



# TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

## A jornada de aurora na transmídia

*Aurora's journey in transmedia*

Sabrina Ramos Gomes<sup>a</sup>; Wagner Moreira<sup>b</sup>

<sup>a</sup> Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Minas Gerais, Brasil - [sabrinaramosgomes@gmail.com](mailto:sabrinaramosgomes@gmail.com)

<sup>b</sup> Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Minas Gerais, Brasil - [wgnrjs@gmail.com](mailto:wgnrjs@gmail.com)

### Palavras-chave:

Contos de fadas.  
Videogame. Jogos digitais. Child of Light.

### Keywords:

Fairy tales. Video game. Digital games. Child of Light.

**Resumo:** O presente trabalho busca analisar a forma de apropriação feita pelo jogo *Child of Light* das narrativas tradicionais de passagem para vida adulta em seu caráter metafórico e transmidiático. A narrativa do jogo, apresentada em versos, dialoga com alguns contos de fadas, principalmente com *A Bela Adormecida*. Tanto o nome da protagonista, Aurora, quanto sua condição inicial no jogo, a de estar em um sono profundo, remete-nos ao clássico infantil. Sendo assim, para a investigação proposta, pretende-se identificar e analisar as características específicas dos gêneros contos de fadas e videogame, assim como analisar sua estrutura narrativa, temática e elementos que contribuem para a interação leitor-obra nos dois gêneros em questão, a saber: os elementos textuais e paratextuais nos contos de fadas e os relacionados à jogabilidade no videogame. Pretende-se ainda comparar as narrativas, analisando a presença da intertextualidade. Como principal fundamentação teórica desta pesquisa destacamos: os estudos sobre literatura infantil de Peter Hunt; os estudos sobre a estrutura dos contos de fadas de Vladimir Propp; os estudos sobre jogos digitais de Juul, de Murray e de Ryan.

**Abstract:** The present work analyzes the appropriation made by the game *Child of Light* of the traditional narratives of passage into adulthood in its metaphorical and transmedia character. The game's narrative, presented in verse, encompasses some fairy tales, mainly *Sleeping Beauty*; both the name of the main character, Aurora, and her initial condition in the game, that of being in a deep sleep, remind us of the children's classic. Therefore, for the proposed investigation, we intend to identify and analyze the specific characteristics of fairy tale and videogame genres, as well as analyze their narrative structure, themes, and elements that contribute to the reader-work interaction in both genres, namely: the textual and paratextual elements in fairy tales and those related to videogame gameplay. We also intend to compare the narratives, analyzing the presence of intertextuality. As the primary theoretical basis of this research, we highlight the studies on children's literature by Peter Hunt, the studies on the structure of fairy tales by Vladimir Propp, the studies on digital games by Juul, Murray, and Ryan.



## 1 Histórias não são estórias.

A História da humanidade é permeada pelas estórias que contamos. Nos diferenciamos de outros seres com os quais dividimos o planeta também pela nossa capacidade de contar, ouvir e perceber todas essas estórias e metáforas que nos permeiam. E assim como somos diversos assim são nossas Histórias e estórias. Para pensar então a história de *Aurora* em *Child of Light* temos que pensar nas diversidades que atravessam esse conto de fadas digital.

Pensar na História das mídias digitais não deve se restringir ao pensar na História das mídias ou tecnologias do Ocidente, como bem coloca Yuk Hui, em sua obra *Tecnodiversidades*. Para o autor, o desenvolvimento da tecnologia e mídias é diverso e reflete não desenvolvimento de um lado (Ocidente) e subdesenvolvimento de outro (Oriente), mas sim uma diversidade de tecnologias e do próprio pensar a tecnologia. Uma das mídias que mais nos ajuda na compreensão dessa Tecnodiversidade é a indústria do vídeo game, que se desenvolve tanto no Japão quanto nos USA (Estados Unidos da América), mantendo em ambos os lugares características intrínsecas ligadas aos aspectos culturais marcantes de ambas as sociedades.

*Child of Light* é concebido no tensionamento dessas duas vertentes da indústria de jogos. Trazendo uma narrativa europeia de contos de fadas com uma estética oriental de aquarelas e círculos. Apresenta em seu enredo uma princesa ruiva guerreira, que batalha em plataformas típicas dos RPGs (*Role playing game*) japoneses com seus turnos e combates separados do cenário primário de tal forma que até os sons são de pelejas, para nos tirar da realidade idílica do cenário e nos trazer para aridez de uma luta. Jogar *Child of Light* é transitar na tensão de uma indústria tecnodiversa, oriental e ocidental, na qual o dual mistura seus elementos e produz o novo em termos de jogos digitais.

