

Da Adaptação De Textos Literários À Produção De Jogos Digitais: Uma Abordagem Social

From Adaptation of Literary Texts To Digital Games Production: A Social Approach

Wagner Santos Araujo

Pós-doutorado em Literatura e Sociedade pela Universidade Estadual Paulista
Doutor em Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Professor da Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo
E-mail: wagsants@yahoo.com.br

Endereço: Wagner Santos Araujo

Endereço: ETEC/FATEC, ETEC/FATEC.

Rua Francisco Pignatari, 650

06310-390 - Carapicuíba, SP - Brasil

Editor Científico: Tonny Kerley de Alencar Rodrigues

**Artigo recebido em 11/10/2015. Última versão
recebida em 09/11/2015. Aprovado em 10/11/2015.**

**Avaliado pelo sistema Triple Review: a) Desk Review
pelo Editor-Chefe; e b) Double Blind Review
(avaliação cega por dois avaliadores da área).**

Revisão: Gramatical, Normativa e de Formatação.

RESUMO

Este artigo visa apresentar as reflexões construídas ao longo da investigação acerca da complexidade do processo de adaptação de obras literárias para mídias digitais, bem como as contribuições da literatura no processo transformador das representações de mundo e dos bens culturais, retransmitidos, por ela, ao longo das gerações, a fim de romper estereótipos e propagar, no âmbito social, diferentes formas de representar a mulher por meio da crítica feminista, no que concerne à transposição do discurso de protesto para o discurso de ação. O presente estudo se enquadra no modelo de pesquisa etnográfica, que se distingue de outros procedimentos metodológicos pelo fato de se buscar construir uma descrição baseada e interpretada pela perspectiva cultural, bem como buscar categorias usadas pelos membros do grupo sob estudo, para conceituar e codificar conhecimento e guiar seus próprios comportamentos. Trata-se, também, de um procedimento analítico que corrobora os princípios de leitura e interpretação de texto, na medida em que fatores, além dos que estão presentes nos enunciados, promovem a compreensão e materializam intencionalidades, bem como evidenciam diferentes efeitos de sentido, segundo o tempo, espaço, contextos ocasionais, subjetivos e suas formações discursivas.

Palavras-Chave: Literatura. Representação. Crítica Feminista. Reflexões. Jogos Digitais.

ABSTRACT

This research paper intends to show the reflections built over the investigation of the complexity of the process of adapting literary works to digital media and the contributions of literature in the manufacturing process of the world of representations and cultural property transmitted by it along the generations, in order to break stereotypes and propagate, in the social sphere, different ways of representing women through feminist critique regarding the transposition of protest speech to speech action. This study falls in the ethnographic research model that is distinguished from other methodological procedures for the fact of seeking to build a description based and interpreted by the cultural perspective and seek categories used by group member under study to conceptualize and codify knowledge and guide their own behavior. It is also an analytical procedure that supports the principles of reading and interpreting text, in that factor so other than those listed in present, promote understanding and materialize intentions and purposes show different direction according to time, space, casual contexts, subjective and its discursive formations.

Keywords: Literature. Representation. Feminist Critique. Reflections. Digital Games.

1 INTRODUÇÃO

Segundo Orlandi (1996), é no deslizamento, próximo, porém distinto, que se instalam as formações discursivas e todo enunciado é linguisticamente descritível, porém, o que interessa ao analista são os pontos de deriva, nos quais língua e ideologia se ligam pelo equívoco. Pode-se dizer que esse equívoco corresponde aos efeitos de sentido apreendidos pelo processo de leitura metodologicamente aplicável ao objeto de análise. Cabe ao analista, portanto, diferentemente do sujeito leitor, alteridade de cientista apoiado no dispositivo teórico, a capacidade de se deslocar à posição do analista por meio da opacidade da linguagem, a não evidência, estabelecendo, assim, a relação do sujeito com a interpretação.

Assim, o sujeito leitor, não o analista do discurso, se inscreve na formação discursiva e se reconhece nos sentidos que produz, tomando-os como seus. Fato esse que nos faz compreender a mudança de paradigmas e de postura frente ao procedimento da análise e ao objeto que se pretende analisar durante o processo investigativo, bem como seus conhecimentos de mundo e ideologias. Afinal, se o espaço da interpretação no sujeito medieval dependia de Deus, a partir do século XVII, passa a depender da língua, o que confere ao analista o uso do dispositivo de interpretação, percebendo-se sujeito intérprete, bem como sujeito do equívoco marcado pela ideologia. Tal sujeito não está, portanto, indiferente a todos os aspectos do funcionamento da interpretação, ainda que se tenha consciência de que a verdade do sentido é uma construção materialmente linguística, realizada por meio de escolhas, tanto de quem produz, quanto de quem busca decifrá-las por meio das atividades já conhecidas: a leitura e a interpretação. Dessa forma, a partir dessas atividades, a discussão, análise, recontextualização serão práticas necessárias para promover um novo olhar para, assim, traçar novas perspectivas sobre o tema dessa investigação: a contribuição da literatura na produção de roteiros para jogos digitais e seus efeitos contribuintes em questões sociais, nesse caso, na questão do gênero.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A Importância Da Literatura E A Complexidade Do Processo De Adaptação Para Mídias Digitais: Reflexões

O processo de adaptação de obras literárias para outras mídias, no que concerne à intencionalidade, efeitos de sentido, transposição ideológica, crítica e de relevância social, durante seu desenvolvimento, deixa em evidência a distinção notória entre a literatura, considerada neste estudo como texto original, e as mídias, que se valem dela para a realização

de suas produções, sejam elas para o cinema, teatro, televisão ou mesmo para a produção de jogos digitais, objeto de estudo privilegiado nesta investigação.

Desta feita, faz-se necessário compreender tais distinções para não se cometer o erro de avaliar negativamente uma produção cinematográfica, televisiva ou aplicada aos jogos digitais, cujo objetivo esteja circunscrito na exposição de determinados níveis de referenciação da obra literária de origem, evidenciando o diálogo existente entre a obra e o projeto de adaptação em outra mídia.

Assim, esse diálogo, levando em consideração os processos discursivos, linguísticos, textuais e de leitura com viés interpretativo e circunscrito ao conceito de produção de sentidos – promoverá à obra adaptada, por meio do roteiro, uma ou múltiplas identidades que não necessariamente negam ou desprestigiam a obra de origem, mas modos diferenciados de representar uma identidade já construída, proporcionando, assim, por emulação ou mimese, a construção de uma ou várias identidades.

Diz-se “identidades”, no plural, porque partimos do pressuposto de que o roteiro traz consigo um conjunto de características que, embora levem em consideração os interlocutores, o contexto social, a formação econômica, aspectos relacionados ao gênero, entre outros, a relação generalizante, representativa da coletividade promoverá instâncias de adesão ao projeto, mas não garantirá a adesão de um sentido global e único.

Haverá diferentes manifestações de sentido nesse processo, marcadas pela individualidade leitora, logo, será projetada a identidade orientada pela ideia de estereótipos, capaz de considerar as diferentes percepções acerca das escolhas realizadas para o desenvolvimento do roteiro. O estereotípico conserva em si o poder de eternizar características avaliativas realizadas ao longo do tempo e que são ativadas na leitura.

