation 4* e jogo exclusivo para o *hardware*



Fonte: Sony Interactive Entertainment, 2013; 2016

⁴⁹ Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/ps-plus/> Acesso em: 17 jan. 2025.

Figura 21 – Captura da página inicial da *PlayStation Plus*



Fonte: Shuman, 2022

2.6 Produto

Conforme exploramos anteriormente, a Teoria dos Polissistemas não encara o “texto” como único produto possível e nem mesmo o mais importante, apesar de, segundo Even-Zohar, ser o mais óbvio. Fundamentado nessa premissa, o autor questiona a existência de um produto por excelência no campo da literatura e, como consequência, o pesquisador propõe que o produto “real” estaria muito mais relacionado à dimensão política de promoção e difusão de imagens, valores e estados de ânimo. Com isso, o produto seria “qualquer conjunto de signos realizados (ou realizáveis), ou seja, incluindo também um dado “comportamento” (Even-Zohar, 1990, p. 43; *tradução nossa*)⁵⁰.

O produto do processo de um sistema, seguindo a Teoria dos Polissistemas, não se restringe a apenas o jogo ou o texto, pois o resultado mais aparente desse processo de manufatura estaria no conjunto de signos realizados ou realizáveis. Com frequência, no sistema dos jogos, os produtos de maior impacto são as *engines*, as mecânicas e o estilo de vida. A *engine*, ou motor gráfico, é um *software* que trabalha em conjunto com um aglomerado de bibliotecas de elementos, servindo como ferramenta para que os desenvolvedores criem um jogo.

⁵⁰ No original: By "product" I mean any performed (or performable) set of signs, i.e., including a given "behavior." Thus, any outcome of any activity whatsoever can be considered "a product," whatever its ontological manifestation may be.

Apesar de existirem *engines* consolidadas no sistema, ou seja, que são utilizadas pela maioria dos jogos, como no caso da *Unreal Engine 5*⁵¹, muitos produtores optam pela fabricação de seu próprio motor gráfico, como em *Resident Evil 2 Remake*⁵², que utiliza a *RE Engine*, lançada originalmente em 2017⁵³.

Figura 22 – Captura do jogo *Resident Evil 2 Remake*



Fonte: Capcom, 2019

A cena ambientada no escritório da S.T.A.R.S., explorada pela personagem Claire Redfield, evidencia como a *RE Engine* foi concebida para operar em um regime de alta fidelidade espacial e material. O ambiente fechado, densamente povoado por objetos, exige um sistema capaz de articular iluminação dinâmica, sombras precisas e texturas detalhadas sem comprometer a fluidez da experiência. A organização do espaço reforça uma lógica de exploração minuciosa, na qual a leitura visual do cenário orienta tanto a navegação quanto a construção da tensão narrativa característica do gênero *survival horror*.

Esse nível de controle sobre a ambientação e sobre a resposta do motor gráfico às condições de luz, movimento e proximidade do jogador aponta para limitações que poderiam emergir no uso de *engines* genéricas, pensadas para atender a uma ampla variedade de gêneros e propostas. Ao desenvolver uma *engine* própria, a *Capcom* consolida uma biblioteca de elementos técnicos e estéticos alinhados às necessidades recorrentes de suas franquias, ao mesmo tempo em que reduz dependências relacionadas a licenciamento e compatibilidade entre plataformas.

⁵¹ Ferramenta de desenvolvimento de jogos criada pela *Epic Games*, projetada para oferecer gráficos de alta fidelidade e ferramentas avançadas de criação. Disponível em: <https://www.unrealengine.com/pt-BR/unreal-engine-5>. Acesso em: 17 jan. 2025.

⁵² Reinterpretação moderna do clássico de 1998, desenvolvida pela *Capcom*. Disponível em: <https://www.residentevil.com/2/>. Acesso em: 23 jan. 2025.

⁵³ Disponível em: <https://youtu.be/ibv9319dIQA?si=7a4UWVc5h8U00GF8>. Acesso em: 23 jan. 2025.

As mecânicas também são produtos possíveis dentro do sistema dos jogos, uma vez que, assim como dito na discussão sobre repertório, existem jogos nos quais o objetivo mais claro é o de conceituar e colocar em prática novas maneiras de jogar. Lançados respectivamente em 2009 e 2022, *FEZ* e *SIFU* são *games* consagrados no sistema dos jogos por conta das inovações mecânicas. O primeiro, sendo um jogo de plataforma⁵⁴ 2D, trouxe uma mecânica de visualização tridimensional, oferecendo ao jogador a possibilidade de alterar a câmera para outras perspectivas dentro do mundo 2D. Já o jogo *SIFU*, centrado na jornada de um jovem lutador de *Kung Fu*, apresenta uma nova mecânica que consiste no envelhecimento progressivo, no qual uma morte do personagem – falha do jogador – leva a uma passagem de tempo, que envelhece o personagem até que ele não tenha mais condições para continuar, levando ao *game over*⁵⁵. O impacto dessa mecânica reflete diretamente na representação do avatar, conforme se observa na imagem apresentada adiante. A sucessão de imagens expõe o desgaste físico do lutador, servindo como um indicador visual da proximidade do avatar com o jogador. Esse envelhecimento gradual do personagem atua como um *feedback* constante sobre o desempenho do jogador, tornando tangível a passagem do tempo e a finitude dos recursos necessários para a conclusão da jornada.

Figura 23 – Captura do jogo *FEZ* durante a transição de perspectiva



Fonte: Murphy, 2013

⁵⁴ Gênero de videogame em que o principal desafio envolve movimentar o personagem por cenários compostos por plataformas suspensas, obstáculos e inimigos, exigindo saltos precisos e coordenação. Esses jogos geralmente combinam exploração com elementos de ação e são caracterizados por uma progressão em níveis.

⁵⁵ Expressão que marca o encerramento da tentativa atual, podendo oferecer a opção de reiniciar ou voltar ao menu principal.

A figura acima ilustra o exato momento da transição entre os eixos de visualização em *FEZ*, evidenciando a coexistência entre a estética *pixel art* 2D e a profundidade tridimensional. O cenário, inicialmente plano, é fragmentado e rotacionado, permitindo que o jogador acesse novas plataformas e caminhos anteriormente ocultos pela perspectiva 2D.

Figura 24 – Captura das variações do personagem em SIFU



Fonte: PENMASTER3000, 2021

O estilo de vida do *gamer*, em conjunto com a produção de conteúdo para redes sociais voltada a esse público, são outros dois produtos existentes no sistema, ambos vinculados às dinâmicas que ocorrem entre os consumidores e as instituições. Criadores de conteúdo, como os *youtubers*, não geram engajamento apenas para os títulos que jogam ativamente, mas também servem como modelo para aqueles que os assistem, seja no modo de jogar, nas vestimentas ou até no comportamento. A publicidade da goma de mascar *Trident X Gamers* exemplifica como o repertório desse sistema é absorvido por produtores de outros sistemas para a criação de produtos que reforçam a identidade do consumidor. Ao utilizar a expressão “masca e faz sua play” na publicidade de um produto categorizado como “voltado para os *gamers*”, a marca adota termos e comportamentos já consolidados no sistema para atrair o público dos jogos. Essa interação demonstra como o repertório pode atuar na

manutenção de um estilo de vida específico, transformando o ato de jogar em um modelo de comportamento que consome e, ao mesmo tempo, estabiliza os valores vigentes no polissistema dos jogos.

Figura 25 – Publicidade da goma Trident X Gamers



Fonte: Americanas, 2025

3. A primeira margem

Figura 26 – Captura da tela inicial de *The Last Of Us Parte 2*



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *The Last of Us Parte 2*

Para atravessarmos o rio é necessário que nosso primeiro passo seja dado a partir da primeira margem. Em entrevista concedida ao *podcast* oficial de *The Last Of Us*, organizado pela *Sony Interactive Entertainment*, Druckmann, et al. (2020) conta sua busca por fazer com que o segundo jogo tivesse um ritmo de um bom romance (Spicer; et al, 2020), como vimos anteriormente.

A fala do escritor explicita sua intenção de buscar um referencial da literatura impressa para construir o jogo – afinal, é nesse sistema cultural que surge o repertório conhecido como gênero romanesco - expondo em poucas linhas seu entendimento do que seria um romance e quais características desse gênero poderiam ser utilizadas na produção do *game*. Ainda que a definição dada por Druckmann (Spicer et al., 2020) seja demasiadamente breve, é necessário ponderarmos sobre essa percepção em torno do gênero romance.

A princípio, quando é colocada a possibilidade de haver momentos de descanso, o autor retoma subjetivamente a característica do medium⁵⁶ impresso. A partir disso, podemos evocar a transposição do romance dos folhetins, desmembrado

⁵⁶ Em sua mediologia, Régis Debray (2006) define o medium como um conjunto que envolve não apenas a tecnologia de transmissão (como o livro, a TV ou a internet), mas também as práticas sociais, as instituições e as condições materiais que possibilitam a circulação de ideias ao longo do tempo e que moldam a sociedade e sua forma de pensar, como a escrita no mundo antigo, a imprensa na modernidade e o audiovisual na contemporaneidade.

e intervalado, para o livro, íntegro e sequencial. A transposição entre suportes⁵⁷ acarretou uma transformação significativa no *fazer* romanesco (repertório), de modo que a cadência narrativa deixou de ser subordinada à limitação física da página do jornal. Com a migração de suporte, a interrupção da leitura passou a ser uma prerrogativa estratégica do produtor, que alterna entre momentos de ação e calma conforme o planejamento estético da obra. Todavia, observa-se a persistência da organização em capítulos, um elemento do repertório dos folhetins que se manteve resiliente mesmo diante da nova configuração sistêmica.

A partir da reflexão de Spicer et al. (2020) sobre a possibilidade de “perder-se”, pode-se analisar o papel do livro como suporte primordial no sistema literário impresso. Ao desvincular-se das restrições materiais e temporais do folhetim, a narrativa expande sua extensão, o que impõe a necessidade de intervalos estratégicos. Esses momentos de “descanso” atendem a ambas as extremidades do sistema: proporcionam ao produtor a gestão do ritmo narrativo e oferecem ao consumidor as pausas necessárias para o processamento de uma obra de maior fôlego.

Apesar dessas constatações serem verossímeis, ao partirmos da fala de Spicer et al. (2020), não é possível encontrar uma teoria única e não essencialista do que seria um romance⁵⁸. É possível, entretanto, encontrarmos uma canoa em *Literatura para quê?* de Antoine Compagnon (2009), na qual o autor expõe suas visões sobre o campo dos Estudos Literários e tenta, talvez com sucesso, explicar qual o valor da literatura. Já no final do texto, Compagnon discorre sobre a maneira singular pela qual o romance (literário) se destaca dentre outras artes.

Todas as formas de narração, que compreendem o filme e a história, falamos da vida humana. O romance o faz, entretanto, com mais atenção que a imagem móvel e mais eficácia que a anedota policial, pois seu instrumento

⁵⁷ O suporte, segundo Debray (2002), não é apenas o livro físico, mas o sistema técnico e institucional que possibilita a existência e a perpetuação de uma obra. Por exemplo, o romance moderno como o conhecemos é indissociável do suporte que o viabilizou: a imprensa de Gutenberg (técnica), o sistema de edição e direitos autorais (organização) e a crítica literária nos jornais (protocolo). A materialidade do códice, as bibliotecas e o currículo escolar são, assim, partes integrantes do suporte que confere à literatura sua autoridade e duração histórica.

⁵⁸ A dificuldade em estabelecer uma definição única para o romance é um tema recorrente na teoria literária. Antonio Candido (1973), em *A personagem de ficção*, aborda a complexidade do gênero a partir de suas estruturas narrativas e da construção das personagens, sem fixar uma teoria unívoca. Já Georg Lukács (2000), em *A Teoria do Romance*, propõe uma reflexão histórica e filosófica sobre o gênero, vinculando-o às transformações da modernidade, mas também sem esgotar suas possibilidades conceituais. Assim, como sugere a passagem, mesmo partindo de contribuições fundamentais como as desses autores, não há uma teoria consolidada e única sobre o romance, mas sim perspectivas diversas que dialogam com suas múltiplas manifestações literárias.

penetrante é a língua, e ele deixa toda a sua liberdade para a experiência imaginária e para a deliberação moral, particularmente na solidão prolongada da leitura. Aí o tempo é meu. Sem dúvida posso suspender o desenrolar do filme, pará-lo em uma imagem, mas ele durará sempre uma hora e meia, ao passo que eu dito o ritmo de minha leitura e das aprovações e condenações que ela suscita em mim (Compagnon, 2009, p. 55).

Em certa medida, o que Compagnon e Druckmann compreendem como romance é semelhante. Existe um ritmo, um tempo de leitura, de produção, de significação. Para Compagnon (2009), esse tempo se faz presente a partir da matéria verbal, da língua. Para Spicer et al. (2020), esse ritmo parece provir de outro lugar, tendo em vista que seu trabalho envolve uma produção multimídia com reduzida densidade textual. O que nos impõe a seguinte pergunta: Existe literatura sem a palavra escrita?⁵⁹

As bases da literatura ocidental respondem que sim. Para além da problemática da Questão Homérica⁶⁰, Walter Ong (1998) desvela as raízes da literatura ocidental, ao recuperar as contribuições fundamentais de Milman Parry (1971) acerca da tradição oral homérica e sua transição para a escrita.

A primeira poesia escrita, em toda parte, parece ser de início, necessariamente, uma mimetização em manuscrito da atuação oral. A mente não tem inicialmente recursos propriamente quirográficos. Rabiscam-se em uma superfície palavras que se imagina dizer em voz alta em uma situação oral imaginável. Apenas muito gradativamente a escrita torna-se composição escrita, um tipo de discurso – poético ou não – que é construído sem uma sensação de que quem está escrevendo está realmente falando em voz alta (Ong, 1998, p. 36).

A marginalização da oralidade no sistema literário é evidenciada pela trajetória histórica de manifestações como os *griots*⁶¹ e os *slams*⁶², cujas produções frequentemente ocupam a periferia do sistema. Contudo, a complexidade da definição do literário não se restringe a essa exclusão. Historicamente, observa-se que gêneros como diários de viagem e crônicas religiosas de catequese ascenderam ao *status* de

⁵⁹ Existe romance sem o impresso?

⁶⁰ Discussão sobre a real autoria singular de um poeta chamado Homero na *Ilíada* e na *Odisseia* versus a possibilidade de múltiplos autores.

⁶¹ Os profissionais da tradição mais reconhecidos na África tradicional e contemporânea são os Griots e os Domas. O Griot é um nome de origem Bambará, para personagens africanos denominados contadores de histórias, que eles sabem de memória e acumulam, reunindo séculos e mais séculos de crenças, costumes, lendas, contos, lições de sabedoria. O Doma é a categoria mais nobre de contadores de história, aquele que tem o papel de criar harmonia, de colocar ordem em volta do ambiente, da audiência nas reuniões da comunidade. **CADERNO DE EDUCAÇÃO DO ILÊ AIYÊ** (2001, p. 25)

⁶² *Slam* é uma expressão inglesa cujo significado se assemelha ao som de uma “batida” de porta ou janela [...]. Nas apresentações de *slam* o poeta é performático e só conta com o recurso de sua voz e de seu corpo. Disponível em: <https://jornal.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/slam-e-voz-de-identidade-e-resistencia-dos-poetas-contemporaneos/>. Acesso em: 12 set. 2025

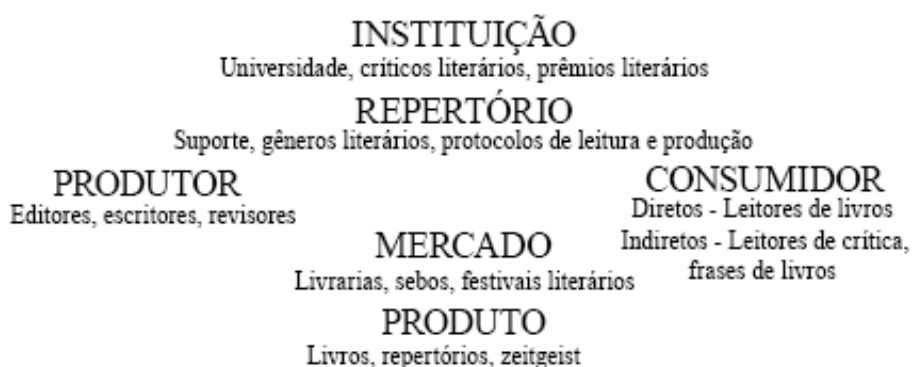
“literatura”, apesar de sua natureza documental. Tal fenômeno revela que a materialidade da escrita atuou, por séculos, como o critério legitimador predominante para a inclusão de um repertório no sistema.

A oralidade, entretanto, continua menosprezada. Rocha (2014) expõe essa dinâmica sugerindo um paradoxo:

É curioso esse paradoxo: se os meios técnicos sempre foram praticamente invisíveis para a teoria e crítica literárias – e, como tal, foram desde sempre pouco estudados em seu papel de dar forma à expressão subjetiva humana – no momento em que a expressão literária desliza para outros meios, ocorre uma reação conservadora na qual se arrolam tantas características imprescindíveis do código que é como se não pudéssemos ler literatura – talvez nem fazer literatura! – em outro(s) suporte(s) (Rocha, 2014, p. 163).

Seria analiticamente impreciso atribuir a responsabilidade por esse apagamento exclusivamente aos críticos e estudiosos da literatura. Embora tais agentes exerçam um papel preponderante na manutenção do repertório, uma perspectiva sistêmica revela que o fenômeno decorre de uma dinâmica complexa entre os múltiplos fatores que configuram o sistema literário impresso. Esses componentes atuam de forma interdependente, circunscrevendo o cenário de produção e consumo, de modo a privilegiar certas manifestações em detrimento de outras. Para elucidar essa estrutura, apresenta-se abaixo um modelo ilustrativo, ainda que limitado, dos agentes e instâncias que compõem o sistema literário impresso.

Figura 27 – Esquema do Sistema Literário Impresso



Fonte: Elaborado pela autora

Antes de analisarmos esse sistema, é necessário um esclarecimento breve: falamos em sistema literário impresso, e não somente polissistema literário, devido à centralidade⁶³ que a literatura impressa ocupa no polissistema literário; de modo que

⁶³ O centro, segundo Even-Zohar (1990) é a posição mais prestigiada e influente em um polissistema, comumente ocupada por fatores e agentes canonizados. Já a periferia é o lugar dos não canonizados, inovadores ou importados, que podem desafiar quem ocupa o centro.

é a literatura impressa que detém maior reconhecimento e legitimação, em detrimento de outros sistemas mais periféricos.

Na condição de centralidade, a literatura impressa passa a ser o exemplar a ser seguido quando falamos em literatura. Por isso, o repertório pertencente à literatura impressa (o modo de produzir, como produzir, em qual suporte produzir) torna-se o repertório central do sistema literário. Esse repertório canonizado foi construído ao longo do tempo, sendo legitimado pela instituição do sistema em conjunto com outros fatores. Como, por exemplo, o mercado proporcionou a circulação dos folhetins em grande quantidade e de baixo valor econômico, o que levou as narrativas para mais consumidores, os quais, em consequência aumentaram a demanda de produção para novos produtores. Assim como formula Hohlfeldt em *Deus escreve direito por linhas tortas: o romance-folhetim dos jornais de Porto Alegre entre 1850 e 1900*: “os livros, originalmente muito caros, tiveram seus preços barateados, à medida que a revolução industrial aperfeiçoava as máquinas e as tiragens aumentavam” (Hohlfeldt, 2003, p.30).

Com a possibilidade de produzir livros a um custo menor (mercado) e o surgimento de uma nova burguesia entediada (consumidores)⁶⁴, o livro torna-se parte do repertório de produção literária, alcançando rapidamente a legitimação pela instituição, principalmente por conta da possibilidade mercadológica de canonizar escritores e estilos, vendendo-os com mais facilidade. Afinal, não poderiam os trabalhadores, enquanto consumidores, incentivar o florescimento de um repertório de leitura que exigisse tempo e conforto. Segundo Walter Benjamin:

Devemos imaginar a transformação das formas épicas segundo ritmos comparáveis aos que presidiram à transformação da crosta terrestre no decorrer dos milênios. Poucas formas de comunicação humana evoluíram mais lentamente e se extinguíram mais lentamente. O romance, cujos primórdios remontam à Antiguidade, precisou de centenas de anos para encontrar, na burguesia ascendente, os elementos favoráveis a seu florescimento (Benjamin, 1994, p. 202).

O surgimento do romance enquanto gênero literário não está ligado somente ao folhetim, à imprensa ou à genialidade de um indivíduo; era preciso que houvesse ociosos e vaidosos burgueses para lerem sobre si mesmos. Vaidade essa que beira a soberba, assim como descreve Marlyse Meyer, em *Folhetim: Uma história*, ao comentar a obra de Gustave Flaubert:

⁶⁴ Para discussões mais aprofundadas sobre o efeito das classes sociais sobre a Arte, ver Peter Bürger (2008) em *Teoria da vanguarda*.

São esses “capazes” e “bem providos” que vão constituir aqueles “leitores adultos de 1857”, os quais verão em *Madame Bovary* “o livro de sua época”, o “seu livro”, e que vão se identificar com ele. [...] Uma obra tranquilizadora, em suma, “nada mais é que literatura”, e, por isso mesmo, não perturba a elite ilustrada e os burgueses que agora sabem ler. E, obviamente, *Madame Bovary* foge também ao modelo vulgar, incompatível com a “distinção” que essa classe procura, a falsa literatura veiculada aos pedaços nos jornais populares, o famigerado romance-folhetim (Meyer, 1996, p. 195).

A dicotomia entre o lazer contemplativo e extenso da burguesia *versus* a demanda por atenção do trabalho é explorada por Edgar Allan Poe em *Filosofia da Composição*, texto em que o autor aponta para a importância da concisão literária:

Se alguma obra literária é longa demais para ser lida de uma assentada, devemos resignar-nos a dispensar o efeito imensamente importante que se deriva da unidade de impressão, pois, se se requerem duas assentadas, os negócios do mundo interferem e tudo o que se pareça com totalidade é imediatamente destruído. Mas, visto como, *celeris paribus*, nenhum poeta pode permitir-se dispensar *qualquer coisa* que possa auxiliar seu intento, resta a ver se há, na extensão, qualquer vantagem que contrabalance a perda de unidade resultante (Poe, 1999, p.2).

Diante das discussões anteriores, como identificar aquilo que chamamos de literatura? Literatura é literatura⁶⁵. O que poderia ser o ponto final para a questão primordial que aflige os Estudos Literários, tornou-se na verdade, o ponto de partida para questões tão fundamentais quanto a primeira: o que é literatura? Contudo, é essa máxima que Compagnon (2011) escreve em seu livro *O demônio da teoria*, ao discorrer sobre os principais temas de problematização da Teoria Literária e, a partir disso, promover uma reflexão entre o campo de estudo e seu objeto, até então indefinido. E é a partir dessa busca pela indefinição do objeto que o autor direciona nossa embarcação, a fim de constatar o não óbvio: apesar de ser um objeto indefinido, não é possível existir o Estudo Literário sem a Literatura. O problema em definir e delimitar esse objeto não remove sua existência. Afinal, alguém já disse “Isto ou aquilo é literatura”. Talvez, assim como sugere Compagnon (2009), para que possamos finalmente delimitar esse objeto, seja necessário olhar quem diz o que é literatura. Para tal intuito, retornemos à Teoria dos Polissistemas.

No sistema da literatura impressa (tomado como representante central do polissistema literário, tal como já discutido) podemos verificar a centralidade de um suporte específico – o livro – e, com isso, a manutenção dessa posição via agentes institucionais (como escolas e editoras) que assumem um posicionamento negativo à experimentação literária em outros suportes; ao menos no que concerne à legitimação

⁶⁵ Referência ao trecho: Literatura é literatura, aquilo que as autoridades (os professores, os editores) incluem na literatura (Compagnon, 2009, p. 46)

desses produtos. Podemos concluir, então, que para que um produto cultural seja aceito e reconhecido pela instituição desse sistema, ele deve seguir o repertório de produção que demanda, entre outras coisas, o suporte livro, um único autor e a adequação a um gênero literário.

Retomando brevemente a controversa inclusão de diários de viagem, como a de Pero Vaz de Caminha (2015) em *Carta a El Rei D. Manuel*, verificamos que essas obras não exibem necessariamente um repertório que corresponde ao descrito acima. Logo, constata-se que a compreensão do que é ou não é literatura sofre alterações no decorrer do tempo, demonstrando a viabilidade técnica da teoria dos polissistemas, afinal, para Even-Zohar (1990) a sincronia e a diacronia são dimensões indissociáveis na análise de um polissistema. Um sistema cultural, como o literário, existe em constante transformação, de modo que a mudança diacrônica é elemento constitutivo de sua configuração sincrônica. Dessa forma, qualquer descrição do estado atual do sistema deve integrar as dinâmicas históricas que o estruturam e seguem a atuar sobre ele. A partir de agora, passaremos para a discussão do sistema da literatura digital.

4. A segunda margem

A provocação feita anteriormente – existe literatura sem texto? – retorna agora não mais como desafio, mas como ponto de partida. A literatura digital não é facilmente definível, visto que a multiplicidade de suas características e produções torna a tarefa complexa. Rocha (2020) já anunciava os obstáculos dessa empreitada:

As dificuldades encontradas na busca por uma definição de literatura digital são muitas; dizem respeito, entre outras coisas, ao fato de que literatura digital não concerne apenas a um gênero emergente, um tipo de texto ou um estilo autoral, mas sim a um sistema que, embora mantenha vínculos teóricos e epistemológicos importantes com o sistema literário, a ele coloca não menos importantes questionamentos. [...] A complexidade é redobrada ao levar-se em consideração a natureza liminar e experimental da literatura digital, cuja inespecificidade é, ao mesmo tempo, motivo e resultado de suas fronteiras porosas, que exigem do analista uma abordagem multidisciplinar (Rocha, 2020, p.80).

Nesse mesmo texto, a autora relaciona a dificuldade na definição com a própria escolha terminológica para essas produções culturais, que já foram conhecidas como ciberliteratura, literatura eletrônica, literatura numérica ou literatura hipermídia; contudo, “no contexto latino-americano, tem se consolidado o termo literatura digital” (Rocha, 2020, p. 81). Ainda que seja árduo, Rocha gratifica seus leitores com a seguinte definição, postulada por Carolina Gainza (2018 *apud* Rocha, 2020, p. 83):

[...] literatura digital pressupõe uma experimentação que pode utilizar tanto a linguagem de programação quanto os meios digitais. A experimentação com a linguagem do código se refere a uma escrita que transforma diferentes formatos em um mesmo código numérico e, portanto, permite aliar matéria verbal, imagens, vídeos e sons, o que, na grande maioria dos casos, resulta em textos não lineares. A experimentação com o meio se refere à utilização dos recursos da web e de suas plataformas para construir textos transmídias, multimídias ou intermídias.

A observação de Rocha (2020) de que a perspectiva sistêmica oferece um escape às “armadilhas da definição” fundamenta-se na compreensão de que a literatura digital não deve ser lida como um objeto isolado, mas como um fenômeno processual dinâmico. Ao deslocar o foco das propriedades intrínsecas do objeto (o “texto” em si) para as relações que o constituem, a abordagem sistêmica permite que a literatura digital seja compreendida a partir de sua função e de sua posição em relação a outros sistemas culturais.

Dessa forma, a definição deixa de ser uma busca por uma essência imutável e passa a ser o mapeamento de uma rede de tensões. Com isso, escapar dessas armadilhas significa reconhecer que a “literariedade” no meio digital não reside apenas no código ou na tela, mas na interação dinâmica entre o repertório tecnológico, as

estratégias do produtor e as expectativas do consumidor, todos mediados por uma instituição que valida essas práticas.

Nesse cenário, a análise deixa de se preocupar exclusivamente com “o que é” literatura digital para investigar “como ela opera” e “quem a legitima”. É sob esse prisma que a atuação de instâncias legitimadoras se torna crucial. Portanto, para compreender a consolidação desse sistema e a cristalização de seus novos modelos, é imperativo examinar o papel da *Electronic Literature Organization* (ELO) como um agente central na institucionalização e na manutenção do mercado e do repertório da literatura digital global.

Fundada em 1999 com o intuito de fomentar e promover a leitura, a escrita, o ensino e a compreensão da literatura digital, a *Electronic Literature Organization* (ELO)⁶⁶, define a literatura digital como “trabalhos com um aspecto literário importante que aproveitam as capacidades e contextos proporcionados pelo computador”⁶⁷. Além disso, a organização também estabelece três características específicas que surgem a partir das obras literárias digitais, sendo elas:

Obras de literatura eletrônica, em algum grau, incorporam: (1) qualidades literárias coproduzidas pela interação humana e algorítmica; (2) inovação formal e/ou conceitual; (3) uma experiência transformadora para os leitores através de algoritmos expressivos (Berens et al., 2022; *tradução nossa*).⁶⁸

Enquanto organização internacional, a ELO dispõe de uma posição dominante no sistema da literatura digital, que é garantida, para além de sua influência global, pelos abundantes financiamentos recebidos, pela implementação de projetos paralelos ligados à organização – como o *CELL Project* – e, não menos importante, pela constante produção acadêmica sobre o tema da literatura digital⁶⁹. Por conta dessa dominância, nossa discussão será feita a partir de dados coletados da ELO, apresentados na próxima seção.