As narrativas fantásticas, míticas, contos de fadas, histórias de princesas e a jornada do galante herói que viaja para terras distantes em resposta a um chamado povoam nosso imaginário de forma sedimentada há tanto tempo que a busca pela origem dessa narrativa se dilui no tempo e nas diferentes vertentes das quais essas histórias se revestem. Narrativas, então, como vemos em Roland Barthes, são parte integrante do que nos define como humanos e como sociedade:

A Narrativa está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história (...). A Narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a Narrativa começa com a história da humanidade, não há, nem nunca houve, em nenhum local, um povo sem narrativa, todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas (BARTHES, 1972, p. 19).

Das narrativas das clássicas histórias lineares dos mitos e contos de fada às modernas desconstruções de Joyce e Guimarães Rosa, detêm em si uma marca basilar, qual seja, o ato de se entrar em um mundo ficcional e ali se entregar ao prazer do texto, fazendo-se um pacto com aquela estória. E durante o tempo em que se estiver envolvido, é preciso crer que esta narrativa é em certa medida real. Sendo assim, as estórias nos levam a esse mundo além do nosso mundo, no qual podemos “brincar” de faz de conta, mesmo não sendo mais crianças, como Umberto Eco nos mostra em trecho de *Seis passeios pelo bosque da ficção*:

Qualquer passeio pelos mundos ficcionais tem a mesma função de um brinquedo infantil. As crianças brincam com boneca, cavalinho de madeira ou pipa a fim de se familiarizar com as leis físicas do universo e com os atos que realizarão um dia. Da mesma forma, ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real (ECO, 2004, p. 93).

O poder de nos emocionar por meio dessas narrativas está justamente na aceitação do “quê” de real presente nas histórias contadas, ouvidas, vistas e experimentadas. Mesmo que a experiência que temos destas aconteça apenas na realidade criada na nossa imaginação. Marie Laurie Ryan, crítica literária americana, discute ao longo de sua produção acadêmica científica, sobre como nós, “leitores”, tanto das novas como das velhas mídias, interagimos com essas estórias e como elas, mesmo as mais simples, detêm o nosso encanto. Encanto esse que se dá justamente na dinâmica da criação de “mundos possíveis” pela leitura, que, para a autora, possibilita “a experiência através da qual um mundo ficcional adquire a presença de uma realidade autônoma e independente da linguagem, povoada por seres humanos vivos” (RYAN, 2001).

Joseph Campbell busca essa origem das narrativas universais heróicas e reforça a universalidade dessas histórias, nas quais o “escolhido” recebe o chamado à aventura, ao explicitar a sua tese do monomito na qual as histórias épicas de uma jornada seguem um padrão, e este é usado pelas mais diversas culturas, pois a ideia de um escolhido especial que luta contra o mal para salvar seu “mundo” faz parte da estrutura prototípica do que

esperamos de mitos e narrativas. Sendo assim, para o autor, temos variantes de um mesmo mito universal de caráter moralista, no qual um protagonista entra em uma jornada para vencer um mal e assim livrar seu mundo do que lhe aflige e receber a recompensa pelos seus atos heroicos.

Além dos estudos antropológicos de Campbell, destacam-se os estudos estruturalistas literários, em especial o trabalho de Vladimir Propp, sobre essas narrativas de caráter universal. Além disso, no campo da psicanálise, veem-se diversos trabalhos com essas histórias, os quais concebem o conto de fadas como uma forma de expressão de arquétipos do inconsciente coletivo. Para esses pesquisadores, mesmo sofrendo adaptações, essas narrativas apresentam estruturas arquetípicas, sendo, portanto, de alcance universal.

No Século XX, com a popularização do cinema, da televisão e o crescimento da indústria cultural no campo do entretenimento, vimos uma enorme onda de obras que usam da estrutura da jornada do herói a fim de atrair o grande público. Destacam-se dentre elas as adaptações do gênero feitas e amplamente divulgadas pelos Estúdios Disney que tornaram os contos de fadas conhecidos por todos. Acreditamos que a existência nos contos de fadas de uma estrutura arquetípica, com a presença do bem e do mal, do herói e da aventura, fez com que esse gênero fosse objeto de muitas releituras e adaptações para outros gêneros e mídias. Já no século XXI, o destaque se dá nas adaptações digitais da jornada do herói como ressalta Murray:

Como Sherazade e Jesus bem sabiam, contar histórias pode ser um poderoso agente de transformação pessoal. As histórias certas podem abrir nossos corações e mudar aquilo que somos. As narrativas digitais acrescentam um novo e poderoso elemento a esse potencial, oferecem-nos a oportunidade de encenar as histórias ao invés de simplesmente testemunhá-las. (MURRAY, 2003, p.166).

Entender que as narrativas tradicionais não são simplórias — mesmo sendo muitas vezes simples — nos ajuda a entender a relação que temos com a jornada do herói e suas adaptações. Nos games, em especial, vale ressaltar que as estórias têm uma proposta diferente do caráter artístico buscado na qualidade da obra literária, como ressalta Freitas:

É fundamental notar a importância da reflexividade nessa relação entre ficção e jogo. Não só a ficção dita as regras, mas também as qualidades ficcionais de um videogame são em amplo grau determinadas pelas qualidades funcionais que elas pretendem codificar, e isso significa que essas ficções frequentemente irão parecer menos que reais (TAVINOR, 2009). Portanto, antes de criticar a

narrativa de um videogame como rasa, pueril ou em algum outro aspecto inferior às histórias narradas por mídias como o cinema, o teatro e a literatura, devemos entender que, nos *games*, ela desempenha um papel especial (FREITAS, 2015, p. 64, 65).