Além desse aspecto, os estereótipos carregam consigo o caráter generalizante e, conseqüentemente, duplamente conservam e divulgam concepções pré-estabelecidas e orientadas na e pela sociedade, podendo promover a profusão de preconceitos também.

A leitura, na ótica dos roteiros construídos para projetos de jogos digitais, será orientada por duas perspectivas: a primeira, referente aos aspectos que circundam a relação entre a perpetuação de modelos referenciais de sentido, normas, ideias, ideologias marcadas pelos estereótipos e, a segunda, pelo caráter polissêmico e polifônico presentes no roteiro, capazes de garantir a convergência de sentido existente entre o roteirista e o leitor, bem como do leitor para o texto, e em relação ao próprio ato de jogar.

A adaptação – processo de conversão entre diferentes mídias – implica transformações, alterações de sentido resultantes do modo pelo qual o autor enxerga a obra literária em outro modelo de mídia, pois, ainda que as personagens permaneçam com os mesmos nomes, com as mesmas características, as narrativas jamais serão as mesmas. Serão

narrativas condicionadas aos aparatos tecnológicos que caracterizam a mídia e que estarão previstos no roteiro, sob a perspectiva de orientação e procedimentos necessários para torná-lo materialmente viável.

Desse modo, devemos considerar que cada manifestação artística tem seu modelo específico de narrativa, legitimando-a como tal; a narrativa, construída como roteiro para jogos digitais, envolve a capacidade interpretativa da equipe de produção que, interpretando como atividade leitora, buscará garantir no projeto que a intencionalidade autoral seja efetivamente alcançada. Esse processo acarreta a busca pelo estabelecimento de coesão e coerência entre os diferentes membros da equipe de produção, envolvendo aspectos referentes à mecânica, à intencionalidade autoral propriamente dita, bem como ao aspecto gráfico que deverá seguir e interpretar o argumento estético, além das orientações construídas no roteiro.

A narrativa, como representação inspiradora e verossímil da realidade possível, tratada na obra literária, seja dentro do gênero conto, romance, ou crônica, passa a ser materialmente possível na mídia cinematográfica, em função do movimento das câmeras, do som, da luz, do jogo de sombras, da linguagem verbal, do tempo, do espaço, dentre outros elementos.

Todavia, essa representação de realidade possível e verossímil da vivência compartilhada pelo leitor, só será realista se houver a adesão da comunidade a que ela se destina. Trata-se de um olhar pessoal do roteirista que, necessariamente, precisa abordar estereótipos que caracterizam as relações humanas, a fim de expor grupos sociais de modo natural e, dessa forma, obter a aceitação do projeto pela própria sociedade; isso, em se tratando da modalidade dos jogos digitais, principalmente, que permite à realidade do jogador, a cada dia, ser visível e possível, no que compreendemos como instância imersão no universo do jogo em si.

Por isso, faz-se necessário projetar a necessidade ou a tolerância presente nas diferentes formas de comunicação e nas diferentes esferas sociais de identificação, a fim de construir o sentimento de pertencimento no projeto materializado em jogo. Esse processo é individual, mas se constitui por índices da coletividade. Nas representações, essa coletividade atesta modelos pré-estabelecidos, mas é pela escolha do autor que determinadas características são recombinadas, ressemantizadas e reconduzidas sistematicamente, a fim de promover no outro – o leitor-jogador – o status de novidade. Nesse sentido, a novidade será a leitura particular sob o que há no universo criativo da produção de roteiros para jogos digitais.

A abordagem identitária existente durante esse processo deve conceber a literatura como lócus da representação identitária da leitura particular do autor sobre a realidade projetada em palavras e suas multissignificações e imagens. Sob essa representação identitária se projetará outra, previamente avaliada como realidade possível e plausível de identificação entre os interlocutores na condição de produto final. Parte-se do pressuposto que a avaliação

do autor sobre a realidade, inicialmente projetada pela literatura, carrega elementos fundamentais a sua materialidade na linguagem dos jogos digitais, trazendo-lhe uma abordagem mais figurativa e, conseqüentemente, mais poética sobre os fatos da realidade.

Tal identificação, advinda dos efeitos de sentidos propostos pela obra literária, se constrói mediante regras que contemplam o momento histórico, o pensamento da época e o estilo ou escola literária em que a obra se insere, como elementos de ativação e manutenção de ideologias e estereótipos que são revividos ao longo do tempo e são adquiridos como bens socioculturais. A literatura tem esse poder de eternizar procedimentos, de manutenção de conceitos e cultura, ainda que seja mediante linguagem poética e rica de significações.

É possível afirmar que as considerações acerca do fenômeno de adaptação de obras literárias para roteiros de jogos digitais evidenciam características significativas e particulares, bem como peculiares do gênero nessa esfera discursiva que se constrói via posicionamentos ideológicos, tanto na tentativa de estabelecer a manutenção de estereótipos, quanto na tentativa de se construir uma realidade paralela; por exemplo: durante muito tempo se pensou representar uma segunda vida – *second life*. Estilo de jogo de sucesso no contexto das mídias digitais por muito tempo.

Essa peculiaridade ocorre porque, embora não haja a reprodução plena entre as duas instâncias – a literária e o roteiro específico para jogos, para assim construir um modelo de jogo nos moldes do contexto digital, uma vez que a leitura do roteirista é apenas uma visão sobre o que a obra literária evidencia como signo aberto para diversas leituras e construção de sentidos. Haverá sempre relação dialógica e intertextual latente que impedirá a reprodução completa da obra no contexto virtual, por serem universos de veiculação distintos e particulares. A literatura prejudica a interação leitora como parte significativa para a construção do imaginário literário particular do autor-leitor. A internet já traz esse universo, logo, a leitura do interlocutor será configurada pelo ato performativo do “jogar” sem considerar, necessariamente, o tipo de leitor que joga, ainda que seu comportamento esteja influenciado por experiências leitoras já realizadas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Sob essa prerrogativa, é notório afirmar que os aspectos referentes à interdiscursividade entre a mídia digital e o texto literário, o diálogo existente entre essas duas abordagens representativas de uma realidade possível, no que concerne ao conceito de verdade trazido pela obra literária, em suas características particulares e em que tal conceito é capaz de projetar, são pautados em seus diferentes objetivos: humanizar, criticar, estabelecer mecanismos de manutenção dos marcos de cognição cultural e a materialidade proveniente do

ambiente digital. Observamos que jamais aqueles aspectos serão plenamente convergentes, ou podem mesmo divergir, pois muitos objetivos que moldam o discurso fundador do texto literário poderão se perder no processo de adaptação, até podendo promover novos objetivos, quando materializados na linguagem dos jogos digitais.