Com presença transcontinental, a ELO configura-se como uma estrutura estritamente digital, centralizando o acesso ao seu acervo e diretrizes por meio de uma rede de domínios interconectados. Ao analisar a seção *Our Role*⁷⁰ em seu portal

⁶⁶ Disponível em: <https://eliterature.org/>. Acesso em: 2 mar. 2025.

⁶⁷ No original: The term refers to works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer.

⁶⁸ No original: Elit works, to some degree or another, incorporate: (1) literary qualities co-produced by human and algorithmic interaction; (2) formal and/or conceptual innovation; (3) a transforming experience for readers through expressive algorithms.

⁶⁹ Discussões aprofundadas sobre os itens citados podem ser encontradas em Estevão (2023).

⁷⁰ Disponível em: <https://eliterature.org/what-is-e-lit/>. Acesso em: 2 mar. 2025.

principal, depreende-se mais do que uma mera descrição funcional: evidencia-se o posicionamento estratégico da organização como a instância central de legitimação no sistema. Ao autodeclarar-se a representante global da literatura digital, a ELO assume explicitamente o papel de Instituição (Even-Zohar, 1990), agindo como o órgão regulador responsável por definir fronteiras, estabelecer critérios de valor e conferir visibilidade ao repertório digital perante o mercado e outros sistemas literários. Como reflete Estevão:

A referência à literatura digital como continuidade de uma tradição impressa já legitimada pode ser compreendida como um mecanismo de validação desse sistema emergente de literatura digital, no qual a ELO seria um fator *determinante* (Estevão, 2023, p. 45, *grifo nosso*).

Dos projetos sob a tutela da ELO, três são os que mais retêm nossa atenção. O primeiro deles é o *CELL Project*⁷¹ - ou *Consortium on Electronic Literature* – iniciado em 2009, responsável por propor a colaboração entre múltiplas instituições de ensino pelo mundo, a fim de aproximar pesquisadores de literatura digital e, conscientemente ou não, reafirmar a posição institucional da ELO. Além da colaboração, o projeto também foi responsável pelo estabelecimento de uma taxonomia descritiva da literatura digital, e “desde 2010, uma importante comunidade de estudiosos dessas regiões têm adotado a terminologia assumida pela ELO em 1999” (Rocha, 2020, p. 82). A importância de mencionar esse projeto é ancorada pela organização sistêmica da literatura digital, que apresenta consumidores e mercado voltados ao trabalho acadêmico; portanto, a instituição (nesse sistema) é responsável também pela circulação, acesso, consumo, produção e legitimação dos produtos. A ELO orienta não somente o que pode ou não pode ser literatura digital, mas também quem a consome, produz, estuda.

O segundo projeto, intitulado *Awards*⁷², é um circuito de premiações que ocorre uma vez ao ano e é constituído por três categorias: *The Robert Coover Award for a Work of Electronic Literature*, *The N. Katherine Hayles Award for Criticism of Electronic Literature* e *The Marjorie C. Luesebrink Career Achievement*. Com esse projeto, novamente a ELO consolida sua posição central na instituição do sistema da literatura digital, sendo responsável pela legitimação, canonização e circulação dos produtos. Após a análise dos títulos das premiações, Estevão discorre sobre o papel desse projeto:

⁷¹ Disponível em: <https://cellproject.net/> Acesso em: 2 mar. 2025.

⁷² Disponível em: <https://eliterature.org/elo-awards/> Acesso em: 2 mar. 2025.

Nesse caso, observa-se a relevância que é dada não só ao trabalho de criação artística, mas também ao trabalho de elaboração crítica. Isso porque, além da possibilidade de premiar as realizações de artistas ou de acadêmicos, é digno de nota que no prêmio Luesebrink a recompensa pecuniária pode ser direcionada tanto aos premiados (pré-indicados pela ELO) quanto a um “jovem acadêmico” (ELECTRONIC..., 2022a, s/p, *tradução nossa*) que esteja comprometido a desenvolver conteúdos sobre a produção do premiado. A partir disso, infere-se que, por meio da referência, da abertura ao debate e da autoridade institucional, as produções críticas sobre uma obra de literatura eletrônica apresentam potencial para mantê-la em circulação (Estevão, 2023, p. 49).

Vejamos, então, o terceiro projeto, a *Electronic Literature Collection*, agente central do mercado no sistema da literatura digital. Como já discutimos anteriormente, a transição do romance do folhetim para o livro impresso exigiu certas adaptações por parte dos escritores e também dos leitores. Agora, não só um único gênero literário se vê transplantado para outro suporte, e sim todo um corpus literário (sistêmico) é transportado para um novo medium; com isso, “é agora um único aparelho, o computador, que faz surgir diante do leitor os diversos tipos de textos tradicionalmente distribuídos entre objetos diferentes” (Chartier, 2002, p. 22-23).

Partindo das postulações colocadas pela ELO, as quais discutimos anteriormente, observamos que em nenhum momento a aprovação de uma obra para o catálogo passa exclusivamente pela ideia de texto⁷³. Portanto, ao menos no medium digital, a literatura não é circunscrita a partir da matéria verbal. Esse apontamento não surge singularmente com a definição posta pela ELO, mas também em outros pesquisadores que se debruçam sobre a literatura digital, como Pedro Reis:

As potencialidades dos media digitais aplicadas à criação literária levam-nos, pois, a identificar condições inéditas de produção que transformam e transtornam desde logo a noção de texto da literatura dominante enquanto realização verbal impressa, logo fixa e inalterada, assim como conferem renovadas possibilidades a características já conceptualizadas em tendências experimentais anteriores, ao mesmo tempo em que permitem a criação de novas características textuais (Reis, 2012, p. 46).

Em decorrência dessa nova percepção do objeto literário, seja ela no impresso ou no digital, nossa principal bússola continua sendo a máxima: literatura é literatura. Ainda que não seja possível apontar com exatidão os limites e potencialidades da arte literária no âmbito digital, existem modos de análise, historicização e categorização desse tipo de produção cultural que norteiam, na medida do possível, uma compreensão mais robusta do tema e, a partir disso, talvez sejamos capazes de

⁷³ Refiro-me à matéria verbal. Mais adiante, discutiremos a ideia de texto/textualidade a partir de Reis (2012) em *Media digitais: novos terrenos para a expansão da textualidade*.

avançar nossa canoa para uma margem segura, estável. A importância da pesquisa e observação nesse campo é bem evidenciada por Rejane Rocha quando afirma que:

A dificuldade principal nesse momento é, então, reconhecer e avaliar como a longa tradição narrativa dá suporte à criação das narrativas que estão surgindo em meio digital, ao mesmo tempo em que se desenvolvem novas formas de contar que levem em consideração as potencialidades – e por que não dizer limites? – do novo meio. Assim, se há especificidades no meio digital – e são elas que têm causado alterações substanciais nas práticas de leitura, literária ou não, na atualidade – elas devem ser abordadas e compreendidas a fim de que se compreendam, também, as especificidades dos objetos estéticos que surgem nesse meio (Rocha, 2014, p. 173).

Para que esse tipo de trabalho seja feito, é de extrema importância que organizações como a ELO, ou então o Observatório da Literatura Digital Brasileira⁷⁴, continuem a busca pela preservação, pelo arquivamento e pela promoção das diversas obras digitais que, sem elas, estariam ainda mais suscetíveis ao esquecimento ou ao desconhecimento. Isso posto, gostaria de fazer apontamentos sobre o sistema de categorização utilizado pela ELO para classificar obras em suas antologias.

A primeira antologia organizada pela *Electronic Literature Organization* foi publicada em outubro de 2006 sob o nome *The Electronic Literature Collection Volume One*⁷⁵. Após a estreia, a cada cinco ou seis anos, a ELO continuou as publicações que, hoje, somam quatro volumes⁷⁶. O elemento mais importante presente nas antologias, a respeito desse trabalho, encontra-se em uma categoria específica que pode ser encontrada desde o primeiro volume: os *games*. Até a terceira edição, essa categoria se mantém constante e, na quarta edição, recebe uma expansão na qual, para além da categoria *games*, também encontramos: *game poems*, *gamebook*, *literary game*, *serious game* e *videogame*, distribuídos respectivamente sob: Gênero, Formato e Conteúdo.

Partindo desse apontamento, conclui-se que os jogos já fazem parte da produção literária digital. Para além dos jogos, que se utilizam exclusivamente da matéria verbal/hipertexto, também encontramos obras que fazem uso de uma construção hiperespacial⁷⁷, sem utilizar a palavra escrita como ponto central daquilo

⁷⁴ Disponível em: <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/> . Acesso em: 5 mar. 2025.

⁷⁵ Disponível em: <https://collection.eliterature.org/> . Acesso em: 20 fev. 2025.

⁷⁶ Electronic Literature Collection: Volume 1 (2006), Volume 2 (2011), Volume 3 (2016), Volume 4 (2022).

⁷⁷ Conceito de *Hyperspace* encontrado em: O'SULLIVAN, 2019.

que a ELO compreendeu como literariedade. Talvez uma das obras mais singulares nesse quesito seja o jogo *Dwarf Fortress*⁷⁸, incluído no volume de 2016⁷⁹.

Figura 28 – Página de *Dwarf Fortress* na ELC



Fonte: Electronic Literature Collection, 2016

Lançado oficialmente em 2006, o *game* é um simulador de construção e gerenciamento de cidades *roguelike*⁸⁰ criado pelo estúdio *Bay 12 Games*. Nele o jogador controla um grupo de anões com o objetivo de fazê-los sobreviver ao mundo posto.

Embora a materialidade textual esteja presente em toda a interface de *Dwarf Fortress*, o jogo mobiliza a matéria verbal de maneira predominantemente denotativa. O recurso à palavra cumpre uma função referencial estrita, destinada a informar e alertar o jogador sobre variáveis mecânicas, tais como os estados psicológicos de cada unidade (anão) e a progressão cronológica do mundo diegético.

⁷⁸ Jogo de simulação e construção de colônias com uma narrativa emergente, com mundos gerados proceduralmente, interface baseada em caracteres ASCII e simulação detalhada de fatores físicos, ecológicos e sociais, que geram histórias únicas e imprevisíveis.

⁷⁹ Disponível em: <https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=dwarf-fortress>. Acesso em: 22 fev. 2025.

⁸⁰ Nos jogos, o *roguelike* (ou *rogue-like*) é caracterizado pela geração procedural de níveis durante a partida (cenário gerado aleatoriamente).

Figura 29 – Captura de tela do jogo *Dwarf Fortress*



Fonte: Bolding, 2022

Ao analisar a interface de *Dwarf Fortress*, observa-se a natureza instrumental da palavra no jogo. Na imagem apresentada a seguir, verifica-se uma organização periférica de dados que sustenta a simulação sem recorrer a artifícios estéticos ou poéticos. Na porção superior, as barras de ferramentas e indicadores numéricos expõem o inventário e as condições vitais da colônia (como as quantidades de *food*, *drink* e *seeds*), traduzindo a matéria verbal em métricas de sobrevivência. À direita, a coluna de informações e o mapa reforçam a função referencial, fornecendo coordenadas de elevação e cronologia diegética (como o registro de *Mid-Autumn, Year 103*).

Mesmo no centro da tela, onde ocorre a representação espacial do mundo, a presença de janelas flutuantes com descrições diretas, a exemplo de "*gold Statue*" ou "*Diorite Block Floor*", demonstra que o texto atua como uma legenda necessária para a identificação do que é simulado. Essa disposição denotativa dos elementos na interface confirma que, embora o jogo esteja inserido na produção literária digital, ele mobiliza o código escrito primordialmente como um suporte técnico para a operacionalização das mecânicas e para a construção hiperespacial. Focado exclusivamente na interação do jogador com o espaço, o *game* não apresenta uma narrativa intrínseca, mas, conforme postulado pelo grupo editorial da ELO:

A forma como *Dwarf Fortress* gera uma paisagem narrativa achatada, na qual nenhum momento é priorizado sobre outro, é remanescente das formas literárias medievais de escrita, como os anais, a crônica e o calendário.

Embora a saída textual do jogo possa ou não se agregar em uma coerência narrativa, uma comunidade dedicada de jogadores tem se deliciado não apenas em jogar o jogo para observar seus efeitos, mas também em traduzir essas narrativas não humanas em histórias legíveis (ainda que absurdas) como um meio de inscrever uma história de jogo que é notoriamente difícil e governada pelo lema do jogo “Perder é Divertido” (Adams e Adams, 2006; *tradução nossa*).⁸¹

A declaração do grupo editorial reforça a premissa de que, para a ELO, o aspecto literário de uma obra é verificável em fatores extrínsecos à obra, como os efeitos de leitura e escrita deflagrados por *Dwarf Fortress* em seus usuários. Torna-se evidente que uma investigação sobre o fenômeno literário que negligencie as condicionantes sistêmicas e contextuais corre o risco de apresentar uma visão limitada e anacrônica do objeto. Isso não invalida a possibilidade de abordagens essencialistas, que historicamente sustentaram o arcabouço teórico-metodológico dos estudos literários; no entanto, conforme discutido anteriormente, tais modelos apresentam limitações estruturais diante da complexidade das produções contemporâneas, exigindo revisões epistemológicas que considerem a obra para além de sua imanência textual.

Essa porosidade que permite a inclusão de um simulador complexo como *Dwarf Fortress* no sistema da literatura digital não é aleatória; ela responde a uma reconfiguração do repertório e do mercado. No sistema digital, o “produto” literário frequentemente abdica da linearidade verbal em favor da interação. Para a ELO, a “literariedade” reside na experiência transformadora do código, o que permite que o sistema incorpore os jogos como um modelo de prestígio. No entanto, essa abertura não é uniforme em todo o polissistema. Ao observarmos outras instâncias legitimadoras, como a Lit(e)Lat⁸² (*Red de Literatura Electrónica Latinoamericana*) ou o Atlas da Literatura Digital Brasileira, notamos que o critério de seleção tende a privilegiar obras onde a matéria verbal ainda exerce uma função de ancoragem mais evidente.

Essa divergência entre as instituições revela uma tensão interna no polissistema. Enquanto a ELO, como instituição central, busca expandir as fronteiras

⁸¹ No original: The way in which Dwarf Fortress generates a flattened narrative landscape in which no moment is prioritized over another is reminiscent of medieval literary forms of writing such as the annal, chronicle, and calendar. While the game's textual output may or may not aggregate into narrative coherence, a dedicated community of players have delighted in not only playing the game to observe its effects, but they have also translated these nonhuman narratives into legible (if absurd) stories as a means of inscribing a history of play that is notoriously difficult and governed by the game's tagline "Losing is Fun."

⁸² Disponível em: <https://litelat.net/>. Acesso em: 7 jan. 2026.

do sistema para abarcar o lúdico como forma de inovação do repertório, redes regionais como a Lit(e)Lat podem apresentar um conservadorismo estratégico. Nesses estratos periféricos, a manutenção de um vínculo mais estreito com a textualidade verbal pode servir como um mecanismo de autodefesa e distinção, garantindo que a literatura digital não seja totalmente absorvida pela robusta indústria do entretenimento ou rechaçada completamente pelo sistema literário impresso.

A inclusão de jogos no sistema da ELO não significa, portanto, uma aceitação universal, mas sim uma disputa por repertórios. O sistema da literatura digital opera em uma zona de vizinhança constante com o sistema dos jogos eletrônicos. A ELO atua na "captura" de certos jogos, que julgam serem dotados de densidade conceitual, para renovar seu repertório, enquanto outras instituições resistem a essa integração para preservar uma legitimação vinda da relação com o sistema literário impresso. Essa dinâmica pode ser explicada pela própria juventude do sistema da literatura digital; segundo Even-Zohar (1990), a maturidade de um sistema é um fator decisivo na seleção de suas estratégias de adoção de repertórios:

A idade de um determinado sistema também pode ser um fator decisivo no que diz respeito à seleção de estratégias de elaboração, adoção e empréstimo que devem ser tomadas para que o sistema funcione em primeiro lugar. Quando o sistema é "jovem", o seu repertório pode ser limitado, o que o torna mais disposto a utilizar outros sistemas disponíveis [...]. Quando é "velho", pode ter adquirido um repertório rico e, portanto, será mais provável que tente métodos de reciclagem durante os períodos de mudança (Even-Zohar, 1990, p. 25, *tradução nossa*).⁸³

Sob essa ótica, o sistema da literatura digital, por ser relativamente jovem, apresenta-se mais aberto a buscar em outros sistemas disponíveis, no caso, o sistema de jogos eletrônicos, os modelos necessários para sua estruturação e funcionamento. A ELO, como instituição, acelera esse processo ao legitimar o empréstimo de estratégias lúdicas para suprir a necessidade de renovação de um repertório ainda em fase de consolidação. Essa disposição ao "empréstimo" explica por que obras como *Dwarf Fortress* são incorporadas: elas oferecem uma complexidade de repertório que o sistema literário digital "jovem" absorve para garantir sua estabilidade sistêmica. Em contrapartida, o conservadorismo estratégico de instituições como a

⁸³ No original: The age of a given system may also be a decisive factor with regard to the selection of strategies of elaboration, adoption, and borrowing which must be taken in order for the system to function in the first place. When the system is "young," its repertoire may be limited, which renders it more disposed to using other available systems [...]. When it is "old," it may have acquired a rich repertoire, and will thus be more likely to attempt recycling methods during periods of change.

Lit(e)Lat pode ser lido como uma tentativa de evitar que esse sistema jovem perca sua identidade própria ao ser absorvido por sistemas mais robustos e antigos, como o sistema literário impresso ou a bilionária indústria dos games.

Apoiados pelas considerações iniciais sobre literatura apresentadas a partir de Compagnon (2009) e as reflexões acerca da literatura digital construídas, utilizando os conhecimentos de pesquisadores e organizações voltadas para obras literárias digitais, depreendem-se algumas premissas primordiais:

1. Mesmo na literatura impressa, o objeto de estudo literário não é totalmente delineado em sua especificidade;
2. A chegada do meio digital na produção literária denuncia, mais do que nunca, a inespecificidade dos objetos e provoca novos desafios aos pesquisadores;
3. A compreensão da especificidade do objeto literário pode ser explorada observando quem, quando, onde, como se diz o que é literatura.
4. No caso singular dos dados obtidos nesta pesquisa sobre a ELO, percebe-se que a “literariedade” emerge da interação entre as instâncias do produtor e do consumidor, mediadas por uma instituição que valida o código como gesto artístico;
5. A integração de jogos ao sistema literário digital é um fenômeno de interferência entre sistemas, sujeito a tensões: enquanto algumas instituições (como a ELO) promovem a expansão das fronteiras do repertório, outras (como a Lit(e)Lat) mantêm critérios mais restritos para garantir a legitimidade através da relação com o sistema literário impresso.

Depreende-se, portanto, que a análise deve considerar as características de cada medium, seja ele impresso ou digital, sob uma ótica integradora. Isso exige a superação da dicotomia tradicional que aparta o texto de seus condicionantes, frequentemente relegados ao estatuto de fatores “extrínsecos”. Na perspectiva sistêmica, agentes como o produtor, o consumidor e a instituição deixam de ser elementos periféricos na análise para se tornarem constituintes essenciais do estudo literário. As discussões empreendidas até aqui, ao explorarem as margens do sistema, buscaram demonstrar as dinâmicas de mútua interferência entre diferentes sistemas de cultura. A partir de agora, partiremos para a terceira e última margem. Âncoras recolhidas. Naveguemos.

5. A terceira margem

Figura 30 – Tela após conclusão de *The Last of Us parte 2*



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *The Last of Us Parte 2*

Antes de proceder à descrição do objeto de estudo desta pesquisa, cumpre retomar a provocação — existe literatura sem texto? — à luz das dinâmicas sistêmicas até aqui delineadas. Historicamente, a matéria verbal e o suporte códex constituíram os critérios fundamentais de legitimação no sistema literário impresso. Em contrapartida, observa-se que o sistema da literatura digital ainda busca sua estabilização no polissistema literário por meio da mimese de repertórios da literatura impressa, ressalvadas as aberturas institucionais promovidas por instâncias como a *Electronic Literature Organization* (ELO).

Diante desse cenário de transição, questiona-se: seria possível a existência de uma obra entre sistemas? Um objeto marcado pela inespecificidade, situado em uma “terceira margem” onde as fronteiras de ambos os sistemas se tornam porosas e imprecisas? Para investigar tais tensões e a viabilidade de uma produção que desafie as categorias de legitimação vigentes, analisaremos o caso de *The Last of Us Parte 2*.

O desenvolvimento de *The Last of Us Parte 2* iniciou-se um ano após o lançamento do primeiro título, em 2013, sendo oficialmente anunciada em 2016 durante o evento *PlayStation Experience* (Kim, 2019). Neil Druckmann assumiu a liderança do projeto e, enquanto elaborava os primeiros rascunhos do segundo jogo, ainda nutria dúvidas sobre a necessidade de uma continuação. Embora lograsse desenvolver premissas interessantes para a trama, nenhuma delas parecia, por si só, justificar o desenvolvimento de uma sequência (Naughty Dog, 2020). Segundo o autor, não bastava escrever uma “história interessante”, pois essa seria a motivação

equivocada; o mais adequado para a sequência seria "desenterrar um forte núcleo emocional" (Naughty Dog, 2020; *tradução nossa*).⁸⁴

No sistema dos jogos eletrônicos, a empresa *Sony Interactive Entertainment* desempenha múltiplos papéis. No caso de *The Last of Us*, a empresa atuou como *publisher*⁸⁵, responsável pela publicação do jogo no mercado. Já a *Naughty Dog* é a desenvolvedora, ou *developer*, encarregada da execução do projeto. O estúdio não é independente, integrando o corpo de produção e desenvolvimento da *PlayStation Studios*⁸⁶.

A jogabilidade de *The Last of Us Parte 2* segue o mesmo padrão de seu antecessor: um jogo tridimensional com perspectiva de câmera em terceira pessoa *over-the-shoulder*⁸⁷, como ilustrado adiante. No *game*, o jogador pode utilizar armas de fogo, armas improvisadas para combate corpo a corpo, objetos arremessáveis e arco e flecha. A atmosfera pós-apocalíptica do jogo é resultante de uma pandemia causada pela mutação do fungo *Cordyceps*, com ambientação focada em um mundo entre florestas e cidades abandonadas, tomadas pela vegetação. Com base nesses parâmetros, o *game* foi construído em uma estrutura semilinear, na qual o jogador usufrui de uma região relativamente aberta para exploração não linear dos espaços.

Figura 31 – Visão *over the shoulder* em TLOU2



Fonte: Elaborada pela autora

⁸⁴ No original: Instead of trying to find an "interesting story", we needed to unearth a strong emotional core.

⁸⁵ As *publishers* são empresas encarregadas de financiar, promover e distribuir os jogos, servindo como ponte entre os desenvolvedores e o público.

⁸⁶ Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/corporate/playstation-studios/> Acesso em: 13 set. 2024.

⁸⁷ "Sobre o ombro" em tradução livre.

Sob a liderança de Druckmann, diversas decisões no desenvolvimento do jogo foram tomadas a partir de uma perspectiva narrativa, enfatizando a construção da trama e sua absorção pelos jogadores (Spicer, 2020), uma abordagem singular na elaboração de jogos eletrônicos, como veremos adiante. Esse fato pode ser justificado pelo histórico de Druckmann, roteirista e programador de jogos israelense-americano que, antes de ingressar na indústria dos jogos, já manifestava o desejo de ser escritor, chegando a cursar uma especialização em Criminologia na Universidade Estadual da Flórida, visando tornar-se autor de *thrillers* (Lefebvre, 2013).

O processo criativo em *The Last of Us Parte 2* concentrou-se ainda mais na narrativa, distanciando-se significativamente do repertório centralizado no sistema dos jogos eletrônicos. Segundo o escritor:

Com o primeiro jogo, encontramos isso no amor incondicional que um pai sente por seu filho e no que estaríamos dispostos a fazer para proteger aqueles que amamos. Ao considerarmos emoções igualmente poderosas e relacionáveis, ficamos intrigados com a ideia da perda e como ela pode nos levar a um ódio incrível. Com *The Last of Us Part 2*, nos propusemos a criar um jogo que explora esses sentimentos profundos que muitos de nós podem experimentar em diferentes momentos de nossas vidas (Naughty Dog, 2020; *tradução nossa*).⁸⁸

Para essa empreitada, Neil convidou Halley Gross como coautora da narrativa após ela concluir seu trabalho na série de televisão *Westworld*, em 2016 (White, 2020). Quando Gross ingressou no projeto, Druckmann já havia estruturado a história, mas precisava de auxílio para direcioná-la e caracterizar melhor os personagens. Segundo o diretor, a participação de Gross como coautora contribuiria para a criação de personagens mais críveis, especialmente em relação a romances e comédia. A habilidade de escrita e a carreira de Halley como roteirista para grandes produções midiáticas não foram os únicos motivos para sua escolha. A preocupação com o direcionamento e a capacidade de dar vida aos personagens levou Druckmann a buscar uma voz autoral feminina para desenvolver as personagens que havia imaginado, pois "sem essa voz feminina, teria sido muito mais difícil" (White, 2020; *tradução nossa*)⁸⁹. Ademais, a inserção de mais uma protagonista feminina no jogo

⁸⁸ No original: With the first game, we found it in the unconditional love a parent feels for their child and what we'd do to protect those we love. As we considered similarly powerful and relatable emotions, we were intrigued by the idea of loss and how it can drive us toward incredible hatred. With *The Last Of Us Part II* we set out to create a game that explores these deep-rooted feelings that many of us may experience at different points in our lives.

⁸⁹ No original: Without that female voice it would have been much harder.

está alinhada com a política de diversidade da *Naughty Dog*, que, segundo Druckmann (White, 2020), "leva a histórias melhores"⁹⁰.

Durante o período de escrita, a dupla decidiu que nenhum dos personagens anteriores deveria ser tão importante a ponto de não poder ser morto no segundo capítulo da narrativa. Em entrevista a Todd Martens, do *Los Angeles Times*, Druckmann (2019) reiterou:

Devemos ser capazes de desmontar tudo isso em prol da história... não para maximizar vendas ou para dar às pessoas uma sensação positiva. ... Ninguém está a salvo apenas por ser o protagonista ou por causa de sua identidade. Tudo está a serviço dos temas mais profundos da história. Às vezes, isso nos leva a um lugar sombrio. Às vezes, isso nos leva a escolhas que sabemos que vão desagradar alguns fãs. Mas você precisa deixar isso de lado (Martens, 2020; *tradução nossa*).⁹¹

Outra escolha para a delimitação narrativa de TLOU2 foi o tema do tribalismo e a busca por justiça. Para o diretor, era relevante na política moderna e nos discursos das mídias sociais a problemática de um grupo desumanizar seus opositores para justificar ações violentas em nome da justiça⁹². Na mesma linha, Gross acrescentou que "a justiça de um homem é a vingança de outro"⁹³, reforçando a dualidade proposta pela dupla na narrativa, apresentada por meio de duas facções opostas. Em entrevistas posteriores ao lançamento, Druckmann declarou que o ritmo do primeiro jogo se assemelhava ao de um filme, enquanto no segundo a intenção era refletir o ritmo de um romance (Spicer et al, 2020).

Se para o diretor o segundo jogo assemelhava-se a um romance, para a equipe de desenvolvimento do título quase se tornou uma tragédia. Durante os últimos meses de produção, em 2020, a equipe da *Naughty Dog* teve de trabalhar remotamente devido à pandemia de *COVID-19*, o que atrasou significativamente o lançamento (White, 2020). Nesse período, a *publisher* também enfrentou um grande vazamento de informações da obra, incluindo *cutscenes* e detalhes importantes da trama

⁹⁰ No original: Because, ultimately, it leads to better stories

⁹¹ No original: We should be able to dismantle all of it for the sake of the story... not to maximize sales or to give people a positive feeling [...] Nobody is safe just because they've been the protagonist or what their identity is. Everything is in service of the higher themes of the story. Sometimes that leads to a dark place. Sometimes that leads to choices that we know are going to upset some fans. But you have to let that go.

⁹² Disponível em: <https://www.eurogamer.net/there-are-games-that-are-just-comfort-food-this-is-not-one-of-those> . Acesso em: 25 set. 2024.

⁹³ Disponível em: <https://www.esquire.com/lifestyle/a32910275/last-of-us-part-2-narrative-lead-halley-gross-interview/> . Acesso em: 25 set. 2024.

(Timmmy8, 2020). Trechos do vazamento são apresentados abaixo e nos anexos encontra-se a postagem completa.

Figura 32 – Captura da postagem do *Reddit* recuperada 1

(This OP will be updated with new information as time goes on)

CONFIRMED:

1. You play the first half of the game as Ellie, and the second half as *Abby* (the character featured in the PGW 2017 trailer played by Laura Bailey)

Proof: The [leaked level list](#) divides the game's levels between Ellie's levels and Abby's levels if you take a look to the left.