Afinal, a existência e a resistência dessas narrativas que se transportam pelo tempo e pelos diferentes formatos e suportes nos levam a compreender por que, seja o leitor, seja o espectador ou seja o jogador, ainda se emocionam, independente do caráter clichê envolvido na obra ou da sua qualidade plástico-poética.

## 2 Lemúria não é a Áustria

A maioria dos videogames apresenta mundos ficcionais. *Child of Light* não foge desse modelo, apresentando um mundo imaginário chamado “Lemúria”. Fiel à tradição narratológica à qual se filia, ainda que com ressalvas, Ryan defende esse valor dado nos videogames à construção de mundos ficcionais como sinal de que a abordagem mais apropriada para o estudo do meio passa pela metáfora do texto como mundo, e não do texto como jogo. Esta última, para ela, fundamenta-se em uma semelhança superficial entre as regras dos jogos e dos textos literários, quando haveria diferenças cruciais entre os modos de operação dos dois meios: “se todo texto cria suas próprias regras, o leitor aprende o código no processo de jogar. Isso contrasta com a situação comum do jogo, na qual o jogador deve aprender as regras antes de entrar no campo de jogo.” (RYAN, 2001, p. 182, tradução nossa). Entretanto, como nota Freitas (2015), os jogos digitais diferenciam-se dos esportes e da maioria dos jogos não-eletrônicos justamente nesse aspecto, pois envolvem, como nos textos literários, um aprendizado das regras durante o jogo, algo que já havia sido notado por Juul (2005), que via nisso uma pista da interconexão entre mundo ficcional e regras do jogo:

Em videogames, as regras são inicialmente ocultas do jogador – isso significa que é mais provável que o jogador tenha de usar o mundo do jogo para fazer inferências sobre as regras. De fato, o jogador talvez precise de um mundo ficcional para entender as regras (JUUL, 2005, p. 176, tradução nossa).

Essa relação intrínseca entre ficção e regra, que Juul assinala como uma mera curiosidade, é assumida aqui como uma qualidade fundamental do meio videogame. Sendo assim, podemos tomar como pressuposta a ideia de que o universo ficcional similar aos contos de fadas tradicionais apresentado em *Child of Light* ajuda o jogador a compreender o

*gameplay* – algo necessário para a progressão da narrativa da fábula. Consta na sinopse do jogo:

“Aurora, a filha do Duque está morta... no entanto, ela vive. Junte-se a Aurora na travessia do misterioso reino de Lemúria, em sua cruzada para retornar para casa. Ajudada por Igniculus, o vagalume, Finn, o Capilli, e muitos outros, ela deve derrotar a Rainha da Noite, que roubou o sol, a lua e as estrelas.”<sup>1</sup> (tradução nossa).

Essa descrição parece familiar aos jogadores, afinal faz referência a um enredo não muito diferente da maioria das aventuras nas quais o protagonista se encontra perdido em um lugar estranho e em uma situação não convencional (Fig. 1). Este gênero segue, por tradição, um modelo de certa forma predeterminado. *Child of Light* é facilmente encaixado no modelo estruturalista criado por Propp (2006), que mostra como os “contos folclóricos” apresentam uma linha narrativa comum, que contém as mesmas “etapas”.

**Figura 1** – Aurora desperta em Lemúria



Podemos reconhecer várias dessas etapas em *Child of Light*, ainda que elas não sigam exatamente a mesma ordem descrita por Propp. O jogo inicia, por exemplo, com uma situação de *Afastamento*, quando Aurora, após a morte da mãe e o novo casamento do pai, entra em um sono profundo e desperta longe de casa, no mundo de Lemúria. Tanto o

<sup>1</sup> Texto original extraído da página em que o jogo se encontra à venda no website Steam. Disponível em: <http://store.steampowered.com>. Acesso em: 12 de dez. 2020.