Ao nos referirmos a roteiros de jogos digitais baseados em obras literárias e à materialização gráfica do jogo em si, observamos que a transposição também será resultado da leitura pessoal do autor, aquela que projeta individualmente estereótipos já evidenciados na leitura da obra de origem (literária) com sua projeção na recepção dos jogadores em processo de interação, considerando o gráfico, o tema, a faixa etária, as sensações e os objetivos do jogo, como elementos necessários para atingir o público-alvo: o jogador-leitor.

Busca-se, dessa forma, a adesão da comunidade, por meio da avaliação provisória do que se pode e do que não se deve ter para conseguir a adesão necessária e, assim, firmar o projeto materialmente. Portanto, eis mais um modelo de leitura necessária à criação de roteiros para jogos digitais: a leitura antecipadora de adesão. Esse modelo de leitura, embora dialogue com estratégias de antecipação, inferência, apresenta a complexidade por estabelecer como necessária e fundamental a compreensão de como o público-alvo poderá receber tais informações no contexto do que ditará sua materialidade gráfica e representativa.

Sob essa perspectiva, o ato de jogar será visto como procedimento ou etapa necessária ao processo de leitura realizado pelos jogadores que, considerando a intenção do roteirista e da equipe de desenvolvimento do jogo, compreenderá a narrativa, a importância das personagens, das missões, bem como a focalização e os diferentes níveis de interação.

Assim, observamos que a narrativa exposta no contexto de jogos digitais pertence ao advir, ela se constrói durante o ato de jogar, diferentemente da narrativa do cinema que é observada, acompanhada e esperada mediante relação próxima de causa e consequência, também percebida durante a leitura de romances, mesmo aqueles em que o narrador promove a interação com o leitor, convidando-o a realizar certas ações durante a leitura da obra. Essas ações serão consideradas como provenientes de um estilo de linguagem que opera com mecanismos também fechados e previamente “arquitetados” pelo autor, a fim de criar determinado efeito de sentido. Esses efeitos de sentido, assim como no jogo, trazem consigo o conceito do lúdico, mas não podem ser concebidas como instâncias semelhantes e pautadas no ato de jogar. São veículos diferentes com objetivos, embora convergentes, particulares.

Desta feita, no universo dos jogos digitais, a participação do leitor se completa na figura do jogador. Portanto, é necessário jogar para seguir e compreender as instâncias daquela narrativa que inspirou a criação do jogo, todavia, podendo ela ser alterada, revista e alcançada no tempo diferente do tempo da narrativa da obra literária, bem como do tempo da narrativa cinematográfica, aspecto bastante presente nas introduções dos jogos virtuais atuais,

segmentos conhecidos como *cutscenes*: apresentação das personagens, das missões em forma de pequenos filmes introdutórios usados para estabelecer o diálogo com o leitor, bem como apresentar características e etapas importantes para o prosseguimento do jogo.

Tanto a narrativa da obra literária, quanto a narrativa cinematográfica, são naturalmente lineares, no sentido de estabelecer no leitor ou no espectador a passividade no aguardo do próximo acontecimento, a fim de estabelecer a ordem da apresentação das ações importantes a serem decifradas ou conhecidas pelo interlocutor ao longo do texto, para possibilitar a compreensão da trama.

Em contrapartida, a narrativa do jogo dependerá da escolha do caminho e do êxito no cumprimento de uma etapa, para que haja a compreensão da trama e do destino do jogador e dos elementos que circundam toda a narrativa.

Sob essas prerrogativas, é possível afirmar que, conhecida a narrativa da obra literária, os fatores determinantes da narrativa condicionarão o modelo de jogador, bem como o modelo específico de leitor. O desconhecimento da obra literária condicionará, do mesmo modo, outra forma de percepção e de identificação com a narrativa do jogo, pois informações desconhecidas sobre os estereótipos gerais – vilão, herói, vítima – darão ao jogador-leitor outra dimensão identificadora, ainda que, ao desenrolar do jogo, os aspectos primários de identificação presentes nas obras literárias sejam pontuados e percebidos pelo jogador-leitor.

Todavia, a sensação será sempre de descoberta e novidade, permitindo que os elementos ficcionais sejam interferidos e reconstruídos por meio da participação e da escolha dos interlocutores de determinado personagem e, automaticamente, pelo ato de ter assumido determinado avatar, ter determinados poderes e uma biografia significativa capaz de mostrar sua função naquela narrativa.

A biografia das personagens, na perspectiva do roteiro, ganha relevo e importância, contrariamente ao modelo do texto literário que, muitas vezes, constrói um ou dois personagens fortes, com significativo apelo emocional, social capazes de promover a identificação com o leitor e conduzi-lo no entendimento do argumento principal da obra, bem como da trama e seus valores ideológico. Nesse mesmo contexto, outros personagens secundários os auxiliam, mas não ganham notoriedade; ainda que alguns leitores se identifiquem com eles, não haverá representação da projeção identitária criada pelo autor, eles são a minoria leitora que foge ao senso comum.

Assim, compreendemos que a biografia, no contexto do roteiro para jogos digitais, procura estabelecer número maior de identificações entre os interlocutores e as personagens, pois as narrativas particulares se farão determinantes para o desempenho da narrativa do jogo. Serão elas as responsáveis pela escolha das personagens (avatars) pelos jogadores e pela

construção particular de identidades assumidas nas escolhas de características e, conseqüentemente, dos comportamentos atribuídos a cada personagem.

Outro aspecto necessário a se considerar nesse processo de construção de identidade, no sentido de se assumir os elementos necessários para poder evidenciá-la no contexto da relação literatura e o universo dos jogos digitais, é a condição ficcional necessária à produção desses jogos. Esse aspecto pode ser compreendido a partir do conceito de narrativa proveniente do contexto literário – a fábula e do contexto do roteiro – o enredo.

Segundo Umberto Eco (2008, p.85), foram os formalistas russos os primeiros teóricos da narratologia a formular a oposição entre fábula e enredo, o que nos remete à compreensão da primeira como responsável pela caracterização, organização da narrativa e sequência das ações, e a segunda corresponde ao ato de contar a história, adaptada ao gosto ou à necessidade de cada indivíduo.

Tal distinção se faz importante para o presente trabalho que visa analisar os aspectos identitários, objetivo geral dessa investigação, na concepção de roteiros baseados em obras literárias, a fim de compreender até que ponto a identidade construída e transmitida pelo roteiro posteriormente, como ato de leitura performativo – o jogar – são capazes de representar a identidade projetada pela narrativa na perspectiva dos gêneros literários e pela individuação presente na intencionalidade do roteirista.

A perspectiva adotada para a realização dessa investigação é a de roteiro de jogos como gênero textual proveniente de particularidades que o diferenciam de outros modelos de roteiros, além de não ser visto como gênero literário, sendo, portanto, atribuído à fábula esse teor literário e ao enredo a releitura pautada na referência da linguagem literária. Dessa forma, o roteiro é visto não como gênero dessa esfera discursiva, mas da esfera multifuncional, plurissignificativa e, ao mesmo tempo, técnica.