2. The game has you fighting Ellie from the perspective of Abby

Proof: The [level list](#) above

3. Dina is pregnant with Jesse's baby. Her and Ellie are trying to start a family.

Proof: From the leaked cutscene between Dina and Ellie below. Can't post it here but just believe me I've seen it myself 🙄👍

4. Joel dies at the hands of Abby

Proof: There's a scene early on in the game (Jackson) where Joel gets his skull caved in by Abby with a golf club (below). Later on, a scene between Ellie and Dina takes place where Dina explicitly mentions Joel and Jesse being dead.

Fonte: Elaborada pela autora. Fonte original: *Imgur*, 2020

Figura 33 – Captura da postagem do *Reddit* recuperada 2

5. Abby vs Ellie (courtesy of [DomahKari](#), I confirmed this is real btw)
Translation thanks to [Scheeper1](#)

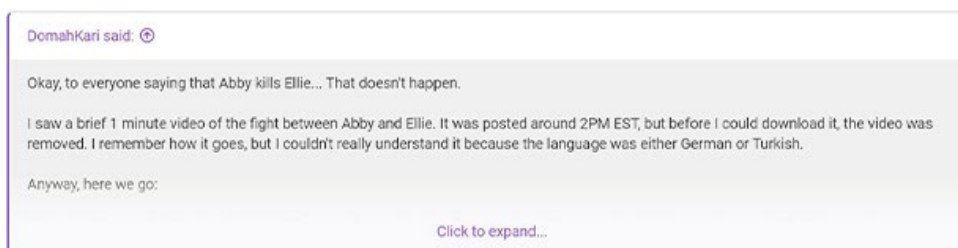
(Abby is about to slit Dina's throat)
Ellie: Stop...Stop...she had nothing to do with it.
Abby turns to Ellie.
Ellie: She is pregnant.
Abby: Good. (Wants to kill her)
Lev: Abby...

—
Abby: If you let me catch sight of you again... (Literal german translation: Never come under my eyes again)



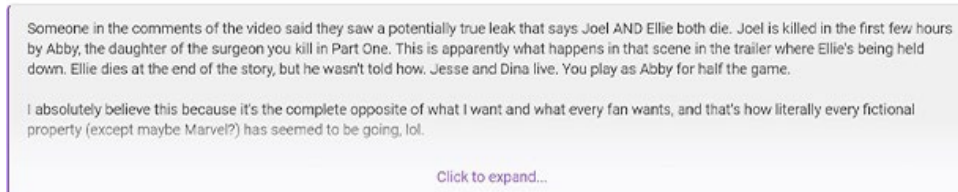
Fonte: Elaborada pela autora. Fonte original: [Imgur](#), 2020

Figura 34 – Captura da postagem do *Reddit* recuperada 3



UNCONFIRMED/SPECULATION:

1. The Reddit 'leak' shared 22 days ago as of 27/04/2020 (note: came from someone who read a comment on an older leak from a few weeks back. Unconfirmed for now)



2. The 4chan summary (note: I think this is just piggybacking off of what's been shown so far, especially considering Joel supposedly 'dies' at Jackson so why would he show up in Seattle? We also know that Jesse only dies near the end of Seattle. Not before. Oh well, here it is if you want to entertain yourself.)

- One of the surgeons Joel killed had a daughter called Abby
- The Firefly massacre destroyed her whole life, she's been looking for revenge ever since
- Knew who Ellie was because of her dad talking about their shot at a cure, figured out Joel from Firefly records
- Cult attacks Ellie's settlement and she, Jesse, and Dinah are part of the group sent to track down and attack it - Jesse is killed during this
- Ellie is now violently angry and goes to Seattle looking for the cult's home to wipe it out, meets Joel there because he heard about Jesse and came back to help her
- Abby finds Ellie because she's been in conflict with the cult too, so when Ellie hunts them to Seattle and is set to attack them with Joel her group find them and attack
- She kills Joel herself, takes Ellie back to camp debating what to do with her since for all her hate she doesn't blame her for the massacre
- Ellie butchers her group to escape and Abby is now motivated to hunt her down
- Second half of the game is spent as Abby chasing Ellie
- Ellie continues hunting the cult while you chase her down
- Ending is Ellie and Abby fighting to the death
- You kill Ellie as Abby, and she leaves while realizing she's not really "won" in any meaningful way since all she's done is get more of her loved ones killed for the sake of her killing Joel and then Ellie
- Ending is "cycle of revenge" with the loose implication Ellie's friends will hunt Abby now in return

Last edited: Later today at 1:08 PM

Fonte: Elaborada pela autora. Fonte original: Imgur, 2020

Esse evento desencadeou uma campanha de boicote ao jogo antes mesmo de seu lançamento, agravada nas primeiras horas de estreia, quando o site especializado *Metacritic*⁹⁴, foi inundado com avaliações negativas sobre o jogo, resultando em uma pontuação de 3,4/10⁹⁵, como mostrado abaixo.

⁹⁴ Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/> . Acesso em: 28 set. 2024.

⁹⁵ Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/07/18/after-the-last-of-us-part-2-insanity-metacritic-has-changed-user-score-submissions/> . Acesso em: 28 set. 2024.

Figura 35 – Avaliação de TLOU2 no METACRITIC em 2020

THE LAST OF US PART II PlayStation 4
 SCEA, Sony Interactive Entertainment | Release Date: Jun 19, 2020

Summary | Critic Reviews | User Reviews | Details & Credits | Trailers & Videos

Metascore
 95
 Universal acclaim based on 94 Critic Reviews
 What's this?

User Score
 3.4
 Generally unfavorable reviews based on 5015 Ratings
 Your Score: [Progress bar] 0

Summary: Five years after their dangerous journey across the post-pandemic United States, Ellie and Joel have settled down in Jackson, Wyoming. Living amongst a thriving community of survivors has allowed them peace and stability, despite the constant threat of the infected and other, more desperate... Expand ▾

Buy On amazon.com

Developer: Naughty Dog
Genre(s): General, Action Adventure, Survival
of players: No Online Multiplayer
Cheats: On GameFAQs
Rating: M
More Details and Credits >

Fonte: Tassi, 2020

Esse ataque organizado é denominado *review bomb*, definido como a ação de um grupo de jogadores que se articula para reduzir drasticamente a pontuação de um título em sites especializados, gerando a impressão de que o jogo é de qualidade inferior e, portanto, deve ser evitado por outros jogadores. Como o ocorrido se deu próximo ao lançamento, após alguns dias o site conseguiu reverter a situação, excluindo as análises mal-intencionadas e implementando medidas para proteger futuros lançamentos de ataques semelhantes, como a exigência de que os jogadores tenham um tempo mínimo de jogo antes de enviar avaliações⁹⁶. Atualmente, ao tentar enviar uma análise antes do tempo estipulado, o usuário é alertado com a mensagem: "Por favor, jogue o jogo por algum tempo"⁹⁷.

Figura 36 – Alerta de tempo no METACRITIC

GHOST OF TSUSHIMA PlayStation 4
 Sony Interactive Entertainment | Release Date: Jul 17, 2020

Summary | Critic Reviews | User Reviews | Details & Credits | Trailers & Videos

Metascore
 83
 Generally favorable reviews based on 92 Critic Reviews
 What's this?

Summary: The year is 1274. Samurai warriors are the legendary defenders of Japan – until the fearsome Mongol Empire invades the island of Tsushima, wreaking havoc and conquering the local population. As one of the last surviving samurai, you rise from the ashes to fight back. But, honorable tactics... Expand ▾

Buy On amazon.com

Developer: Sucker Punch
Genre(s): General, Action Adventure, Open-World
Cheats: On GameFAQs
Rating: M
More Details and Credits >

Please spend some time playing the game.
 Come back to review it starting at 12:00pm PST on July 18.

Fonte: Tassi, 2020

⁹⁶ Id., 2020.

⁹⁷ Id., 2020, tradução nossa.

Essa não foi a primeira vez que jogadores se uniram para reduzir a pontuação de um jogo visando prejudicar sua popularidade. No entanto, o histórico observado no sistema dos jogos eletrônicos demonstra que o caso de TLOU2 foi particularmente distinto, pois os jogadores não agiram em decorrência das mecânicas do jogo ou de outras características específicas dos jogos eletrônicos. Nesse caso, o motivo foi a narrativa, como veremos adiante. Portanto, ao afastar-se do repertório central dos jogos e ao incorporar complexidades narrativas e mecânicas inéditas dentro da centralidade do sistema, o jogo utilizou aparatos e modos de produção incomuns, gerando uma reação atípica nos consumidores.

Examinando o objeto de estudo à luz da Teoria dos Polissistemas de Even-Zohar (1990), observa-se que, no tocante ao repertório dos jogos eletrônicos, a concepção e a produção de *The Last of Us Parte 2* partiram de um conjunto de regras distinto daquelas centrais no sistema dos jogos. Tratando-se de um produto localizado em um sistema no qual a interatividade entre jogador e jogo é primordial, os desenvolvedores priorizaram a contação de uma história com personagens bem delineados, na qual a interatividade funciona como veículo narrativo — e não o contrário, como é central nesse sistema.

Com base na hipótese desta pesquisa, é plausível que, durante a produção do jogo, tenha ocorrido uma transferência entre sistemas. Em síntese, o sistema dos jogos eletrônicos incorporou parte do funcionamento do sistema literário impresso e digital. Esse processo de transferência pode ter sido a origem do desajuste sistêmico, hipótese inaugural deste trabalho.

5.1 A interação como repertório dominante

Ao analisar mais detidamente o repertório central dos jogos eletrônicos, o primeiro fator primordial para seu desenvolvimento é o conceito de *Risk/Reward*, discutido por Jesper Juul (2007) em *Without a Goal*. O autor afirma que os jogos são comumente associados a produtos orientados por metas a serem cumpridas, com regras bem definidas para que os jogadores desfrutem da atividade ao buscar alcançá-las — como vencer uma partida de xadrez ou de tênis virtual. Contudo, o repertório dos jogos eletrônicos apresenta uma subcamada ao considerar a dicotomia entre risco e recompensa. Por exemplo, em um jogo de tênis virtual, o jogador assume

o risco de falhar em uma jogada, concedendo um ponto ao adversário, mas, se bem-sucedido, pontua para si mesmo.

No contexto de TLOU2, a dicotomia *Risk/Reward* não está ancorada nas mecânicas de jogo ou na interatividade, mas sim na narrativa. O jogo não se apoia apenas no risco de falhar ou na recompensa por vencer desafios; em vez disso, transfere essa dualidade para a trama, utilizando-a para engajar o jogador e adicionar uma camada emocional. A jogabilidade deixa de ser sobre vencer ou perder, viver ou morrer, e passa a ser sobre envolver-se com os personagens e mantê-los seguros pelo maior tempo possível — ainda que o jogador não possa alterar o desfecho narrativo, apenas vivenciá-lo.

Essa abordagem é, no entanto, incomum. Como destacou Andrew Rollings (2004) em *Game Architecture and Design*:

Os piores tipos de jogo são aqueles (geralmente jogos de aventura) em que é óbvio que o designer pensou estar escrevendo um filme ou um romance. É a síndrome do autor frustrado, e você sabe que está sofrendo com ela quando suas escolhas no jogo se reduzem a um único caminho linear ou quando se vê rolando diálogos intermináveis em cenas não interativas, esperando chegar à ação. Esses designers não estão entretendo ninguém além de si mesmos (Rollins, 2004, p. 13; *tradução nossa*).⁹⁸

Rollings não é o único expoente dessa visão rigorosamente ludológica; afinal, quando contemplamos os jogos a fim de encontrar suas especificidades – fora da Teoria dos Polissistemas – o destaque fica relegado às suas possibilidades interativas. Lemos o livro, assistimos ao filme, jogamos o jogo. Esse ponto de vista restritivo – essencialista, talvez – exclui a viabilidade de ler jogos, assistir livros ou jogar filmes. Contudo, essa perspectiva apresentada por Rollings revela-se insuficiente para compreender as especificidades do medium dos jogos – para citar apenas um exemplo –, não somente por descartar outros modos de produção e consumo de um produto, mas também pela limitação em analisar os resultados provenientes desses novos modos.

É necessário destacar, inclusive, que Rollings (2004) centra sua argumentação na ideia de um jogo hipotético que não ofereça interatividade com a narrativa apresentada ou que não inclua bifurcações na narrativa, levando a uma linearidade da narração. O autor tenta justificar o raciocínio utilizando a série de livros *Escolha*

⁹⁸ No original: The worst kinds of game are those (usually adventure games) in which it's obvious that the designer thought he was writing a film or a novel. It's the frustrated-author syndrome, and you know you're bearing the brunt of it when your choices in the game have shrunk to one linear path, or when you find yourself scrolling through never-ending cutscene dialogues waiting to get to the action. These designers are entertaining nobody but themselves.

*sua própria aventura*⁹⁹, descrevendo-os como uma “versão primitiva de jogo de aventura”¹⁰⁰ (ROLLINGS, p. 13, 2004, *tradução nossa*), pois teriam um mínimo de três rotas principais da narrativa, com pequenas ramificações ao longo de cada rota principal. Em momento algum Rollings questiona a ocorrência de “livros jogáveis” – como os usados em sua argumentação –, que constituiriam um contraponto pertinente à sua tese; visto que o autor considera a interação como fator essencialmente ligado aos jogos eletrônicos.

O fundamento de Rollings (2004), parece estar intimamente ligado ao que este denominou de “*low-tech form of adventure game*”. De certo modo, o autor sugere que a existência de livros jogáveis, como no caso da série *Escolha sua própria aventura*, ocorreu devido à ausência, naquele momento, de uma tecnologia capaz de produzir jogos de aventura como os que temos atualmente. A validade dessa justificativa não se concretiza quando observamos publicações atuais de livros-jogos, como *FF 33 — Magia! Vol.3 — As Sete Serpentes*, lançado em 2025. Outro caso pertinente é o livro impresso *OWNED: Um novo jogador*, produzido por Simone Campos em 2011, juntamente com uma versão digital, de mesmo nome¹⁰¹.

Figura 37 – Obra *OWNED* versão impressa

140

TERÇA-FEIRA

Consegui acordar no dia seguinte a tempo de ser o segundo a chegar no boxe 106-107. Por ser duplo, ele é o boxe mais espaçoso da vizinhança. Precisamos desse espaço porque, ao contrário da maioria dos vizinhos, fazemos assistência técnica de computadores. Havia duas máquinas para se trabalhar e Josilton, exemplar como sempre, já mexia em uma agachado no chão.

Edgar tinha o mesmo vício que eu (MMORPGs), e certamente só chegaria por volta do meio-dia.

As horas passam. O dia passa. Ligo de volta para um cliente, digo que a máquina está pronta mas precisou de uma certa peça, por isso o aumento no preço. Ele não resmungava (o que é raro), dizendo apenas que passa aqui mais tarde.

Nesse momento chega Edgar. Ele prefere ficar no balcão. Na hora do almoço aparece a maioria dos clientes, e ele os atende. Baixam gabinetes suados de sovacos assalariados. Munidos de chaves de fenda, futucamos entranhas desconhecidas para desentocar o mau espírito. Damos orçamentos. Juramos prazos. Depois que eles se vão, hora de consumir. Não dá para descrever, é preciso trabalhar.

[Vá para 214.](#)

Fonte: Campos, 2011

⁹⁹ Série de livros interativos, popularizada a partir dos anos 1980, em que o leitor assume o papel do protagonista e toma decisões ao longo da narrativa.

¹⁰⁰ No original: Choose-your-own adventure gamebooks, an early low-tech form of adventure game[...].

¹⁰¹ Disponível em: <https://novojogador.com.br/>. Acesso em: 23 fev. 2025.

Figura 38 – Obra *OWNED* versão digital

140

Terça-feira

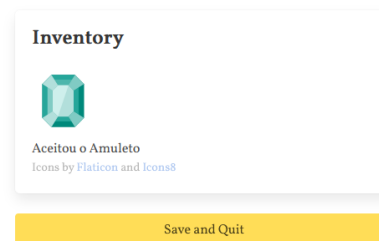
Conseguí acordar no dia seguinte a tempo de ser o segundo a chegar no boxe 106-107. Por ser duplo, ele é o boxe mais espaçoso da vizinhança. Precisamos desse espaço porque, ao contrário da maioria dos vizinhos, fazemos assistência técnica de computadores. Havia duas máquinas para se trabalhar e Josilton, exemplar como sempre, já mexia em uma agachado no chão.

Edgar tinha o mesmo vício que eu (MMORPGs), e certamente só chegaria por volta do meio-dia.

As horas passam. O dia passa. Ligo de volta para um cliente, digo que a máquina está pronta mas precisou de uma certa peça, por isso o aumento no preço. Ele não resmungou (o que é raro), dizendo apenas que passa aqui mais tarde.

Nesse momento chega Edgar. Ele prefere ficar no balcão. Na hora do almoço aparece a maioria dos clientes, e ele os atende. Baixam gabinetes suados de sovacos assalariados. Munidos de chaves de fenda, futucamos entranhas desconhecidas para desentocar o mau espírito. Damos orçamentos. Juramos prazos. Depois que eles se vão, hora de consumir. Não dá para descrever, é preciso trabalhar.

Vá para 214.



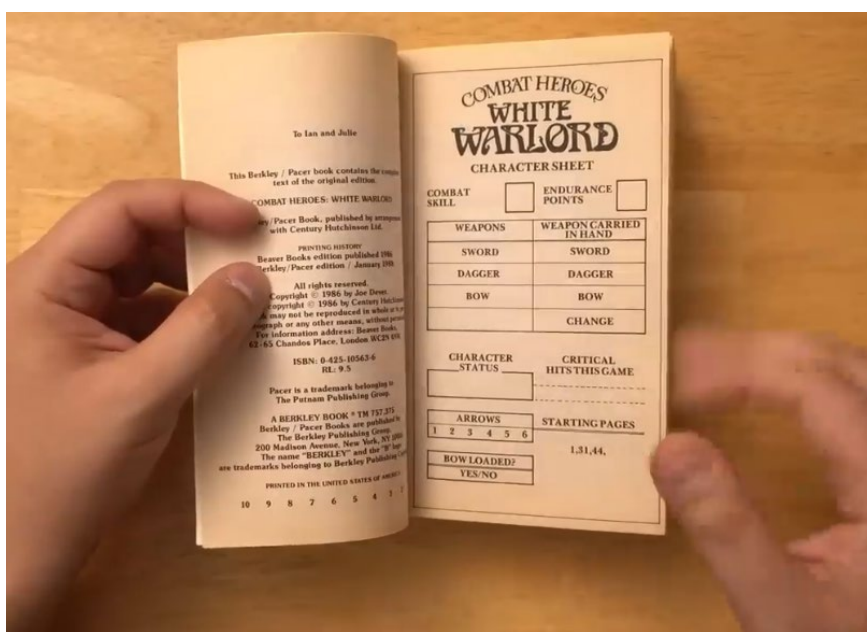
Fonte: CAMPOS, 2011

Ao observar a versão impressa de *OWNED: Um novo jogador* (2011), nota-se uma disposição textual que preserva a estrutura linear característica do medium impresso, embora incorpore elementos de fragmentação narrativa. A imagem do livro impresso revela uma mancha gráfica densa, onde as instruções de salto, como a indicação “Vá para 214” ao final da página, funcionam como os elos hipertextuais analógicos que definem a progressão da leitura. Em contrapartida, a versão digital da mesma obra apresenta uma interface que expande essa construção hipertextual por meio de recursos visuais e interativos. A imagem da obra digital evidencia a segmentação do texto em blocos menores, acompanhados de elementos gráficos ausentes no papel, como a seção de *Inventory* (inventário) que exhibe itens coletados. Enquanto a versão impressa exige que o leitor memorize ou anote seu progresso, o ambiente digital automatiza essas variáveis mecânicas, transformando a leitura em uma experiência de gerenciamento de estado. Essa distinção visual entre as duas versões reafirma que o digital não substitui o impresso por uma necessidade tecnológica, mas oferece uma nova materialidade que reorganiza o modo como o consumidor interage com o livro-jogo.

Conquanto seja possível defender a tese de Rollings (2004), baseando-nos na matéria verbal dos livros-jogos em contraponto àquela dos jogos de aventura, mais uma vez, encontramos produtos que contradizem a proposta, tal como a série de livros

interativos *Combat Heroes*, lançada nos anos 1980, criada por Joe Dever. As obras mais interessantes para esta análise são as edições *White Warlord* e *Black Baron*, que devem ser lidas/jogadas ao mesmo tempo, por dois leitores/jogadores. Ambas as edições apresentam pouca densidade textual, utilizando a escrita apenas para instruir os consumidores sobre as regras do jogo. O restante das páginas consiste em ilustrações do ambiente.

Figura 39 – Imagem do livro *White Warlord 1*



Fonte: Questing Beast, 2022

Figura 40 – Imagem do livro *White Warlord 2*



Fonte: Questing Beast, 2022

Concluimos, portanto, que o sistema dos jogos prioriza, acima de qualquer outro fator, a interação do jogador com o jogo, relegando a narrativa a um papel secundário. Rollings (2004) reforça esse argumento ao analisar *Baldur's Gate*¹⁰²:

Embora haja muita história aqui, há pouca jogabilidade. A experiência se assemelha mais a ler um romance levemente interativo do que a jogar um jogo. A questão é: como essa história se sustentaria como um romance? Ou um filme? Ambos meios são ideais para contar histórias. Por outro lado, os computadores são bons para interatividade (Rollins, 2004, p. 29; tradução nossa, grifo nosso).¹⁰³

Esse paradigma – interação *versus* narrativa - remonta aos primeiros jogos, como *Tennis for Two*¹⁰⁴ ou *Tetris*¹⁰⁵, que apesar da ausência de gráficos avançados ou narrativa, ainda permanecem extremamente populares, mesmo entre os jovens¹⁰⁶.

Figura 41 – Reconstrução de *Tennis for Two*



Fonte: Guins, 2017

¹⁰² *Baldur's Gate* é um jogo de RPG (*Role Playing Game*) eletrônico lançado em 1998 e desenvolvido pela *BioWare*.

¹⁰³ Although there is a lot of story here, there's little gameplay. The experience is much more like reading a slightly interactive novel than playing a game. The question is how would this story stand up as a novel? Or a film? Both of these other mediums are ideal for storytelling. On the other hand, computers are good for interactivity.

¹⁰⁴ Simulação eletrônica interativa de tênis, desenvolvida em 1958. Operado por um computador analógico e exibido em um osciloscópio, o jogo permitia que dois participantes controlassem a trajetória de um ponto de luz, simulando uma partida de tênis.

¹⁰⁵ Jogo eletrônico de quebra-cabeça no qual o jogador manipula peças geométricas em queda, conhecidas como tetrominós. O objetivo é posicioná-las para formar linhas horizontais completas, que subsequentemente se desintegram.

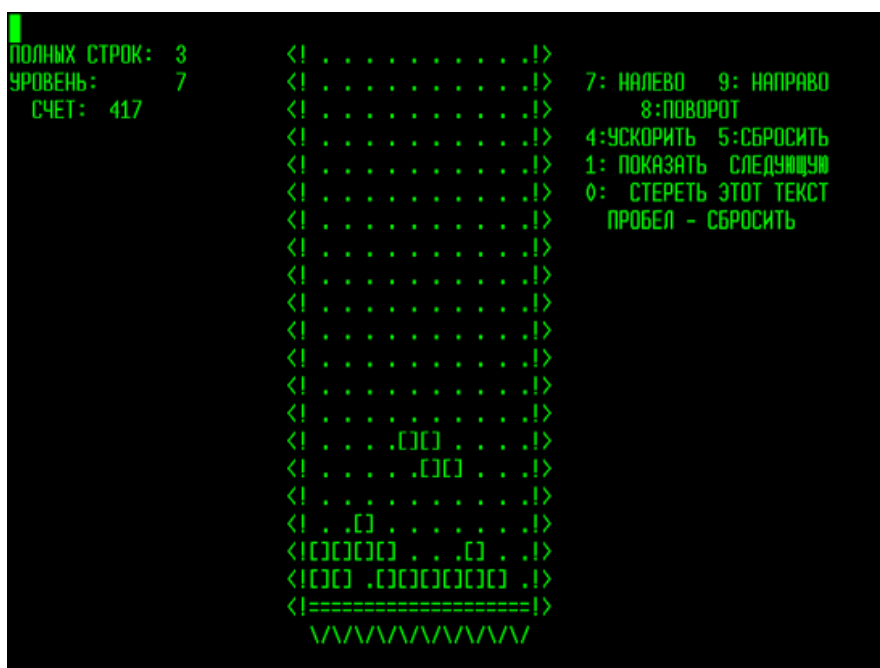
¹⁰⁶ *Gamer* de 15 anos quebra 6 recordes mundiais de *Tetris* com a maior pontuação já registrada. Disponível em: <https://www.ndtv.com/feature/15-year-old-gamer-breaks-6-tetris-world-records-with-the-highest-ever-recorded-score-5566253> . Acesso em: 13 nov. 2024.

Figura 42 – Foto de *Tennis For Two* em funcionamento



Fonte: Guins, 2017

Figura 43 – Captura de tela da primeira versão de *Tetris* (1984)



Fonte: First Versions, 2015

Rollings reitera essa ideia ao explorar o conceito de *gameplay*¹⁰⁷, deixando claro que jogos com narrativas mais complexas do que o esperado — ou que as colocam à frente da interação — deixam de ser jogos no sentido estrito. Ao criticar *Grim Fandango*¹⁰⁸, o autor exemplifica:

Podemos apreciá-lo pela arte, música e até pela história (todos são deslumbrantes), mas, na prática, isso é apenas um filme que o espectador precisa resolver quebra-cabeças para assistir. Cada vez que resolvemos um quebra-cabeça, somos recompensados com mais um pequeno trecho do filme. A ficção interativa é possível, mas o resultado final não é exatamente um jogo, e esse é, de qualquer modo, o tipo errado de interatividade a ser incluído (Rollings, 2004, p. 13; *tradução nossa*).¹⁰⁹

A interface de *Grim Fandango* (1998) ilustra a aplicação prática do conceito de ficção interativa mencionado por Rollings. O jogo utiliza uma perspectiva de câmera fixa com ângulos cinematográficos pré-renderizados¹¹⁰, nos quais o jogador controla o protagonista, Manny Calavera, em um ambiente tridimensional. O objetivo central consiste em progredir na narrativa através da resolução de quebra-cabeças lógicos que dependem, primordialmente, da coleta de itens e da interação em árvores de diálogo com outros personagens. Observa-se que a ausência de indicadores visuais típicos dos jogos (como barras de energia ou contadores) reforça a imersão na estética de filme *noir*, e essa configuração visual demonstra como a interação serve de suporte para o avanço da história; cada resolução de enigma atua como um gatilho para a transição de cenas, validando o argumento de que a experiência é estruturada para recompensar o esforço mecânico com a continuidade do fluxo narrativo.

¹⁰⁷ Termo referente ao fluxo do jogo que ocorre por meio da interação em função de mecânicas e regras do jogo (AGUIAR, BATTAIOLLA, 2016, p. 537).

¹⁰⁸ *Grim Fandango* é um jogo de aventura para computador desenvolvido pela *LucasArts* e lançado em 1998.

¹⁰⁹ No original: You may enjoy it for the artwork, music, even the story (all of which are breathtaking), but this is in effect is just a film that you're having to solve puzzles to view. Every time you solve a puzzle; you are rewarded by being shown a little bit more of the movie. Interactive fiction is possible, but the end result is not a game as such, and this is the wrong kind of interactivity to include anyway.

¹¹⁰ Refere-se a cenários ou elementos visuais processados e finalizados antes da execução do jogo, sendo apresentados como imagens estáticas ou vídeos de fundo. Diferente da renderização em tempo real, onde o *hardware* do jogador calcula as imagens instantaneamente, o uso de fundos pré-renderizados permitia que jogos da década de 1990 exibissem ambientes de alta complexidade visual, independentemente do poder de processamento do console ou computador do jogador.

Figura 44 – Captura de *Grim Fandango* (1998)



Fonte: Schulz, 2015

Em *Game Design as Narrative Architecture*, Henry Jenkins (2002) retoma, em parte, o discurso de Rollings (2004) ao argumentar que a narrativa não é intrínseca aos jogos, mas uma de suas possibilidades. Jenkins (2002) propõe que a "experiência de jogar um jogo jamais deve ser reduzida à experimentação de uma história" (JENKINS, p. 3, 2002; *tradução nossa*)¹¹¹. Ambos argumentos demonstram, assim como em outros textos fora da linha narratológica¹¹², que o repertório dominante no sistema dos jogos eletrônicos não está ancorado na narrativa. Em vez disso, a legitimidade desses objetos é validada por um conjunto de recursos representativos do medium, os quais podem ser assim enumerados:

1. A interatividade
2. As regras e mecânicas
3. A dinâmica de *Risk/Reward*
4. A agência do jogador

¹¹¹ No original: The experience of playing games can never be simply reduced to the experience of a story.

¹¹² *Game Studies* e suas duas principais linhas teóricas: *Ludology* e *Narratology* podem ser exploradas em Fuchs, 2018.

5. A espacialidade

Sob essa ótica, a narrativa é lida apenas como uma camada de contextualização, um item opcional que, enquanto repertório, ocupa uma posição periférica no sistema. Contudo, obras situadas na “terceira margem”, como *The Last of Us Parte 2*, tencionam as fronteiras sistêmicas ao deslocar a narrativa para o centro, desafiando a dominância do repertório legitimado nesse sistema.