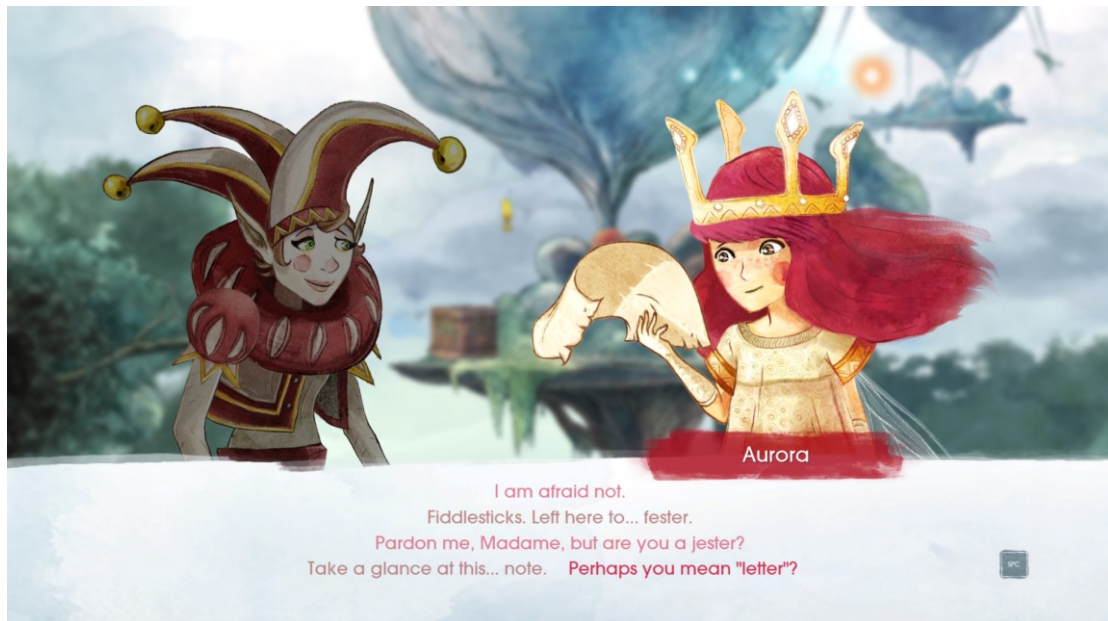
vaga-lume Igniculus quanto a Senhora da Floresta desempenham a chamada **Função do Doador**, ao atribuir à menina primeiro a missão de resgatar a Senhora e, em seguida, recuperar a lua, o sol e as estrelas, que foram roubados pela vilã Umbra. Aurora encontra uma espada presa em uma pedra, em uma cena que poderia ser descrita como a **Recepção do Objeto Mágico**, e passa por duas Transfigurações, tornando-se uma adulta e a princesa de Lemúria, antes de obter sua Vitória diante da rainha má e a Reparação do reino de Lemúria.

O modelo estrutural dos contos de fada se faz presente até hoje nas mídias e em especial nas mídias eletrônicas. É fácil distinguir, não apenas em *Child of Light*, como também em muitos outros jogos de aventura, a presença desse modelo típico dos contos de fada, como aponta Ryan:

Atualmente, o repertório temático e estrutural de interatividade ontológica/interna é bem limitado. Jogos de aventura e RPG implementam o enredo arquetípico que foi descrito por Joseph Campbell e Vladimir Propp: a jornada do herói através de uma terra repleta de vários perigos para derrotar forças malignas e conquistar um objeto desejado. O principal desvio do arquétipo é que o herói pode perder, e que a aventura nunca acaba. Na maioria dos jogos de ação, esse arquétipo é ainda mais estreitado para um padrão que suporta diversidade de guerras a competições de esportes e a mitos religiosos, o que pode ser chamado da luta do bem (eu) contra o mal (o outro) para a dominação do mundo. Como no caso de Propp e seu *corpus* de contos de fada russos, jogos individuais diferem uns dos outros de forma concreta por meio da temática que ilustra a estrutura arquetípica. (RYAN 2001, tradução livre).

Entretanto, isso não necessariamente deve ser visto como um aspecto negativo. A previsibilidade narrativa pode ser, em parte, desejável, como ressalta Eco: “O processo de fazer previsões constitui um aspecto emocional necessário de leitura que coloca em jogo esperanças e medos, bem como a tensão resultante de nossa identificação com o destino dos personagens” (ECO, 2010).

A narrativa linear e previsível de *Child of Light* vem acompanhada de um visual que remete ao universo dos livros infantis de contos de fada, apresentando imagens aquareladas em tons não muito quentes (Fig 2). As *cutscenes* também remetem a um livro infantil ao apresentarem imagens não animadas com uma narração pausada para dar o tempo ao leitor de apreciar o conteúdo textual não convencional.

**Figura 2** – A referência visual ao livro infantil, linguagem poética em *Child of Light*

A linguagem do jogo também merece destaque, pois a interação verbal entre os personagens se dá por meio de texto em versos rimados, lembrando uma narrativa de poetas que narram de forma ritmada os feitos dos homens da nobreza. Além disso, como afirma o estúdio criador do jogo, *Child of Light* é um poema épico jogável. O jogador por meio da interação com essa história experimenta uma homenagem às narrativas de tradição oral que, pelo uso do ritmo das rimas, instiga os ouvintes a acompanhar os feitos dos seus heróis. Essa escolha dos desenvolvedores não é ingênua e permeia um movimento do mercado de games, em especial o *indie*, de oferecer uma experiência estética diferenciada, que foge ao padrão dos jogos mais tradicionais. *Child of Light* convoca o jogador cansado de atirar em soldados a interagir com um mundo encantado, poético, belo, relaxante, que até na escolha do tipo de linguagem estipula um ritmo leve e mais lento do jogar, o que permite mais tempo para se refletir nas escolhas oferecidas pelo jogo.

