

A POESIA ÉPICA EM *CHILD OF LIGHT*: O JOGO COMO EPOPEIA DIGITAL

Adriano Carlos Moura¹
Olair Muniz Barreto Neto²

DOI: <https://doi.org/10.34019/1983-8379.2023.v16.42089>

RESUMO: O jogo eletrônico está presente no cotidiano de muitas crianças, adolescentes, jovens, até mesmo adultos, que mantêm com o ato de jogar, predominantemente, uma relação de entretenimento e, em outros casos, de competitividade ou atividade econômica. Em inúmeros casos, sobretudo nos jogos do gênero RPG (*roleplaying game*), o elemento narrativo predomina em relação à parte estrutural. O presente trabalho tem por objetivo analisar o jogo eletrônico *Child of Light* e compará-lo à epopeia *Odisseia*, de Homero, identificando as características temáticas e formais da epopeia comuns entre essas duas obras. A comparação se dará com a intenção de definir tal jogo como uma epopeia digital e, desta maneira, propor seu uso como um recurso para o ensino de literatura na Educação Básica. Em termos teóricos, a pesquisa se ancora em estudos da teoria literária, mídia, jogo, especialmente nos conceitos de intermedialidade segundo Irina Rajewsky (2012), e nos de épico e epopeia segundo Aristóteles. Em termos metodológicos, é de caráter bibliográfico quanto ao procedimento.

Palavras-chave: *Child of Light*; intermedialidade; jogos eletrônicos; literatura; *Odisseia*.

ABSTRACT: The electronic game is present in the daily life of many children, adolescents, young adults and adults, who keep with the act of playing, mainly, a relation of entertainment and, in some other cases, of competitiveness or economic activity. In many cases, especially on games of the RPG (*roleplaying game*) genre, the narrative element prevails over the structural part. The present research has the objective of analyzing the electronic game *Child of Light* and comparing it to the epopee *Odissey*, by Homer, identifying the thematic and formal characteristics of the epic genre, more specifically the epopee, common to both works. This comparison will be made with the intention of defining the game as a digital epopee and thus, propose its use as a resource for the teaching of literature in Basic Education. In theoretical terms, the research grounds itself on studies of literary theory, media, games, especially the concepts of intermediality on Irina Rajewsky (2012); and epic and epopee on Aristotle. In methodological terms, its procedure is bibliographic.

Keywords: *Child of Light*; electronic games; intermediality; literature; *Odissey*.

¹ Mestre em Cognição e Linguagem (Uenf), doutor em Estudos Literários (UFJF), professor de Literatura da graduação e pós-graduação do IF Fluminense, Brasil. E-mail: adriano.moura@iff.edu.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1472-6964>.

² Graduado em Letras (Português e Literaturas) pelo Instituto Federal Fluminense *campus* Campos Centro, Brasil. E-mail: olairmbneto@outlook.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1360-4159>.

Introdução

Com o passar dos anos e o desenvolvimento da tecnologia, em inúmeros campos, facilitadores da vida humana nos vêm sendo apresentados. Entre eles, temos, por exemplo, aplicativos de táxi, supermercados autônomos, dispositivos capazes de controlar todos os aparelhos de uma casa por meio da Internet, os quais podem ser ativados com um simples comando de voz. Em meio às diversas mudanças que se tem visto, há também aquelas que ocorrem no mundo dos jogos eletrônicos.

Desde o surgimento do primeiro console de *videogame*, no ano de 1972, inúmeras mudanças e avanços se deram na área, os quais causaram alteração na experiência dos jogadores, aumentando a gama de possibilidades desses jogos. Uma vez que eles não são mais meramente estruturais, passaram a compor narrativas e agora abordam inúmeros temas.

Com a popularização tanto dos consoles – os aparelhos que reproduzem os jogos eletrônicos – quanto dos computadores, *tablets* e aparelhos celulares, a quantidade de jogos lançados a cada mês, em plataformas distintas, é quase incontável. Entre eles, encontra-se *Child of Light*, jogo de RPG (*roleplaying game*) lançado no ano de 2014 pela desenvolvedora canadense Ubisoft Montreal, e objeto desta pesquisa.

O jogo se passa em Lemuria, reino encantado onde Aurora, uma princesa da Áustria – e protagonista da história – acorda. As terras de Lemuria, antes conhecidas por sua luz, encontram-se sob o jugo de Umbra, Rainha das Sombras, que lançou o reino na escuridão. No decorrer do jogo, Aurora encontra vários aliados, os quais a ajudam a combater os lacaios da Rainha para recuperar as estrelas, o sol e a lua, de maneira a restaurar o reino à sua antiga paz. Aurora descobre-se uma heroína, salva vilas, cidades e seus habitantes, combate, por fim, a grande vilã, mas seu maior objetivo é conseguir retornar para casa, onde seu pai está.

O grande diferencial de *Child of Light* em relação aos outros jogos do gênero RPG é a maneira pela qual os diálogos e a narrativa se dão: os habitantes de Lemuria comunicam-se apenas por meio de frases rimadas, com diálogos em verso e, entre capítulos – os quais encerram etapas específicas do jogo –, surge a voz de uma narradora, que, também por meio de rimas, conclui a fase atual e preludia os acontecimentos vindouros.

Em razão da narrativa imanente ao jogo, este trabalho parte da hipótese de que, por meio da comparação da linguagem do jogo com a da literatura, é possível aproximar o *interator*, isto é, o jogador-leitor, da linguagem literária, mais especificamente das características do gênero épico presentes na obra. Desta maneira, pretende-se propor que o jogo seja também “lido”, em vez de apenas jogado, e utilizado como recurso de ensino, a fim de contribuir para o desenvolvimento do interesse dos estudantes pela leitura.