Assim, o estranhamento causado por *The Last of Us Parte 2* nos jogadores pode ter surgido justamente porque seu desenvolvimento não partiu do repertório dominante dos jogos, mas sim do sistema literário. Enquanto, nos jogos, a preocupação primária recai sobre a interatividade; na literatura impressa, o autor preocupa-se primeiro com a narrativa — e só posteriormente com a materialidade da obra. Nesse ponto, faz-se importante ressaltar que tal distinção entre narrativa e interatividade reflete, muitas vezes, uma postura conservadora das instâncias legitimadoras, que buscam preservar seus sistemas contra hibridismos. A dificuldade em examinar obras que extrapolam a matéria verbal não decorre apenas de um limite teórico, mas de uma resistência institucional a inovações que tensionam o repertório canonizado. Um exemplo histórico desse embate entre a experimentação de vanguarda e o conservadorismo sistêmico pode ser encontrado em Teoria da Poesia Concreta, de Augusto de Campos (1975). Ao ironizar as críticas recebidas, o autor evidencia o terror que a introdução de novos modelos causa no sistema estabelecido:

Os “concretistas” – esses abomináveis homens das neves que espalharam pegadas monstruosas por toda a parte – seriam culpados do crime de terem garroteado a cultura brasileira, sufocando a poesia e impedindo o seu florescimento. Como diz o Décio, é estranho: três poetas do bairro de Perdizes, aos quais se juntaram uns poucos companheiros, sem outra força que a da sua vontade, e sem outro apoio a não ser o individual para a divulgação de seus poemas – até este ano sempre publicados em edições não comerciais – conseguiram aterrorizar a poesia brasileira. Ou esta era muito fraca, ou as ideias deles eram muito fortes. O que vocês acham? (CAMPOS et al, 1975, p. 6)

O questionamento de Campos revela que o conflito não se dava apenas em torno da “essência” da poesia, mas sobre o poder da Instituição em sufocar aquilo que não se adequa aos seus repertórios canonizados. Da mesma forma que os concretistas foram acusados de “garrotear” a cultura ao introduzir a visualidade e a espacialidade no poema, *The Last of Us Parte 2* provoca um estranhamento similar ao deslocar a narrativa para o centro do sistema dos jogos, desafiando o

conservadorismo que dita que a “verdadeira” jogabilidade deve ser soberana sobre a história.

Pode-se inferir que o sistema dos jogos eletrônicos, ao buscar novos modelos de funcionamento, transferiu elementos do repertório canonizado da literatura impressa. Essa transição é visível tanto na valorização da camada narrativa quanto na opção por personagens redondos¹¹³ que evoluem psicologicamente. Nesse cenário, o jogador deixa de interagir apenas com um avatar funcional para engajar-se com uma subjetividade complexa, característica que sinaliza a interação entre os sistemas. No sistema dos jogos eletrônicos, o repertório centralizado para protagonistas baseia-se em personagens planos¹¹⁴, pois o foco não é sua história individual, mas o que o jogador pode fazer ao controlá-los. Ao subverter essa expectativa, TLOU2 altera a estrutura basilar de produção de um jogo, inserindo o conceito de *Risk/Reward* na narrativa — e não nas mecânicas. O “risco” maior, aqui, está na ação passiva do jogador de relacionar-se com os personagens durante a *gameplay* para, então, buscar ativamente a “recompensa” no avanço da trama. Curiosamente, Foster discorre sobre as personagens redondas afirmando que “só as pessoas redondas foram feitas para atuar tragicamente por qualquer extensão de tempo, e só elas podem despertar em nós quaisquer sentimentos que não sejam o de humor e o de adequação” (FOSTER, 2005, p. 51)

O resultado é um fruto estranho; um romance jogável ou um jogo romanesco que é rechaçado por seu próprio sistema, que já não o reconhece. Nas palavras de Garramuño (2014):

Frutos estranhos e inesperados, difíceis de ser categorizados e definidos, que, nas suas apostas por meios e formas diversas, misturas e combinações inesperadas, saltos e fragmentos soltos, marcas e desenquadramentos de origem, de gêneros — em todos os sentidos do termo — e disciplinas, parecem compartilhar um mesmo desconforto em face de qualquer definição específica ou categoria de pertencimento em que instalar-se (GARRAMUÑO, 2014, p. 11-12).

¹¹³ E. M. Forster, em *Aspectos do Romance* (2005), define as personagens redondas ressaltando que a acumulação de traços e características é essencial para que uma personagem seja considerada redonda. Essas personagens possuem maior complexidade e profundidade psicológica, o que as torna capazes de surpreender o leitor ao longo da narrativa. Além disso, costumam apresentar uma evolução ao longo da história, o que as caracteriza, como personagens dinâmicos.

¹¹⁴ Personagens planos eram chamados no século XVII de “humours”, e são ora chamados de tipos, ora de caricaturas. Na sua forma mais pura, são construídos ao redor de uma ideia ou qualidade simples (FOSTER, 2005, p. 49).

A interatividade é a característica central do sistema dos jogos, e a afirmação de que a evolução do personagem está ligada ao desenvolvimento do jogador não é casual. Mesmo que haja consciência da separação entre as ações do personagem e as do jogador, Druckmann (2019) demonstra que essa fronteira pode ser transposta:

Algo interessante acontece quando você não está alinhado com o personagem e o jogo faz você fazer algo que não quer — você lida com essas decisões de uma maneira diferente do que seria possível em um meio passivo (Ehrlich, 2020; *tradução nossa*).¹¹⁵

O que se propõe aqui é a existência de um foco narrativo incomum, que desafia as divisões conhecidas entre autor, personagem e público. O foco narrativo nos jogos eletrônicos é dividido em duas formas principais: na primeira pessoa, o jogador enxerga através dos olhos da personagem, tendo controle total sobre as ações do avatar e projetando nele seus aspectos psicológicos (como em *The Sims*¹¹⁶). Já na terceira pessoa, o jogador observa a personagem à distância, posicionando-se como um espectador que acompanha um boneco em um cenário.

É fundamental ressaltar que o foco narrativo proposto não se confunde com a perspectiva de câmera do jogo, a qual também pode ser configurada em primeira ou terceira pessoa. Nos jogos, é perfeitamente possível manter um foco narrativo em terceira pessoa mesmo utilizando uma perspectiva visual de primeira pessoa. Um exemplo ilustrativo é o jogo *Call of Cthulhu*, no qual o jogador assume a visão de Pierce, um detetive particular encarregado de investigar um assassinato. Embora a câmera posicione o olhar do jogador diretamente nos olhos da personagem (primeira pessoa), a narrativa é experimentada em terceira pessoa, visto que o jogador atua como um observador externo da trajetória e da identidade predefinida de Pierce. Portanto, a câmera é apenas um recurso de visualização, enquanto o foco narrativo define a relação de proximidade e agência entre o jogador e a consciência da personagem.

Em *The Last of Us Parte 2*, no entanto, manifesta-se o que se pode designar como narrativa em segunda pessoa. Aqui, o jogador controla o corpo da personagem

¹¹⁵ No original: There's something interesting that happens when you're not in alignment with the character and the game makes you do something that you don't want to do — you wrestle with those decisions in a different way than you would be able to in a passive medium.

¹¹⁶ Os jogos da série *The Sims*, produzidos pela *Electronic Arts*, são do tipo *sandbox*, já que não possuem objetivos específicos. Nele os jogadores são responsáveis por criar personagens virtuais, chamados Sims, e gerenciar suas necessidades, emoções e aspirações.

e reconhece a autonomia dela, mas é constantemente forçado a agir como se fosse ela, mesmo quando discorda de suas decisões. Estabelece-se uma relação de “você”, onde o jogo interpela o jogador diretamente. Como define Michel Butor (1974) em *Repertório*:

No interior do universo romanesco, a terceira pessoa "representa" esse universo na medida em que ele é diferente do autor e do leitor, a primeira "representa" o autor, a segunda o leitor; mas todas essas pessoas comunicam-se entre elas, e contínuos deslocamentos se efetuam (BUTOR, 1974, p. 52-53).

Nesse sentido, o jogo utiliza a tecnologia para concretizar a teoria de Butor: o jogador (leitor) é deslocado para dentro da obra não como um observador passivo (terceira pessoa) ou um criador absoluto (primeira pessoa), mas como o destinatário de uma ação que ele é obrigado a executar. O jogo não pergunta o que o jogador quer fazer; ele impõe o que “você”, na pele da personagem, deve fazer para que a história avance.

Figura 45 – Captura do jogo *The Sims*



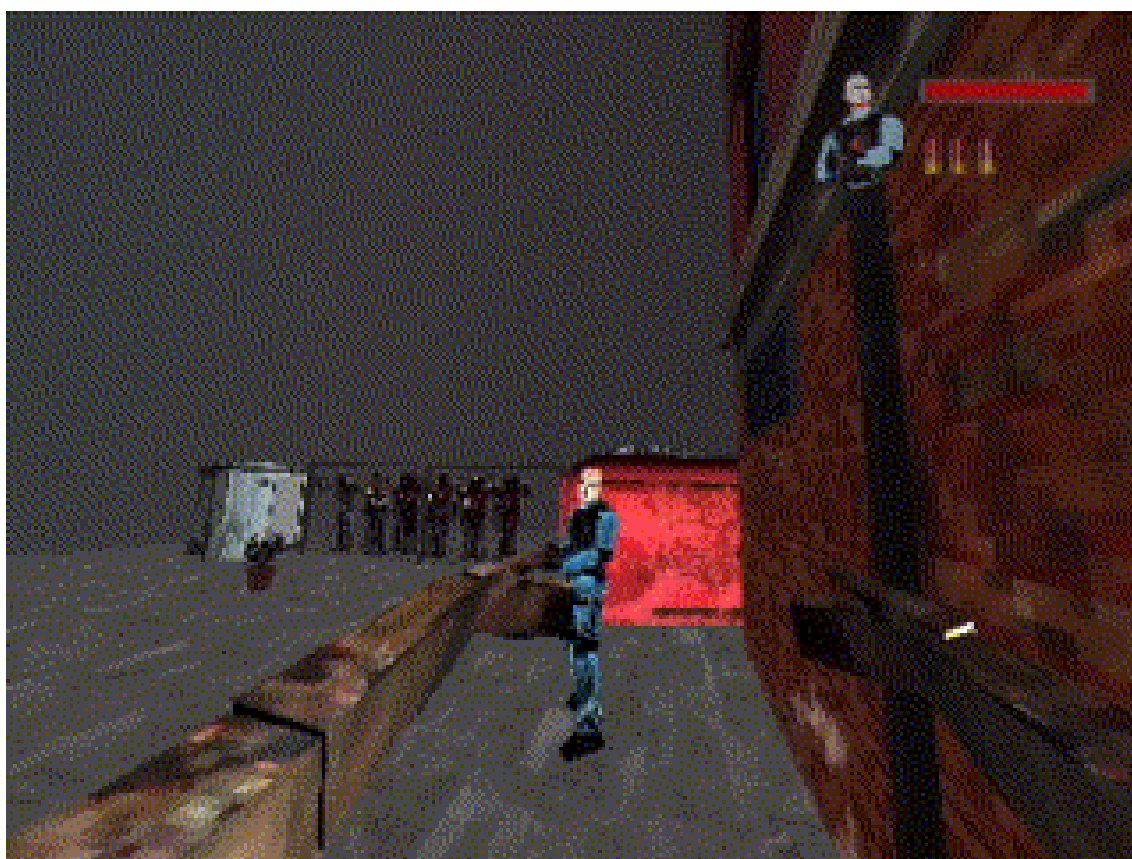
Fonte: Igcompany, 2015

Outros jogos já utilizaram a focalização em segunda pessoa, mas, por se tratar de um medium essencialmente visual, optaram por aplicá-la na perspectiva da câmera — e não no foco narrativo. Um exemplo é *28 Pixels Later*, jogo de horror e

sobrevivência lançado em 2023. Nele, a mecânica central é vinculada à câmera em segunda pessoa, na qual a única forma de o jogador localizar sua própria posição (personagem) e navegar pelo cenário é através da perspectiva dos zumbis que o cercam e tentam atacá-lo. Desse modo, o jogador controla um avatar (policial) que só pode ser visto (câmera) através do olhar dos inimigos.

Nessa dinâmica, a percepção do jogador é mediada pelo antagonista. Não há uma câmera que foque no protagonista para validar sua presença física; o jogador deve deduzir sua localização a partir da proximidade dos inimigos. Essa mecânica de câmera em segunda pessoa cria uma experiência em que o controle é direto, mas a visão é delegada ao “outro”.

Figura 46 – Captura do jogo *28 Pixels Later*



Fonte: Potboiler, 2023

Embora personagens esféricos e o foco em segunda pessoa apareçam em outras mídias, sua delimitação teórica surgiu em 1927 e 1947, respectivamente, com E.M. Forster (*Aspectos do Romance*) e Michel Butor (*Repertório*). Como veremos adiante, não é coincidência que essas discussões tenham emergido não apenas da teoria literária, mas sobretudo do estudo do romance.

5.2 Um jogo-livro-filme?

A transferência entre sistemas torna-se ainda mais evidente quando analisamos a utilização de *cutscenes* em *The Last of Us Parte 2*. Durante o desenvolvimento do jogo, Druckmann (2019), optou por inserir cenas não interativas em diversos momentos, com o objetivo de permitir que o jogador se concentrasse inteiramente na narrativa, sem a preocupação com possíveis interações. Essa escolha reforça a ideia de que determinadas ações são realizadas pelo personagem — e não pelo jogador —, destacando mais uma vez o afastamento do repertório convencional dos jogos eletrônicos.

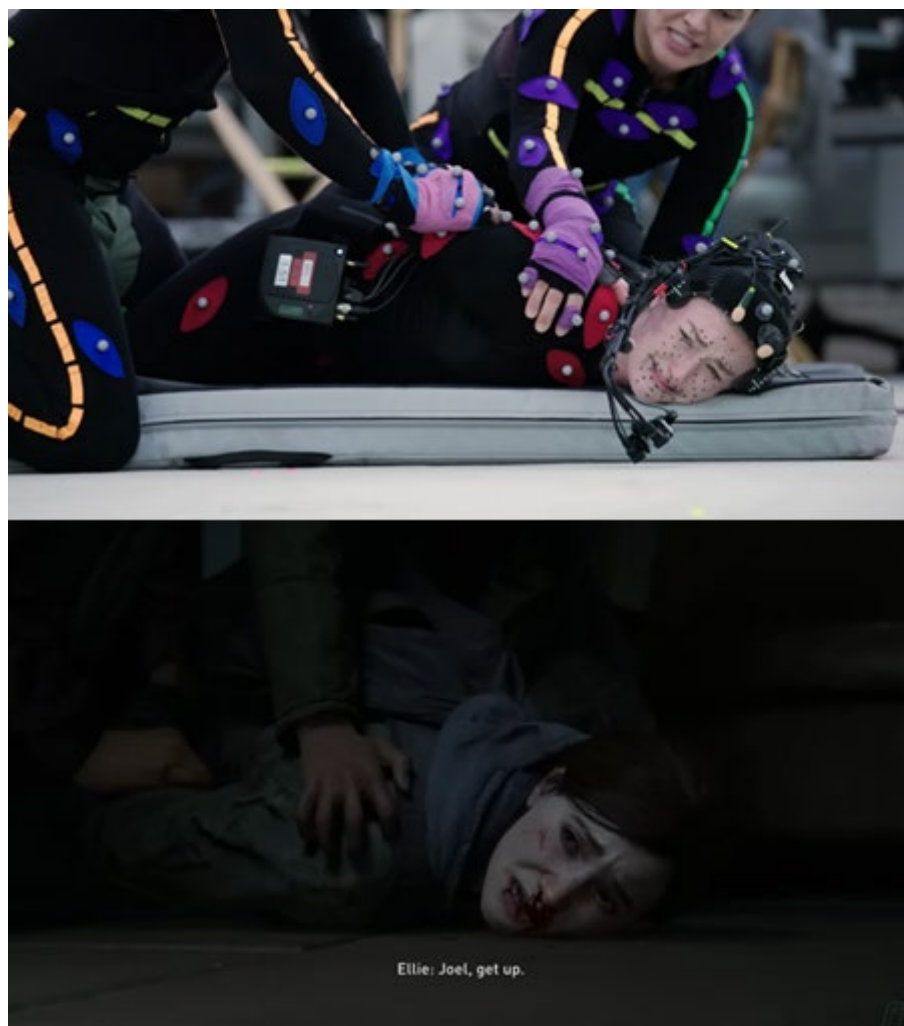
Nos jogos eletrônicos, espera-se que a interatividade entre jogador e jogo seja prioritária. Contudo, a decisão dos desenvolvedores de TLOU2 de remover deliberadamente o controle do jogador transmutando-o em um espectador passivo em momentos estratégicos, corrobora a hipótese de que um repertório externo ao sistema dos jogos — possivelmente o literário — foi incorporado ao processo criativo. O resultado é um produto que se origina de dinâmicas alheias ao sistema em que está inserido, caracterizando-se como um "fruto estranho" (GARRAMUÑO, 2014).

Para implementar as *cutscenes*, os desenvolvedores enfrentaram uma dicotomia técnica: utilizar animações totalmente geradas por computador ou empregar atores para a performance das cenas, posteriormente digitalizadas com as características dos personagens. Buscando maior realismo, optou-se pela segunda alternativa, pois a captura de atuações reais facilita a tradução de emoções, seja por meio de enunciações, seja por meio de expressões faciais. A participação de atores também foi crucial para a construção da narrativa, uma vez que, em várias cenas, eles contribuíram para a caracterização dos personagens, levando a ajustes em diálogos e situações em benefício da verossimilhança (Turi, 2019). Como explicou Druckmann:

A fidelidade que podemos alcançar nos rostos e na captura de movimento nos permite traduzir melhor o que os atores fazem no palco para o jogo, captando essas nuances. Assim, podemos nos basear mais na forma como alguém pisca ou aperta os olhos, em vez de depender apenas das falas. Isso possibilita que a escrita seja muito mais sutil do que antes (Turi, 2019; *tradução nossa*).¹¹⁷

¹¹⁷ Id., The fidelity we can get in the faces and the motion capture — we can better translate what the actors are doing on stage into the game, and get these nuances so we can rely more on the way someone blinks or the way they squint instead of lines of dialogue. It allows the writing to be much more nuanced than it's been before.

Figura 47 – Registro da captura de movimento de Ashley Johnson e renderização da personagem Ellie

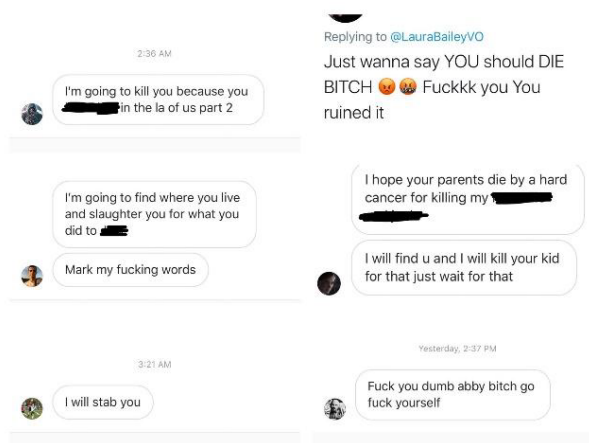


Fonte: Elaborada pela autora

Essa abordagem aproxima TLOU2 de produções cinematográficas e teatrais, nas quais a atuação é essencial para transmitir nuances emocionais. No entanto, no contexto dos jogos eletrônicos, onde a agência do jogador é elemento central do repertório, a priorização de cenas não interativas representa uma ruptura significativa. Essa ruptura é ainda mais pronunciada quando se observa que as *cutscenes* não são meros complementos à jogabilidade, mas sim seus pilares estruturantes — um traço mais associado ao sistema literário ou cinematográfico do que propriamente ao dos jogos.

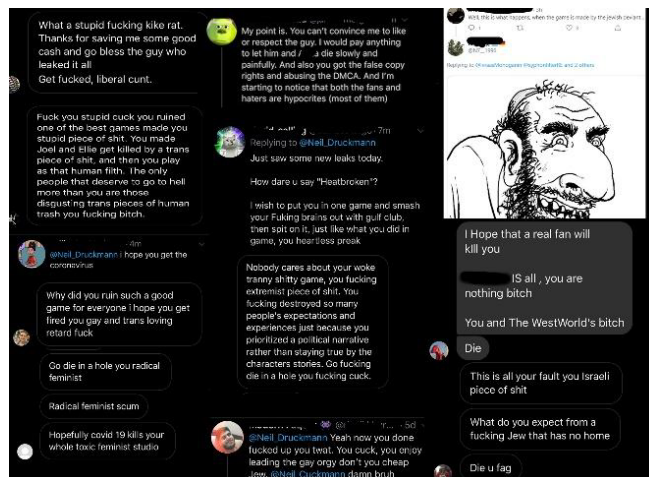
Essa crise de autoria pode ser interpretada à luz da Teoria dos Polissistemas. Como observa Even-Zohar (1990, p. 23), "os consumidores diretos e indiretos participam ativamente dos processos de canonização". No caso dos jogos eletrônicos, os fãs assumem o papel de produtores indiretos, tentando reescrever as regras do sistema através de mecanismos informais como petições e campanhas de descrédito. O episódio das ameaças a Laura Bailey, dubladora de Abby, e Neil Druckmann exemplifica o extremo dessa dinâmica: ao confundir o personagem com o ator, os jogadores demonstraram não apenas rejeição narrativa, mas uma incapacidade de lidar com a autonomia criativa dos autores. Como sintetiza Melo e Pimentel (2022, p. 7), "o caso TLOU2 revelou que, para muitos jogadores, autoria é um direito adquirido por consumo, não um processo criativo soberano". Essa tensão permanece irresoluta, sugerindo que a transferência de repertório entre sistemas literário e ludológico exige reconfigurações profundas nas relações entre criadores e públicos.

Figura 63 – Ameaças direcionadas à Laura Bailey



Fonte: Bailey, 2020

Figura 64 – Ameaças direcionadas à Neil Druckmann



Fonte: Druckmann, 2020

5.3 O espaço como veículo narrativo

Retomando o artigo de Jenkins (2002), é possível compreender a discrepância entre as convenções dominantes dos jogos eletrônicos e as escolhas de *The Last of Us Parte 2* ao analisar o conceito de "*spatial stories*" (histórias espaciais) e "*environmental storytelling*" (narração ambiental). Para o autor, os desenvolvedores de jogos não são escritores tradicionais; seu papel consiste em projetar mundos e espaços que, *per se*, veiculem narrativas (JENKINS, 2002). Essa perspectiva é sintetizada em seu alerta: "Antes de podermos falar sobre narrativas de jogos, precisamos falar sobre os espaços dos jogos" (JENKINS, 2002, p. 4; *tradução nossa*).

118

Jenkins observa que, ao descrever a experiência de um jogo, revistas especializadas tendem a destacar a configuração dos mapas e ambientes, não o enredo. Essa ênfase revela que a interação do jogador com o espaço é o elemento primordial que diferencia os jogos de outras mídias. Em TLOU2, contudo, a exploração dos ambientes não é o cerne da narrativa, mas sim como um pano de fundo para a subjetividade dos personagens — mais uma evidência da apropriação de um modelo alheio ao sistema dos jogos.

Para ilustrar essa divergência, comparemos duas análises publicadas pelo IGN¹¹⁹ sobre *The Last of Us Parte 2* (Dornbush, 2020) e *Ghost of Tsushima* (Saltzman, 2020), ambos lançados no mesmo ano. A crítica de TLOU2 divide-se em 10 tópicos:

- The Last of Us Part 2 Review;
- Ellie's journey grows into something much more ambitious;
- I Am Not Alone, Dear Loneliness;
- Even when she does horrible things, her motivations are just as legitimate as Joel's or Ellie's;
- I Would Like to Rage;
- Learning the ins and outs of each faction added another interesting layer to combat;
- I sometimes found myself choosing to be stealthy and non-lethal just to save myself from watching a brutal blow;

¹¹⁸ No original: Before we can talk about game narratives, we need to talk about game spaces.

¹¹⁹ IGN ou *Imagine Games Network* é um *site* popular de notícias sobre videogames.

- I never once had to grab a floating palette to serve as a raft for someone who couldn't swim;
- Its scope and scale won't challenge Rockstar's open-world games any time soon, but it shakes up the pacing in a needed way;
- Verdict.

Em contraste, a análise de *Ghost of Tsushima* concentra-se em 5 tópicos, todos relacionados à jogabilidade e design espacial:

- Ghost of Tsushima Review;
- Fight Like a Samurai;
- Stealthy Stumbles;
- Utsukushii;
- Verdict.

A disparidade é ainda mais nítida ao examinar o conteúdo das análises. Enquanto *Ghost of Tsushima* é avaliado pelas possibilidades de ação do jogador (*player agency*¹²⁰) e pelo *design* dos espaços exploráveis, TLOU2 é discutido predominantemente pela narrativa — mesmo quando se abordam mecânicas ou ambientação. Para quantificar essa diferença, utilizei um código em *Python* que analisa a porcentagem de termos narrativos em cada texto:

Tabela 1 - Porcentagem textual obtida por programação em Python

JOGO	TOTAL PALAVRAS	PALAVRAS NARRATIVA	PROPORÇÃO
The Last Of Us Parte 2	2.968	632	21.29%
Ghost of Tsushima	3.532	412	11.66%

Fonte: Elaborada pela autora.

Exemplos de trechos categorizados como narrativos:

- Ghost of Tsushima: "Jin's inner conflict pushes against his need to save his homeland at any cost";¹²¹

- TLOU2: "Ellie has had time to both find herself in Jackson and to reflect on her childhood".¹²²

¹²⁰ Segundo Bodi (2021, p. 31), a agência do jogador diz respeito às possibilidades de decisão significativa disponíveis no jogo, as quais se concretizam por meio das ações realizadas pelo jogador e operacionalizadas pelo avatar, sendo essas possibilidades estruturadas e limitadas pelas escolhas de design do jogo.

¹²¹ O conflito interno de Jin se choca com sua necessidade de salvar sua terra natal a qualquer custo; *tradução nossa*

¹²² Ellie teve tempo para se descobrir em Jackson e para refletir sobre sua infância; *tradução nossa*

O resultado mostra que a análise de TLOU2 contém o dobro de referências narrativas, embora seja mais curta que a de *Ghost of Tsushima*. Isso confirma que o jogo da *Naughty Dog* exige um repertório de crítica distinto, alinhado à literatura.

Dessa forma, Jenkins (2002) nos auxilia a compreender como essas alterações no repertório de produção afetaram o jogo e os consumidores. Quando os desenvolvedores se afastaram das histórias espaciais e da narração ambiental, adotando uma abordagem centrada em personagens redondos e cenas não interativas, o resultado foi, mais uma vez, um produto que destoava das expectativas convencionais.

Jenkins (2002) não foi o único teórico a investigar o espaço interativo como veículo narrativo. O'Sullivan (2019) propõe uma nova conceituação para a literatura digital e jogos literários (*Electronic Literature - e-lit*), no livro *Towards a Digital Poetics: Electronic Literature & Literary Games*:

Se antes a e-lit era hipertexto, agora é hiperespaço. Ferramentas contemporâneas como o Twine permitem a criação de espaços limitados. [...] Minha literatura eletrônica não se resume a jogos de palavras em HTML ou Twine, nem a geração por Python ou bots do Twitter - é algo diferente. Trata-se de espaços de jogo, imersão, espaços tecnicamente complexos de produzir, mas que permanecem a serviço da história (O'SULLIVAN, 2019, p. 28, 48; *tradução nossa*).¹²³

É significativo, neste trabalho, voltar a atenção para a última frase de O'Sullivan (2019). Quando abordamos a conceituação de literatura digital adotada pela *Electronic Literature Organization*, especificamente no caso do jogo *Dwarf Fortress*, concluímos que existe uma relação – ainda que subentendida – entre a presença (ou possibilidade) de uma narrativa, verbal ou não, e a classificação de um produto como literário. No momento em que O'Sullivan (2019) descreve que, para classificar uma obra como literatura digital, esta deve obrigatoriamente conter elementos cuja função específica seja a narração - seja esse elemento verbal ou não – podemos inferir que tanto no sistema da literatura digital quanto no sistema dos jogos eletrônicos, as instituições validam obras à partir da presença da narrativa como elemento central ou

¹²³ No original: Where e-lit was once hypertext it is now hyperspace, and, in contemporary terms, tools like Twine allow authors to create very limited spaces. [...] My electronic literature is not wordplay by HTML or Twine, it is not generation by Python or Twitter bots—it is something else, it is about gamespaces, immersion, it is about the spaces that are technically complex to produce, but nonetheless remain in the service of story.

da presença de elementos cuja função seja a de narrar; levando em conta o fato de tais elementos desempenharem, frequentemente, outras funções.