As cartas, chamadas *confissões*, que flutuam pelo céu de Lemúria também apresentam poemas, que narram as histórias dos tempos passados e a lenda dos descendentes de Aurora e das vilãs. Além disso, os nomes das personagens e da terra são referências lendárias e históricas: Lemúria era continente mítico que supostamente existia entre a Austrália e a África; já os nomes Umbra, que vem do latim “escuro” ou “nebuloso”, e Aurora, que significa “amanhecer”, mostram a dicotomia entre a escuridão e a luz, o bem



e o mal. O embate entre as duas personagens representa a conquista do sol da manhã perante a noite com a chegada da aurora.

A trilha sonora do jogo é demarcada pela música melancólica que permeia a exploração dos cenários e muda durante as batalhas, adquirindo um teor mais dramático. Somente nas *cutscenes* é que o jogo apresenta narrações com som e essas nos remetem a uma mãe contando uma história de ninar, pausada e delicadamente, para sua criança. As interações entre os personagens possuem diálogos apenas textuais e não são vocalizadas, abrindo mais espaço para o exercício da imaginação de quem joga.

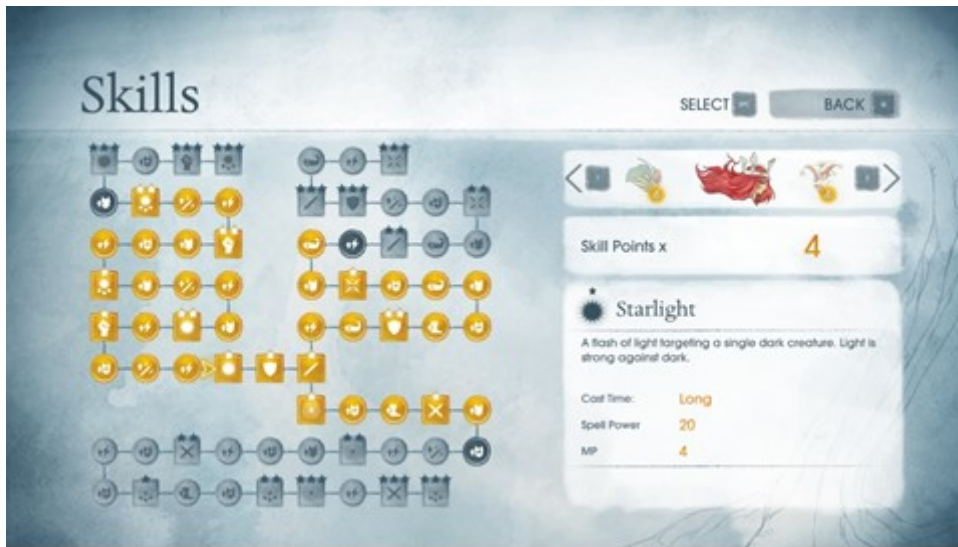
Os RPGs “de turno” como *Child of Light* caracterizam-se por combates baseados em turnos: a personagem é transportada do cenário labiríntico onde se dá a exploração e a progressão do jogo para outro, onde, acompanhada de um companheiro, troca golpes, em turnos mais ou menos alternados, com um número variável de inimigos. Nesse jogo, existe a possibilidade do jogador evitar ou escolher as batalhas, pois os adversários são avistados antes da luta e podem ser driblados, com exceção dos inimigos-chefes (*bosses*) e outros antagonistas importantes para a progressão da campanha. Na cena de batalha (Fig 3), o diferencial está na barra na parte inferior da tela que marca o tempo para a próxima ação de cada personagem, o que torna a ordenação dos turnos do combate mais clara para o jogador do que em outros jogos desse tipo. É também interessante ressaltar o quão visual e fácil é o *menu* de ação dos personagens nas lutas, sendo as ações como magia ou ataques simples, encontradas no botão de Agir (representado visualmente por duas espadas cruzadas), e as poções representadas por imagens de frascos, etc. Assim, o jogador, mesmo não sendo proficiente em leitura textual, pode reconhecer os ícones e entender o que fazer.

**Figura 3** – Cena de luta em *Child of Light*

O sistema de magias e poderes também não é complicado, pois a percepção de que um determinado poder é a arma para se combater certo inimigo segue uma ordem lógica e, se o jogador não quiser ler os tutoriais ou “a ajuda” do jogo, pode intuitivamente descobrir o que é mais forte ou fraco contra cada tipo de inimigo. Essa facilidade do sistema de batalhas torna o jogo mais acessível para todos, inclusive para crianças que não têm proficiência em leitura para compreender a funcionalidade lúdica. Além disso, o fato de que as imagens ilustrativas das magias seguem representações simbólicas universais (chama para fogo, gota d’água para água e assim sucessivamente) gera certa familiaridade por associação com o sistema de batalha do jogo. O vaga-lume Igniculus também ajuda na batalha recolhendo os “desejos” (pontos luminosos e brilhantes no cenário que se parecem com frutos) para recuperar a vida dos personagens ou mesmo atrasar a vez dos inimigos, sem fazer uso de um turno de ação.