Para atender a esta proposta, buscar-se-á, no campo metodológico, a comparação entre características da epopeia em *Child of Light* e em *Odisseia*, de Homero, bem como a revisão bibliográfica de textos nos campos tanto da teoria da literatura quanto da intermedialidade e das tecnologias.

O gênero épico, em razão de sua complexidade formal, bem como das especificidades de sua linguagem, é, por vezes, relegado a uma posição de “literatura difícil”. Isto se comprova

pela produção massiva de versões simplificadas e em prosa dos poemas épicos, a fim de facilitar a compreensão. Como uma alternativa a esse movimento, este trabalho se propõe a mostrar as características da forma, bem como as temáticas, de um poema épico e, por meio da comparação com o jogo, propor uma aproximação intermediária que não apenas auxilie no ensino, mas que instigue, por meio do lúdico, a leitura das epopeias.

Tal proposta parte da visão de que os jogos, em razão de sua natureza, são potências de emoções positivas, o que, acredita-se, pode facilitar na abordagem pedagógica de um jogo – ainda que ele não tenha sido desenvolvido com a finalidade de ensinar – sem prejudicar, na experiência, sua fruição, tal como se espera de uma obra literária.

1. O jogo eletrônico e *Child of Light*

Inúmeros teóricos elaboraram definições de jogo que abarcam a prática de jogar em diversos escopos. Ranhel (2009) traz que estudiosos como Huizinga, Caillois, Suits, Crawford, Kelley, Salen & Zimmerman e Avedon & Sutton-Smith enveredaram-se na busca por definir o que os jogos de fato são. Nesta pesquisa, entretanto, a perspectiva de Juul (2003) se faz indispensável para o entendimento das características que classificam uma atividade como um jogo, o que, por sua vez, nos aproxima do objetivo principal desta seção: entender o que é o jogo eletrônico.

De acordo com Ranhel, com base nos postulados dos autores supracitados, Juul traça sua definição de jogo com apenas seis pontos. Para ele, um jogo é:

[...] um sistema formal baseado em regras, com um resultado variável e quantificável, no qual diferentes resultados são atribuídos por diferentes valores, o jogador empenha esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se vinculado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis (Juul, 2003, p. 40 *apud* Ranhel, 2009, p. 12).

Assim sendo, de acordo com o autor, para ser classificada como um jogo, determinada atividade tem de, impreterivelmente: ser baseada em regras bem definidas; ter resultados quantificáveis e variáveis; ter seus resultados valorizados, quer sejam positivos ou negativos; apresentar esforço do jogador no sentido de vencer ou evitar a derrota; vincular emocionalmente o jogador ao resultado obtido; ter consequências negociáveis, isto é, podendo ou não ter consequências na vida real.

De acordo com os postulados de Juul, portanto, *Child of Light* é um jogo, uma vez que cumpre com todos os seis pré-requisitos classificatórios. As regras são fixas, embora implícitas, uma vez que são parte da programação do jogo; os resultados são quantificáveis e variáveis, pois, controlando Aurora, o jogador tem a oportunidade de se preparar previamente para os confrontos, adquirindo novos níveis de personagem e mais habilidades que facilitam os desafios, os quais podem resultar em vitória ou derrota; tem seus resultados valorizados, já que, se o jogador não preparar a personagem (e seu grupo) de forma apropriada, utilizando os itens

e feitiços corretos, suas chances de vitória frente aos desafios são reduzidas, ao passo que um jogador que prepara bem o grupo está pronto para todas as possibilidades; apresenta esforço do jogador no sentido de vencer ou evitar a derrota, o que se enquadra na explicação anterior, uma vez que os conflitos não variam em dificuldade – depende apenas do jogador estar pronto para eles ou não; vincula emocionalmente o jogador ao resultado obtido, pois a consequência única de uma derrota em combate é o *game over*, ou fim de jogo, implicando uma nova tentativa a partir de um ponto anterior do jogo, acontecimento frustrante; tem consequências negociáveis, pois jogar o título da Ubisoft não causa nenhuma consequência na vida real.

A classificação de *Child of Light* como um jogo, na perspectiva de Juul, poderia ser suficiente para a finalidade desta pesquisa – propor *Child of Light* como recurso para o ensino de literatura – não fosse o fato de que se trata de um jogo eletrônico, dotado de programação específica e diferente, por exemplo, de um jogo de tabuleiro. Desta maneira, os esforços voltam-se, agora, à definição de um jogo eletrônico, tarefa que vai além do simples reconhecimento da necessidade de um dispositivo eletrônico para o funcionamento do jogo.

Ranhel levanta a ideia de que o jogo computacional – chamado nesta pesquisa de jogo eletrônico –, de forma geral – independentemente de uma análise específica de *Child of Light* –, pode ser caracterizado como jogo pelas seguintes razões:

[...] algoritmos não negociam regras. Eles tendem a ser rígidos e quantificam automaticamente resultados. Possuem formas de valorizar a vitória dos participantes porque geralmente apresentam níveis de dificuldades. Costumam ser imparciais, e o jogador deverá empenhar algum esforço caso queira que o jogo aconteça, ou seja, o vínculo é geralmente um compromisso do jogador consigo mesmo (Ranhel, 2009, p. 16).