Optou-se por essa postura, porque partimos da premissa, segundo a qual, na medida em que realizamos adaptações de textos literários, seja para o cinema, seja para a construção de jogos, estamos recontando velhas fábulas e, ao mesmo tempo, criando novos enredos, estabelecendo a junção de uma nova voz ao discurso que já foi literário, por sua originalidade e representação como signo aberto da realidade possível. Tais características apenas serão ecoadas no novo olhar, na nova narrativa criada pelo escritor-roteirista, permitindo o diálogo e a noção de alusão e intertextualidade.

Trata-se, portanto, de movimentos dialógicos que a linguística textual compreende como intertextualidade, ao passo que pode permitir a incorporação da mesma história, de modo superficial, estabelecendo relações de referência, analogias, empréstimo, manutenção temática, ou pode aproximar ao máximo de seus aspectos narrativos e de seus

diálogos, em relação próxima ao conceito de transposição, compreendida nesse estudo como forma de promover a materialização do diálogo.

Entretanto, deve-se considerar que, ao passo que o tempo e o espaço se modificam, elementos pertinentes e significativos do discurso literário ganham novas significações e novos sentidos. Logo, a transposição jamais será plena, conforme já mencionado nas primeiras considerações desse estudo.

Dessa forma, devemos compreender que, aproximar ao máximo não significa transpor, mas, trazer à nova mídia muito do que o texto literário – em suas características particulares, modos de produção, representação e contexto histórico – é capaz de transmitir a cada leitor no momento enunciativo, da leitura propriamente dita.

É sobre os efeitos dessa leitura que o roteirista constrói a nova narrativa, sob o olhar da já existente, compreendendo, sobretudo, que a transposição jamais será o espelho da obra literária, pois a literatura opera com signos abertos e a adaptação se vale dessa característica para estabelecer diferentes ancoragens, segundo seus próprios objetivos, tornando assim o signo fechado.

A literatura é capaz de promover, no momento da leitura, a ideia de individualidade, construída por modelos preexistentes acerca de cenários, caracterização de personagens, comportamentos. Cada leitor, ainda que esteja em contato com narrativas simples e de linguagem pouco figurativa, criará os próprios modelos cognitivos de representação da história. Em contrapartida, o roteiro trará um plano possível de idealização do produto, seja ele na linguagem cinematográfica, teatral ou na perspectiva de jogos digitais.

Assim, esse caminho inverso, visto na mídia cinematográfica e dos jogos digitais, potencializa aspectos intencionais. Guia-se o leitor a se familiarizar com determinadas cenas, diálogos ou personagens. A construção segue determinada linearidade que impede que haja o levantar do rosto sobre o que se leu como forma de diálogo do que é enunciado com o que é sentido e construído em forma dialógica de pensamento.

Por conseguinte, observa-se a relação do geral para o individual, pois o que é representado na mídia cinematográfica é resultado da leitura de mundo dada pelo diálogo com o texto literário e sua construção representativa das personagens, sendo elas fruto de estereótipos capazes de gerenciar representações de realidades possíveis, pois as demais mídias, assim como a literatura, operam com o conceito de verossímil, não com o real, mas com uma realidade possível e plausível, resultante da adesão da comunidade em que é vinculada.

A generalização se dá justamente por essa identificação particular que o roteiro foi capaz de projetar e esquematizar como realidade possível e aceitável pelos interlocutores. É

nesse momento que a leitura passa a ser vista como procedimento de identificação particular do leitor com o aparato processual presentes no projeto de roteiro.

A obra literária, por meio dos aspectos totalizadores das representações da linguagem, do cenário e da narratividade, permite que o leitor crie imagens, ouça sua própria voz na condição de narrador e se sinta parte integrante da obra, pois a representação, ainda que marcada por estereótipos, modos de ser e agir no mundo, assim como circunscritos em procedimentos morais, comportamental, psicossocial entre outros, será sempre construção individual do leitor que acontece quando tais informações, materializadas pelas palavras e em discurso, compõem a cena enunciativa em que o leitor se encontra.

O virar da página será construção dialógica, performativa e criativa, convergente entre o que é dito e o que é compreendido ou sentido como verdade possível durante o processo de leitura. Assim, a leitura conduzirá formas diferenciadas de se ler e de representação de realidades. Nesse mesmo sentido, a realidade visualizada e sentida passa a ter identificação particular. O leitor dá vida e ação ao texto, não na condição estática ou apenas pela efemeridade de assumir, naquele momento, o papel de narrador, personagem ou, simplesmente, observador da realidade projetada pelo autor do texto. O leitor dialoga com a obra e se condiciona a estabelecer esse diálogo pelo simples ato de buscar elementos possíveis de adesão e identificação.

Os estudos literários, sobretudo aqueles circunscritos à crítica literária, dada a tradição em que esses estudos ganharam legitimidade no âmbito da ciência, durante muito tempo permitiram que a posição greimasiana sobre narrador e narratário fosse vista como a responsável por tratar dos aspectos geradores de interpretação e de compreensão dos atores da enunciação literária.

O que se pensava como obra de cunho social, ideológico, bem como de exaltação da própria obra, com o rigor científico a que a literatura se submeteu, reduziu seu poder transformador, e os leitores passaram a se preocupar em encontrar o tipo de narrador e a que tipo de narratário ele era dirigido.

Fiorin (1994) aborda alguns problemas teóricos na posição greimasiana sobre o narrador e narratário, pontuando a dificuldade em distinguir, diferenciar no nível do discurso o enunciador do narrador e o enunciatário do narratário, dada a complexidade discursiva e polissêmica a que o campo da literatura pertence, sendo apenas possível distingui-los, se considerarmos que o enunciador e o enunciatário são o autor e o leitor reais e que o narrador e o narratário são seres do discurso.

Na qualidade de seres do discurso, torna-se mais “palpável” a representação na dimensão do enredo e, automaticamente, no modo de representá-los na linguagem do roteiro propriamente dito.

Sob esse prisma, é possível compreender a complexidade da obra literária, na medida em que “entre as distintas instâncias enunciativas não está a do falante de carne e osso, ontologicamente definido, ” mas o próprio autor mascarado em primeira ou terceira pessoa, não sendo real, mas um autor-implícito constituído pelo texto, segundo o teórico Booth (1980).

Para o teórico do ponto vista, esse autor implícito é diferente do homem real que, ao criar sua obra, cria uma versão superior de si (BOOTH: 1980: 6).

Segundo Fiorin (1994),

“O autor e o leitor reais pertencem não ao texto, mas ao mundo. O leitor abstrato “ é esse leitor ideal, implícito, que o texto programa, com o qual o escritor (a instância produtora no curso de sua escritura) dialogou ao longo de sua atividade de escritura. “Trata-se de uma imagem do destinatário pressuposto, de um leitor que acederia ao (s) sentido (s) da obra” (Adam, 1985:174). O texto constrói um tipo de leitor chamado a participar de seus valores. Assim, ele intervém indiretamente como filtro e produtor do texto.

A complexidade da obra literária também se configura por sua enunciação, pelo modo como os atores envolvidos no processo de interpretação constroem os valores, os sentidos e compõem representações de realidades pelas quais o leitor depreende desses elementos no processo de leitura e, posteriormente, no processo de escrita, mais especificamente no papel de roteirista.