Ao fim de cada batalha, a personagem recebe pontos de experiência que servem para que o jogador escolha quais habilidades os personagens desenvolverão ao longo do jogo. Os símbolos comuns como um coração para vida ou um braço dobrado para força são também facilitadores para a compreensão de um jogador iniciante acerca das variáveis envolvidas (Fig. 4).

Figura 4 – Tela de habilidades



### 3 Aurora não é Philip

Aurora é a filha da Luz, princesa da Lemúria, a menina da Áustria, a salvadora dos povos mágicos e a vitoriosa contra a escuridão que consome a terra. Uma heroína solitária. Uma menina que vira mulher, uma guerreira que com a espada na mão demonstra compaixão pelos inimigos, empatia pelos diferentes, não dependendo de um Príncipe Philip, como sua contraparte nos contos tradicionais, para concluir a sua jornada. *Child of Light* é protagonizado por essa personagem (Fig. 5) que diferentemente da grande maioria das princesas toma a rédea da sua própria história e realiza a jornada do herói no papel da protagonista, o que a difere da grande maioria dos contos de fada tradicionais. No entanto, a diferença reside muito mais no gênero da protagonista do que na narrativa. Aurora, como um bom herói mítico, põe a tristeza da solidão de lado, encontra sua espada mágica, e segue em sua jornada de voar pelos céus em busca do Sol e da Lua.

O design da personagem, do cenário e dos seus companheiros, elucida o caráter de luz de Aurora. O uso de aquarelas —, mas não as típicas ocidentais e, sim, as japonesas — reforçam a dicotomia das cores luminosas e fortes da princesa dos tons terrosos e pastéis das terras de Lemúria, cobertas pelas brumas de Umbra. O padrão ondulante dos cabelos ruivos da personagem se destaca no cenário, e é impossível não ver Aurora. A arte de Yoshitaka Amano (Fig 5), artista japonês responsável por design de personagens famosos da série *final fantasy*, realça a mistura artística da obra e da personagem

Maurren Murdock, em seu livro intitulado *a jornada da heroína*, versa sobre como a jornada do herói não necessariamente é a mais adequada para personagens femininas. No entanto, se concordarmos que tanto a jornada do herói, quanto a jornada da heroína surgem de observações e experiências no processo de se jogar, seria desonesto pegar essas observações e experiências pré-existentes para forçar realidades que corroborem uma “fórmula”. Neste sentido, aqueles que criticam a teoria do herói/heroína teriam razão em fazê-lo.

A heroína atravessa o limiar, deixa a segurança da casa dos pais e parte em busca de si mesma. Ela aventura-se pelas montanhas e vales, avança pelos rios e correntes, atravessa desertos e florestas e entra no labirinto para encontrar seu próprio centro. Pelo caminho, ela conhece ogros que a enganam por becos sem saída, adversários que desafiam sua destreza e determinação, e obstáculos que ela deve evitar, delimitar ou superar. Ela precisa de uma lanterna, muita corda e toda a sua perspicácia para trilhar esta jornada (MURDOCK, 1990, p. 954)

Aurora, então, mesmo seguindo o protótipo da jornada do herói, transitando pelas partes cabíveis da estrutura, não deixa de ter seu lado feminino, e promovendo uma variação cabível no processo tanto da jornada do herói quanto da heroína como vemos em Vogler. Ainda nesse sentido, pode-se dizer que:

[a jornada do herói] é o reconhecimento de um belo modelo, um com princípios que regem a conduta da vida e do mundo das narrativas, da mesma forma que a física e a química governam o mundo físico. É difícil evitar a sensação de que a Jornada do Herói existe em algum lugar, de alguma forma, como uma realidade eterna, uma forma ideal platônica, um modelo divino. A partir desse modelo, versões infinitas e extremamente variadas podem ser produzidas, cada qual reverberando o espírito essencial da forma (VOGLER, 2015, p.16).



Figura 5 – Arte conceitual da personagem feita por Yoshitaka Amano



Para finalizar esse raciocínio, infere-se, com Vogler, que “ a Jornada do Herói vem sendo criticada por ser a corporificação da cultura do guerreiro, dominada pelo gênero masculino” (VOGLER, 2015,). Todavia, pode-se perceber em *Child of Light* que há uma busca por uma expressão diferenciada ao se dirigir o poder e o protagonismo do jogo para uma figura feminina que busca compreender o seu processo de maturidade por meio de uma viagem bélica que faz aparecer um lugar de representação da mulher que rompe com a tradição patriarcal hegemônica no ocidente:

“Nesse sentido, seria urgente o deslocamento do pensamento hegemônico e a resignificação das identidades, seja de raça, gênero, classe para que se pudesse construir novos lugares de fala com o objetivo de possibilitar voz e visibilidade a sujeitos que foram considerados implícitos dentro desta normatização hegemônica” (RIBEIRO, 2017, p. 43).