Reconhecidas no jogo computacional as características pré-estabelecidas por Juul para a categorização de um jogo, resta dizer que esses jogos, em seu princípio, eram meras estruturas com as quais interagiam os jogadores, a fim de que se obtivesse um resultado específico, isto é, que o jogo acontecesse. Nos dias de hoje, entretanto, os computadores têm atributos que favorecem a construção de narrativas interativas.

A característica primeira dos jogos, a estrutura, passa, então, na atualidade, a ser integrada à narrativa, gerando uma forma híbrida. Não se trata mais de Tetris, jogo meramente baseado em estrutura, e nem do RPG de mesa, atividade categorizada por Juul como quase-jogo, embora com alto grau de narratividade. O que se conclui por jogo computacional, para Ranhel, é aquele em que o elemento humano dos jogos tradicionais é substituído por regras, conflitos programados e agentes robóticos, uma vez que a tecnologia, segundo o autor, ainda não tem os meios para desenvolver uma inteligência artificial capaz de simular com exatidão os comportamentos humanos – a despeito de haver tentativas no processo de programação de personagens não-jogadores.

Desta maneira, para os fins deste trabalho, considerar-se-á jogo eletrônico todo aquele que puder ser categorizado como jogo segundo os postulados de Juul, mas que seja executado

em uma plataforma eletrônica (computador, *tablet*, console, aparelho celular etc.), e que envolva conflitos programados, agentes robóticos e regras pré-definidas por toda uma teia de programação.

2. Mídia e intermedialidade

Como conceitos fundantes para esta pesquisa, faz-se necessário que se definam os conceitos de mídia e de intermedialidade, posto que são questões da maior importância, uma vez que o trabalho se propõe a comparar duas mídias distintas.

Ramazzina-Ghirardi (2022) traz que o termo mídia é objeto de inúmeras definições e que, justamente em razão dessa multiplicidade de possibilidades, os pesquisadores da área da intermedialidade vêm se esforçando a fim de cumprir o desafio de trazer uma acepção única para o termo, o que, segundo a autora, seria um marco nos estudos desse campo. Entretanto, dentre os substantivos que são comumente utilizados pelos estudiosos da área para definir – ou tentar definir – o conceito de mídia, temos “meio” e “suporte”.

Rajewsky (2012) não dá muita atenção à busca de uma definição em si, mas dedica-se mais a estudar as mídias em suas relações umas com as outras. A maneira de definir e distinguir uma mídia de outra se dá por meio da análise do contexto histórico e discursivo no qual ela é recebida em seu processo de recepção, como afirma Ramazzina-Ghirardi (2022).

Desta maneira, entende-se que Rajewsky situa as mídias em uma posição “flutuante”, isto é, numa posição de potencialidade, até que elas se relacionem no que ela chama de “panorama midiático global” (Rajewsky, 2012, p. 56).

Assim, de acordo com Ramazzina-Ghirardi, a criação de conceitos de mídia, para Rajewsky, é diretamente influenciada por mudanças históricas e tecnológicas, como se vê em:

[...] a recepção da mídia não depende apenas de convenções, como nos gêneros textuais, porque elas “fundam-se adicionalmente em certas condições materiais e operativas” (Ramazzina-Ghirardi, 2022, p. 36).

Levando em conta os pensamentos de Rajewsky, portanto, que reconhece nos estudos de mídia e intermídia a influência das mudanças históricas e tecnológicas, para as finalidades deste trabalho, mídia será definida como suporte. O livro de literatura, para esse objetivo – quer seja físico ou digital (*e-book*) – é o suporte, isto é, a mídia, por meio da qual a narrativa de *Odisseia* é tecida, ao passo que o jogo eletrônico, já definido nas formulações da seção anterior, com base nos critérios de Juul, é a mídia na qual *Child of Light* é narrado – ou proposto – ao jogador-leitor.

A intermedialidade se faz necessária, nesta pesquisa, justamente em razão de seu objeto estar na categoria midiática “jogo eletrônico”, que terá seus elementos narrativos comparados a uma epopeia, nativamente pertencente à categoria midiática “livro de literatura”. Sua definição mais simples é a de “antes de tudo, um termo genérico para todos aqueles fenômenos que (como indica o prefixo inter-) de alguma maneira acontecem entre mídias” (Rajewsky, 2012, p. 18).

De acordo com Ramazzina-Ghirardi, Rajewsky parte da relação entre literatura e outras mídias para, em expansão, incluir outros campos do saber, configurando assim a intermedialidade como um cruzamento de fronteiras. As abordagens que partem deste conceito central, segundo Ramazzina-Ghirardi:

podem ser desenvolvidas a partir de uma perspectiva diacrônica, “uma história intermediática das mídias” e/ou de uma perspectiva sincrônica que “desenvolve uma tipologia de formas específicas de intermedialidade” (Rajewsky, 2012, p. 19). Isto é, ela sustenta que há interesse tanto em estudar as modificações das mídias e de suas relações ao longo do tempo, como em examinar as configurações entre mídias que ocorrem em um mesmo momento da história (Ramazzina-Ghirardi, 2022, p. 22).

É com base nos supracitados postulados acerca da intermedialidade que permitir-se-á o atravessamento das fronteiras midiáticas da literatura e do jogo eletrônico, com a finalidade de encontrar os pontos comuns em suas narrativas.