Assim, observa-se que há a necessidade de se estabelecer diálogos possíveis entre os atores, sendo o leitor também um ator e parte significativa no processo de leitura, bem como de escrita no que rege o procedimento de adaptação.

Lintvelt (1989: 27) diz que

o narrador e o herói poderão, é verdade, servir de porta-voz ao autor abstrato e isso não impede que sejam eles que enunciem a ideologia e que só uma análise profunda da estrutura de conjunto permite afirmar que o autor abstrato partilha o sentido ideológico de seu discurso.

O autor implícito é, portanto, produto (da leitura) do texto literário. Ele é resultado da leitura da obra em sua totalidade, não das intervenções explícitas do narrador, à medida que está fundado numa rede de índices pontuais, atribuindo manutenção temática à narrativa espalhada esparsamente pelo discurso inteiro. Esse procedimento pode demarcar ideologias e findar crenças sobre as palavras e as coisas que estão presentes e representados no mundo.

Para Genette (1992), não é necessário estabelecer a distinção entre autor real e autor implícito, pois o autor implícito, para ele, é uma imagem do autor construída pelo texto e essa

distinção só faria sentido se o autor real fosse diferente do autor implícito, aspecto que podemos evidenciar no processo de adaptação. O autor real é o roteirista que carrega em seu texto o autor implícito – o autor da obra tida como original.

A psicanálise defende que a escritura contém projeções inconscientes do autor real, o autor implícito seria a imagem construída pelo texto que revelaria, de maneira involuntária, a personalidade inconsciente do autor. Essa percepção pode condicionar as escolhas do adaptador do texto literário com vistas à mídia de jogos digitais, mas não são determinantes para um procedimento tipicamente pessoal e particular, pois opera-se com a ideia de grupo e com objetivos visivelmente marcados e orientados pelo público-alvo.

Nota-se a importância do outro para construção do olhar do roteirista sobre a própria leitura. As experiências de mundo e o tipo de leitor estabelecerão diálogos subjetivos na criação do roteiro, na busca constante de promover a adesão do grupo.

São contraditórias as posições sobre o fenômeno enunciativas presente nas obras literárias, naquilo que rege o papel do autor, suas escolhas, a narratividade e a relação existente com o leitor projetado e idealizado e o leitor fora dessa sistemática de compreensão do signo, das ações e da intenção da obra.

Quando compreendemos a problemática referente à enunciação, percebemos a problemática existente na materialização da obra sob o olhar de outra mídia. É notório afirmar que o escritor – aquele que faz a adaptação da obra literária para o cinema, ou para a mídia de jogos digitais – se posicionará como leitor e buscará extrair do texto aspectos que convirjam e dialoguem com a recepção da obra como produto, o filme, o jogo, respectivamente.

Quando pensamos nas adaptações para a realização de jogos digitais, outros aspectos terão de ser levados em consideração, além desse tipicamente enunciativo. Tais quais: o tipo de público-alvo, a questão da jogabilidade, o conceito de lúdico, a linguagem gráfica e, principalmente, a adesão desse público – os jogadores propriamente ditos.

Assim, a compreensão da obra se dará pelo ato de jogar, ainda que por meio de múltiplas tentativas durante esse ato, e a intenção seja terminar o jogo e atingir todos os objetivos ali propostos, ignorando aspectos de ordem conceitual e estritamente acadêmicos – a grandeza da obra de origem, a mudança na linguagem e os temas ali presentes, poderão ser compreendidos pelos leitores; e cada leitor, ao jogar, se colocará como jogador-leitor, escolhendo os aspectos mais significativos e necessários para atingir seus objetivos presentes no ato de jogar, não compreendendo, necessariamente, a história que mobiliza esse mesmo jogar.

Desta feita, é possível afirmar que a adaptação para o cinema ou jogos de obras literárias requer determinado posicionamento do escritor-roteirista acerca de como evidenciar a complexidade da enunciação do texto literário, a fim de transpor a seu público a vida que é

dada e projetada aos personagens, bem como o destino dado a eles nas combinatórias figurativas daquela linguagem que, naturalmente, dada a diferença das mídias, apresentará mudança no tratamento da linguagem, bem como da imagem construída.

Tal posicionamento se configura ao conceito de escolha. Tal escolha será capaz de promover diferentes possibilidades e instâncias de preservação, negação ou espelhamento dos aspectos por ele julgados importantes e necessários à mídia cinematográfica ou de jogos digitais.

Nesse sentido, a dúvida sobre autor real e autor implícito desaparecerá e aparecerá a figura das personagens agindo, executando, falando e desenvolvendo a narrativa. No contexto de jogos digitais, a figura do jogador em sua performance ao jogar.

As instalações, a música, a luz, a linguagem por eles utilizados poderão traduzir o estilo do autor, o que exigirá do espectador o conhecimento da obra literária a fim de promover a análise e compreensão de estilos e escolas literárias e se tais características ganharam relevo na adaptação; Conhecimento que não precisa estar diretamente vinculado à obra literária, mas à história, ao seu contexto histórico e representação do pensamento da época e suas manifestações artísticas.

A produção para o gráfico do jogo digital, ao mesmo tempo em que estabelece a necessidade da realização de posicionamento acerca dos aspectos que viabilizam a intencionalidade do roteiro para jogos digitais, bem como a manutenção temática, das personagens, dos cenários – no âmbito da narratividade – estabelece a distinção aparente entre o autor e o narrador, pois é possível, no gênero do jogo, operar diferentes focos narrativos, segundo a escolha de quem joga. Essa possibilidade, contrariamente à natureza literária, é construída estilisticamente pelo autor e essa focalização, ainda que alterada ao longo da narrativa, ocorre em momentos específicos e sob a determinação do autor, não do jogador-leitor.

Outro aspecto importante a se levar em consideração é o conceito de ficção, já apontado inicialmente como importante para se compreender a relação entre a obra literária e o roteiro para jogos digitais. Inicialmente, a ficção foi apontada pela distinção entre fábula e enredo. Nesse momento, o termo será orientado por outras instâncias e, a esse respeito, Eco em seu texto **Protocolos ficcionais** (1999), nos leva a refletir sobre o quanto de real existe em nossa ficção, e vice-versa:

[...] somos compelidos a trocar a ficção pela vida – a ler a vida como se fosse ficção, a ler ficção como se fosse a vida. Algumas dessas confusões são agradáveis e inocentes, algumas absolutamente necessárias, algumas assustadoras (ECO, 1999, p.124).

A partir dessa premissa a relação íntima entre o real e o irreal, entre o verdadeiro e o falso, o possível e o impossível, se dará pela concepção de leitura. Será o ato de ler o responsável pela compreensão e a distinção entre a realidade vivida e a realidade projetada.

Assim, como adaptação, o texto será sempre aquele que visa projetar o que já foi projetado como linguagem e como representação possível da realidade aceitável, tornando-o tipicamente ficcional pois, segundo Eco (1999), os mundos ficcionais são pequenos e confortáveis ao passo que o mundo real é complexo, contraditório e provocante. Ainda que alguns autores da literatura tentassem fazer as obras tão reais quanto à própria vida, caso o conseguissem, sem o teor poético e a essência literária, provavelmente não poderiam ser compreendidas como obras literárias.