Antes de O'Sullivan, Bolter (2001) já discutia a literatura digital e seu espaço interativo, classificando a base do hipertexto como uma remediação do impresso. Os autores argumentam que os hipertextos seriam tão lineares quanto os livros impressos, sendo essa linearidade obscurecida pela imaterialidade digital:

O hipertexto, em todas as suas formas eletrônicas, [...] é a remediação do impresso. [...] Num romance tradicional, espera-se que o leitor esqueça que está lendo. Em contraste, o hipertexto desafia a estética do desaparecimento, exigindo que o leitor atente para o processo de apresentação e renovação do texto na tela (Bolter; Grusin, 2000, p. 42-44; *tradução nossa*).¹²⁴

Um exemplo dessa remediação pode ser encontrado em *OWNED: Um Novo Jogador*, obra de Simone Campos (2011), que possui versões impressa e digital. Em *A Digitalidade Impressa* (2024), discutem-se as diferenças entre as versões da obra de Campos:

O leitor de OWNED vivencia duas experiências distintas, não apenas pelos suportes diferentes - que demandam aparatos de leitura diversos - mas por exigirem repertórios de leitura distintos. Na versão impressa, o leitor pode surpreender-se com a leitura não tradicional: cada decisão fornece coordenadas que direcionam para páginas específicas. Esse movimento não linear gera estranhamento, pois foge às convenções da literatura impressa (Lisita, 2024, p. 200).

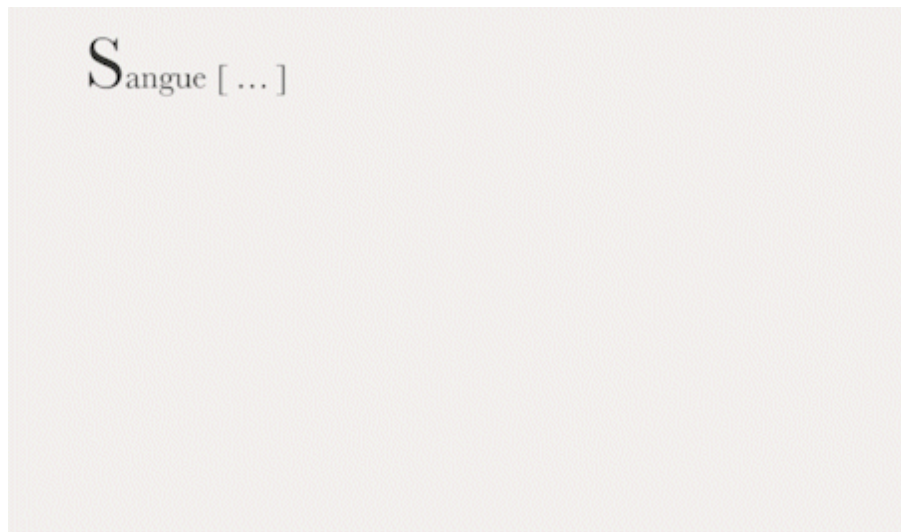
O'Sullivan (2017), faz uma observação relevante ao afirmar que "em breve, muitos jogadores podem perceber que, na verdade, são leitores" (O'Sullivan, 2017)¹²⁵. Essa percepção é mais evidente em casos como *OWNED*, lançado em versões impressa e digital. Já em obras como *Unmemory* ou nos *MUDs (Multi-user Dungeons*¹²⁶), os vestígios do medium impresso não são desvelados pela possibilidade de comparação com uma versão impressa.

¹²⁴ No original: Hypertext in all its electronic forms [...] is the remediation of print. [...] In a traditional novel, the reader is supposed to forget that he is reading and simply "see" the events that the author describes. [...] In contrast, the most compelling apologists for hypertext argue that it challenges the aesthetic of disappearance and requires that the reader pay attention to the process by which the text is presented and renewed on the screen.

¹²⁵ No original: Someday soon, a lot of gamers may realize that they are in fact readers.

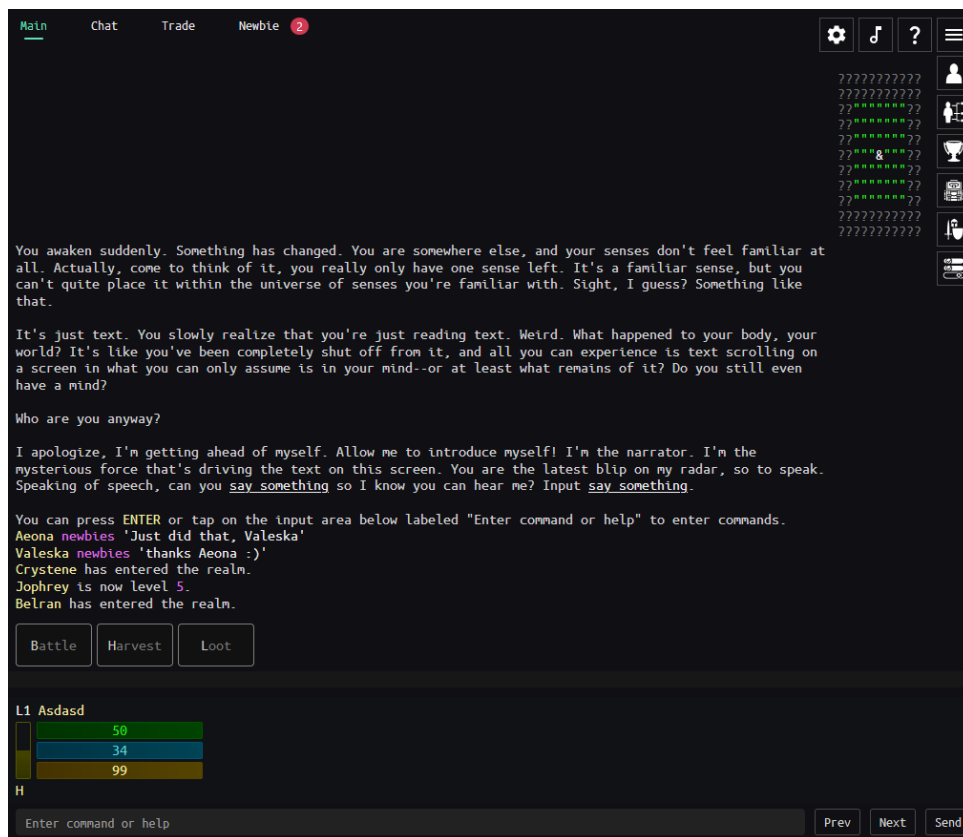
¹²⁶ Masmorras Multiusuário, *tradução nossa*.

Figura 48 – Captura do jogo *UNMEMORY*



Fonte: Elaborada pela autora a partir de UNMEMORY, 2020

Figura 49 – Captura do *MUD Procedural Realms*



Fonte: Elaborada pela autora a partir de Indi, 2013

As diferenças entre os mediums manifestam-se não apenas na interatividade, mas no próprio processo criativo, como destacam Bolter (2001):

Enquanto um romance impresso apresenta seus episódios em ordem fixa, o espaço da escrita eletrônica elimina essa restrição. O autor pode organizar

um espaço textual multidimensional onde a narrativa se desdobra (Bolter, 2001, p. 122; *tradução nossa*).¹²⁷

Ainda que Bolter (2001) nos ofereça discussões pertinentes, quando retornarmos ao tema da transposição de obras impressas para o *medium* digital, utilizaremos o conceito de *transcodificação* de Manovich (2005), que será apresentado posteriormente.

Todo esse percurso nos leva à hipótese de que, em *The Last of Us Parte 2*, o mapa (ou espaço), que o consumidor deve explorar, não é físico (visual, ambiental), mas psicológico. Portanto, a exploração do usuário deveria ocorrer no nível da psique - tanto a sua quanto a dos personagens. Essa característica reforça uma dinâmica de consumo que se afasta do repertório dominante dos jogos eletrônicos. Essa poderia ser a razão pela qual, quando comparado a outras análises de *games*, as análises de TLOU2 são direcionadas para a narrativa e, conseqüentemente, para o desenvolvimento dos personagens.

5.4 Uma programação literária

O jogo utiliza um motor gráfico proprietário da *Naughty Dog*, também empregado no primeiro título da série, porém significativamente atualizado para esta sequência. Essa *engine*, termo técnico comum na indústria, foi aprimorada para atender às novas expectativas e objetivos dos desenvolvedores (Druckmann, 2018). O papel fundamental de um motor gráfico nos jogos eletrônicos é servir como sistema de desenvolvimento integrado, permitindo a programação da inteligência artificial dos personagens não jogáveis, a movimentação espacial, a jogabilidade, a ambientação, os mecanismos de renderização de áudio 3D, a conectividade com a internet, a física do jogo, a configuração de controladores e dispositivos de entrada, além de todos os aspectos gráficos.

Contudo, uma das inovações mais marcantes em *The Last of Us Parte 2* reside na inteligência artificial dos inimigos humanos, aspecto amplamente destacado pela equipe de desenvolvimento¹²⁸. Os adversários agora apresentam comportamentos

¹²⁷ No original: Whereas a printed novel presents its episodes in one order, the electronic writing space removes that restriction. Instead of a single string of paragraphs, the author may lay out a two – or even three – dimensional textual space within which her fiction operates.

¹²⁸ Disponível em: <https://blog.playstation.com/2019/10/09/neil-druckmann-discusses-new-the-last-of-us-part-ii-details/> e <https://www.gamereactor.eu/game-on-a-story-worth-telling-naughty-dog-on-the-last-of-us-part-ii/> Acesso em: 15 dez. 2024

mais humanizados e coerentes durante os combates, como ao descobrirem a posição do jogador, podem se esconder ou pedir reforços. A interação entre os inimigos também foi aprimorada - eles mantêm conversas contextuais e, ao encontrarem um companheiro morto, chamam-no pelo nome e demonstram desespero. Tal refinamento técnico permite, ainda, que o jogador neutralize inimigos sem necessariamente matá-los, criando situações emergentes nas quais os inimigos suplicam por suas vidas ou tentam se arrastar para longe do perigo.

Essas implementações demonstram como a equipe priorizou a percepção narrativa pelo jogador, antepondo-a até mesmo às considerações sobre a interatividade. Conforme explicou Neil Druckmann (2019), diretor criativo:

Queríamos criar sequências onde o jogador pudesse ser detectado, entrar em combate e escapar sem eliminar todos os inimigos. [...] Da mesma forma, incluímos mais situações em que é possível passar completamente despercebido. São mecânicas desafiadoras, mas intencionais. Há momentos em que queremos que o jogador se envolva em ações potencialmente desconfortáveis - isso faz parte da jornada narrativa de Ellie (Turi, 2019; *tradução nossa*).¹²⁹

As disparidades entre o repertório dominante dos jogos e a abordagem adotada neste título tornam-se ainda mais evidentes quando retomamos Jenkins (2002) e constatamos que o jogo não trabalha o conceito de *environmental storytelling* apresentado pelo autor - um dos modos específicos pelos quais os jogos eletrônicos narram histórias através de seus ambientes. Para Jenkins, as narrativas nos jogos se manifestam de duas formas principais: através de objetivos pré-definidos ou de incidentes localizados. Ambas as modalidades diferem radicalmente do repertório literário dominante, onde "o autor constrói conscientemente a narrativa, selecionando eventos específicos em determinada ordem para criar uma história com máximo impacto" (JENKINS, 2002, p. 7; *tradução nossa*)¹³⁰. Nos jogos, as *Spacial Stories* consistiriam em episódios que podem ser cativantes isoladamente, sem necessariamente contribuir para o desenvolvimento da trama central.

¹²⁹ No original: We wanted to have whole sequences that you can be spotted, engage in some combat, and escape without clearing the area, [...] Likewise, we wanted to have way more sequences where you could ghost completely. It's very challenging and very hard, but it's possible to leave areas. Then there are certain situations where we want you engaged, we want you to partake in certain actions that are going to make you uncomfortable. But that's part of the narrative, that's part of Ellie's journey.

¹³⁰ No original: The author consciously crafts it, choosing certain events precisely, in a certain order, to create a story with maximum impact.

O aspecto mais relevante nos jogos, nesta perspectiva, seria colocar o jogador em contato com um mundo capaz de veicular narrativas através da interação e exploração. Como define Jenkins (2002):

Sob esta ótica, uma história é menos uma estrutura temporal e mais um conjunto de informações. Enquanto autores de filmes ou livros controlam rigidamente quando e como recebemos informações, designers de jogos podem apenas guiar o processo narrativo, distribuindo informações pelo espaço do jogo (Jenkins, 2002, p. 10; *tradução nossa*).¹³¹

Em *The Last of Us Parte 2*, os desenvolvedores adotaram repertórios presentes no sistema literário, como o foco intensificado na narrativa. Essa opção fica evidente quando comparamos as seções interativas com as cenas não interativas - os momentos narrativos mais impactantes ocorrem justamente quando o jogador não tem controle sobre os personagens. A jogabilidade frequentemente se resume a conduzir os personagens de um ponto a outro, enquanto as partes centrais da narrativa são veiculadas através da não-interatividade. Quando presente, a interatividade serve principalmente para manter o engajamento do jogador e, ocasionalmente, reforçar características dos personagens principais.

5.5 O produto mais evidente

Como mencionado por Jenkins (2002), outros jogos já foram acusados de priorizar a narrativa, como *Grim Fandango*; no entanto, esse título é aclamado pelo sistema, enquanto *The Last of Us Parte 2* foi rejeitado. É provável que a razão para essa diferença resida na forma e no conteúdo da narrativa apresentada.

No jogo, acompanhamos a história de Ellie, personagem secundária no primeiro título, que retorna como protagonista ao lado de Abby. A proposta dos escritores foi desenvolver dois arcos narrativos distintos, nos quais cada personagem evolui ao longo da trama em consonância com o jogador.

O primeiro arco é introduzido por meio de uma cena não interativa, em que o jogador presencia a morte de Joel, protagonista do primeiro jogo e figura paterna de Ellie. Esse evento serve como ponto de partida para a narrativa de Ellie, que sai em busca de vingança contra Abby e seus companheiros, responsáveis pelo ato.

¹³¹ No original: Read in this light, a story is less a temporal structure than a body of information. The author of a film or a book has a high degree of control over when and if we receive specific bits of information, but a game designer can somewhat control the narrational process by distributing the information across the game space.

A decisão dos escritores de eliminar Joel foi recebida com descontentamento pelos jogadores, que não estão habituados a uma escolha narrativa dessa magnitude. Nos jogos eletrônicos, não é comum que um protagonista seja removido de forma tão abrupta, especialmente quando tal ruptura visa viabilizar o desenvolvimento de outro personagem. Um dos motivos para essa reação negativa pode estar não apenas na inovação em si, mas também no fato de os desenvolvedores terem priorizado um produto voltado para "leitores" em vez de "jogadores". Isso porque o repertório dos jogos, quando falamos sobre consumo, falamos de um consumo mais superficial, sem exigir complexidade narrativa ou personagens psicologicamente densos, cujas motivações e sentimentos demandam uma reflexão ativa do jogador. Assim, quando o produto desafia essas regras, gera-se um estranhamento, pois não corresponde ao que se espera de uma obra desse sistema.

Essa escolha narrativa teve consequências mesmo antes do lançamento do jogo. Muitos jogadores utilizam avaliações populares como parâmetro para decidir se um título vale a pena ser adquirido, e a prática do *review bombing* — avaliações negativas em massa — pode reduzir significativamente as vendas. Um agravante é a estrutura do sistema de jogos eletrônicos, no qual a comunidade de jogadores tem grande influência na legitimação de produtos, configurando-os como parte da instituição. Como resultado, o *review bombing* impactou não apenas as vendas, mas também a percepção geral sobre o jogo, levando muitos jogadores a rejeitá-lo sem sequer tê-lo experimentado.

Ao longo do arco narrativo de Ellie, o jogador é confrontado, ainda que de forma sutil, com a ideia de que sua busca por vingança pode não ser justificável, colocando a personagem em uma zona de ambiguidade moral entre o heroísmo e a vilania. Esse é outro fator que pode explicar a resistência dos jogadores, já que o repertório central dos jogos costuma apresentar uma polarização ética clara, na qual as ações do protagonista são invariavelmente heroicas. Mesmo em jogos onde existe uma tentativa de trazer esse tipo de distorção da moralidade do personagem¹³², rapidamente isso é descartado e a ideia de herói é novamente retomada. Essa afirmação pode ser atestada em *Spec Ops: The Line*, jogo de tiro em terceira pessoa lançado em 2012, em que o jogador controla o Capitão Martin Walker em uma missão

¹³² Em *Grand Theft Auto V* é possível alternar entre os personagens principais através de um menu específico. Disponível em: https://gta.fandom.com/wiki/Character_Wheel Acesso em: 14 dez. 2024.

para Dubai. Durante a jornada, Walker comete atrocidades contra civis inocentes enquanto o jogo tenta fazer uma relação entre suas ações e o jogador, dizendo, subjetivamente, que tudo aquilo não aconteceria se o jogador não jogasse o jogo.

Figura 50 – Captura do jogo *Spec Ops: The Line*



Fonte: Antônio, 2024

The Last of Us Parte 2 é o primeiro jogo a desafiar consistentemente essa estrutura, exigindo que o jogador reflita sobre suas emoções e questione o papel dos personagens como heróis. Antes que esse dilema atinja seu ápice, o jogo muda o foco narrativo para Abby, no momento em que ela e Ellie se enfrentam pela primeira vez após a morte de Joel. Após controlar Ellie por três dias em sua jornada de vingança, o jogador assume o controle de Abby e revê os mesmos eventos sob uma nova perspectiva. Embora a troca de protagonista não seja inédita nos jogos, a exigência de que o jogador mimetize a posição da "vilã" e compreenda sua motivação é uma ruptura com o repertório central do sistema.

Essa ruptura não reside na alternância de controle em si, mas na estratégia de simetria narrativa imposta ao jogador. Ao obrigar o público a reviver os mesmos três dias cronológicos sob a perspectiva de Abby, o jogo promove uma recontextualização de cada ato de violência cometido anteriormente na pele de Ellie. Diferente de outros jogos onde o controle da vilã serve apenas como um interlúdio de poder ou curiosidade, em *The Last of Us Parte 2* esse movimento atua para colidir duas visões morais idênticas em motivação — a busca por justiça e o luto —, mas opostas em execução. Ao habitar o corpo daquela que o jogo ensinou a odiar, o jogador é forçado

a confrontar a subjetividade do inimigo e a perceber que os "vilões" de sua jornada anterior são os protagonistas de suas próprias tragédias. Essa manobra desestabiliza a zona de conforto do consumidor, pois a interatividade, que antes servia para a catarse da vingança, passa a ser o instrumento que valida a humanidade do oponente, tornando a agressão um ato de autodestruição emocional.

A resistência de parte do público a esse deslocamento moral revela a força do repertório canonizado no polissistema dos jogos, no qual a dicotomia entre bem e mal opera como um pilar de sustentação da experiência lúdica. Nos jogos a moralidade não é um campo de ambiguidade, mas um recurso que visa garantir a gratificação do jogador. Ao posicionar as ações do protagonista como intrinsecamente heroicas ou justificáveis, os jogos neutralizam o peso ético da violência, transformando o conflito em um desafio técnico de superação de obstáculos. Mesmo em obras que flertam com o questionamento moral, como o mencionado *Spec Ops: The Line*, o repertório dos jogos frequentemente recorre a uma externalização da culpabilidade, sugerindo que a vilania é uma fatalidade do roteiro ou uma falha do "jogador" enquanto entidade externa, e não uma característica inerente à identidade da personagem com a qual o público deve coexistir.

Em *The Last of Us Parte 2*, no entanto, a ruptura é mais profunda porque o sistema se recusa a oferecer uma saída honrosa ou um retorno ao *status* de herói. O jogo não permite que o jogador se distancie das atrocidades cometidas por Ellie através de uma justificativa de "missão maior", nem permite que ele ignore a humanidade de Abby. Ao destruir a clareza moral, a obra subverte o contrato de entretenimento: a interatividade deixa de ser um caminho para a glória heroica e passa a ser o meio pelo qual o jogador experimenta a falência ética de seus próprios avatares, e em certa medida de si mesmo. Essa recusa em restaurar a imagem do herói ao final da jornada é o que afasta o título do repertório canonizado e o aproxima do repertório trágico literário, onde a queda do protagonista não é um erro de percurso, mas a conclusão inevitável de sua própria natureza.

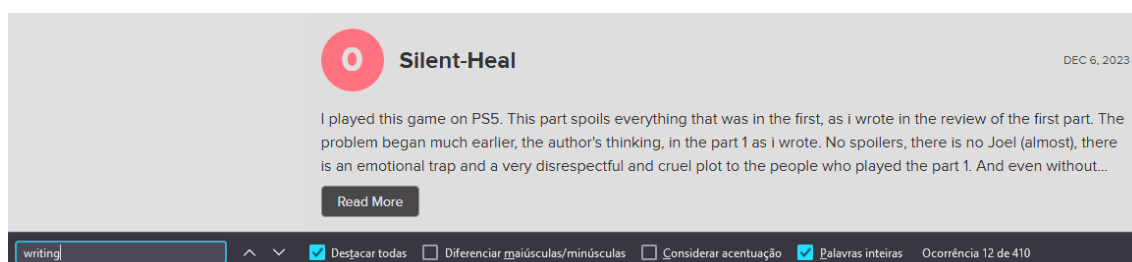
Além dessas inovações narrativas, o jogo também apresenta um final ambíguo, deixando a interpretação para o jogador. Ellie é vista caminhando em direção ao horizonte após uma breve visita à casa onde vivia com Dina, sua parceira romântica, sem que uma conclusão definitiva seja apresentada. Essa abordagem também é incomum no universo dos jogos, onde a expectativa predominante é a de um desfecho claro, seja pela salvação do mundo, seja pela felicidade do protagonista.

5.6 De jogadores a críticos literários

Como já discutido anteriormente, o repertório designa um conjunto de regras ou modelos dentro de um sistema, não se limitando ao produto em si, mas também abrangendo normas relacionadas a outros fatores. Dessa forma, direcionamos nossa análise para os consumidores do objeto em questão.

A partir da coleta de dados no fórum do site *Metacritic*, é possível levantar a hipótese de uma mudança no repertório associado aos consumidores de *The Last of Us Parte 2*, que deixaram de se identificar primordialmente como jogadores e passaram a se reconhecer como leitores do jogo. O primeiro indício desse fenômeno pode ser observado na frequência com que a palavra "*writing*" (escrita) foi utilizada nas avaliações dos usuários, aparecendo 410 vezes.

Figura 51 – Captura do número de ocorrências da palavra *writing*



Fonte: Elaborada pela autora a partir de Metacritic, 2020

Em comparação, o termo "*gameplay*" (jogabilidade) foi mencionado em pouco mais de mil avaliações, indicando que quase metade das análises destacaram aspectos narrativos em detrimento dos elementos interativos.

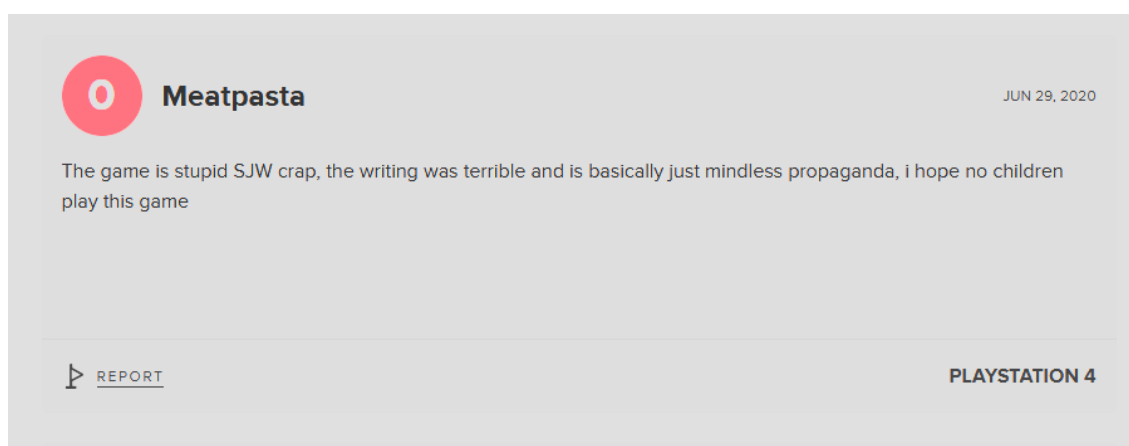
Figura 52 – Captura do número de ocorrências da palavra *gameplay*



Fonte: Elaborada pela autora a partir de Metacritic, 2020

Retomando as ideias de Jenkins (2002), o movimento observado nas críticas das revistas especializadas reflete-se também nas avaliações dos consumidores, que deixam de lado aspectos lúdicos e interativos para focar na construção narrativa. A fim de elucidar essa tendência, analisaremos alguns exemplos de comentários.

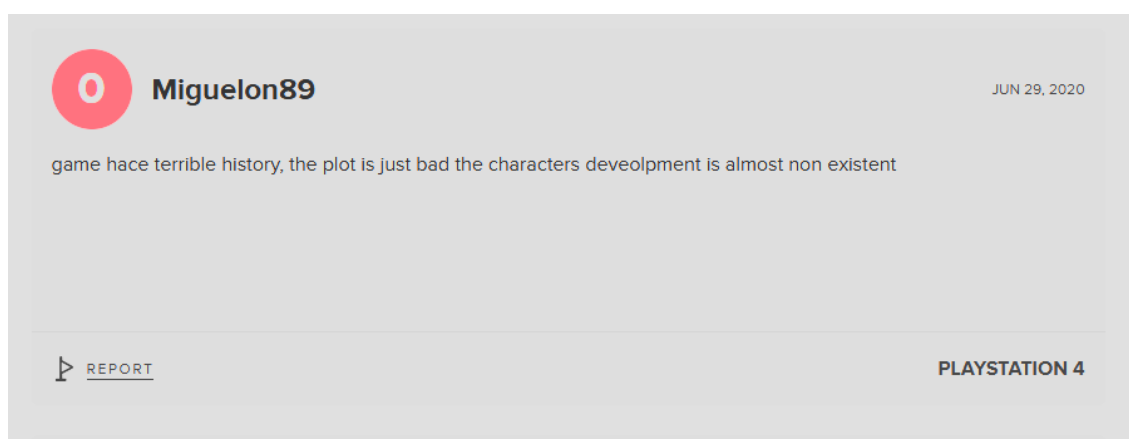
Figura 53 – Captura de análises de jogadores 1



Fonte: Elaborada pela autora a partir de Metacritic, 2020

O usuário *Meatpasta* emprega a sigla *SJW* (*Social Justice Warrior*), termo pejorativo utilizado para descrever defensores de causas progressistas, como igualdade de gênero e direitos sociais. Além de criticar a inclusão dessas temáticas, o jogador classifica a narrativa do jogo como "terrível", acusando-a de ser propaganda política. Outro ponto destacado é a preocupação com o público-alvo, já que o jogo possui classificação indicativa para maiores de 17 anos¹³³, mas o usuário expressa o desejo de que "nenhuma criança o jogue".

Figura 54 – Captura de análises de jogadores 2



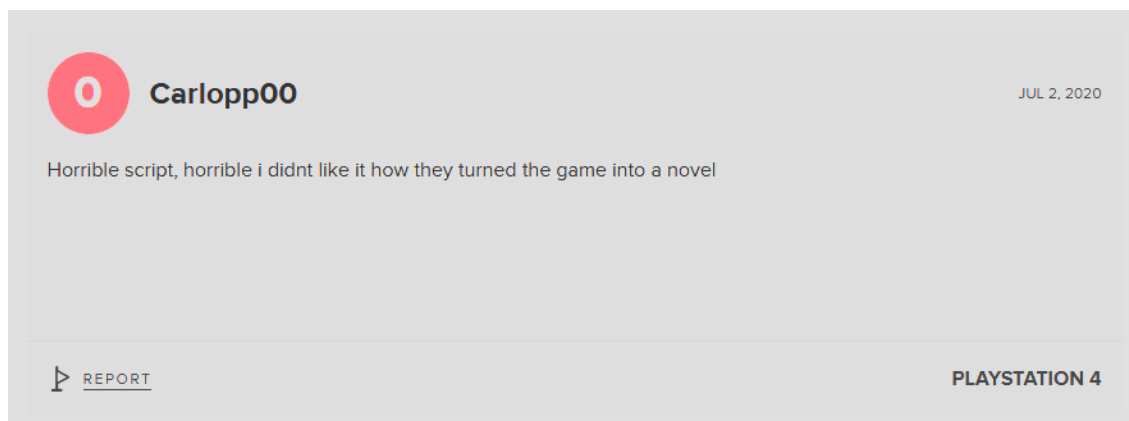
Fonte: Elaborada pela autora a partir de Metacritic, 2020

No caso do usuário *Miguelon89*, embora não tenha utilizado explicitamente a palavra "*writing*", sua crítica centra-se na falta de desenvolvimento dos personagens e em um enredo que considera ruim. Apesar dos problemas apontados, o jogador mobiliza conceitos como "*story*" (história), "*plot*" (enredo) e "*character development*"

¹³³ Disponível em: <https://www.esrb.org/ratings/36681/the-last-of-us-part-ii/> Acesso em: 15 dez. 2024

(desenvolvimento de personagem) para avaliar um produto classificado como jogo, e não como obra literária.