3. O jogo como dispositivo literário: o prazer da agência

O argumento em favor da relação entre jogos e literatura entra em cena quando Andrews (2005) cita Heráclito, com sua famosa frase “O tempo é uma criança jogando dados. O reino pertence a uma criança”. Segundo Andrews, a noção heraclítica de jogo é a de metáfora, isto é, um dispositivo literário, que, de acordo com o autor, pode ser entendido como “uma técnica literária ou linguística que produz um efeito específico, por exemplo: uma figura de discurso, um estilo narrativo ou um mecanismo de construção de enredo” (Andrews, 2005, p. 2, tradução nossa³).

Andrews defende, ainda, que os artistas que criam os jogos eletrônicos mais se preocupam com a criação de obras artísticas do que com jogos de computador, pois:

artistas estão mais interessados em enxergar o jogo e a brincadeira em sua relação com o mundo. Por exemplo, *imersão* estaria na dimensão literária, tipicamente, não na dimensão do videogame, ou estaria mais no literário do que no videogame (Andrews, 2005, p. 2, tradução nossa⁴, itálico do autor).

Elaborando acerca de outros jogos, Andrews aborda a dimensão literária na qual o jogo pode se encontrar. Segundo ele, a despeito de as ações básicas para o desenrolar de um jogo, que são as de clicar e mover o mouse, ou apertar os botões de um controle, estarem ligadas ao

³ “a literary or linguistic technique that produces a specific effect, esp. a figure of speech, narrative style, or plot mechanism.” Todas as traduções dessa obra são de nossa responsabilidade.

⁴ “The artists are most interested in seeing game and play in relation to the world. For instance, *immersion* would be in the literary dimension, typically, not the videogame dimension, or would be more in the literary than the videogame.”

avanço no jogo – estruturalmente falando –, os videogames estão subordinados à história, como vemos em:

Ainda que mover e clicar com o mouse estejam associados com avançar nos jogos, os videogames estão subordinados à história; eles são usados *como e dentro de* dispositivos literários. Os videogames *são* dispositivos literários na medida em que são máquinas programadas para funcionar menos para o avanço do jogo do que como gatilhos para o avanço do áudio da história. Os videogames também estão funcionando *dentro* de outros dispositivos literários comparativos/metafóricos. Nós comparamos os mundos dos jogos com os mundos da história. A metáfora é operacional aqui. Comparamo-nos no mundo dos jogos com nós mesmos no mundo da história, isto é, comparamos os objetivos do jogo com nossos objetivos de ler/escutar e entender a história. Não podemos fruir dos jogos da maneira que os jogos se propõem a ser jogados. Em parte, porque eles não são tão atentamente programados quanto jogos bem desenvolvidos. Mas, principalmente, porque eles estão subordinados, em todos os sentidos, à dimensão literária. Estruturalmente. Moralmente. Narrativamente etc. (Andrews, 2005, p. 3, tradução nossa⁵, itálico do autor)

Há, portanto, na experiência do jogo, algo maior do que apenas controlar um personagem – não se trata de mero titerear –, uma vez que passamos a estar na dimensão literária, emitindo comandos os quais geram respostas e ramificações na narrativa programada do jogo. Este jogador, que para os fins desta pesquisa pressupõe-se um jogador-leitor, é aquele que interage simultaneamente com a programação e com a narrativa, e denominar-se-á “interator”.

Em razão de certo esgotamento do termo “interatividade”, nos meios eletrônicos, devido a seu uso vago e demasiadamente difundido, Murray (2003) nos traz o conceito de “agência”. A agência pode ser vista, de acordo com os postulados da autora, como o processo de estímulo (do interator) e resposta (do dispositivo eletrônico). Ela define como o “prazer da agência” a sensação de que o meio eletrônico está proporcionando respostas a contento; produzindo resultados às escolhas do interator. Por vezes a agência acaba confundida com as ações simples que são executadas para que se obtenham respostas – e que caracterizam meramente a interação –, sejam elas o pressionar de teclas no teclado, botões no controle ou clique no mouse, mas, segundo Murray, ela vai além disso: a agência se trata das interações mais autônomas, e na resposta que o ambiente virtual dá a elas.

⁵ “Although moving or clicking the mouse is associated with advancing the videogames, 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. The videogames are also functioning *within* other comparative/metaphoric literary devices. We compare the worlds of the games with the worlds of the story. Metaphor is operational here. We compare ourselves in the world of the games with ourselves in the world of the story, ie., we compare the goals of the games with our goals in reading/listening to and understanding the story. We cannot enjoy the games in the way that videogames are usually meant to be enjoyed. Partly because they are not as attentively programmed as well-crafted videogames. But mostly because they are subordinated, in every sense, to the literary dimension. Structurally. Morally. Narratively. Etc.”

Em *Child of Light*, a protagonista, Aurora, a partir do final do prólogo, ganha asas e pode se locomover com total liberdade pelo cenário, que se configura como um mundo aberto, tendo como única limitação de acesso certas áreas ainda não exploradas em razão da narrativa não ter avançado o suficiente. Aurora viaja sobre e para dentro de montanhas, para a profundidade das águas e, evidentemente, uma vez que é dotada de asas, pelos céus de Lemuria. Segundo Murray, “a habilidade de se locomover por paisagens virtuais pode ser prazerosa em si mesma, independente do conteúdo dos espaços” (Murray, 2003, p. 129). Tem-se, aqui, o prazer da agência, que não depende, de acordo com a autora, necessariamente da estrutura dos jogos, mas muito mais da liberdade de navegação espacial.