Nesse momento, podemos levantar a hipótese de que o roteiro de jogos digitais cria, por meio de seus constituintes, um mundo complexo na dimensão técnica, mas mais confortável e seguro que o mundo vivido pelos interlocutores antes e durante o ato de jogar.

Ainda sobre a questão da complexidade dos mundos, citando Barthes (1989),

Já que a ficção parece mais confortável que a vida, tentamos ler a vida como se fosse uma obra de ficção. É sob essa perspectiva que o jogo é lido, ou seja, jogado, pautado em leituras tipicamente ficcionais de um mundo confortável e possível de ser controlado.

O roteiro como, projeto de jogo, deve considerar essa premissa para conseguir a adesão de seu público. Essa adesão se dá pela persuasão do argumento do jogo, do gráfico e pela narrativa mista: composta pela mecânica e pelos procedimentos relacionados às orientações que devem ser seguidas para se estabelecer a materialidade do jogo. Assim, a adesão não é dada pelo roteiro em si, mas em sua materialidade gráfica e orientações acerca da jogabilidade.

Dessa forma, é possível afirmar que a leitura é responsável por dar vida a um ato ficcional, à medida que toma como referência a realidade possível em busca da realidade plausível de aceitação, de conforto e que atenda a seus objetivos individuais por meio de perspectiva global e compartilhada.

O roteiro para jogos digitais se insere nessa perspectiva e, no contexto ciberespacial, essa relação fica mais visível e possível, pois, assim como outras mídias, como a televisão e o cinema, a internet tem como objetivo dar conta de acontecimentos que se situam na contemporaneidade enunciativa, ativada, no mundo dos jogos, pelos avatares assumidos pelos jogadores, bem como com os elementos que dialogam com a realidade vivida fora desse ambiente.

No intuito de compreender a relação existente entre o processo de adaptação de obras literárias para a construção de projetos de roteiros de jogos digitais, esse artigo busca, por meio da problemática do processo de adaptação de obras literárias, evidenciar que tal complexidade pode ser mais bem compreendida pelo processo de adesão existente na relação construída entre Leitor Primário (o roteirista) a obra (o texto literário na sua concepção original) a adaptação (o Roteiro construído) e a mídia (a qual promoverá uma leitura do seu público alvo em questão). Tal relação promoverá uma identidade capaz de promover a adesão, sistematização de princípios e diferentes leituras de mundo sobre um determinado aspecto de ordem social; no presente caso, a representação da mulher nas produções de roteiros para jogos digitais.

3.1 Considerações Acerca Da Representação Da Mulher Nos Jogos Digitais

Embora as mulheres representem 40% da força de trabalho no Brasil, em geral, são encontradas em postos de baixa remuneração. Percebemos, sobretudo na área de T.I, que mulheres bem-sucedidas são raras, embora existam exemplos no Brasil e no mundo de suas potencialidades intelectuais e técnicas. Todavia, no que se refere à área de Jogos digitais, esse número é ainda bastante inexpressivo.

Temos em nossa sociedade a impressão de que garotas, mulheres, adolescentes como “sexo frágil”, logo, não jogam, carregando intrinsecamente práticas discursivas determinantes para estabelecer diferenças entre os gêneros, no que rege e determinam as relações de poder, controle e acesso. Tais elementos estão presentes nas representações do gênero feminino nos jogos digitais, independentemente do tipo do jogo, seja ele de aventura, terror, suspense etc.

A literatura - o campo das artes, mesmo inserida nas políticas sociais de luta por equiparação do trabalho e da participação feminina na sociedade - já apresentou avanços, que precisam ser exaltados e lembrados como significativos na inserção da mulher nos diferentes contextos sociais, pois a literatura, representando os valores culturais, trouxe a questão para o debate e tematizou diferentes possibilidades da representação da mulher, nas diferentes áreas do conhecimento. Contudo, alguns pontos ainda precisam da ação transformadora da reflexão, o que valida a necessidade de trabalhos que abordem o papel da mulher nos mais diferentes meios de divulgação da sua imagem e da sua importância no âmbito social, rompendo estereótipos que não só as rebaixam na condição física, como também as impedem de firmarem social e discursivamente como independentes e providas de talentos nos mais diferentes campos do saber, inclusive na área de T.I e na condição de Desenvolvedoras de Jogos.

Desta feita, podemos afirmar que a representação da mulher nos Jogos Digitais é realizada por meio de estereótipos, aspecto que limita a ação da mulher como agente transformador e de propagação de uma imagem, vinculada às conquistas do gênero mais próxima da realidade, tão bem construída pela literatura, assim que tiveram, como causa de luta, acesso à educação.

A palavra estereótipo possui suas origens no idioma grego (*stereos* e *typos*) e tem como significado as generalizações ou pressupostos que são feitos sobre um determinado grupo de pessoas por suas características ou atitudes, o que gera uma ideia cristalizada na sociedade, a ponto de gerar classificações de grupos, promovendo também a exclusão e o preconceito pela imagem negativa que é adotada e divulgada como representação fidedigna do ser e do estar feminino no universo das artes e, conseqüentemente, nas diferentes instâncias sociais.

Sob essa perspectiva, pode-se afirmar que a representação feminina no cenário dos Jogos Digitais permeia a representação performativa advinda do olhar masculino, não muito diferente da exclusão da mulher no mundo acadêmica ou literária a que a mulher foi privada por questões mitológicas, antropológicas, sociológicas e históricas, conforme pontua LOBO, (1999), só podendo inserir seu nome por meio das arestas e frestas que ocorreram, quando tiveram acesso à educação, na Europa. Hoje o cenário é outro, a mulher precisa ter acesso à tecnologia para, não só inserir o seu nome, mas a sua imagem e sua história. A mulher precisa inserir-se, por meio da leitura que se faz de si e da consciência sobre essa imagem para transpô-la imageticamente no contexto dos jogos digitais de modo autônomo e efetivo.

A maioria dos protagonistas dos jogos são personagens masculinos e, quando femininos, são masculinizados, tanto no porte físico, quanto no discurso a elas atribuído. Ainda nesse aspecto, observa-se que as personagens femininas são retratadas com vestuário apelativo, responsável pela representação depreciativa e generalizante de um tipo de mulher no universo das narrativas dos games, como se esse modelo representasse o modo de ser e agir da mulher nos diferentes campos de atuação social.

A mulher também apresenta uma função secundária na narrativa dos jogos; muitas vezes são somente objetos para continuidade da história do jogo, não afetando o gameplay de modo geral. Ainda há, infelizmente, a visão de que personagens femininas pertencem somente a classes de suporte, em contrapartida, as personagens masculinas são construídas para o combate e para a glória no desvendar dos mistérios, nas conquistas de cada missão, das lutas realizadas etc. Muitas vezes, a mulher é o objetivo principal de um determinado jogo e são caracterizadas como princesas, fadas, órfãs etc., reafirmando a fragilidade do gênero.