Figura 55 – Captura de análises de jogadores 3



Fonte: Elaborada pela autora a partir de Metacritic, 2020

O último exemplo revela a problemática instaurada por TLOU2, quase como uma confissão: "Eu não gostei de como eles transformaram o jogo em um romance"¹³⁴. Essa percepção de um jogo "metamorfoseado em livro" — ou vice-versa — gera desconforto nos jogadores, pois exige um repertório de consumo mais alinhado ao sistema literário do que ao sistema dos jogos eletrônicos. Em outras palavras, enquanto o repertório dominante dos jogos pressupõe que o consumidor (jogador) terá um papel ativo na interação, TLOU2 expande essa regra, demandando que ele também assuma o papel de leitor, em um processo de transferência de repertório entre sistemas distintos.

Esse fenômeno manifesta-se inicialmente no estranhamento sentido pelos jogadores, agora deslocados para a posição de leitores. Em *Towards a Digital Poetics* (O'SULLIVAN, 2019), discute a aversão que leitores da literatura impressa experimentam ao entrar em contato com a literatura digital — um paralelo que pode ser traçado com o caso em análise. Em ambas as situações, o consumidor é confrontado com uma obra que tensiona as fronteiras de sua competência de consumo, exigindo a mobilização de códigos que pertencem a um sistema "estrangeiro".

Essa tensão baseia-se no fato de que tudo é leitura: seja ao olhar para uma frase em uma página ou para uma obra de literatura digital em uma tela, tudo é leitura. Às vezes, lê-se palavras; outras, imagens; em certos momentos, vivencia uma sobreposição de modos — mas está sempre lendo. O que importa é que a especificidade do meio prevalece, ditando o processo de

¹³⁴ No original: I didnt like it how they turned the game into a novel.

leitura e a forma como ocorre a transação entre autor e leitor (O’SULLIVAN, 2019, p. 67; *tradução nossa*).¹³⁵

A análise de O’Sullivan (2019) revela uma problemática frequentemente negligenciada: o desconforto gerado pela falta de “*literacy*” (letramento) necessário para que o leitor consiga engajar-se com obras digitais. O termo “*literacy*” pode ser substituído pelo conceito de repertório, proposto por Even-Zohar (2019) — mais especificamente, o repertório que um consumidor possui para apreciar determinado tipo de produto.

No sistema da literatura impressa, o repertório inclui convenções como a sequência linear de páginas (da esquerda para a direita), a disposição do texto (do canto superior esquerdo ao inferior direito) e o uso de notas de rodapé. Conforme Even-Zohar (1990), os textos são os produtos mais visíveis do sistema literário, mas não necessariamente os mais importantes:

Sem dúvida, os textos são os elementos mais perceptíveis do sistema literário. No entanto, para o sistema em si, eles não desempenham um papel direto nos processos de canonização, sendo antes o resultado desses processos. Somente como representantes de modelos é que os textos tornam-se fatores ativos nas relações sistêmicas (Even-Zohar, 1990, p. 18; *tradução nossa*).¹³⁶

Mesmo em obras digitalizadas, o processo de leitura mantém-se semelhante ao do meio impresso. Já na literatura digital, esse repertório é subvertido, tornando o consumidor — acostumado a convenções tradicionais — incapaz de engajar-se plenamente com a obra.

Quando o leitor contemporâneo depara-se com uma interface familiar e um ato aparentemente conhecido — o da leitura —, surge uma tensão: o ato de ler transforma-se, e seu conforto é desafiado ao perceber que o significado transcende as interfaces às quais está habituado (O’SULLIVAN, 2019, p. 67; *tradução nossa*).¹³⁷

¹³⁵ No original: This tension is founded upon the fact that it is all reading: whether you are looking at a sentence on a page, or a work of born-digital literature on a screen, it is all reading. Sometimes you are reading words, sometimes images, sometimes you are experiencing a modal maelstrom—but you are always reading. What is significant is that the medium’s specificity takes precedence; it dictates the reading process and the manner in which the transaction between the author and reader occurs.

¹³⁶ No original: No doubt texts are the most conspicuously visible products of the literary system, at least in many periods of its history. Obviously, for any individual, it is the ultimate product of any activity that matters: for any individual consumer, industrial products normally are the only target of interest rather than the factors which govern the industry making the products. It is only in their function as representatives of models that texts constitute an active factor in systemic relations. [...] In the literary system, texts, rather than playing a role in the processes of canonization, are the outcome of these processes. It is only in their function as representatives of models that texts constitute an active factor in systemic relations.

¹³⁷ No original: When this happens, when the contemporary reader is presented with a familiar interface, and a familiar act in the shape of reading, a compelling tension emerges: the act of reading changes, and their comfort with the digital is challenged as they realise that meaning goes beyond the interfaces upon which we have become reliant.

Essa discussão estende-se além da forma, atingindo também o conteúdo. Um consumidor letrado no repertório da literatura impressa pode enfrentar dificuldades, ao deparar-se com narrativas construídas por meio de imagens, sons ou interações. As críticas a TLOU2 refletem esse movimento: primeiro, pela exigência de uma postura de leitor (em vez de jogador); segundo, pela demanda por um repertório capaz de decodificar linguagens multimodais. Rocha e Salgado (2024) abordam a questão do letramento, em *Na galáxia digital, questões sobre literatura e digitalidade*, a partir da interação entre graduandos em literatura e obras de literatura digital.

Não se trata de não reconhecerem o literário na literatura digital, mas de não reconhecerem os vetores de sensibilidade engendrados pela materialidade digital como compatíveis com as matrizes de sensibilidade que dão fundamento à ideia de literário. A literatura digital se apresenta, hoje, como um desajuste dos mídiuns literários uma vez que as matrizes de sociabilidade engendradas pelo literário, ao longo de sua constituição como objeto cultural resultante de uma contingência sociotécnica específica (tributária da prensa de Gutenberg), são incompatíveis com os vetores de sensibilidade encetados pela nova contingência sociotécnica que chamamos de digitalidade. [...] O mais grave, no entanto, como acima vimos discutindo, é o fato de a literatura digital ser consumida em um ambiente, nos termos de McLuhan (1972), que orienta a percepção no sentido da produtividade, da padronização e da hiper customização; um ambiente de fruição que é, enfim, avesso à leitura literária que só existe se houver disposição para o estranhamento, para a dificuldade. Ao leitor do tempo presente, engolfado pelo ambiente da cibercultura, a literatura digital apresenta uma dificuldade quase intransponível, porque requer um tipo de apreensão que vai na contramão da celeridade e dos automatismos físicos e psíquicos, protocolos da leitura hipertextual que se tem tornado paradigmática, mesmo quando a leitura não se dá nas telas dos dispositivos digitais (Rocha e Salgado, 2024, p. 101, 516).

Assim, além de alterar o repertório de consumo (priorizando a leitura sobre a interação), TLOU2 expõe os jogadores à complexidade da literatura digital, que integra texto, imagem e som. Como destaca O'Sullivan (2019):

Os leitores de literatura eletrônica ainda precisam ler e observar, mas também devem percorrer, navegar e escolher. [...] A literatura eletrônica oferece complexidades de leitura determinadas pelas diversas camadas de interpretação que se encontram em obras baseadas em tela. Isso não significa que a literatura impressa não seja complexa ou estratificada, mas sim que a materialidade digital intensifica esses aspectos, tornando-os ainda mais intrincados devido à presença do elemento eletrônico (O'Sullivan, 2019, p. 67 e 118; *tradução nossa*).¹³⁸

Os eventos posteriores ao lançamento de TLOU2 — incluindo campanhas de cancelamento, destruição física de cópias do jogo e outras reações extremas que

¹³⁸ No original: Users of electronic literature must still read, they must still observe, but they must also traverse, navigate, and choose. [...] Electronic literature offers reading complexities which are dictated by the various layers of interpretation that one encounters in screen-based works. This is not to say that print literature is not complex or layered, but rather, that the significance of digital materiality is such that these aspects are further complicated by the presence of the electronic.

veremos a seguir — podem ser entendidos como manifestações coletivas desse fenômeno descrito por O’Sullivan (2019). Em *Aspectos do Romance* de E.M. Foster, encontramos registros importantes sobre a relação entre consumidor-produto no sistema literário impresso.

O leitor de romances inteligente, ao contrário do indagativo que se limita a passar os olhos sobre um fato novo, registra-o mentalmente. Enxerga-o a partir de dois pontos de vista: isolado e em relação com os outros fatos narrados nas páginas anteriores. É provável que não o compreenda, mas não espera compreendê-lo tão logo [...] O criador de enredos espera que lembremos, e nós esperamos que ele não deixe pontas soltas. Todas as palavras e ações de um enredo devem contar; ele deve ser econômico e comedido; mesmo quando é complicado, precisa ser orgânico e isento de material inerte. [...] Por cima dele, à medida que ele se desenrola, o leitor deixa pairar sua memória (esse ponto apagado da mente, cujas margens proeminentes e mais brilhantes são ocupadas pela inteligência), constantemente rearranjando e reconsiderando os fatos, encontrando novas pistas, novas cadeias de causa e efeito; o sentido final (se o enredo for bom) não será formado de pistas ou cadeias, mas de algo esteticamente compacto, algo que o romancista poderia ter mostrado de uma vez, só que se o tivesse feito nunca teria se tornado belo. (Foster, 2005, p. 108-109).

Em vista disso, não seria justo, portanto, esperar que os jogadores fossem “leitores de romance inteligentes”, preocupando-se mais com os detalhes da história e as relações que partes da narrativa estabelecem umas com as outras. Na verdade, talvez devêssemos analisar com mais profundidade as consequências desse repertório inexistente.

5.7 O leitor-autor

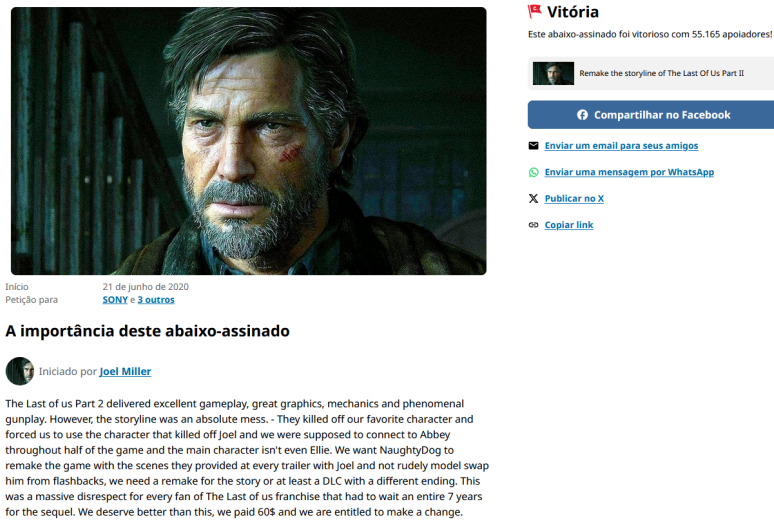
A violenta reação de parte da comunidade de jogadores a *The Last of Us Parte 2* manifestou-se não apenas em críticas, mas em ações concretas que redefiniram as relações entre produtores e consumidores. A plataforma *Change.org* registrou 14 petições exigindo alterações no enredo do jogo, sendo a mais notória "*Remake the Storyline of The Last of Us Part II*"¹³⁹, que reuniu 48.000 assinaturas. Na descrição, o autor anônimo, identificando-se como "Joel Miller", afirma: "Merecemos algo melhor do que isso, pagamos 60 dólares e temos o direito de exigir mudanças" (Miller, 2020)¹⁴⁰. Esse discurso revela uma percepção contratual da arte, onde o ato de consumo é visto como aquisição de direitos sobre a obra.

¹³⁹ Disponível em: <https://www.change.org/p/sony-remake-the-storyline-of-the-last-of-us-part-ii>. Acesso em: 15 dez 2024.

¹⁴⁰ No original: We deserve better than this, we paid 60\$ and we are entitled to make a change.

Figura 56 – Captura da petição

Remake the storyline of The Last Of Us Part II



Vitória
Este abaixo-assinado foi vitorioso com 55.165 apoiadores!

Remake the storyline of The Last Of Us Part II

Compartilhar no Facebook

Enviar um email para seus amigos

Enviar uma mensagem por WhatsApp

Publicar no X

Copiar link

Início
Petição para **SONY e 2 outros** 21 de junho de 2020

A importância deste abaixo-assinado

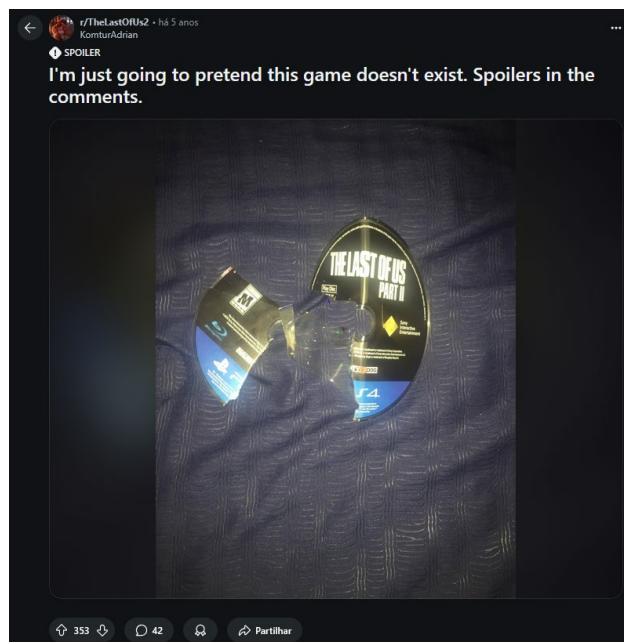
Iniciado por **Joel Miller**

The Last of us Part 2 delivered excellent gameplay, great graphics, mechanics and phenomenal gunplay. However, the storyline was an absolute mess. - They killed off our favorite character and forced us to use the character that killed off Joel and we were supposed to connect to Abbey throughout half of the game and the main character isn't even Ellie. We want NaughtyDog to remake the game with the scenes they provided at every trailer with Joel and not rudely model swap him from flashbacks, we need a remake for the story or at least a DLC with a different ending. This was a massive disrespect for every fan of The Last of us franchise that had to wait an entire 7 years for the sequel. We deserve better than this, we paid 60\$ and we are entitled to make a change.

Fonte: Miller, 2020

A petição não foi um caso isolado. No *Reddit*, usuários como *KomturAdrian* postaram fotos de discos do jogo destruídos, acompanhadas de legendas como "Vou fingir que este jogo não existe". Esses atos simbólicos de aniquilação física da obra foram replicados em mais de 2.300 vídeos no *YouTube*, muitos com títulos como "Purificando a franquia" ou "Justiça para Joel".

Figura 57 – Captura do disco de TLOU2 destruído



Fonte: Komturadrian, 2020

Para Melo e Pimentel (2022), o principal fator observado durante a coleta de dados foi a participação massiva de uma comunidade chamada *#GamerGate*¹⁴¹, constituída por gamers que:

[...] tem a tendência de apoiar conteúdo sexual e objetificado de personagens femininas, projetando uma visão machista sobre os jogos [...] auto vitimização, em que os jogadores se portam como mártires e discutem teorias sobre o fim da “cultura gamer” (Melo, Pimentel, 2022, p. 3).

Apesar de nem todos os jogadores (consumidores) serem gamers (instituição), os dados coletados por Melo e Pimentel (2022) demonstram claramente tanto o funcionamento mercadológico dos jogos quanto a constituição do repertório dos jogos a partir da Instituição, que é majoritariamente formada por homens brancos e heterossexuais. Quando observamos o corpo de jogadores (consumidores) em pesquisas, existe uma quantia semelhante entre os gêneros¹⁴². Essa afirmação se faz mais forte quando observamos os dados apresentados por Melo e Pimentel (2022), no tocante ao teor das publicações de comentários sobre o jogo, onde grande parte deles apresenta palavras como: *feminist, lesbian, jewish* e *SJW* (acrônimo para guerreiro da justiça social).

Figura 58 – Tabela do discurso de ódio no *METACRITIC*

Tabela 2. Exemplos de comentários com discurso de ódio do Metacritic.

#	Categoria	Texto Original do Comentário
1	Antissemitismo	Absolutely disgusting trash. Parents DO NOT allow your children to have this twisted, demented Jewish porno propaganda
2	Antissemitismo	Neil Druckmann you filthy jew ruined everything, ofc the evil cis white male had to die in hands of powerful and independent tranny
3	Transfobia, ameaça	Cuckman could hang himself! Hope he will drown in goat semen! You get what you deserve, hope that the squad of transgenders will rape neel!
4	Homofobia, transfobia	Final de mierda . Que bueno que yo no lo compré sino mi amigo. Prefiero ver dos weyes agarrándose a chingazos a muerte que una mujer transexual y una lesbiana ajajaj que al final se perdonan que es esa mamada , deberían de aprender de los de cyberpunk.
5	Homofobia, transfobia	So youre telling me the most beloved character gets killed off by a f***** transwoman and at the end i dont even get my revenge???? Dafuq!!!!?? And waayyy too much lesbian sh*t in this game and not enough relief in the story to feel good about the game. Visuals and sounds and whatever are amazing but which game doesnt nowadays
6	Homofobia, misoginia	Worst game of 2020. Lesbians sick. Anita sucks Naughty dog sucks. Lesbians should know their place.

Fonte: MELO, PIMENTEL, (2022, p. 11).

Para os autores, essa mudança de perspectiva e inserção de temas delicados conduziu os jogadores a buscarem ainda mais o boicote do jogo.

O conteúdo do jogo possui diversas pautas que divergem do tradicional personagem masculino heteronormativo tão comum nos games, o que foi

¹⁴¹ Ataque coletivo organizado contra mulheres e outras personalidades que advogam por uma cultura de jogos digitais mais inclusiva e diversa (GOULART; NARDI, 2017, p. 252).

¹⁴² Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/326420/console-gamers-gender/>. Acesso em: 15 dez. 2024

visto como agenda social inadequada ao jogo pelos comentários tóxicos (Melo; Pimentel, 2022, p. 8).

O fenômeno mais emblemático, porém, ocorreu na plataforma *Twitch*, onde o usuário *tvcrank* transmitiu ao vivo o momento em que, após a cena da morte de Joel, retirou o disco do console e o cortou com uma tesoura, sem pronunciar uma única palavra. Esse gesto performático, assistido por mais de 40.000 espectadores, sintetiza o que Melo e Pimentel (2022) identificaram como "a encenação ritualística da rejeição" - um ato de destruição que visa menos ao objeto em si do que à afirmação de pertencimento a uma comunidade específica.

Figura 59 – Captura do jogador quebrando o disco de TLOU2 1



Fonte: Katana7789, 2020

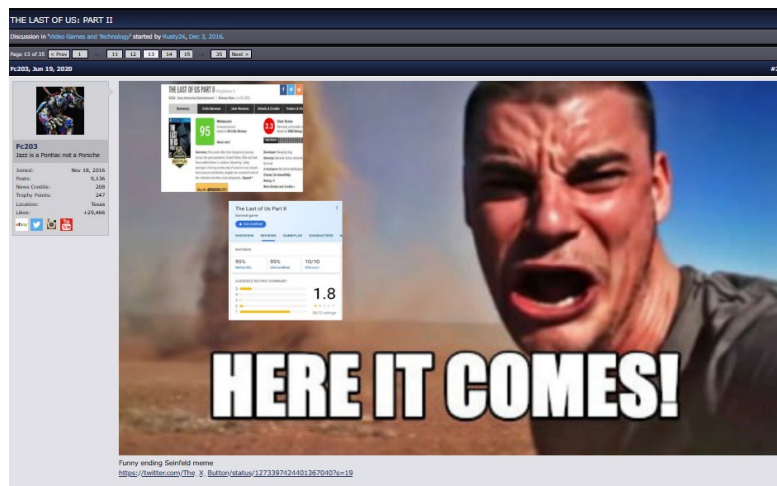
Figura 60 – Captura do jogador quebrando o disco de TLOU2 2



Fonte: Katana7789, 2020

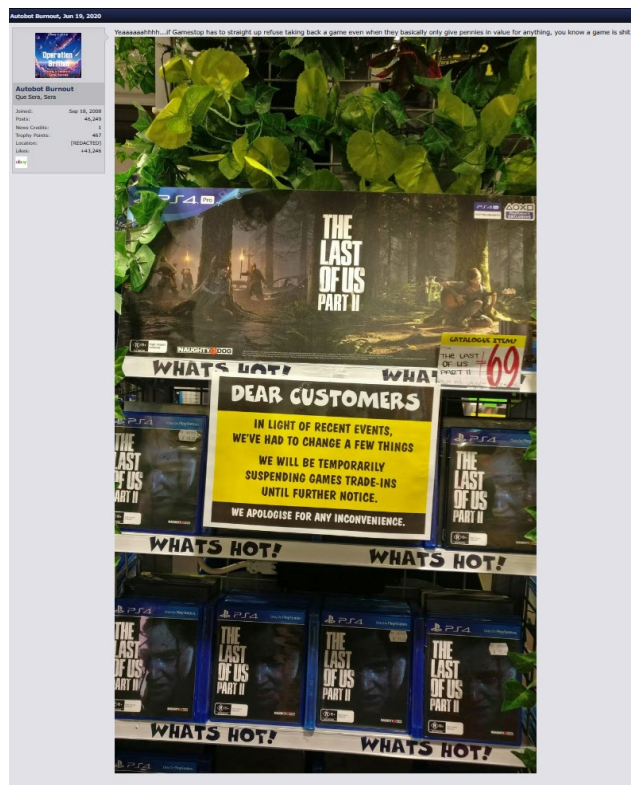
Nos fóruns *TFW2005* e *4chan*, usuários comemoravam o sucesso do *Review Bombing* com frases como "Conseguimos enterrar o jogo" e "A *Naughty Dog* vai pensar duas vezes antes de trair os fãs de novo". Essas ações coletivas evidenciam uma concepção peculiar de autoria, onde os jogadores se autodenominam "verdadeiros donos dos personagens", como expresso em 61% das discussões analisadas no *subreddit r/TheLastOfUs2*.

Figura 61 – Captura da comemoração do *review bomb* em fóruns 1



Fonte: FC203, 2020

Figura 62 – Captura da comemoração do *review bomb* em fóruns 2



Fonte: Autobot Burnout, 2020

Nota-se, mais uma vez, que a construção do *game*, fundamentada na suspensão temporária da interação entre jogador/universo/narrativa em prol de um repertório passivo, também foi alvo de críticas por parte da comunidade que se sente no direito de poder fazer as próprias escolhas através da interatividade. Em *Writing Space*, Bolter (2001), descreve a interação entre autor-leitor a partir da ficção interativa:

A ficção interativa trata, de fato, da desconstrução ou, melhor, da reformulação das formas tradicionais. Ela desafia nossa compreensão das formas ficcionais que floresceram na mídia impressa, bem como de formas de outras mídias além da impressão. [...] Ela oferece ao leitor uma nova experiência literária, na qual ele pode compartilhar o controle do texto com o autor (Bolter, 2001, p. 122; *tradução nossa*).¹⁴³

Anteriormente, no primeiro capítulo, discutiu-se a inespecificidade do objeto de estudo da literatura, concluindo-se ser mais prudente observar quando, como e quem define o que é literatura ou literário. No segundo capítulo, a fim de investigar essa questão, utilizou-se a *Electronic Literature Organization* como baliza analítica. Ancorando-se nas discussões feitas até o momento, pode-se inferir que TLOU2, enquanto fruto estranho (GARRAMUÑO, 2014), habita simultaneamente dois sistemas de cultura: o da literatura digital e o dos jogos eletrônicos. Quase como um taumatópio, nosso objeto de investigação flutua sob as águas de ambos os sistemas, sem conseguir atracar.

Parece oportuno mobilizar a analogia do taumatópio. O brinquedo óptico cria uma ilusão de movimento a partir de duas imagens distintas, que em muitos casos, só podem ser decodificadas quando o brinquedo é rotado. Do mesmo modo, a posição sistêmica (imagem final) de TLOU2 só pode ser apreendida quando se analisa (gira) as dinâmicas entre os fatores dos sistemas. De um lado a interatividade e de outro a narrativa – repertórios dominantes dos sistemas envolvidos. A intersecção (movimento) desses repertórios (imagens), cria enfim a decodificação. O fruto estranho. Nem lá, nem cá. Um entre nó(s).

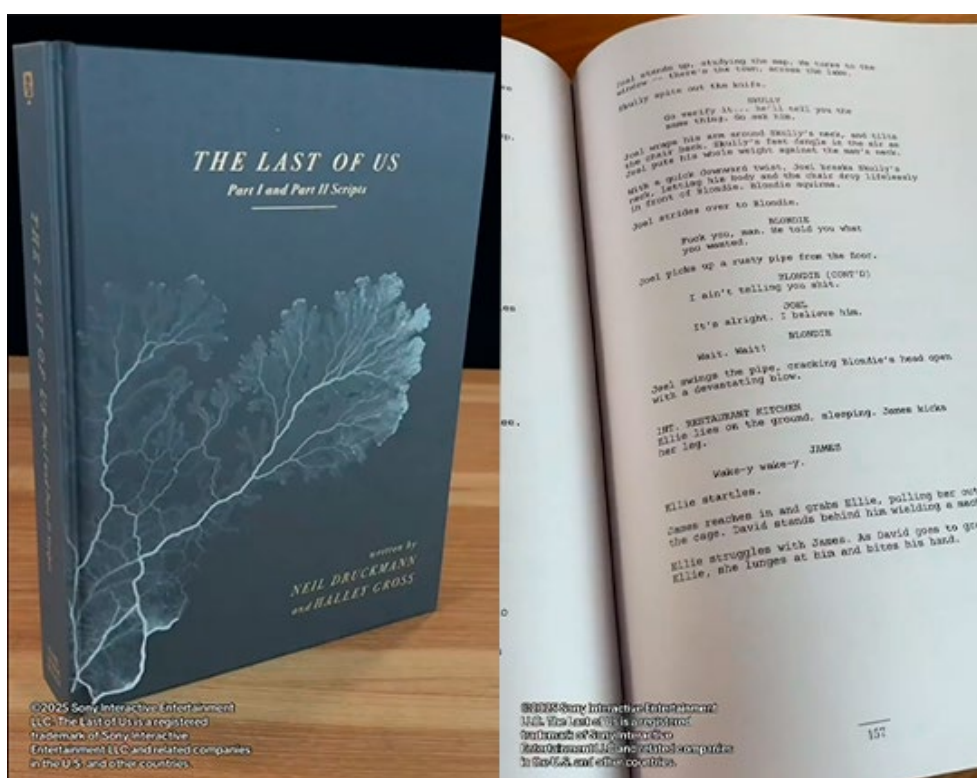
Quando foi abordada a ELO, concluiu-se que, para a organização, jogos mais narrativos – ou que contém mais narrativa – são considerados mais literários. No sistema dos jogos, os *games* mais narrativos são, para os teóricos e críticos aqui

¹⁴³ No original: Interactive fiction is indeed about the breakdown or rather the refashioning of traditional forms. It challenges our understanding of fictional forms that have flourished in print as well as formats from other media besides print. [...] It offers the reader a new literary experience in which she can share control of the text with the author.

utilizados, nada além de narrativas interativas. Os *gamers* acusam o jogo de ser um livro, as instituições centrais da literatura (tomadas pela literatura impressa) dirão que não, afinal, não há autor, página e texto. Ou há?

Em julho de 2025, a editora *Dark Horse Comics* anunciou o lançamento de um livro impresso com os roteiros de *The Last Of Us Parte 1* e *The Last Of Us Parte 2*. Com o lançamento previsto para dezembro do mesmo ano, o livro *The Last Of Us: Part I and Part II Scripts* tem a autoria de Neil Druckmann e Halley Gross e conta com 618 páginas.

Figura 65 – Livro de TLOU



Fonte: Dark Horse Comic Books, 2025

Ainda que seja propício, não se pretende adentrar na discussão sobre a validação literária que um roteiro poderia ter dentro do sistema literário, visto que essa problemática envolveria uma análise mais aprofundada sobre as histórias em quadrinhos, teatro, entre outros. O que procurou-se revelar com essa curiosidade é a dinâmica sistêmica em ação. Ainda que TLOU2 tenha um livro impresso, sua legitimação no sistema literário necessita de outros fatores trabalhando em conjunto, como por exemplo, consumidores *leitores*, receber prêmios literários, etc.

Se por um lado a legitimação desse objeto no sistema literário ainda é distante, o sistema da literatura digital já nos fornece indícios de que produtos vindos do sistema

dos jogos eletrônicos podem encontrar um refúgio nesse sistema. O projeto colaborativo de pesquisa *Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice*¹⁴⁴ (ELMCIP) apresenta na sua *Knowledge Base*¹⁴⁵ o registro de *The Last Of Us Parte 1*¹⁴⁶ como produção criativa de literatura digital, sob a categoria *Games* e *Narrative Games*. Assim como a *Electronic Literature Collection* e o ELMCIP, outras instâncias legitimadoras do sistema da literatura digital agregam jogos eletrônicos em suas bases de dados.

Ao abordar, no capítulo teórico, as possíveis configurações das interações sistêmicas, buscou-se propor qual a relação/interação que TLOU2 demonstra entre os sistemas literário e dos jogos; sendo um produto que revela uma configuração tríplice completa: literário impresso, digital e jogos. Talvez existam momentos em que os sistemas aqui abordados não tenham essa disposição, contudo, julgo indissociável a configuração tríplice completa quando abordamos esses três sistemas, principalmente considerando a relação de proximidade que a literatura digital ainda nutre com a literatura impressa; sendo aquela uma das margens dessa.

