

# VIII SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

## XXVI Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 09 de dezembro de 2023

Tema: "INTERIORIZAÇÃO DA CIÊNCIA E REDUÇÃO DE ASSIMETRIAS: O PAPEL DOS PIBIC'S COMO EXPERIÊNCIA DE ARTICULAÇÃO DA PESQUISA NA GRADUAÇÃO E NA PÓS GRADUAÇÃO"



### A LITERATURA GAMIFICADA: ELEMENTOS ESTRUTURAIS DA NARRATIVA APLICADOS À ANÁLISE DE HOGWARTS LEGACY

Maria Andréa Bezerra Freitas<sup>1</sup>, Guilherme Mariano Martins da Silva<sup>2</sup>

**Resumo:** Este projeto tem como objetivo analisar os elementos estruturais da narrativa aplicados ao jogo digital *Hogwarts Legacy*, lançado em 2023. O trabalho busca, partindo da análise da estrutura da fábula e do foco narrativo, investigar a relação entre o romance *Harry Potter e a pedra filosofal* (1997) e a adaptação de seu universo diegético para o formato dos jogos eletrônicos, que por sua vez, focam sua narrativa para uma estética lúdica e interativa. A estrutura textual do artigo fundamenta-se nos estudos teóricos de Franco Jr (2009) que discute os operadores da narrativa com base na narratologia e no formalismo russo, assim como Van Der Geest (2015), que embasa estudos da ludologia e da narrativa em videogames. Este projeto visa destacar a importância da literatura através da tecnologia, que se mantém presente na atualidade, mesmo que indiretamente, desempenhando um papel significativo aos usuários por meio dos jogos.

**Palavras-chave:** Narrativas. Jogos digitais. Adaptação. *Harry Potter e a pedra filosofal*. *Hogwarts Legacy*.

#### 1. Introdução

Nas últimas décadas, o desenvolvimento da tecnologia favoreceu a criação e aprimoramento de uma grande variedade de jogos digitais, que por sua vez, são consumidos massivamente. Grande parte destes jogos digitais apresentam um elemento primordial que faz parte da sua composição: o enredo de uma narrativa. Nesse sentido, variados gêneros de jogos digitais (aventura, plataforma, rpg, jrpg, etc), apresentam estruturas narrativas e, partindo de sua interface própria e característica interativa, fazem com que o jogador vivencie essa história e, muitas vezes, a modifique. Aqui, no entanto, nos interessa o ponto de contato entre estes jogos e a literatura, dado que, o gênero narrativo se insere dentro do escopo da pesquisa em Letras. Percebemos, portanto, similaridades entre a organização estrutural da narrativa de jogos e de gêneros literários, como o épico e o romance. Mais especificamente, nota-se a recorrência da trama, de nós narrativos, de personagens, tempo, espaço, elementos que também constituem os jogos.

Ademais, observa-se também a influência de obras literárias na criação das fábulas das narrativas que são adaptadas para jogos digitais e, vê-se o consumo dessas obras, indiretamente, por meio dos jogos eletrônicos, podemos citar aqui *Beowulf*, jogo lançado em 2007 pela Ubisoft em parceria com a Paramount. O jogo era uma adaptação do filme homônimo, lançado no mesmo ano, que, por sua vez, era uma adaptação do poema épico. Este

<sup>1</sup> Universidade Regional do Cariri, email: andrea.freitas@urca.br

<sup>2</sup> Universidade Regional do Cariri, email: guilherme.mariano@ufca.br

# VIII SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

## XXVI Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 09 de dezembro de 2023

Tema: “INTERIORIZAÇÃO DA CIÊNCIA E REDUÇÃO DE ASSIMETRIAS: O PAPEL DOS PIBIC’S COMO EXPERIÊNCIA DE ARTICULAÇÃO DA PESQUISA NA GRADUAÇÃO E NA PÓS GRADUAÇÃO”



trânsito entre narrativas foi denominado pelo professor Álvaro Hattner de Fome de narrativas:

Dessa forma, cada novo texto – seja ele filme, narrativa gráfica, videogame (em suas diversas plataformas), livro (em especial quando o vetor é invertido, no caso das novelizações: filme → livro; videogame → livro, etc.), RPGs (coletivos e individuais); fanfics – representa um dos lugares de uma recombinação infinita de (inter)textos. Essa multiplicidade de possibilidades resulta, a meu ver, de uma “fome insaciável de narrativas”: já não me basta a narrativa “primordial” que um texto “original” estabelece (chamado por Genette (1997) de hipotexto). (HATTNER, 2010, p. 151).

Ou seja, há uma percepção de que as adaptações geram uma rede infinita de recriações e de transformações de novas narrativas intertextuais que atualizam, ressignificam e expandem o texto original. Para Prietto, a narrativa desenvolvida dentro dos jogos digitais, juntamente com os elementos gráficos e visuais, permitem a imersão profunda do jogador ao conteúdo, o que o faz estar exposto de forma indireta à trama escrita nos livros (Prietto, 2013). Contudo, é importante ressaltar que, embora muitas vezes o texto base seja a literatura, como já apontado por Hattner e por nós, acima, o caminho inverso também ocorre.