Isto se mostra verdadeiro em *Child of Light*, pois a liberdade de exploração não apenas é uma experiência estética, mas também uma forma fortemente encorajada pelos desenvolvedores para que a protagonista se desenvolva e ganhe novos níveis, além de acesso a itens que a ajudem nos confrontos ainda por vir. Mesmo lugares que não estejam diretamente conectados com a narrativa podem ter relevância, quer seja na oportunidade de enfrentar inimigos especiais – os quais geram mais experiência para Aurora e seus companheiros –, quer seja na possibilidade de encontrar baús secretos contendo itens úteis.

A liberdade proporcionada por um jogo de mundo aberto não deve ser confundida, entretanto, com o conceito de autoria, ainda que, para efeitos de narrativa, haja uma relação autor-leitor-obra, como postula Iser (2002). Para Murray, o papel criativo exercido pelo interator no ambiente do jogo se difere por completo da ideia de autoria. O interator é livre até onde a programação e a escrita da narrativa do meio digital permitem que ele seja. Sobre autoria, ela diz que:

A autoria nos meios eletrônicos é procedimental. Autoria procedimental significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos. Significa escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes. Significa estabelecer as propriedades dos objetos e dos potenciais objetos no mundo virtual, bem como as fórmulas de como eles se relacionam uns com os outros. O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas (Murray, 2003, p. 149).

De acordo com a autora, portanto, “o interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência” (Murray, 2003, p. 150).

Desta maneira, no jogo eletrônico, autor é quem cria e programa a narrativa e os conflitos que serão dispostos – e propostos – ao jogador, que, utilizando *mouse*, teclado ou controle, envia comandos (chamados aqui de interação), os quais estimulam e demandam respostas do dispositivo eletrônico. A partir do momento em que se tem interações mais autônomas por parte do interator, passa-se a ter o conceito de agência, como exemplificado anteriormente.

4. A poesia épica em *Child of Light*

Child of Light, para além de um jogo eletrônico, constitui-se como uma narrativa interativa que será, ao mesmo tempo, jogada e lida, e na qual pretende-se identificar as características da epopeia propostas por Aristóteles e Massaud Moisés (2013), a fim de atingir os já citados objetivos desta pesquisa.

4.1 Poesia épica e epopeia

Muito embora se vá traçar a comparação de alguns elementos comuns entre *Child of Light* e *Odisseia*, constitui-se vital diferenciar a poesia épica da epopeia, haja vista que ambas as definições são comumente vistas como sinônimas.

Moisés traz que toda epopeia é um poema épico, mas que nem todo poema épico é uma epopeia. Tal afirmação se dá em razão de a epopeia ser, segundo o autor, a representação da “totalidade do seu povo no instante supremo da sua vida histórica” (Moisés, 2013, p. 158). Para ele, ainda, a epopeia precisa ser constituída de elementos como a defesa e exaltação de um espírito nacional, enquanto a poesia épica carece disso, pois se dedica a aspectos secundários.

Quanto à poesia épica, Moisés cita Aristóteles, traçando um paralelo entre a epopeia e a tragédia na dimensão do personagem, uma vez que, tanto nesta quanto naquela, dar-se-ia, por meio do discurso, o processo mimético de homens superiores. Temos, tanto em Aurora, protagonista do jogo eletrônico, quanto em Ulisses, herói da *Odisseia*, a referida característica.

4.2 Campo temático

Na *Odisseia*, temos Ulisses sendo tratado por inúmeros epítetos, tais como “divino”, “de mil ardis”, “saqueador de cidades”, “criado por Zeus”. Seus feitos são grandiosos, seus ardis permitem que ele evite as investidas de Agamemnon por um mês inteiro, em razão de não querer ir à guerra. Sua astúcia lhe permite planejar a montagem do cavalo usado para invadir os portões de Ílio, bem como libertar a si e a seus companheiros do cíclope Polifemo, muito embora isso lhe acarrete a incessante fúria de Posêidon.

Aurora, em *Child of Light*, é uma menina de intelecto elevado, que resolve inúmeros enigmas os quais a permitem avançar em seu caminho para retornar ao seu lar. É chamada pelos habitantes de Lemuria de “princesa”, e tratada com extrema reverência. Desviando-se temporariamente de seu objetivo – o retorno –, Aurora se põe a ajudar seus companheiros e os habitantes de Lemuria e, a seu tempo, acaba salvando não apenas o reino de Lemuria, mas o ducado onde nascera, na Áustria. Aurora tem, como Ulisses, um objetivo próprio, mas que é posto de lado, seja pela necessidade de outros, seja pelas peripécias impostas pela narrativa.

Há ainda, como característica temática da poesia épica, tanto em *Child of Light* quanto em *Odisseia*, “o impacto de forças sobrenaturais na ação dos heróis” (Moisés, 2013, p. 155). Este impacto, na narrativa do jogo, se dá por meio da intervenção da Senhora da Floresta, que

concede a Aurora asas, para que ela possa desbravar Lemuria, além de materializar Igniculus, um pequeno vagalume que a acompanha por toda a sua jornada. Há forças sobrenaturais agindo contra Aurora, também, na forma de Umbra, a Rainha das Sombras, e suas irmãs Norah e Cordelia, que assumem as alcunhas de Nox e Crepusculum. Umbra e suas filhas fazem tudo quanto pode ser feito para atrasar o retorno de Aurora, bem como para tentar matá-la.