Observando o pensamento de Ribeiro (2017), deve-se compreender que a tensão plástica e poética está intimamente associada à tensão social e política nesse jogo. E, ao se vivenciar esse espaço de entretenimento, o jogador exercita a possibilidade de um mundo diferente do qual habita, podendo problematizar a sua realidade no extracampo lúdico de maneira crítica.

#### **4 O jogo não é livro**

A análise de *Child of Light* nos leva a concluir que os contos de fadas, mesmo os inseridos em novas mídias como este jogo, não precisam perder suas características intrínsecas. E essas características, tais como linearidade e simplicidade da estrutura textual, não representam uma inferioridade da obra. Ao pensarmos em *Child of Light* como um conto de fadas que conta a jornada de uma garota em busca da maturidade vemos que, apesar de sua previsibilidade, a obra tem valor significativo como entretenimento, como exercício social e político. A ficção, afinal, tem uma função em nossa sociedade, mesmo quando considerada menos sofisticadas, como ressalta Eco:

E, assim, é fácil entender por que a ficção nos fascina tanto. Ela nos proporciona a oportunidade de utilizar infinitamente nossas faculdades para perceber o mundo e reconstituir o passado. A ficção tem a mesma função dos jogos. Brincando as crianças aprendem a viver, porque simulam situações em que poderão se encontrar como adultos. E é por meio da ficção que nós, adultos, exercitamos nossa capacidade de estruturar nossa experiência passada e presente (ECO, 2004, p.137).

Por fim, podemos ver que as narrativas ficcionais, estejam elas inseridas em antigas ou em novas mídias, têm o poder de nos influenciar, emocionar e conseqüentemente, nos auxiliar a formar a nossa opinião. A metáfora da jornada do herói permeada por suas diferentes roupagens e inserida em novas mídias ainda é capaz de instigar questionamentos e despertar a imaginação tanto do jogador quanto do leitor. E o que, às vezes, é visto como sinal de um caráter superficial da narrativa dos games, como o uso de arquétipos e estereótipos, também pode ser considerado uma estratégia para facilitar o contato do jogador com um novo mundo, no qual ele deve tomar decisões e ali estabelecer



seu contato imaginário com esse novo universo ficcional. Por outro lado, não há razões para estranhar, ou mesmo para exaltar de maneira desproporcional, uma suposta novidade técnica nessa interface entre o meio digital e os contos de fadas. Afinal, é típico da literatura voltada para crianças e jovens um certo caráter de vanguarda, pois, em sua busca pelo encantamento do leitor, ela nunca teve medo de abraçar o novo, como ressalta Hunt:

A literatura infantil, talvez de forma mais óbvia que outras formas literárias, desde o início fez parte disso – adaptando, refazendo, absorvendo – e foi movida simultaneamente por criatividade, interesse e mercantilismo. Os livros-ilustrados na segunda metade do século XX se tornaram sede de alguns dos trabalhos mais complexos, experimentais, polifônicos e com multi-referências do universo textual (HUNT, 2011, p. 288).

*Child of Light* busca ser um conto de fadas do século XXI, pois alia uma das mídias de vanguarda, o videogame, com a tradição dos contos de fada. A própria UBISOFT Montreal, desenvolvedora do jogo, buscou em seu produto referenciar a literatura infantil, ao criar um jogo que, na grande maioria de seus aspectos, procura aparentar-se com um livro ilustrado de contos de fadas. É importante compreendermos essa referência não como uma falência criativa por parte dos desenvolvedores do jogo, e sim como uma estratégia intertextual conscientemente assumida. Do mesmo modo, não devemos tratar a previsibilidade que resulta dessa interface entre game e contos de fadas como um efeito negativo indesejável, mas como um pré-requisito para a compreensão das regras do jogo e do funcionamento de seu mundo ficcional. Murray (2003) já notava nessa reiteração de padrões narrativos um possível caminho para o desenvolvimento expressivo dos videogames:

A natureza padronizada do ato de contar histórias faz com que ela seja especialmente apropriada para o computador, feito para modelar e reproduzir padrões de todos os tipos. Mas ninguém gostaria de ouvir uma história que fosse um mero arranjo mecânico de padrões. De que modo podemos dizer ao computador quais deles usar e como eles devem ser usados? (MURRAY, 2003, p. 180-181).