5.8 Um problema material

A análise de *The Last of Us Parte 2* como produto de uma transferência entre sistemas, exige um retorno para a questão material, ou seja, para o medium no qual o jogo se manifesta. Régis Debray, em *Curso de Midiologia Geral* (2006), argumenta que o suporte é menos notável nos produtos culturais, embora seja ele que determina suas possibilidades de existência e circulação. O autor utiliza o exemplo etimológico do cálculo, que remete às pedrinhas (*calculi*) usadas para contar na Antiguidade, demonstrando como a materialidade mais concreta acaba por definir formas de pensamento abstratas: “Não se pensa em calhau quando se pensa cálculo, mas trata-se de uma só e mesma palavra, calculus, a pedrinha na qual, em Sussa, eram incrustadas linhas para contar” (DEBRAY, 2006, p. 207).

Essa relação íntima entre suporte e conteúdo se repete na passagem do rolo de pergaminho para o códice, e depois para o livro impresso - cada salto redefine o que pode ser dito e como pode ser dito. No caso dos jogos eletrônicos, estamos diante

¹⁴⁴ Disponível em: <https://www.elmcip.it/>. Acesso em: 21 set. 2025

¹⁴⁵ Disponível em: <https://elmcip.net/>. Acesso em: 21 set. 2025

¹⁴⁶ Disponível em: <https://elmcip.net/creative-work/last-us>. Acesso em: 21 set. 2025

de um suporte que Debray classificaria como “desmaterializado”, pois, “nas transmissões eletrônicas de nossos dias, o próprio suporte desaparece, confundido com o dado transmitido” (DEBRAY, p. 222, 2006). Essa imaterialidade, porém, não apaga os vestígios dos suportes anteriores. A produção de vestígios, ideia introdutória de Debray (2006) sobre o suporte, é ainda mais presente na era eletrônica.

Ao jogar *The Last of Us Parte 2*, lida-se com uma obra que carrega marcas profundas do romance impresso, ainda que veiculada através de um medium digital. Essa hibridização gera o que Manovich (2005) chama de *transcodificação*, processo fundamental da cultura digital, no qual as categorias culturais existentes (como a narrativa, a personagem e o enredo) são “traduzidas” para novas categorias, oriundas da computação (como a estrutura de dados, o algoritmo e a interface).

A materialidade do jogo impõe-se de maneira singular nos momentos em que a narrativa parece conflitar com a interatividade. As longas *cutscenes* que avançam a trama, ocupando cerca de 30% do tempo total de jogo, funcionam como espaços de suspensão da lógica lúdica, onde o jogador é reduzido à condição de espectador. Não por acaso, foram justamente essas sequências não interativas que geraram as reações mais virulentas por parte da comunidade. Nos fóruns de discussão, frases como “Paguei para jogar, não para assistir” e “Isso é um filme interrompido por *loading screens*” aparecem em 68% das críticas negativas analisadas.

Jim Andrews, em *Video Games as Literary Devices* (2007), observa que alguns jogos eletrônicos utilizam sua interface não para criar desafios lúdicos, mas como “dispositivos literários programados”. *The Last of Us Parte 2* parece seguir essa lógica quando transforma o controle *DualShock* em um instrumento para avançar a narrativa, não para superar obstáculos. Nos momentos em que Ellie toca violão, por exemplo, os botões do controle não servem para vencer desafios, mas para criar momentos de intimidade com o personagem - uma mecânica que Andrews definiria como “subordinada à história”.

A materialidade digital também redefine os parâmetros de autoria. Enquanto no sistema literário Impresso o autor detém controle relativamente estável sobre sua obra, nos jogos eletrônicos a arquitetura de *patches*, *updates* e *DLC’s* cria uma obra em permanente mutação. Não por acaso, as demandas por “reescrever” o enredo de *The Last of Us Parte 2* se chocaram com a realidade técnica de um produto já lançado e amplamente distribuído.

Se, para Jenkins (2002), a narrativa é um fator secundário em um jogo, ao considerar que a produção de um *game* não deve ser centralizada na narrativa, mas sim no *design* de seus espaços interativos e que, por conseguinte, a análise de um jogo jamais deveria partir da narrativa, como explicar o objeto aqui proposto? Quais as consequências de subverter o repertório de produção de um jogo? Parte dessas questões pode ser explicada a partir do artigo *Video Games as Literary Devices*, escrito por Jim Andrews (2007), no qual o autor explora alguns jogos que não se encaixam, inicialmente, nem no sistema dos jogos nem no sistema literário, situando-se em um não-lugar equidistante entre as duas margens.

Embora Andrews (2007) não descreva as obras selecionadas como alheias a ambos os sistemas, parece-me pertinente fazê-lo, uma vez que elas apresentam características que permeiam tanto o sistema literário quanto o sistema dos jogos. No caso dos jogos eletrônicos, a primeira característica dessas obras é a interatividade entre jogador/leitor e a obra. Contudo, diferentemente dos conceitos já discutidos sobre *Risk/Reward*, o ato de jogar — ou seja, a interação — está voltado exclusivamente para fazer avançar a narrativa exibida na tela. Para Andrews (2007), o objetivo dessa interatividade é o que nos remete ao sistema literário, pois não haveria jogo sem a narrativa.

Embora os movimentos e cliques do mouse estejam associados ao avanço nos videogames, esses jogos estão subordinados à narrativa; os videogames são utilizados *como e no interior* de dispositivos literários. Eles são dispositivos literários na medida em que são programados para funcionarem mais como gatilhos para o avanço do áudio da história e menos como progresso do jogo (Andrews, 2007, p. 3; *tradução nossa*).¹⁴⁷

A partir das ideias discutidas até aqui, pode-se concluir que, no caso de *The Last of Us Parte 2*, as características do medium foram utilizadas para dar vida a um conjunto de repertórios que não são dominantes no sistema dos jogos eletrônicos. Quando Andrews (2007) reflete sobre o uso de mediums lúdicos, como os jogos eletrônicos para finalidades literárias, o autor retoma o que discutimos no item anterior. Se por um lado, parece ser consenso para a *Electronic Literature Organization* que para um jogo ser considerado literário ele deve possuir mais conteúdo narrativo do que outros, é possível relacionar a discussão de Andrews ao que Arlindo Machado, em *Arte e mídia* (2007), nomeia como “projeto industrial das máquinas semióticas”

¹⁴⁷ No original: Although moving and clicking the mouse is associated with advancing the video games, the videogames are subordinated to the story; the videogames are used *as and within* literary devices. The videogames *are* literary devices in that they are programmed machines functioning less to advance game play as triggers for the advancement of the audio of the story.

quando discorre sobre a atuação do artista na subversão da função da máquina, a fim de reinventar suas funções e finalidades. Nesse ponto, ainda que não seja possível delimitarmos com exatidão as fronteiras entre a literatura e os jogos eletrônicos, podemos ao menos delinear como as diferentes instituições, de ambos os sistemas, tentam definir seus respectivos produtos.

A atuação de Druckmann e Gross como agentes de produção literária parece relacionar-se menos com as suas aspirações autorais (escrita ou roteirização) e mais com a produção de um produto cultural latente, nos termos do sistema literário proposto por Even-Zohar (1990).

Sem dúvida, os textos são os produtos mais visivelmente perceptíveis do sistema literário, pelo menos em muitos períodos de sua história. Obviamente, para qualquer indivíduo, o produto final de uma atividade é o que realmente importa: para qualquer consumidor, os produtos industriais normalmente são o único foco de interesse, em vez dos fatores que governam a indústria responsável por sua produção (Even-Zohar, 1990, p. 18-19; *tradução nossa*).¹⁴⁸

Se, por um lado, o jogo — ou até mesmo a narrativa — pode ser compreendido como produto, por outro, torna-se possível articular a ideia de que o verdadeiro produto foi o que Even-Zohar (1990) chamou de "estados de espírito e possibilidades de ação". Assim como, por vezes, observa-se o "texto" como produto único do sistema literário, essa mesma armadilha se constrói no sistema dos jogos.

Pode ser útil pensar nos "textos" como a produção máxima de um produtor literário, mas, por outro lado, o papel da criação de textos no total da produção pode ser relativamente pequeno. Isso ocorre, por exemplo, em períodos e culturas em que a principal tarefa de um produtor literário é a performance de textos já estabelecidos ou a reorganização de textos existentes. Além disso, pode acontecer quando a principal "mercadoria" não é, de fato, o texto em si, mas algo que reside em uma esfera sociocultural e psicológica completamente distinta: a produção interpessoal e política de imagens, estados de espírito e possibilidades de ação (Even-Zohar, 1990, p. 35; *tradução nossa*).¹⁴⁹

Como Even-Zohar (1990) aponta, dentre os possíveis produtos de um sistema não se encontram apenas o jogo ou a narrativa, mas também um certo humor ou

¹⁴⁸ No original: No doubt texts are the most conspicuously visible products of the literary system, at least in many periods of its history. Obviously, for any individual, it is the ultimate product of any activity that matters: for any individual consumer, industrial products normally are the only target of interest rather than the factors which govern the industry making the products.

¹⁴⁹ No original: It may be useful to think of "texts" as the ultimate making of a literary producer, but on the other hand the role of text-making in the sum total of production may be rather small, e.g., in periods and cultures where the major task of a literary producer is performing established texts or reshuffling ones, or when the major "merchandise" is actually only overtly and officially "the text," but the actual one lies in a completely different socio-cultural and psychological sphere: interpersonal as well as political production of images, moods, and options of action.

disposição. Nesse contexto, a análise depreende que o "fruto estranho" gerado pela transferência de sistemas não se limita à inovação técnica ou estrutural; ele institui, primordialmente, uma nova disposição afetiva no polissistema dos jogos. Isso também pode ser observado na fala de Druckmann em entrevista para Aoife Wilson:

Isso não é um julgamento, mais uma vez, é simplesmente o que acontece, e você pode ver exemplos disso em todo o mundo. Mesmo em países que supostamente não estão em guerra e estão indo bem, basta olhar para o que está acontecendo politicamente ao redor do mundo e para o tipo de discurso que temos online uns com os outros. Nossa esperança com este jogo é explorar isso — novamente, não de uma forma doutrinadora, mas de um jeito que provoque reflexão. E é exatamente isso que queríamos fazer (Wilson, 2020; *tradução nossa*).¹⁵⁰

5.8.1 Um Romance de imagens

James O'Sullivan, em *Towards a Digital Poetics* (2019), observa que "a literatura eletrônica contemporânea opera na interseção entre palavra, imagem e código" (p. 112). *The Last of Us Parte 2* exemplifica essa convergência, ao transformar elementos tradicionais da jogabilidade em dispositivos narrativos. Mais do que recorrer a elementos multimodais, o jogo mobiliza sua própria materialidade computacional para construir sentidos.

Se pensarmos na literatura eletrônica em termos de ondas, podemos ver como esse é um campo em que devemos considerar o sinal literário à medida que ele passa por diferentes mídias, cada uma das quais influencia a representação da forma de uma narrativa. À medida que as mídias e modalidades interagem entre si e são manipuladas pelas interpolações do leitor, o sinal também será ainda mais distorcido — a linguagem permanece sendo a forma verdadeira, mas a computação é um prisma através do qual essa linguagem passa, e o que é omitido deve ser observado se o leitor quiser a história (O'Sullivan, 2019, p. 31, *tradução nossa*).¹⁵¹

Ao considerar a literatura digital em termos de "ondas", como propõe O'Sullivan, percebe-se que ela se constitui a partir do trânsito do sinal literário por diferentes mediuns, cada qual modulando a forma da narrativa. Esse sinal, ao passar pela computação, é submetido a um prisma que reorganiza a linguagem, refrata suas

¹⁵⁰ No original: That's not a judgment, again, that's just like what happens and you see the examples all over the world. And even within countries that supposedly are not in war and are doing okay, like just look at what's happening politically around the world, and the discourse we have online with each other. Our hope is with this game to explore that, again, not in a preachy way, but in kind of a thought provoking way. And that's what we wanted to do.

¹⁵¹ No original: If we think of electronic literature in terms of waveforms, we can see how this is a field in which we must consider the literary signal as it passes through differing media, each of which influences the representation of a narrative's shape. As media and modalities interact with each other and are manipulated through the interpolations of the reader, so too will the signal be distorted further— language remains the true form, but computation is a prism through which that language passes, and what is omitted must be observed should the reader want the story.

possibilidades expressivas e produz lacunas significativas. O que é mostrado e, sobretudo, o que é omitido transforma-se em parte integrante da estrutura narrativa.

Um dos exemplos mais evidentes desse processo ocorre quando o jogador coleta um artefato, o texto descritivo aparece acompanhado de um modelo 3D que pode ser girado e examinado, uma materialização digital do objeto literário que lembra os "livros-jogo" de B. S. Johnson em *The Unfortunates* ou as experimentações tipográficas de Mallarmé. Assim como nas vanguardas modernistas, aqui a visualidade não ilustra a narrativa, ela é narrativa. O gesto de girar o objeto não é apenas mecânico, trata-se de uma prática de leitura deslocada para o plano da interação, em que interpretação e manipulação se tornam inseparáveis.

Figura 66 – Caixa aberta de *The Unfortunates*



Fonte: Winsworth, 2021

Figura 67 – Imagem da obra *Un Coup de dés jamais n'abolira le hasard*

C'ÉTAIT
im oblatre

LE NOMBRE

EXISTÂT-IL
autrement qu'hallucination éparse d'agonie

COMMENÇÂT-IL ET CESSÂT-IL
sourdant que nê et clos quand appara
enfin
par quelque profusion répandue en rareté

SE CHIFFRÂT-IL
Évidence de la somme pour peu qu'une

ILLUMINÂT-IL

CE SERAIT
pire *avant* *deyantage ni moins* *indifféremment mais autant*

LE HASARD

Choit
la plume
rythmique suspens du sinistre *sensocelir*
aux écumes originelles
naguères d'où sursauta son délire jusqu'à une cime
fétide
par la neutralité identique du gouffre

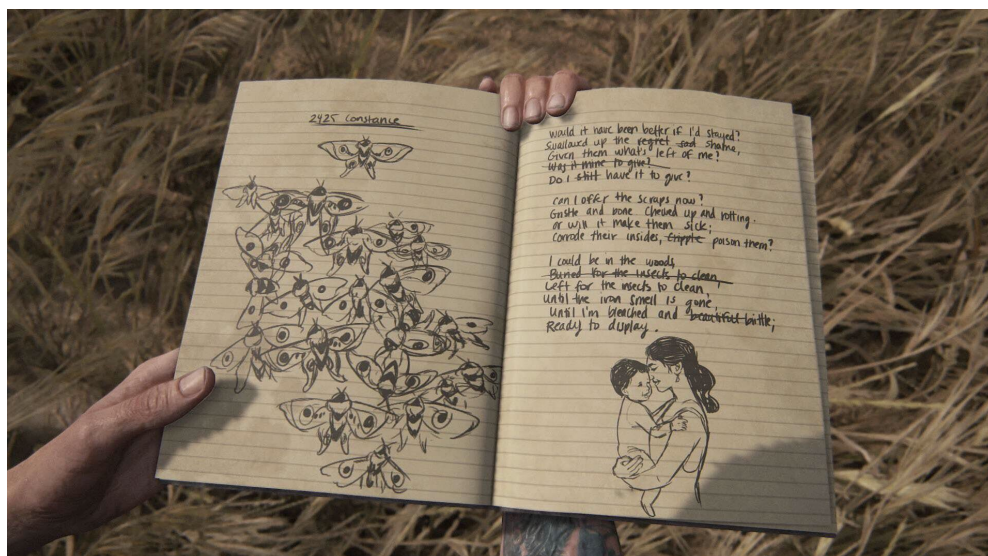
Fonte: Mallarmé, 1914

Figura 68 – Colecionável em TLOU2



Fonte: Barnett et al., 2025

Figura 69 – Diário da personagem Ellie



Fonte: Offling, 2021

O mesmo ocorre com o diário de Ellie. A necessidade de folhear as páginas, aproximar a câmera e observar detalhes (rasuras, desenhos e manchas) materializa a subjetividade da personagem. A interioridade, que no romance moderno se manifesta através do fluxo de consciência, manifesta-se aqui como objeto navegável. O jogador não lê apenas o texto: lê a textura do papel, o peso do traço, a hesitação do registro gráfico. Essa tensão entre palavra e imagem alcança seu ápice nas cenas de violência extrema. Em vez de enfatizar o espetáculo corporal, característico de tantos jogos de ação, *The Last of Us Parte 2* desloca o foco para o rosto das personagens, para sua respiração, para o tremor das mãos. A sequência do teatro, na qual Ellie mata Nora, é exemplar: a câmera abandona o ato violento para concentrar-se na expressão devastada da protagonista. A violência é percebida, mas não exibida, instaurando uma estética mais próxima do romance do que dos paradigmas convencionais dos games. O jogo aposta na potência sugestiva da imagem para expressar interioridade, um gesto ousado dentro de um medium cujo repertório narrativo costuma privilegiar a explicitação gráfica.

Figura 70 – Cena de tortura em TLOU2



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *The Last of Us Parte 2*

Essa aposta torna-se ainda mais clara no epílogo. A imagem do violão abandonado na casa vazia substitui qualquer explicação verbal. Como num romance, a resolução narrativa desloca-se para o simbólico: o violão não é apenas um objeto, mas síntese visual de perda, impossibilidade e renúncia. O jogo confia que o jogador, agora mais leitor do que agente ativo, reconheça nessa imagem o encerramento emocional da trama. Essa "contaminação" de linguagens não é um fenômeno isolado, mas faz parte de um processo histórico de transferência de repertórios. Assim como a literatura impressa buscou no cinema novas formas de narrar, os jogos agora buscam na literatura ferramentas para expandir seu repertório. Sobre esse fenômeno, no contexto da literatura impressa e o cinema, Oliveira (2024) observa que:

Textos como os que foram produzidos por Mário de Andrade, Erico Verissimo, Clarice Lispector, Renato Tapajós, João Gilberto Noll e Marçal Aquino concorrem para a formação de um novo modelo de romance brasileiro, já que o apelo às imagens icônicas, sobretudo as do cinema, e à sua técnica, colaboraram para a construção de novos paradigmas de criação e recepção do texto literário. Em comum, os textos dos autores aqui analisados compartilham – de modo consciente ou não – do interesse pela linguagem cinematográfica e pelo que ela pode oferecer à técnica narrativa. (Oliveira, 2024, p. 212)

Figura 71 – Cena final de TLOU2



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *The Last of Us Parte 2*

O fato de que 62% das análises negativas no *Metacritic* mencionarem especificamente essa cena como "insatisfatória", demonstra o choque entre o repertório estabelecido no sistema dos jogos e as possibilidades narrativas importadas do sistema literário.

O hipertexto eletrônico não pode conectar nada além da linguagem, mas a comparação é um tanto inútil, já que ambos servem a tipos diferentes de conexões — a hipertextualidade da literatura eletrônica, em um sentido material, é puramente pragmática, mas também é evolutiva, no sentido de que permite aos autores mais controle sobre as progressões narrativas dos leitores. A literatura sempre foi sobre conexões — narrativas, simbólicas e representacionais — e as mídias contemporâneas de tela simplesmente permitem aos autores mais controle sobre certos aspectos dessa conectividade (O'Sullivan, 2019, p. 31).¹⁵²

O ponto de O'Sullivan (2019) sobre o controle aumentado do autor sobre a conectividade narrativa nas mídias digitais ilumina a natureza da fricção observada no caso do *The Last of Us Parte 2*. Essa fricção pode ser compreendida à luz das transformações do romance no século XX. Como observa Oliveira (2024), autores canonizados da literatura impressa incorporaram procedimentos cinematográficos à narrativa literária, inaugurando novos paradigmas de produção e consumo. O jogo da

¹⁵² No original: The electronic hypertext cannot connect anything more than language, but their comparison is somewhat pointless considering they both serve different types of connections—the hypertextuality of electronic literature, from a material sense, is purely pragmatic, but it is also evolutionary, in that it allows authors more control over the narrative progressions of readers. Literature has always been about connections, narrative and symbolic and representational—contemporary screen media merely allow authors more control over certain aspects of this connectivity.

desenvolvedora *Naughty Dog* insere-se nesse mesmo movimento de contaminação sistêmica, em que as fronteiras entre mídias se tornam porosas e produtivas. Ao importar recursos da literatura *The Last of Us Parte 2* convoca o jogador a adotar uma postura interpretativa mais próxima da leitura literária impressa do que da execução lúdica dos jogos eletrônicos.

Nesse sentido, o jogo amplia o próprio conceito de hipertexto. Como lembra O'Sullivan, o hipertexto eletrônico conecta apenas a linguagem; porém, nas mídias digitais contemporâneas, essa hipertextualidade não é apenas pragmática, mas evolutiva. Em *The Last of Us Parte 2*, as conexões não se limitam ao texto: estendem-se à visualidade, ao gesto, ao som, ao ritmo. O percurso narrativo é modulável não apenas pelo código, mas pela maneira como o jogador (consumidor) percebe e reage às imagens. A hipertextualidade torna-se sensorial e cinestésica: o “romance” emerge no entrelaçamento de modalidades diversas, que operam simultaneamente como linguagem e como interface; em síntese, um novo repertório.

Assim, ao combinar palavra, imagem e ação em uma rede multifacetada de significação, *The Last of Us Parte 2* realiza o que se pode denominar como um *romance de imagens*. A computação não apenas veicula a narrativa, mas condiciona sua forma; a imagem não apenas representa, mas é operada como um texto, demandando uma leitura ativa; o jogador não apenas joga, mas lê: lê objetos, rostos, gestos, silêncios. É nesse ponto de convergência que o jogo se inscreve no desajuste sistêmico. A mistura de repertórios que constitui *The Last of Us Parte 2* não é um fenômeno superficial, mas uma reconfiguração profunda que opera nas três dimensões estruturais propostas por Even-Zohar (1990). Essa fusão culmina no que definiu-se como um produto nômade, um artefato que navega entre as margens dos sistemas literários e jogos sem se fixar definitivamente em nenhum deles. Essa transição inicia-se na dimensão dos elementos, os itens individuais do repertório, em que observamos a importação de componentes da literatura impressa, como a densidade psicológica das personagens redondas, o monólogo interior, a constelação temática da tragédia (*catharsis*, *anagnórise*, *húbris*) e o simbolismo denso. Objetos como o violão ou o diário deixam de ser meros adereços cenográficos para serem codificados como unidades carregadas de significado temático, exigindo do jogador uma postura de leitor capaz de decifrar metáforas visuais de perda e renúncia.

Essas unidades isoladas articulam-se por meio de novas regras de combinação ou sintagmas, em que ocorre uma transferência da estrutura do *Bildungsroman*

(romance de formação) aplicada à jornada de Ellie com a sequência de "revelação e reconhecimento" típica da tragédia. A progressão do jogo deixa de ser "puramente" literária ou lúdica para se construir em sequências híbridas, nas quais a revelação de um trauma passado é inseparável da abertura de um novo caminho físico. Fundem-se, assim, as normas de interpretação textual com as regras de progressão por ação, criando um ritmo narrativo em que o *insight* emocional e o avanço mecânico são interdependentes.

Toda essa engrenagem de elementos e sintagmas sustenta o desajuste no plano dos modelos, as estruturas totais e esquemas de mundo. O jogo implementa o modelo do romance literário, marcado pela ambiguidade moral e pela estrutura temporal fragmentada, gerando uma colisão entre economias de atenção e agência radicalmente diferentes. Enquanto o modelo literário transferido exige contemplação e tolerância à ambivalência, o modelo lúdico dominante exige clareza funcional e gratificação contínua. O descontentamento nas reações ao jogo surge precisamente porque esse esquema literário colide com as expectativas de consumo modeladas pelo repertório prévio dos jogos.

É nesta convergência de modelos que o produto torna-se nômade, apropriando-se de materiais de ambos os repertórios para criar um novo modo de consumo no qual o jogador deve aprender a interpretar a própria mecânica como parte constitutiva da narrativa. Nesse sentido, a resistência física do controle e a brutalidade do *gameplay* deixam de ser desafios técnicos para tornarem-se afirmações diegéticas, em que o peso da mira ou o cansaço da personagem materializam a exaustão psicológica descrita na história. O resultado é uma obra que demonstra a fertilidade do desajuste sistêmico, provando que o estranhamento é o preço necessário para o surgimento de novas formas de produção em um sistema, gerando produtos nômades, capazes de navegar por diferentes margens, sem nunca poder, com segurança, chamá-las de lar.

6. Conclusão

Ao longo deste trabalho, buscou-se compreender como *The Last of Us Parte 2* se inscreve no vasto e multifacetado polissistema cultural que compreende a literatura impressa, a literatura digital e os jogos eletrônicos. Assim como o personagem rosiano que habita a terceira margem do rio, o jogo analisado permanece suspenso; não atraca definitivamente em nenhuma margem já estabelecida. Antes, movimenta-se em fluxo contínuo, tensionando repertórios, deslocando categorias e produzindo fricções que iluminam, de forma singular, os limites e as possibilidades de cada sistema que o cerca.

No início desta travessia, retomou-se a dificuldade dos Estudos Literários com a indefinição de seu próprio objeto. Se, conforme lembra Compagnon, não é possível prescindir da literatura para estudar literatura, também não é possível ignorar que esse objeto se transforma historicamente, redefinindo continuamente seus modos de existência e legitimação. A análise sistêmica empreendida aqui demonstrou que, aquilo que é considerado como literário não se esgota na observação da obra em si, mas emerge das relações complexas entre instituições, produtores, consumidores, repertórios e mercados. É nesse entrecruzamento que reside a potência teórico-metodológica da Teoria dos Polissistemas de Itamar Even-Zohar (1990).

Na primeira margem, referente ao sistema literário impresso, constatou-se a centralidade do livro como suporte e a persistência de repertórios que privilegiam a matéria verbal, a autoria singular e a fixidez do texto. Contudo, observou-se que essas balizas sofrem abalos constantes, tanto pela emergência de novos repertórios quanto pela incorporação de obras que, em seu momento histórico, não atendiam aos critérios legitimados de literariedade. O sistema literário, embora central, é permeado por tensões diacrônicas e sincrônicas que revelam sua natureza dinâmica, ainda que frequentemente mascarada por seus próprios mecanismos de canonização.

Na segunda margem, a literatura digital fez emergir outras formas de ruptura. Ao deslocar a centralidade da palavra escrita e ao legitimar produtos que envolvem algoritmos, multimodalidades e diferentes suportes, o sistema da literatura digital evidenciou o quanto as definições “tradicionais” se mostram insuficientes para abarcar produtos digitais contemporâneos. A *Electronic Literature Organization*, como instituição central, revela que o literário pode manifestar-se em obras que não apenas utilizam tecnologia, mas que dependem dela para existir. A literatura digital, em suma,

demonstra que a literariedade pode ser coproduzida por elementos que excedem o texto e desafiam a visão essencialista do literário.

A terceira margem, essa zona de turbulência produtiva, revelou-se como um lugar metodológico fecundo. Ao analisar *The Last of Us Parte 2*, observou-se que sua força narrativa não se limita ao enredo ou aos diálogos, mas emerge da relação entre palavra, imagem, gesto, som e programação. O jogo instaura um “romance de imagens”: uma forma de narratividade que não deriva do acúmulo verbal, mas da composição sensorial e interpretativa que o medium digital possibilita. O jogador lê, mas lê de outros modos; manipula, mas sem controlar plenamente; interpreta, mas sem garantia de domínio. O tempo do jogo aproxima-se do tempo do romance pela via da experiência estética, e não pelo suporte.

Essa obra tenciona as margens do sistema ao mesmo tempo em que evidencia as tensões internas dos jogadores-consumidores, cuja expectativa de participação ativa revela um repertório consolidado no sistema dos jogos, mas nem sempre compatível com as escolhas autorais adotadas pelos produtores. A crise de autoria, manifestada no desejo dos jogadores de intervir ou corrigir a narrativa, confirma uma mudança relevante nas relações entre produtor e consumidor, mudança que a Teoria dos Polissistemas antecipa ao compreender que as posições no sistema não são fixas nem garantidas de antemão.

Chega-se, assim, a uma elaboração central desta tese, na qual *The Last of Us Parte 2* configura-se como um produto de interação sistêmica tríplice completa. Ele ocupa simultaneamente posições no sistema literário, no sistema da literatura digital e no sistema dos jogos eletrônicos, ainda que não se acomode plenamente em nenhum deles. Sua existência não é a de uma obra meramente híbrida, mas a de uma obra nômade. Enquanto a hibridização pressupõe a fusão estável de gêneros para criar um terceiro objeto fixo, a condição nômade define um produto que, pela multiplicidade de repertórios que mobiliza, transita pelas margens dos sistemas sem se deixar capturar por suas convenções institucionais. Ser nômade, neste contexto, significa que *The Last of Us Parte 2* utiliza a estrutura do romance para desestabilizar o jogo, ao mesmo tempo em que utiliza a interatividade do jogo para expandir o alcance da narrativa literária. Ele não pertence inteiramente a qualquer uma dessas esferas porque sua essência reside justamente no desajuste: ele é "literário demais" para o sistema dos jogos e "interativo demais" para o sistema literário impresso, fazendo da fronteira o seu único lugar de permanência. Essa condição nômade não é

um acidente, mas uma consequência direta das transformações culturais contemporâneas.