Outro aspecto importante a se destacar é a pouca representatividade da mulher na área de Jogos, o que poderia significar mudança na representação, se elas estivessem inseridas com

maior participação nos processos de desenvolvimento de jogos digitais capazes de construir uma relação identitária com público masculino, bem como com o público feminino propriamente dito, diretamente relacionado com a atuação em nível superior, o que representa um percentual, aproximadamente, de 20% dos estudantes matriculados no curso de Jogos Digitais da FATEC Carapicuíba, conforme dados fornecidos pela instituição em junho de 2015.

O universo dos jogos digitais, embora novo, corresponde a um nicho profissional que também compete às mulheres assumirem, tanto na condição de desenvolvedoras, quanto na elaboração, crítica e produção de roteiros para jogos digitais, independentemente da posição que assumam feministas ou não, o que promoveria maior respeito nas práticas interativas de jogos online.

Assim, essa investigação se faz relevante porque, não só pretende promover a reflexão acerca da representação da mulher nos jogos digitais, como também visa estabelecer ações para a mudança, a partir de mecanismos para identificação da mulher com as heroínas presentes na literatura e que foram capazes de representar, para o movimento feminista, uma forma de estabelecer na sociedade a luta pela equiparidade e crítica à diferença dos gêneros, no que diz respeito aos direitos e ao acesso aos bens de consumo, sendo a cultura também um bem consumível e democrático.

Partindo do princípio de que a mídia dos jogos digitais faz parte da nossa cultura e, por fazer parte dela, deve permitir que haja democracia na forma de se enxergar a questão do gênero, rompendo à falsa ideia de que mulher não joga, lugar de mulher é na cozinha e que a mulher é o sexo frágil, logo, sua representação depreciativa e desprovida de valores e equiparidade ao modo com que o homem é representado, é uma questão cultural e faz-se necessário, portanto, buscar as matrizes para promover no tempo presentes mudanças, ainda que tais mudanças devam ser revisitadas nas raízes da própria cultura, materializados pela literatura, cuja representação da mulher perpassa pela via da crítica do discurso de protesto, tão evidentes nas obras de Clarice Lispector, Lya Luft entre outras, para o discurso de ação performático, que as mídias de jogos digitais é capaz de promover, por meio de sua mecânica, apelo ao público e forte poder de intervenção na composição de personagens guiada pelo caráter lúdico, midiático e simbólico.

3.2 A Crítica Feminista Em Questão

Atualmente, as jovens escritoras já não consideram necessário vincular sua obra a questões específicas das mulheres, e o movimento feminista parece atravessar um necessário e importante período de amadurecimento e reflexão, pois, diferente do que ocorrera nos anos

60, nas últimas décadas, a crítica feminista defende a necessidade de se considerar o objeto de estudo inserido em um contexto onde tudo parece estar interligado, a fim de romper com estereótipo feminino negativo construído no período de luta e também retratado no cinema e muito difundido na literatura.

Os termos “mulher-sujeito e mulher-objeto” – categorias utilizadas para caracterizar as tintas do comportamento feminino dentro do contexto da sociedade patriarcal, trazem suporte teórico-descritivo relevante para o que se pretende realizar nessa investigação, a medida que a mulher-sujeito é marcada pela insubordinação, por seu poder de decisão, dominação e imposição, enquanto a mulher-objeto define-se pela submissão, pela resignação e pela falta de voz – marcas da representação da mulher no contexto dos jogos digitais e que poderão ser revistos a partir da ressignificação dessa representação – em primeira instância-literária, ainda inserida no contexto da luta feminista, mas rodeada por uma visão que requer conhecimento histórico e compreensão dos signos do discurso de protesto, em que se enquadra a autora Clarice Lispector em seus textos “Amor” - conto presente em seu livro *Laços de Família* e no romance *A hora da estrela*.

Pretende-se transpor a relação “mulher-objeto” – para “mulher-sujeito por meio da análise de transposição midiática, ou seja, da literatura para mídia dos jogos digitais. Temos, assim, como hipótese de que, com essa transposição, o discurso de protesto ganhará voz, à medida que não será mais sufocada, e seu protesto ganhará visibilidade material e imagética, uma vez que o universo dos jogos digitais adota a linguagem não verbal enquanto principal recurso.

Vale ressaltar que se pretende expor e evidenciar por meio dessa transposição, indicações de qual ou quais mulheres são as presentes na literatura de protesto que precisam ter eco nas representações, explicitando sua condição social, racial e de classe, como fatores também determinantes.

Levantamos, assim, a hipótese da existência da quinta fase, a fase em construção, marcada por antigas lutas, mas provida de novos sentidos e representações. Estamos presentes em um momento em que a literatura se vê engajada não por tratar a temática feminista diretamente, como discurso ou causa a ser defendida, mas comorepresentação do universo feminino maduro, questionador, disfarçado de aceitação, abnegação e muitas vezes digna de prestígio pela estabilidade alcançada pelo trabalho, pelos estudos acadêmicos, pela posição cultural e pela autonomia provida de um sentimento ora frágil, ora forte frente às necessidades da mulher no seu dia a dia, estando, assim, desprovida de amarras institucionais/ patriarcais que a determinem apenas como mulher, aquela que ocupa o espaço limitado da casa, ou só a

cozinha, que geneticamente é constituída para se colocar no universo como esposa e mãe, mas que passou a ocupar além desses espaços, o espaço digital para propagar sua versatilidade, força e a apropriação consciente do seu espaço.

Estamos em uma fase em que não se procura determinar a causa feminista pela perspectiva estereotipada da luta, a que lhe rendeu representações ora heróicas de conquistas, ora de desprezo e preconceito sobre o próprio movimento, ou da representação da mulher comogênero forte, que precisa dos mesmos direitos adquiridos pelos homens, negando o homem como parte das relações sociais, mas por uma representação que considere a subjetividade, as histórias construídas dentro de um tempo e um espaço e que, por isso, podem estabelecer instâncias que promovam identificação entre autor e seus leitores, entre o cinema e seus telespectadores, entre o jogo e os jogadores, marcados por narrativas e roteiros que considerem a humanidade, não a desvalorização ou supervalorização de um determinado gênero em detrimento a outro.

Convém salientar que as produções cinematográficas, bem como as produções literárias e dos jogos digitais propriamente ditos se valem dos estereótipos como elementos fundamentais para a representação de modos de ser e agir na construção dos diferentes universos, a fim de estabelecer índices de adesão adequados à temática proposta e seu público alvo. Todavia, faz-se necessário, também, reconhecer que tais índices de adesão podem ser trabalhados de modo a reconhecer que a subjetividade também pode ser vista comomarca do discurso construído nos diferentes contextos de produção, sem promover, com isso a proliferação de preconceitos e a propagação da diferença entre os gêneros, como observamos na indústria dos jogos digitais.

Considerando que o acesso à participação no desenvolvimento de jogos digitais dados o panorama feminista, que prevê o direito ao acesso indiscriminado à profissionalização da mulher em qualquer área do conhecimento, observamos que a participação da mulher nesse mercado ainda é irrisória, o que pode justificar o modo com que ela é representada nos diferentes jogos, sejam eles de ação, terror ou aventura.