Em *Odisseia*, há a presença constante de Atena, protegendo e guiando não apenas Ulisses, mas também Telêmaco e Penélope, seu filho e sua esposa. Atena traz alento nos momentos difíceis, age como advogada nos conselhos dos deuses no Olimpo, e tudo faz para que Ulisses consiga retornar. Em contraponto a ela, há Posêidon, que se enfurece quando Ulisses cega seu filho, o cíclope Polifemo. Ao descobrir a identidade de Ulisses, Polifemo reza a Posêidon, clamando por sua intervenção, o que causa ao herói todos os sofrimentos pelos quais ele passa até o retorno, como se vê em:

Ouve-me, Posêidon de cabelos azuis, Sacudidor da Terra!
Se na verdade sou teu filho, e se declaras ser meu pai,
concede-me que nunca chegue a sua casa Ulisses,
saqueador de cidades, filho de Laertes, que em Ítaca habita.
Mas se for seu destino rever a família e regressar
ao bem construído palácio e à terra pátria, que chegue tarde
e em apuros, tendo perdido todos os companheiros,
na nau de outrem, e que em casa encontre muitas desgraças.
(Homero, Odisseia, 9.528-535)

Os desafios de Ulisses envolvem enfrentar a fúria de seres sobrenaturais, bem como os de Aurora. Ambos enfrentam e ludibriam criaturas míticas e divinas. No caso de Ulisses, um exemplo é Polifemo; no de Aurora, diversos dragões, uma hidra, ogros, entre outros monstros enviados pela Rainha das Sombras.

Ainda, com relação à intervenção de seres sobrenaturais, Aurora acaba por descobrir que a Senhora da Floresta era sua mãe, a desaparecida Rainha da Luz, disfarçada, guiando-a para seu destino: ser a governante de Lemuria. Já com Ulisses, é Atena quem está constantemente disfarçada, trabalhando para que a sua sorte se cumpra: retornar a Ítaca e vingar-se dos pretendentes à mão de Penélope. Vê-se, pois, que, além das características comuns já citadas, a temática de retorno também é um fator de convergência entre as narrativas.

Os companheiros na vingança de Ulisses, o porqueiro e o boieiro, são os únicos de seus servos homens que ficam do seu lado. São homens simples e, a despeito de terem estado longe do amo por duas décadas, permanecem leais até o fim. Os companheiros de jornada de Aurora são, também, indivíduos simples, todos párias entre seus povos, de diferentes espécies: Finn é um *capilli* medroso, uma espécie de duende peludo; Rubella e Tristis são *aerostati*, seres que vivem em ilhas voadoras; Golem é uma estátua de pedra; Óengus é um guerreiro buscando redenção; Robert é um *bolmus*, um rato humanóide que vive em uma cidade que fica sobre as costas de um gigante de pedra; Gen é uma pisciana, criatura anfíbia humanóide, única remanescente de sua espécie. Até o fim, eles permanecem ao lado de Aurora.

No fim de ambas as narrativas, o grande objetivo é alcançado: o retorno. Entretanto, enquanto Ulisses se vinga, retoma o trono de Ítaca e revê sua família, Aurora vive um processo diferente. Em seu caso, o ducado onde a menina vivia, na Áustria, sofre com uma enchente e, para salvar seu povo, ela os traz para Lemuria através de um espelho mágico. Enquanto Ulisses volta para casa, Aurora traz sua casa até si.

4.3 Campo da forma

A epopeia, de acordo com Aristóteles, teria a forma narrativa e respeitaria o hexâmetro datílico. Cabe ressaltar que os postulados de Aristóteles são o tratado inicial do gênero épico e, ao longo dos séculos, outros teóricos se apropriaram de suas palavras a fim de melhor elaborar e entender as características do gênero, como diz Moisés.

Prova disso é que, na *Poética*, Aristóteles define o hexâmetro, utilizado por Homero, como a métrica mais apropriada à epopeia, enquanto o próprio Moisés já menciona o decassílabo como metro mais conveniente. Faz-se necessário, entretanto, reconhecer que as mudanças na forma são resultado de séculos de diferença entre o tempo de Homero, o tempo de Petrarca, o tempo de Camões e a literatura contemporânea. Tais mudanças são, pois, fundamentais para que se possa analisar *Child of Light* à luz das características do gênero épico, pois, ao afirmar, sem que se levem em consideração os diferentes momentos históricos, que o único metro apropriado à epopeia é o hexâmetro, negar-se-ia, por exemplo, o pertencimento de *Os Lusíadas*, de Luís de Camões, ao rol do gênero, uma vez que seu metro é o decassílabo. A partir dos adjetivos “apropriado” e “conveniente”, utilizados por Aristóteles e Moisés, respectivamente, conclui-se que a regularidade na métrica não é necessariamente uma regra, pois o metro é passível de mudanças ao longo dos anos.

Em *Child of Light*, temos diálogos rimados e em verso ao longo de toda a narrativa. Sua métrica não é regular, quer seja no original, em inglês, quer seja na versão localizada⁶ para o português brasileiro, o que descarta um desencontro de tradução que possa ocasionar falhas em um padrão métrico. Trata-se, de fato, de uma métrica irregular, algo que se dá já como um movimento de “abandono dos modelos greco-latinos e a instalação da estética romântica” (Moisés, 2013, p. 156).