E, ponto comum entre Prietto e Hattner, percebe-se que mesmo com o grande alcance dos jogos digitais (Oliveira, 2021), não há uma substituição da literatura, mas pelo contrário, cria-se o incentivo de vivenciar a experiência da leitura da obra literária original ou derivada. Dessa forma, o jogador do jogo *The Witcher 3: wild hunt* (2011), provavelmente se interessa por ler os contos e romances e também por assistir ao seriado. Tendo isto em vista, o projeto se volta para a análise do jogo *Hogwarts Legacy* (2023), lançado pela desenvolvedora Avalanche Software em parceria com a Warner Bros. Nosso objetivo é que possamos analisar o jogo dentro de seu aspecto narrativo, valendo-nos dos operadores de leitura da narrativa (FRANCO JR, 2009), assim como em seu aspecto lúdico, valendo-nos das teorias da ludologia (VAN DER GEEST, 2015).

Assim, cabe ao projeto também, analisar e verificar as semelhanças e diferenças entre a obra literária e a narrativa desenvolvida em jogo, além de observar outros elementos durante a jogabilidade que podem ter sido inspirados ou encontram-se em evidência durante a leitura dos livros, fazendo uma comparação entre ambos.

## 2. Objetivo

O objetivo deste trabalho é analisar a estrutura narrativa do jogo *Hogwarts Legacy* (2023), buscando verificar como estas estruturas estão em

# VIII SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

## XXVI Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 09 de dezembro de 2023

Tema: "INTERIORIZAÇÃO DA CIÊNCIA E REDUÇÃO DE ASSIMETRIAS: O PAPEL DOS PIBIC'S COMO EXPERIÊNCIA DE ARTICULAÇÃO DA PESQUISA NA GRADUAÇÃO E NA PÓS GRADUAÇÃO"



consonância ou dissonância com sua utilização no gênero literário. Além disso, busca-se entender as transformações necessárias do universo narrativo literário, partindo inicialmente do livro *Harry Potter e a pedra filosofal* (1997), para a mídia digital. É também foco deste trabalho, comparar a organização da trama narrativa de ambas as produções, incluindo o foco narrativo e outros elementos estruturais essenciais aos operadores de leitura da narrativa, como personagens, tempo, espaço, entre outros. Ademais, verificar em que medida o jogo *Hogwarts Legacy* (2023) é influenciado ou direcionado pelas narrativas prévias sobre Harry Potter.

### 3. Metodologia

A metodologia deste trabalho consiste em uma pesquisa bibliográfica, fundamentada nos estudos de Tomachevski (1976) e Franco Jr (2009) acerca das teorias da análise da narrativa como gênero, entre outros teóricos. Para o desenvolvimento deste projeto, também é indispensável a leitura da série de livros *Harry Potter* e a vivência do jogo *Hogwarts Legacy* (2023) por meio direto, com o objetivo de analisar os objetos de estudos e compilar os resultados de acordo com a observação e estudo desses materiais.

### 4. Resultados

A partir da análise inicial do jogo digital *Hogwarts Legacy* (2023) e a leitura do primeiro volume *Harry Potter e a pedra filosofal* (1997), observam-se inúmeras semelhanças e divergências entre ambas as produções. Enquanto a trama do livro embarca na aventura do jovem bruxo Harry Potter no mundo mágico, o jogo aborda um enredo distinto que ocorre um século anterior aos acontecimentos da narrativa literária. Assim, embora o jogo e a obra literária sejam ambientados no mesmo universo, compartilhando dos mesmos espaços e atmosfera, é visto dentro do jogo o uso de diferentes personagens, conflitos dramáticos e focalização narrativa.

Tendo em vista os operadores de leitura da narrativa descritos por Franco Jr (2009), é possível observar que a focalização do romance utiliza-se do narrador onisciente, que não participa da história como personagem, mas que descreve os cenários, as ações dos personagens, pensamentos e sentimentos e desenvolve o conflito dramático ao longo da narrativa.

No jogo, entretanto, não há a presença de um narrador que realize as ações descritas anteriormente, no caso, faz-se o uso das *cutscenes*, recurso cinematográfico de narração de eventos utilizado para inserir o jogador no universo ficcional (Klevjer, 2002). Todas as *cutscenes* presentes no jogo são interações entre personagens, ou seja, são diálogos que desenvolvem a narrativa e direcionam o jogador aos seus objetivos.