Em pesquisa recente realizada com 910 usuários do facebook no período de 25/07/13 a 23/09/13, as jogadoras contam com somente 15% do público. Porém, esse perfil é altamente diversificado pelos diferentes gêneros de jogos experimentados. A maioria dos jogadores prefere jogos de ação, seguidos de Interpretação (RPG), Aventura, Tiro em primeira pessoa e estratégia. O mercado consumidor feminino joga os mesmos jogos que o masculino. O maior índice de faixa etária se deu aos jogadores de 20 a 24 anos (34%), seguidos de 15 a 19 anos (27%) e 25 a 29 anos (20%).

Sendo ainda um mercado dominado pelo público masculino, observa-se uma profunda estereotipação na maioria das personagens femininas, sendo tidas apenas como objetos de sensualização, ou idealização romântica da donzela em perigo que deve ser resgatada, tendo menor participação na trama do jogo e agindo como elenco de apoio. Poucas vezes a história por trás da personagem é tida como importante, pois a questão de vestuário apelativo como representação de realidades sexuais atribuídas à mulher é mais levada em conta do que a praticidade do traje e da performance da personagem em questão.

Na internet, há um blog chamado Repair Her Armor (Consertar a Armadura Dela, em livre tradução), em que designs de personagens femininas são reformulados deixando de ser tão apelativos, fazendo-os funcionais e ao mesmo tempo conferindo mais personalidade à personagem, ação que rompe um pouco com o padrão; sendo, ainda assim, uma ação que deveria ser prevista na produção do projeto do jogo, não como fruto de uma visão consciente e anti-discriminatória por parte do jogador. O número de adeptos a esse site ainda é baixo e deve ser vista apenas como uma ação paliativa que norteia a repulsa da visão machista dos desenvolvedores de jogos, mas que ainda é pouco, frente ao modo de representação que a mulher pode ter, caso reconheça que o discurso de protesto precisa sair da dimensão puramente discursiva e enunciativa e passar a ser uma prática social condizente ao histórico de luta de conquistas das mulheres no Brasil.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo objetivou estabelecer uma relação sucinta entre a literatura, a crítica feminista e a representação da mulher nos jogos digitais, considerando os processos identitários, de adesão e de representação da mulher, a fim de promover a importância da literatura nos processos de transformação e reflexão acerca da representação da mulher na mídia dos jogos digitais, considerando os bens culturais que a literatura é capaz de perpetuar e transformar as gerações por meio da leitura de mundo, motivada pelo acesso, seja mediante a leitura convencional, seja por meio da leitura realizada pelo ato de jogar.

Tais reflexões trazidas nesse trabalho fazem parte do processo inicial da pesquisa de pós-doutoramento que visa, em primeiro momento construir modelos de representação da mulher a partir de obras literárias, mais especificamente das obras de Clarice Lispector “A hora da estrela” e do seu conto “Amor”. As personagens Macabeia e Ana, representativas do discurso de protesto em suas obras, passarão a compor o discurso de ação na mídia dos jogos digitais.

REFERÊNCIAS

- ALTHUSSER, L. **Aparelhos ideológicos do Estado**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- _____. **Filosofia e filosofia espontânea dos cientistas**. Lisboa: Editorial Presença, 1976.
- _____. **Ideologia e Aparelhos ideológicos de estado**. Lisboa: Presença, 1970.
- _____. **Pour Marx**. Paris: Maspero, 1967.
- _____. **Análise Crítica da Teoria Marxista**. Porto Alegre: Zahar 1973.
- COELHO, M. **A evolução do feminismo: subsídios para a sua história**. Org. Zahidé L. Muzart. 2 ed. Curitiba: Imprensa Oficial do Paraná, 2002.
- DICIONARIO Mulheres do Brasil: de 1500 até a atualidade, biográfico e ilustrado**. Org. Schuma Schumacher e Érico Vital Brasil. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.
- DUARTE, C. L. **Nísia Floresta: vida e obra**. Natal: UFRN, 1995.
- _____. Feminismo e literatura no Brasil. In: **Revista Estudos Avançados da USP**. (Dossiê Mulher, Mulheres). n. 49. vol.17, p. 151-172, set. /dez. 2003.
- ECO, U. Protocolos Ficcionalis. In: **Seis passeios pelos da ficção**. São Paulo: Cia das Letras, 1999. p. 124.
- GENETTE, G. **Palimpsestes: la littérature au second degré**. Éditions du Seuil: Paris, 1992.
- GOMES, E. **A Dignidade da Política**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1993.
- GOMES, E. **Nossos Clássicos**. São Paulo, Agir, 1970.
- HAMMAN, R. Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology. **Magazine Issue Two**. Disponível em: <<http://members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html>> (06/10/1998).
- LINTVELT, J. **Essai de Typologie narrativa: théorie et analyse**. Paris: Librarie José Corti, 1989.
- LISPECTOR, C. **Laços de família**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1998.
- MUZART, Z. L. (Org.) **Escritoras brasileiras do século XIX**. Antologia. Florianópolis: Editora Mulheres; Santa Cruz do Sul: Edunisc, 1999.
- ORLANDI, E. P. **Interpretação: autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico**. Petrópolis: Vozes, 1996.
- PINTO, C. R. J. **Uma história do feminismo no Brasil**. São Paulo: Editora Perseu Abramo, 2003.

WATSON-GECEO, K. A. Ethnography in ESL: Defining the essentials. **TESOL Quarterly**, v.22, n.4, p. 575-591, 1988.

XAVIER, E. “**Narrativa de autoria feminina na literatura brasileira**: as marcas da trajetória. *Mulheres e Literatura*, v.3, 1999. Disponível em:
<http://www.letras.ufrj.br/litcult/revista-mulheres/volume3/31_elodia.html>

ZOLIM, L. O. Literatura de autoria feminina. In: BONNICI, T, ZOLIN, L.O (org.) **Teoria Literária**: abordagens históricas e tendências contemporâneas. 2 ed. Maringá: Eduem, 2005. P.275-283.

_____. Crítica Literária. In: BONNICI, T, ZOLIN, L.O (org.) **Teoria Literária**: abordagens históricas e tendências contemporâneas. 2 ed. Maringá: Eduem, 2005. P.275-283.

Notas:

1 Cf. RAMOS, Graciliano. *Linhas tortas*. São Paulo: Record, 1980; p. 137.

Como Referenciar este Artigo, conforme ABNT:

ARAÚJO, W. S. Da Adaptação De Textos Literários À Produção De Jogos Digitais: Uma Abordagem Social. **Rev. FSA**, Teresina, v.13, n.1, art.10, p. 171-193, jan./fev. 2016.

Contribuição dos Autores	W. S. Araújo
1) concepção e planejamento.	X
2) análise e interpretação dos dados.	X
3) elaboração do rascunho ou na revisão crítica do conteúdo.	X
4) participação na aprovação da versão final do manuscrito.	X