Entretanto, a autora acreditava que a resposta seria uma espécie de bardo automático, um programa capaz de traduzir a estrutura de Propp em um algoritmo gerador de enredos narrativos, e que operaria – como faziam os bardos da tradição oral – a partir de um repertório de fórmulas, acontecimentos e personagens padronizados. O que *Child of Light* nos mostra, entretanto, é que recorrer à referência e à padronização tem outras funções e finalidades. Ao evocar um repertório narrativo universal que inclui princesas, bruxas,

reinos encantados, donzelas que despertam de longos sonos e espadas que são retiradas de pedras, *Child of Light* não visa facilitar o trabalho de construção de uma narrativa coerente por parte do computador, mas sim do jogador. Trata-se de uma admissão de que o processo narrativo só se conclui na imaginação do leitor, local onde, afinal, esse conjunto de imagens, textos e sons que compõem o jogo se tornam um “mundo” de afecções.

*Child of Light* traz ao leitor-jogador o prazer dos textos e de mundos conhecidos de forma antropofágica, mistura diversos mitos, contos de fada e lendas a fim de criar um ar de familiaridade deste universo. No entanto, o jogo inova, ao escolher uma menina/mulher como protagonista trazendo à jornada do herói um caráter feminino e dialogando com a jornada da heroína sem ao mesmo tempo ser essa jornada em si. Os desenvolvedores do jogo novamente realizam esse movimento antropofágico, dando um protagonismo feminino a uma jornada tão fortemente marcada pelo masculino. Aurora soluciona seus conflitos como herói épico, sem, no entanto, perder a ternura. O desfecho da jornada da princesa neste jogo perpassa os anseios de salvar seu povo e o de Lemúria, e destruir o mínimo possível em seu caminho, inclusive resultando em momentos no qual a protagonista busca a conciliação ao invés de luta. Por fim, estamos falando de um *game* e o jogador espera seu confronto épico com Umbra e espera salvar tanto a Áustria como Lemúria por meio da derrota da vilã.

Aurora derrota Umbra e salva a todos como esperado, fechando o ciclo da jornada do herói. O jogo não inova no fim e dá ao jogador o esperado, mas pensando bem, o mais importante é a jornada e não o seu desfecho. *Child of Light* nos dá uma jornada mágica, visual e sonoramente agradável e nos provoca pensar em como as garotas podem salvar o dia, a Áustria e a Lemúria e principalmente um jogo de ser apenas o velho clichê.

## REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. *Deusas: Os mistérios do Divino Feminino*. São Paulo: Palas Athena, 2015.

- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- FREITAS, Filipe Alves de. *A Poética do Vídeo Game: Um estudo do potencial estético dos jogos digitais casuais*. Belo Horizonte: UFMG, 2015. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.
- HUI, Yuk. *Tecnodiversidade*. São Paulo: Ubu Editora, 2020.
- HUNT, Peter. *Crítica, Teoria e Literatura Infantil*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- JUUL, Jesper. *Half Real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- MURDOCK, Maureen. *The heroine's journey*. Boulder, Colorado: Shambhala Publications, 1990. Kindle Edition.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- RIBEIRO D. O que é lugar de fala? Belo Horizonte: Letramento; 2017.
- RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001.
- RYAN, Marie-Laure. *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*. *Game Studies*. Vol 1, N 1, jul. 2001. Disponível em <<http://gamestudies.org/0101/ryan/>> Acesso em dezembro de 2015.
- VOGLER, C. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: Aleph, 2015

**Sabrina Ramos Gomes** ([sabrinaramosgomes@gmail.com](mailto:sabrinaramosgomes@gmail.com)) - Bacharel em Letras Tecnologias da Edição pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG). Mestre pelo Programa de Estudos de Linguagem do CEFET/MG, atualmente pesquisa o uso de jogos digitais no ensino da língua inglesa. Tem interesse nas áreas de recursos digitais para ensino de LE, jogos digitais, experiências alternativas de ensino, ensino fora de sala de aula, materiais didáticos digitais, novas tecnologias em comunicação.

**Wagner Moreira** ([wgnrjs@gmail.com](mailto:wgnrjs@gmail.com)) - Doutor em Literaturas de Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (2005). Realizou Pós-Doutorado na Faculdade de Letras da UFMG em 2009. É professor do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG), onde atua como membro permanente do Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagens e como professor no Curso de Letras - Tecnologias da Edição. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em literatura contemporânea de língua portuguesa; e em processos de edição.

#### **Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?**

GOMES, Sabrina Ramos; MOREIRA, Wagner. A jornada de aurora na transmídia. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 18, n. 1, p. 78-95, 2022.

#### **Contribuição de autoria**

Sabrina Ramos Gomes: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Wagner Moreira: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

#### **Financiamento**

Não se aplica.

#### **Consentimento de uso de imagem**

Figura 1 – Aurora desperta em Lemúria.

Figura 2 – A referência visual ao livro infantil, linguagem poética em Child of Light.

Figura 3 – Cena de luta em Child of Light.

Figura 4 – Tela de habilidades.

Figura 5 – Arte conceitual da personagem feita por Yoshitaka Amano.

#### **Aprovação de comitê de ética em pesquisa**

Não se aplica.

#### **Licença de uso**

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

#### **Histórico**

Recebido em: 03/09/2021

Aprovado em: 21/02/2022