O jogador, por sua vez, é o protagonista da narrativa digital, que possui a liberdade de criar sua fisionomia e traços de personalidade de acordo com as

# VIII SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

## XXVI Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 09 de dezembro de 2023

Tema: "INTERIORIZAÇÃO DA CIÊNCIA E REDUÇÃO DE ASSIMETRIAS: O PAPEL DOS PIBIC'S COMO EXPERIÊNCIA DE ARTICULAÇÃO DA PESQUISA NA GRADUAÇÃO E NA PÓS GRADUAÇÃO"



escolhas de diálogos fornecidas. Por meio dessa autonomia, cria-se o sentimento de liberdade ao jogador, mas que ainda é restrito mediante as alternativas disponibilizadas pelo jogo, que asseguram o desenvolvimento da trama. Essa trama principal, porém, é muitas vezes interrompida, abrindo espaço para as *side quests*, que são o início de outros nós narrativos independentes da história principal, o que podem ser associados aos chamados motivos livres afirmados por Tomachevski (1976):

Os motivos que não podemos excluir são chamados de motivos associados; os que podemos excluir sem que anulemos a sucessão cronológica e causal dos acontecimentos são os motivos livres. (...) Mas no enredo são sobretudo os motivos livres que têm uma função dominante e determinam a construção da obra. (TOMACHEVSKI, 1976, p. 175).

Desse modo, entende-se por motivos livres os acontecimentos que não alteram a linha principal da narrativa e não são relevantes para o clímax e desfecho da história. Dentro do jogo, as *side quests* incorporam esse significado, pois o jogador possui a escolha de suspender a trama principal para completar as missões secundárias, que constituem situações divergentes do conflito dramático. Porém, como apontado por Tomachevski (1976), os motivos livres dentro de um enredo possuem um papel importante para a construção de uma obra mais complexa e envolvente. O primeiro livro da série é composto por alguns acontecimentos que podem ser descartados sem interferir no conflito dramático da história, mas que por serem utilizados, adicionam elementos que prendem a atenção do leitor. Como por exemplo, Harry jogar quadribol, o esporte dos bruxos. Embora esse evento não estabeleça importância direta no conflito dramático, ele alimenta a rivalidade entre Grifinória e Sonserina, tratando-se de um nó narrativo distinto. Além de outros acontecimentos que possuem ainda menor relevância e que causam efeitos no leitor, como Neville perder seu sapo ou Hagrid conjurar um rabo de porco em Dudley.

### 5. Conclusão

Tendo em vista as análises preliminares realizadas nesta pesquisa, pode-se chegar a algumas hipóteses iniciais. Apesar do jogo digital apresentar o mesmo universo mágico criado pela escritora J.K Rowling na saga de romances Harry Potter, encontra-se uma série de elementos narrativos distintos que são adaptados para garantir a melhor experiência para o jogador. Entretanto, mesmo com essas diferenças, é fortemente observada a influência

# VIII SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

## XXVI Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 09 de dezembro de 2023

Tema: "INTERIORIZAÇÃO DA CIÊNCIA E REDUÇÃO DE ASSIMETRIAS: O PAPEL DOS PIBIC'S COMO EXPERIÊNCIA DE ARTICULAÇÃO DA PESQUISA NA GRADUAÇÃO E NA PÓS GRADUAÇÃO"



dessa literatura no jogo eletrônico, permitindo que a narrativa do livro transcenda a estrutura tradicional de leitura e adapte-se à cultura digital.

### 6. Agradecimentos

Agradecemos profundamente a Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico-FUNCAP pelo apoio essencial ao nosso projeto de pesquisa. Sua contribuição é fundamental para avanços significativos na ciência. Estamos gratos por sua parceria contínua.

### 7. Referências

AVALANCHE SOFTWARE; WARNER BROS. **HOGWARTS LEGACY**, 2023.

Disponível em:

<[https://store.steampowered.com/app/990080/Hogwarts\\_Legacy/](https://store.steampowered.com/app/990080/Hogwarts_Legacy/)> Acesso em: 17 de nov. de 2023.

FRANCO JUNIOR, A. Operadores de leitura da narrativa. In: BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Osana (ORG.). **Teoria Literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas**. 3a. ed. Maringá: Eduem 2009 . 33-58.

HATTNER, A.L. Quem mexeu no meu texto? observações sobre literatura e sua adaptação para outros suportes textuais. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, v. 16, p. 145-155, 2010. Disponível em:

<<http://hdl.handle.net/11449/122303>>.

KLEVJER, R. In Defense of Cutscenes. **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**, ed.: Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002.

MENDES, D. A.; SILVA, O. S. F. A narrativa em jogos digitais: uma experiência em Undertale. **Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, 2017.

OLIVEIRA, H. E. A. **Vídeo game: rotinas de jogos e sonhos de gamers no contexto da pandemia da COVID-19**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2021

PRIETTO, T. **Literatura e os jogos de RPG: Trajetória de apropriações e intertextos**. Translatio, n. 6, p. 8-8, 2013.

SANTOS, A.R. A importância da literatura como fonte de pesquisa na construção do pensamento social brasileiro. **EXAMĀPAKU** (revista descontinuada), v. 1, n. 1, 2008.

TOMACHEVSKI, B. Temática. In: EIKHENBAUM, B. et al. **Teoria da literatura: os formalistas russos**. Porto Alegre: Globo, 1976, p. 169-204.

VAN DER GEEST, D. **The role of Visual Novels as a Narrative medium**.

Leiden, 2015. Disponível em

<https://studenttheses.universiteitleiden.nl/handle/1887/31703> Acesso em: 25 de fev. de 2021.