Além disso, há independência entre as partes, isto é, capítulos dotados de início, meio e fim. Os episódios, na obra de Homero, são chamados “cantos”, enquanto, no jogo eletrônico da Ubisoft, seguem o modelo romântico e são definidos como “capítulos”. Não se pode falar nem em extensão dos argumentos da epopeia e nem do jogo, pois *Child of Light* é basicamente a história de uma menina que, contra a sua vontade, é levada a uma terra estranha a qual – como condição para retornar – deve salvar. *Odisseia* não tem também um argumento longo, como se vê em:

⁶ A localização difere da tradução em virtude de não se tratar apenas de mudar o idioma, mas de considerar outros fatores. Ela se dá nos campos linguístico, temático, cultural, de *software* e *hardware* e até mesmo questões de divergências legais entre os diferentes países de publicação do jogo.

um homem vagueia solitário por muitos anos longe de seu país, sempre sob a vigilância de Posídon, entretanto, em sua casa, as coisas ocorrem de tal modo que seus bens estão sendo dilapidados pelos pretendentes – de sua mulher –, e seu filho, acometido por conspirações; maltratado por intempéries ele enfim regressa e, após se fazer reconhecer por alguns, ataca os adversários e se salva, destruindo os inimigos. Eis o que é próprio ao argumento, tudo o mais são episódios. (Aristóteles, Poética, 1455b).

Desta maneira, é possível ver aproximação tanto temática quanto formal do jogo eletrônico com a epopeia homérica. Não se pretende, no entanto, misturar as categorias e gêneros, mas observar que, no atravessamento das fronteiras intermidiáticas entre *Child of Light* e *Odisseia*, é possível encontrar características que são comuns.

5. O jogo como potência de emoções positivas e recurso educacional

McGonigal (2012) reconhece a multiplicidade de jogos, desde aqueles que duram 10 segundos aos que simplesmente não acabam. Há alguns que se restringem a um jogador, outros que aceitam cooperação local ou remota e, ainda, outros que são jogados em massa, por meio da internet.

De todo modo, quando se excluem todos esses aspectos de gênero ou complexidade tecnológica, restam, segundo a autora, quatro características comuns, pelas quais definir-se-á o conceito de jogo: a meta, as regras, o sistema de *feedback* e a participação voluntária.

Melhor dizendo, de acordo com McGonigal um jogo necessita de: uma meta, a qual será o resultado específico que os jogadores buscarão; regras, que imporão aos jogadores obstáculos ou limitações às maneiras pelas quais se poderá atingir a meta; um sistema de *feedback*, que permite que o jogador entenda o quão próximo ou distante está de atingir a meta; participação voluntária, que “exige que cada um dos jogadores aceite, consciente e voluntariamente, a meta, as regras e o *feedback*” (McGonigal, 2012, p. 30), assegurando que os jogadores, em sua livre capacidade de entrar ou sair do jogo, assumem os desafios e estresse do jogo como uma atividade segura e prazerosa.

Muito embora nos tenhamos acostumado à ideia de que o oposto imediato do jogo é o trabalho, “O oposto de um jogo não é o trabalho. É a depressão” (McGonigal, 2012, p. 37 *apud* Sutton-Smith, 2001, p. 198). Dessa forma:

quando estamos deprimidos, de acordo com a definição clínica, sofremos de duas coisas: uma *sensação pessimista de inadequação* e uma *desanimadora falta de atividade*. Se revertêssemos essas duas características, teríamos algo como: *uma sensação otimista de nossa própria potencialidade* e *uma descarga revigorante de atividade*. Não há nenhum termo clínico da psicologia para descrever essa condição positiva. Mas trata-se de uma perfeita descrição do estado emocional que sentimos quando estamos jogando. Um jogo é a oportunidade de focar nossa energia, com um otimismo incansável, em algo no qual somos bons (ou no qual nos tornamos melhores) e apreciamos.

Em outras palavras, *o jogo é o oposto emocional direto da depressão.* (McGonigal, 2012, p. 37, itálico da autora)

Assim, o jogo torna-se capaz de despertar emoções positivas, seja no processo e na busca, no desafio do combate, na sensação de recompensa ao vencer os desafios etc. Não é diferente em *Child of Light*. A jornada de Aurora pode ser divertida, mas, ao mesmo tempo, pode ser dura e estressante, isso porque nem todo vilão é necessário para o desenvolvimento no jogo, nem todo caminho é o caminho certo, nem todas as áreas precisam ser exploradas. Contudo, o trabalho árduo de enfrentar e vencer o vilão, de explorar o mundo e achar os segredos dos caminhos que não são necessários – por serem feitos de livre e espontânea vontade – aproximam o jogador da felicidade.

A experiência do jogo é capaz, portanto, de causar sensações significativas. De acordo com Luz, “[...] somos eficientes máquinas de semiose e, ao dar sentido (e significado) a uma ação qualquer, essa ação passa a ter significado para nós” (Luz, 2018, p. 40). Partindo dessa premissa, tem-se que a experiência de jogo, ao causar diversas sensações e sentimentos positivos possíveis, pode ser um eficiente recurso para o aprendizado, uma vez que ele está intimamente ligado ao lúdico.

Levando em consideração o mundo cada vez mais imerso em tecnologias digitais, os jogos podem se provar recursos para a mudança do modelo de aula tradicional, “de modo a deslocar o ensino centrado no professor para um ensino que torna o aluno mais ativo, participativo, autônomo, mais interessado e envolvido na aprendizagem” (Libâneo, 2022, p. 108).

Libâneo traz ainda que:

tarefas de estudo adequadas são aquelas que enriquecem as habilidades de pensar. São tarefas que provocam o aluno a fazer transformações mentais com base em aspectos do problema, ou seja, o aluno é colocado numa atividade de observar, comparar, separar aspectos essenciais dos não essenciais de modo a explorar contradições, conflitos, fazer contrastações, o que não dispensa metodologias ativas e participativas (Libâneo, 2022, p. 116).