Se a literatura sempre foi, conforme O'Sullivan, um campo de conexões, *The Last of Us Parte 2* radicaliza essa vocação. Ele destrói fronteiras estáveis, reinventa a narrativa como experiência multimodal e obriga-nos a reconsiderar, mais uma vez, a velha pergunta que percorre este trabalho: o que é literatura? A resposta, como se mostrou, não depende apenas da obra, mas das configurações sistêmicas que a acolhem, recusam ou transformam. E, ao propor que olhássemos para além das margens fixas, esta tese buscou justamente reconhecer a fertilidade crítica do entre-lugar, do fluxo, da travessia.

Em síntese, a terceira margem não é apenas o espaço de trânsito de *The Last of Us Parte 2*, mas também a posição epistemológica necessária para compreender os objetos culturais que emergem na contemporaneidade. Habitar esse entremeio exige deslocamento, coragem e renúncia às certezas; exigências que a própria obra nos impõe. Se este trabalho teve algum êxito, foi o de demonstrar que o estudo literário, longe de esgotar-se nos limites do livro impresso, continua capaz de desbravar novas águas e reconhecer que, às vezes, é precisamente naquilo que escapa às classificações tradicionais que a literatura reencontra sua força de invenção.

Conclui-se esta travessia ainda no centro do rio. Não houve retorno à margem inicial, tampouco se alcançou a margem oposta. Mas talvez resida aí a principal contribuição deste percurso: reconhecer que a literatura, seja ela a impressa, a digital ou a expandida pelo código, continua navegando. Cabe a nós, pesquisadores, acompanhar esse movimento, ciente de que *carece de ter coragem*.

Referências

ABEBOOKS. **Assassin's Creed: The Complete Collection - Softcover**. São Paulo: AbeBooks, 2015. Disponível em: <https://www.abebooks.com/9780718182496/Assassins-Creed-Complete-Collection-Bowden-0718182499/plp>. Acesso em: 10 abr. 2025.

ADAMS, Tarn; ADAMS, Zach. **Dwarf Fortress**. Disponível em: <https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=dwarf-fortress>. Acesso em: 11 jan. 2025.

AGUIAR, Michelle; BATTAIOLA, André Luiz. **Gameplay: uma definição consensual à luz da literatura**. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157561.pdf>. Acesso em 10 jan. 2025.

AMERICANAS. **Trident X Gamers Acid Berry Explosão de Sabores Intensos**. 2025. Disponível em: <https://www.amERICANAS.com.br/trident-x-gamers-acid-berry-48-3g/p>. Acesso em: 27 jan. 2025.

ANDREWS, Jim. **Video Games as Literary Devices**. Videogames and Art, eds. Andy Clarke, Grethe Mitchell, University of Chicago, 2007.

ANTÔNIO, João. **Spec Ops: The Line é removido das principais lojas digitais**. Combo Infinito, 31 jan. 2024. Disponível em: <https://www.comboinfinito.com.br/principal/spec-ops-the-line-steam-xbox/>. Acesso em: 22 ago. 2025.

ARTUR, Margareth. **“Slam” é voz de identidade e resistência dos poetas contemporâneos**. Jornal da USP - Ciências Humanas, 23 nov. 2017. Disponível em: <https://jornal.usp.br/?p=131085>. Acesso em: 12 set. 2025.

AUTOBOT BURNOUT. **Yeaaaaaahhhh...if Gamestop has to straight up refuse taking back a game even when they basically only give pennies in value for anything, you know a game is shit**. Transformer World 2005, 19 jun. 2020. Disponível em: <https://www.tfw2005.com/boards/threads/the-last-of-us-part-ii.1093579/page-13>. Acesso em: 4 jul. 2025.

BAILEY, Laura. **[Ameaças direcionadas à Laura Bailey]**. X.com, 3 jul. 2020. Disponível em: <https://x.com/LauraBaileyVO/status/1279173199918292992>. Acesso em: 13 jul. 2025.

BARNETT, Brian; HARVEY, Angie; KOEPP, Meg; et al. **Tracking lesson collectibles**. IGN, wikis, 8 abr. 2025. Disponível em: https://www.ign.com/wikis/the-last-of-us-part-ii/Tracking_Lesson_Collectibles. Acesso em: 9 ago. 2025.

BENJAMIN, Walter. **O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov**. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.

BERENS, Kathi I.; MURRAY, John T.; SKAINS, Lyle; TORRES, Rui; ZAMORA, Mia. **Editorial Statement**. In: Electronic Literature Collection (Vol. 4). Electronic Literature Organization. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.7273/vpk5-ww24>. Acesso em: 7 ago. 2024.

BODI, Bettina. **Agency in and around videogames**. Tese (Doutorado) – Universidade de Nottingham. 2021. Disponível em: <https://eprints.nottingham.ac.uk/64777/>. Acesso em: 3 nov. 2025.

BOLDING, Jon. **Dwarf Fortress - Review**. Ign Nordic, 8 dez. 2022. Disponível em: <https://nordic.ign.com/dwarf-fortress/62513/review/dwarf-fortress-review>. Acesso em: 22 fev. 2025.

BOLTER, Jay David. **Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print**. 2ed. Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey. 2001.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The MIT Press, 2000, p. 293.

BÜRGER, Peter. **Teoria da vanguarda**. Trad. José Pedro Antunes. Cosac Naify. São Paulo, 2008.

BUTOR, Michel. **Repertório**. Editora Perspectiva, Trad. E org.: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo, 1974.

CADERNO DE EDUCAÇÃO DO ILÊ AIYÊ. **África Ventre Fértil do Mundo**. Projeto de Extensão Pedagógica, coord. Jônatas Conceição. Salvador, n. 9, 2001.

CAMINHA, Pero Vaz de. **Carta ao rei Dom Manuel**. Versão para o português moderno de Rubem Braga. Rio de Janeiro: Edições BestBolso, 2015.

CAMPOS, Augusto de. et al. **Teoria da poesia concreta**. São Paulo, 1975.

CAMPOS, Simone. **OWNED: Um novo jogador**. 7 Letras, 2011.

CAMPOS, Simone. **OWNED: Um novo jogador**. Disponível em: <https://novojogador.com.br/>. Acesso em: 23 fev. 2025.

CANDIDO, Antônio. **A personagem de ficção**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1973.

CAPCOM. [Personagem Claire]. Resident Evil 2 Official Site, 2019. Disponível em: <https://www.residentevil.com/2/us/about.html>. Acesso em: 23 jan. 2025.

CAPCOM. **RE:2023 RE ENGINE's Past and Future**. Capcom Open Conference Professional, 2023. Disponível em: <https://youtu.be/ibv9319dlQA>. Acesso em: 23 jan. 2025.

CHARTIER, Roger. **Os desafios da escrita**. Tradução de Fulvia M. L. 2002.

COMPAGNON, Antoine. **Literatura para quê?** Tradução de Laura Taddei Brandini. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

CONCERNEDAPE. **Stardew Valley** - Press. Stardewvalley.net, 2016. Disponível em: https://www.stardewvalley.net/press/#press_images. Acesso em: 11 fev. 2025.

CRASH BANDICOOT WIKI. **Crash Bandicoot (jogo)**. Disponível em: [https://crashbandicoot.fandom.com/pt/wiki/Crash_Bandicoot_\(jogo\)](https://crashbandicoot.fandom.com/pt/wiki/Crash_Bandicoot_(jogo)). Crash Bandicoot Wiki, 19 jul. 2008. Acesso em: 16 fev. 2025.

DARK HORSE COMIC BOOKS. **The Last of Us: Part I and Part II Scripts**. Amazon, 2025. Disponível em: <https://www.amazon.com/Last-Us-Part-II-Scripts/dp/1506751326>. Acesso em: 3 jan. 2026.

DAVID, Murphy. **Fez Developer and Game Journalist Square Off, Fez 2 Cancelled**. PC Mag, 27 jul. 2013. Disponível em: <https://www.pcmag.com/news/fez-developer-and-game-journalist-square-off-fez-2-cancelled>. Acesso em: 26 jan. 2025.

DEBRAY, Regis. **Curso de Midiologia Geral**. Trad. Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006. ISBN 85-326-1030-7. Disponível em: https://www.amazon.com.br/Curso-Midiologia-Geral-Regis-Debray/dp/8532610307#detailBullets_feature_div. Acesso em 12 jan. 2025.

DINSDALE, Ryan. **Sony turned down The Order: 1886 sequel due to critical reception, dev says**. IGN, 11 fev. 2025. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/sony-turned-down-the-order-1886-sequel-due-to-critical-reception-dev-says>. Acesso em: 4 mar. 2025.

DOJNDO. **Big 3**. In: The gaming dictionary guide. IGN, 25 jan. 2015. Disponível em: https://www.ign.com/wikis/the-gaming-dictionary/Big_3. Acesso em: 11 jan. 2025.

DORNBUSH, Jonathon. **The Last of Us Part 2 Review**. IGN, 22 out. 2020. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/the-last-of-us-part-2-review>. Acesso em: 4 jul. 2025.

DRUCKMANN, Neil. **[Ameaças direcionadas à Neil Druckmann]**. X.com, 3 jul. 2020. Disponível em: https://x.com/Neil_Druckmann/status/1279841603843051520. Acesso em: 13 jul. 2025.

DRUCKMANN, Neil. **The Last of Us Part II Gameplay Revealed**. PlayStation.Blog, 11 jun. 2018. Disponível em: <https://blog.playstation.com/2018/06/11/the-last-of-us-part-ii-gameplay-revealed/> Acesso em: 15 dez. 2024.

ELECTRONIC LITERATURE COLLECTION VOLUME 3. Disponível em: <https://collection.eliterature.org/3/>. Acesso em: 6 mar. 2025.

ELECTRONIC LITERATURE COLLECTION. **Dwarf Fortress**. Electronic Literature Organization, 2016, vol. 3. Disponível em: <https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=dwarf-fortress>. Acesso em: 22 fev. 2025.

ELECTRONIC LITERATURE ORGANIZATION. Disponível em: <https://eliterature.org/>. Acesso em: 6 mar. 2025.

ELMCIP. **Electronic Literature Knowledge Base**. Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice. Disponível em: <https://elmcip.net/>. Acesso em: 15 jul. 2025.

ELMCIP. **Elmcipit**. Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice. Disponível em: <https://www.elmcip.it/>. Acesso em: 15 jul. 2025.

EPIC GAMES. **Unreal Engine 5**. Unreal Engine, 2022. Disponível em: <https://www.unrealengine.com/pt-BR/unreal-engine-5>. Acesso em: 17 jan. 2025.

ESRB. **The Last of Us Part II**. Entertainment Software Rating Board, s.d. Disponível em: <https://www.esrb.org/ratings/36681/the-last-of-us-part-ii/> Acesso em: 15 dez. 2024.

EHRlich, David. **Neil Druckmann and Halley Gross Open Up About the Biggest Twists of 'The Last of Us Part II'**. IndieWire, 22 jun. 2020. Disponível em: <https://www.indiewire.com/features/commentary/the-last-of-us-part-ii-interview-neil-druckmann-halley-gross-spoilers-1234568597/>. Acesso em: 23 nov. 2024.

ESTEVIÃO, Natália Cristina. **Um estudo sobre arquivos de literatura digital: sistema literário e legitimação**. Tese (Doutorado em Estudos de Literatura) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/20.500.14289/18976>.

EVEN-ZOHAR, Itamar. **Polysystem Studies**. In: Poetics Today, v. 11, n. 1, Duke University Press, Tel Aviv, p. 1-268, 1990. ISSN: 0333-5372. Disponível em: https://www.tau.ac.il/~itamarez/works/books/Even-Zohar_1990--Polysystem%20studies.pdf . Acesso em: 21 jul. 2025.

EVEN-ZOHAR, Itamar. **O sistema literário**. Revista Translatio 4, pp. 22-45. [Marozo, Luis Fernando & Yanna Karlla Cunha trans. Revisão Linguística: Raquel Bello Vazques.], 2013.

FC203. **[Captura da comemoração do *review bomb* em fóruns 1]**. Transformer World 2005, 19 jun. 2020. Disponível em: <https://www.tfw2005.com/boards/threads/the-last-of-us-part-ii.1093579/page-13>. Acesso em: 4 jul. 2025.

FIRST VERSIONS. **Tetris**. 2015. Disponível em: <https://www.firstversions.com/2015/11/tetris.html>. Acesso em: 3 fev. 2025.

FOSTER, Edward M. **Aspectos do romance**. Globo, 4.ed. 2005. ISBN: 9788525039491.

FUCHS, Angelica. **The player's journey: Ludology and Narratology in modern gaming**. Virginia Commonwealth University, 2018. Disponível em: <https://scholarscompass.vcu.edu/etd/5460/> . Acesso em: 3 dez. 2024.

GARRAMUÑO, Florencia. **Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea**. Trad. Carlos Nougué. - Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

GETOMER, James; OKIMOTO, Michael; JOHNSMEYER, Brad. **Gamers on YouTube**: Evolving Video Consumption. Think With Google, jul. 2013. Disponível em: https://www.thinkwithgoogle.com/qs/documents/261/youtube-marketing-to-gamers_articles.pdf. Acesso em: 12 jan. 2025.

GOMES, Viviane F. **A terceira margem do rio – (Guimarães Rosa)**. Youtube, 25 jun. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ueGgMaGtcUw> . Acesso em: 20 set. 2025.

GOODROW, Cristos. **On YouTube's recommendation system**. Youtube Official Blog, 15 set. 2021. Disponível em: <https://blog.youtube/inside-youtube/on-youtubes-recommendation-system/>. Acesso em: 14 fev. 2025.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique C. **GAMERGATE**: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. Mídia E Cotidiano, 11(3), 250-268, 2017. <https://doi.org/10.22409/ppgmc.v11i3.9855>. Acesso em: 10 jan. 2025.

GUINS, Raiford. **Following The Bouncing Ball**: Tennis for Two...at The Strong!. The Strong National Museum of Play, 13 jan. 2017. Disponível em: <https://www.museumofplay.org/blog/following-the-bouncing-ball-tennis-for-two-at-the-strong/>. Acesso em: 3 fev. 2025.

HOHLFELDT, Antonio. **Deus escreve direito por linhas tortas**: O romance folhetim dos jornais de Porto Alegre entre 1850 e 1900. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

IGCOMPANY. **The Sims 1 Gameplay**. Youtube, 18 abr. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LiFQRqIq7FE>. Acesso em: 12 maio 2025.

IMGUR. **[Captura de postagem do Reddit]**. 10 ago. 2020. Disponível em: <https://imgur.com/a/bGB7Wcp>. Acesso em: 27 set. 2024.

INDI. **Procedural Realms**. 1 jan. 2013. Disponível em: <https://proceduralrealms.com/>. Acesso em: 7 abr. 2025.

ITSATOMICHHD. **Haven't played dayz in so long**. Reddit, r/dayz, 2018. Disponível em: https://www.reddit.com/r/dayz/comments/9vxssa/havent_played_dayz_in_so_long_s_o_happy_where_this. Acesso em: 3 ago. 2025.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. 23.ed. São Paulo: Cultrix, 2008.

JENKINS, Henry. **Game Design as Narrative Architecture**. Computer. 44. 2002.

JUUL, Jesper. **Without a goal**. In: Tanya Krzywinska and Barry Atkins (eds): Videogame/Player/Text. Manchester: Manchester University Press, 2007.

KANATA7789. **라오어2처형식**. Twitch, 크랭크_, 2020. Disponível em: <https://clips.twitch.tv/AuspiciousPlausibleMagpiePunchTrees>. Acesso em: 4 jul. 2025.

KIM, Matt. **The Last of Us Part 2 Has Finished Shooting Its Final Scene**. VG247, 17 abr. 2019. Disponível em: <https://www.vg247.com/the-last-of-us-part-2-has-finished-shooting-its-final-scene>. Acesso em: 18 set. 2024.

KOMTURADRIAN. I'm just going to pretend this game doesn't exist. Spoilers in the comments. Reddit, r/TheLastOfUs2, 2020. Disponível em: https://www.reddit.com/r/TheLastOfUs2/comments/hcz6ij/im_just_going_to_pretend_t_his_game_doesnt_exist/. Acesso em: 15 dez. 2024.

LEFEBVRE, Rob. **The Last of Us**. Creative Screenwriting Magazine, 6 ago. 2013. Disponível em: <https://www.creativescreenwriting.com/the-last-of-us/>. Acesso em: 18 set. 2024.

LIT(E)LAT. **Red de Literatura Eletrônica Latinoamericana**. Disponível em: <https://litelat.net/>. Acesso em: 7 jan. 2026.

LUKÁCS, Georg. **A Teoria do Romance**. Trad. José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2000.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. [s.l.] Editora Schwarcz - Companhia das Letras, 2007.

MALLARMÉ, Stephane. **Un coup de dés jamais n'abolira le hasard**. Paris, Nouvelle Revue française, 1914.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital**. Barcelona: Paidós Comunicación, 2005.

MARTENS, Todd. **Inside 2020's most anticipated—and targeted—game: Violence, a virus, an LGBTQ love story**. Los Angeles Times, 18 jun. 2020. Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2020-06-18/the-last-of-us-part-2-writer-halley-gross-westworld>. Acesso em: 15 set. 2024.

MELO, Philippe; PIMENTEL, Clara. **A Campanha de Ódio contra The Last of Us Part II**. In: TRILHA DE CULTURA – ARTIGOS COMPLETOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 21., 2022, Natal/RN. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 428-437. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.226031.

METACRITIC. **The Order: 1886 Reviews - Metacritic**. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/the-order-1886/>. Acesso em: 5 fev. 2025.

METACRITIC. **The Last of Us Part II user reviews**. Metacritic, 2020. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/the-last-of-us-part-ii/user-reviews/?platform=playstation-4>. Acesso em: 21 jun. 2025.

MEYER, Marlyse. **Folhetim: uma história**. Companhia das Letras, 1ª ed., 1996.

MILLER, Joel. **Remake the storyline of The Last Of Us Part II**. Change.org, 21 jun. 2020. Disponível em: <https://www.change.org/p/sony-remake-the-storyline-of-the-last-of-us-part-ii>. Acesso em: 15 dez. 2024.

MINNMAX. **How Meta Killed Ready At Dawn - MinnMax Interview**. Youtube, 10 fev. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=g7t6Wo2IcU8>. Acesso em: 12 mar. 2025.

NAUGHTY DOG. **The Art of the Last of Us Part II**. Digital ed. Milwaukie: Dark Horse Books, 2020.

NERO, Dom. **What Went Into Crafting the Complex Ethics and Thorny Narrative of The Last of Us Part II**. Esquire, 22 jun. 2020. Disponível em: <https://www.esquire.com/lifestyle/a32910275/last-of-us-part-2-narrative-lead-halley-gross-interview/>. Acesso em: 25 set. 2024.

NOVAIS, Guilherme. **CS:GO: como criar e salvar cfg no jogo**. Ge.globo, 9 mar. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/03/09/csgo-como-criar-e-salvar-cfg-no-jogo.ghtml>. Acesso em: 11 jan. 2025.

NYE, Robert. **Fausto**. Hamish Hamilton Ltd, Londres. 1 ed. p. 183, 1980.

OFFLING. **[Diário da personagem Ellie]**. Reddit, r/lastofuspart2, 2021. Disponível em: https://www.reddit.com/r/lastofuspart2/comments/jahue9/anyone_else_saw_this_ive_already_passed_tlou_2/?tl=pt-br. Acesso em: 4 ago. 2025.

OLIVEIRA, Marília Corrêa Parecis de. **A presença do cinema no romance brasileiro: da vanguarda modernista à contemporaneidade**. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São José do Rio Preto, 2023. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/6ee96e12-78f8-4745-9001-1050d6736ba8>. Acesso em: 12 jan 2025.

ONG, Walter. **Oralidade e cultura escrita**. Tradução de Enid Abreu Dobránszky. Campinas: Papyrus Editora, 1998.

O’SULLIVAN, James. **Electronic Literature’s Contemporary Moment: Breeze and Campbell’s “All the Delicate Duplicates”**. 2017. [Electronic Literature’s Contemporary Moment: Breeze and Campbell’s “All the Delicate Duplicates” | Los Angeles Review of Books](https://lareviewofbooks.org/article/electronic-literature-turns-a-new-page-breeze-and-campbells-all-the-delicate-duplicates/). Acesso em 15 dez. 2024.

O’SULLIVAN, James. **Towards a digital poetics: electronic literature & literary games**. Palgrave Macmillan Cham. 2019. ISBN 978-3-030-11310-0.

O’SULLIVAN, James. **Electronic Literature’s Contemporary Moment: Breeze and Campbell’s “All the Delicate Duplicates”**. Los Angeles Review of Books, 7 nov. 2017. Disponível em: <https://lareviewofbooks.org/article/electronic-literature-turns-a-new-page-breeze-and-campbells-all-the-delicate-duplicates/> Acesso em: 15 dez. 2024.

OVÍDIO. **Metamorfoses**. Tradução: Rodrigo Tadeu Gonçalves. [s.l.] Penguin-Companhia, 2023.

PITHON, André. **Disco Elysium: Desprogramando repertórios na fronteira jogoliteratura**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2025.

PENMASTER3000. **The protagonist of Sifu is basically just Shujinko. Lol**. Reddit, 2021. Disponível em: https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/srx6vg/the_protagonist_of_sifu_is_basically_just/. Acesso em: 26 jan. 2025.

PLAYSTATION. **Metal: Hellsinger (PS5)**. PlayStation, 2022. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/games/metal-hellsinger/>. Acesso em: 11 jan. 2025.

PLAYSTATION. **PlayStation Studios**. PlayStation, 2021. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/corporate/playstation-studios/>. Acesso em: 13 set. 2024.

POE, Edgar Allan. **A Filosofia da Composição**. in Poemas e Ensaios. (Trad. Oscar Mendes e Milton Amado). São Paulo: Globo, 1999. 3. ed. revista.

POTBOILER. **28 pixels later**. Itch.io, 2023. Disponível em: <https://potboiler.itch.io/28-pixels-later>. Acesso em: 12 maio 2025.

QUESTING BEAST. **The book with a multiplayer first-person shooter inside**. Youtube, 4 out. 2022. Disponível em: <https://youtu.be/8SiUnqMJEVU>. Acesso em: 3 fev. 2025.

REIS, Pedro. **Media digitais: novos terrenos para a expansão da textualidade**. Revista texto digital, Florianópolis, v. 8, n. 2, jul-dez, 2012. ISSN: 1807-9288. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2012v8n2p256>. Acesso em: 18 maio 2025.

ROCHA, Rejane C. **Contribuições para uma reflexão sobre a literatura em contexto digital**. Revista da Anpoll n° 36, p. 160-186, Florianópolis, jan./jun. 2014.

ROCHA, Rejane C.; SALGADO, Luciana S. **Na galáxia digital, questões sobre literatura e digitalidade**. Bulletin of Hispanic Studies, v. 101, n. 6, p. 505–519, 1 jun. 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.3828/bhs.2024.38>. Acesso em 15 jan. 2025.

ROCHA, Rejane C. **Antologia crítica da literatura digital brasileira**. Tese (Titularidade) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2024.

ROSA, João Guimarães. **Grande Sertão: Veredas**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1956.

ROSA, João Guimarães. **A terceira margem do rio**. In: _____. Ficção completa: volume II. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994, p. 409-413.

ROSE, Mike. **How a mod put three-year-old Arma 2 on top of Steam's charts**. Game Developer, 17 maio 2012. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/business/how-a-mod-put-three-year-old-i-arma-2-i-on-top-of-steam-s-charts>. Acesso em: 8 jan. 2025.

ROLLINGS, Andrew; MORRIS, David. **Game Architecture and Design: A New Edition**. Indianapolis, In: New Riders Publishing. 2004.

SALGADO, Luciana Salazar. **Autoria**. In: Tarefas da edição: pequena mediapédia. Alexandre José Amaro e Castro; et al. Organizado por Ana Elisa Ribeiro, Cleber Araújo Cabral. Belo Horizonte: Impressões de Minas, 2020. ISBN: 978-65-86729-05-4.

SALTZMAN, Mitchell. **Ghost of Tsushima Review**. IGN, 14 jul. 2020. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/ghost-of-tsushima-review>. Acesso em: 4 jul. 2025.

SCHULZ, Chris. **Game review:** Grim Fandango Remastered. The New Zealand Herald, 11 fev. 2015. Disponível em: <https://www.nzherald.co.nz/entertainment/game-review-grim-fandango-remastered/24WN7XHFOYUWGXWFUQ5EV5DYZ4/>. Acesso em: 8 fev. 2025.

SEHENTH. **Arma 2:** Revisitando Takistan - O mapa que definiu uma era!. Youtube, 26 nov. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=nMKfdTfLWrY>. Acesso em: 20 jan. 2025.

SHUMAN, Sid. **O seu guia para o novíssimo PlayStation Plus.** Playstation.blog, 23 maio 2022. Disponível em: <https://blog.br.playstation.com/2022/05/23/o-seu-guia-para-o-novissimo-playstation-plus/>. Acesso em: 20 jan. 2025.

SINGH, Ritu. **15-Year-Old Gamer Breaks 6 Tetris World Records With The Highest Ever Recorded Score.** NDTV, 1 maio 2024. Disponível em: <https://www.ndtv.com/feature/15-year-old-gamer-breaks-6-tetris-world-records-with-the-highest-ever-recorded-score-5566253>. Acesso em: 13 nov. 2024.

SKOTTE, Ketil. **Game On:** A Story Worth Telling - Naughty Dog on The Last of Us: Part II. GameReactor, 9 jun. 2020. Disponível em: <https://www.gamereactor.eu/game-on-a-story-worth-telling-naughty-dog-on-the-last-of-us-part-ii/>. Acesso em: 15 dez. 2024.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT. **PS4.** PlayStation, 2013. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/ps4/>. Acesso em: 25 jan. 2026.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT. **Ratchet & Clank.** PlayStation, 2016. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/ps4/>. Acesso em: 25 jan. 2026.

SPICER, Christian; Druckmann, Neil; Gross, Halley; Margenau, Kurt; *et al.* **Take on me:** Behind Part II. The Official The Last of Us Podcast. 7 de jul. 2020. Disponível em: <https://youtube.com/playlist?list=PLGGVWdJ7ezSelov0aYgsUDFJQrvOyXzB4&si=9ePCzDKBuMmPjdYR>. Acesso em: 18 set. 2024.

STATISTA. **Stardew Valley lifetime unit sales 2022.** Statista, 2025. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/1326529/stardew-valley-lifetime-unit-sales/>. Acesso em: 13 mar. 2025.

STATISTA. **Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 2nd quarter 2025, by age group and gender.** Statista, out. 2025. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/1326529/stardew-valley-lifetime-unit-sales/>. Acesso em: 4 jan. 2026.

STEAM. **Metal: Hellsinger.** Steam Powered Store, 2022. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1061910/Metal_Hellsinger/. Acesso em: 11 jan. 2025.

STONE, Tom. **Como jogar Minecraft.** Minecraft.net, 23 fev. 2017. Disponível em: <https://www.minecraft.net/pt-br/article/how-minecraft>. Acesso em: 16 fev. 2025.

TASSI, Paul. **After 'The Last Of Us Part 2' Insanity, Metacritic Has Changed User Score Submissions.** Forbes, 18 jul. 2020. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/07/18/after-the-last-of-us-part-2-insanity-metacritic-has-changed-user-score-submissions/>. Acesso em: 29 set. 2024.

THE LAST OF US PARTE 2. Desenvolvedora: Naughty Dog. Direção: Neil Druckman, Anthony Newman e Kurt Margenau, EUA: 2020.

TIMMMY8. **The Last of Us Part II: A look back at the major leaks & rumours.** Reddit, 2020. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Games/comments/i81yab/the_last_of_us_part_ii_a_look_back_at_the_major/. Acesso em: 28 set. 2024.

TURI, Tim. **Neil Druckmann Discusses New The Last of Us Part II Details.** PlayStation.Blog, 9 out. 2019. Disponível em: <https://blog.playstation.com/2019/10/09/neil-druckmann-discusses-new-the-last-of-us-part-ii-details/>. Acesso em: 23 nov. 2024.

UNMEMORY (2020). **Patrones & Escondites.** 1ed. Espanha. Jogo Eletrônico.

UTZIG, Ingrid L. de A. **Fic ⇌ livro: fandom e polissistema literário.** Tese (Doutorado em Estudos Literários) – Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2021.

WHITE, Sam. **The Last of Us Part II: how Naughty Dog made a classic amidst catastrophe.** Gentlemen's Quarterly Magazine, 9 jun. 2020. Disponível em: <https://www.gq-magazine.co.uk/culture/article/the-last-of-us-part-ii-neil-druckmann-interview>. Acesso em: 15 set. 2024.

WILSON, Aoife. **"There are games that are just comfort food. This is not one of those": Neil Druckmann on love, hate and The Last of Us Part 2.** EuroGamer, 5 jun. 2020. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/there-are-games-that-are-just-comfort-food-this-is-not-one-of-those>. Acesso em: 25 set. 2024.

WINSWORTH, Ben. **Getting it All Down: Disintegration and Integration in B. S. Johnson's The Unfortunates.** Angles, 2021. Doi: <https://doi.org/10.4000/angles.4322>.