Dessa maneira, unindo a potencialidade do jogo para causar emoções positivas à necessidade de envolver e despertar interesse do aluno na aprendizagem, é possível dizer que, ainda que um jogo não seja concebido em seu momento primeiro como uma ferramenta de aprendizagem – o que mais se aproxima da ideia de gamificação –, ele pode ser utilizado como um recurso para desenvolver atividades educacionais que se voltem para o lúdico, como é o exemplo de *Child of Light*.

Um exemplo da aplicação do jogo na educação seria, por exemplo, o recorte de falas da personagem Rubella, única habitante de Lemuria que se mostra incapaz de se comunicar por meio de rimas, como se vê em:

Com licença...
Senhorita, não viste balões coloridos aqui, ao léu?

Algum unicórnio malabarista
Ou barracas erguidas até... as estrelas? (Ubisoft, 2014)

Ao final de suas frases, entretanto, há sempre a intervenção de algum personagem, que tenta explicar ao interlocutor de Rubella o que ela realmente queria dizer, como faz Igniculus, ao completar o trecho acima com “Não quer dizer ‘até o céu?’” (Ubisoft, 2014).

Tal recorte serviria, por exemplo, como um recurso para o ensino de esquemas de rimas, uma vez que, por meio das emoções positivas e do lúdico, lançar-se-ia mão de uma estratégia de ensino diferente, pautada no uso de uma metodologia ativa.

Conclusão

O presente artigo apresentou um levantamento de dados bibliográficos que possibilitou, inicialmente, definir o jogo e o jogo eletrônico, levando em conta a velocidade com que as tecnologias se modificam e se desenvolvem.

Por meio de uma abordagem intermediária, buscou-se aproximar a mídia “jogo eletrônico” da mídia “livro de literatura”, de maneira a encontrar características do poema épico no jogo eletrônico *Child of Light*, em comparação com trechos da epopeia de Homero, *Odisseia*. O objetivo desta pesquisa não é, de maneira alguma, afirmar que *Child of Light* é uma obra literária, mas que se trata de um dispositivo literário. Isto se dá, sobretudo, em razão de o jogo estar subordinado à dimensão literária em diversos aspectos, sejam eles o moral, o estrutural, e, principalmente, o narrativo.

Reconhecidos esses aspectos, foi possível desenvolver uma comparação entre as obras e confirmar que há, sim, elementos suficientes, tanto no campo temático quanto no formal, para que se possa configurar *Child of Light* não apenas como um jogo eletrônico, mas como uma epopeia digital, vista à luz de características contemporâneas.

A partir das características do gênero épico presentes na epopeia digital, e do reconhecimento dos jogos como potência de emoções positivas, é possível afirmar que lançar mão deles como metodologia ativa para dar suporte ao processo de ensino e aprendizagem é algo possível e proveitoso, uma vez que é possível despertar o interesse dos alunos por meio do lúdico, ensinar o conteúdo desejado e, acima de tudo, estimular a fruição do jogo eletrônico, como no caso dessa pesquisa, da obra literária, ou, até mesmo, de ambos, se for proposta uma atividade num âmbito mais comparatista.

Por fim, resta dizer que este tema de pesquisa é bastante abrangente e que há inúmeros outros jogos eletrônicos em estado potencial, apenas aguardando para, como Aurora, criar asas e, assim, tornarem-se recursos para o ensino.

Referências

ANDREWS, Jim. *Video Games as Literary Devices*. Disponível em: <https://www.vispo.com/writings/essays/VideogamesAsLiteraryDevices.pdf/>. Acesso em 25 mar. 2023.

ARISTÓTELES. *Poética*. 2. ed. Tradução Paulo Pinheiro. São Paulo: Editora 34, 2017.

HOMERO. *Odisseia*. Tradução Frederico Lourenço. São Paulo: Penguin Classics, Companhia das Letras, 2011.

ISER, Wolfgang. *O jogo do texto*. In: LIMA, Luiz Costa (org.). *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

JUUL, Jesper. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: *Level up: digital games research conference proceedings*, Marinka Copier and Joost Raessens (EE.), 30-

45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em:
<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Acesso em 22 jun. 2023.

LIBÂNEO, José Carlos. Metodologias ativas: a quem servem? Nos servem? In: LIBÂNEO, José Carlos; ROSA, Sandra Valéria Limonta; ECHALAR, Adda Daniela Lima Figueiredo; SUANNO, Marilza Vanessa Rosa (Orgs.). *Didática e formação de professores: embates com as políticas curriculares neoliberais*. Goiânia: Cegraf UFG, 2022. p. 38-46. Disponível em:
https://publica.ciar.ufg.br/ebooks/edipe2_ebook/artigo_10.html. Acesso em 28 ago. 2023.

LUZ, Alan Richard da. Gamificação, motivação e a essência do jogo. In: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio (Orgs.). *Gamificação em debate*. São Paulo: Blucher, 2018.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo*. Tradução Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MOISÉS, Massaud. *Dicionário de Termos Literários*. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2013.

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

RAJEWSKY, Irina. Intermidialidade, Intertextualidade e “Remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermidialidade. Tradução Thaís Flores Nogueira Diniz & Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ, Thaís. (org.). *Intermidialidade e Estudos Interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: UFMG, 2012, p. 15 - 45.

RAMAZZINA-GHIRARDI, Ana Luiza. *Intermidialidade: uma introdução*. São Paulo: Contexto, 2022.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (orgs.). *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

UBISOFT. *Child of Light*. 2014.

Data de submissão: 08/09/2023

Data de aceite: 27/12/2023