

DA LITERATURA AO JOGO DIGITAL: O MARAVILHOSO EM BLACK DESERT



Autores

Guilherme Henrique Fernandes Barbosa

Graduação em Letras - Português e Inglês pelo Centro Universitário Teresa D'Ávila – UNIFATEA e mestrando em Design, Tecnologia e Inovação PPG-DTI – UNIFATEA.
E-mail: ghfernandes@prof.educacao.sp.gov.br

João Francisco Pereira Nunes Junqueira

Doutorado em Letras pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP e docente no pelo Centro Universitário Teresa D'Ávila – UNIFATEA.

E-mail: jfpnjunqueira@yahoo.com.br

Resumo

O objetivo deste estudo é identificar características da Literatura Fantástica no jogo digital Black Desert. Essa pesquisa justifica-se pela necessidade de ampliar discussões sobre este tema na mídia dos jogos, visto que há produções acadêmicas que exploram o gênero literário fantástico em filmes, em séries, entre outros exemplos. Sendo assim, buscamos incluir neste meio os jogos digitais, sobretudo o jogo mencionado anteriormente. Para isso, demonstramos que o nosso objeto de estudo, o jogo Black Desert, apresenta características do fantástico. Em um primeiro momento, apresentamos uma introdução à literatura fantástica e, na sequência, nos debruçamos nas características de RPG, relacionando-as com o jogo mencionado e com as características do maravilhoso. Para alcançar os resultados, nos apropriamos de alguns conceitos do gênero mencionado e, posteriormente, identificamos e aplicamos no jogo em questão.

Palavras-chave: Literatura Fantástica. Jogos digitais. Black Desert. RPG.

FROM LITERATURE TO DIGITAL GAME: THE WONDERFUL IN BLACK DESERT

Abstract

This study aims to identify the characteristics of Fantastic Literature in the digital game Black Desert. This research is justified by the need of expanding discussions on this topic in games, since there are academic productions that explore the fantastic literary genre in films, in series, among other examples. Thus, we seek to include digital games in this, especially the game mentioned above. For this, we demonstrate that our object of study, the game Black Desert, has characteristics of the fantastic. At first, we present an introduction to fantastic literature and, next, we look at the characteristics of RPG, relating them to the game mentioned and the characteristics of the folktales. To achieve the results, we use some concepts of the mentioned genre and, subsequently, we identify and we apply them in the game in study.

Keywords: Fantastic Literature. Digital games. Black Desert. RPG.

I. INTRODUÇÃO

Os jogos digitais conquistaram uma posição significativa na área acadêmica deste início de século XXI, justamente por conter em seu design princípios de aprendizagem que podem ser explorados pelos professores da Educação Básica. Pesquisadores de diversas áreas do conhecimento e de diferentes universidades do território brasileiro estão, a cada dia que passa, se aprofundando e contribuindo com teorias multidisciplinares sobre as potencialidades dos jogos em contextos de aprendizagem (SANTAELLA, 2009; MATTAR, 2010; MCGONIGAL, 2012).

Destacamos, como exemplo, O Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), que é o maior evento acadêmico da América Latina que teve sua primeira versão em 2004 e seu último encontro em 2019. Este evento reúne pesquisadores de diferentes países para apresentar e discutir pesquisas que nascem a partir de jogos digitais, campo este que a presente pesquisa se insere ao abordar o assunto da Literatura e jogos digitais, especificamente o Black Desert.

Os games, principalmente os contemporâneos, se apropriam do universo da Literatura para construir suas narrativas, sobretudo do gênero literário fantástico, para deixar o contexto do jogo atrativo e imersivo.

Nesta perspectiva, este estudo busca identificar características da Literatura fantástica no jogo Black Desert, que acontecerá por meio de figuras retiradas durante a gameplay do jogo mencionado, mostrando criaturas que fazem parte do gênero em questão.

2 LITERATURA FANTÁSTICA

Referência nos estudos sobre o fantástico, o maravilhoso e o estranho, Introdução à literatura fantástica, de Tzvetan Todorov (1939-2017), é uma espécie de marco zero de pesquisas nesta área específica. Em seu estudo publicado em 1970, Todorov faz um mapeamento das diferenças e nuances entre os modos fantástico, maravilhoso e o estranho, todos dentro de um gênero maior denominado “Fantástico”. Cabe aqui, uma rápida exposição da conceituação destes três modos operatórios para que possamos migrar com segurança da literatura para os games digitais, foco de nossa pesquisa, e com isso mostrar como é possível um game (assim como o cinema o faz) reorganizar dentro de seu universo técnico e semiótico traços de outra mídia simbólica, no caso a literatura. Com este deslocamento do conhecimento conceitual típico da literatura para os games, queremos abrir espaço para as complexidades e qualidades inerentes que um game pode oferecer em estudos acadêmicos, e até mesmo no processo pedagógico em salas de aula.

Partindo do modo fantástico, o que o define como tal é a clássica definição de Todorov da “hesitação”, como ele diz “é a hesitação que lhe dá vida” (TODOROV, 1975, p. 36). Isto significa que dentro de um evento extraordinário, algo anormal dentro das regras racionais que regem nosso mundo real, ou dentro das regras reais de um determinado mundo fictício, “a fé absoluta como a incredulidade total nos levam para fora do fantástico” (TODOROV, 1975, p. 36). Vejamos um exemplo de hesitação diante de uma obra de cunho fantástico, no caso, o filme japonês *A boneca vampira* (1970), do diretor Michio Yamamoto. Nele, uma jovem chamada Yuko morre violentamente em um acidente de carro, porém quando alguns dias depois de sua morte o namorado a vai visitar, sem saber ainda de sua morte, a encontra durante as madrugadas vagando pela casa em que vivia. Todo o *mise-en-scène* é vampiresco, os olhos com coloração bizarra, os dentes da jovem morta sempre ressaltados, a cor branca da pele em contraste com os lábios extremamente vermelhos, e, principalmente, o desejo da jovem em matar suas vítimas cortando-lhes os pescoços com uma faca. Por fim, descobrimos que a jovem permanecia viva por ter sido hipnotizada pelo pai, um furioso assassino.

Entretanto, a história do pai dizendo de seu contato durante a guerra com uma figura estranha, que assim como a jovem Yuko vagava como um morto-vivo nos faz desconfiar do hipnotismo como mero artifício para a situação de Yuko, e aqui surge a fórmula que para Todorov resume o fantástico: “Cheguei quase a acreditar”¹ (TODOROV, 1975, p. 36). O filme termina e hesitamos diante do que foi visto, a proposta sobrenatural (vampiresca) e a racional (hipnotismo) não são suficientes claras para que tomemos uma postura diante da obra, permanecemos com uma “percepção ambígua” dos que assistimos.

Apresentamos agora o modo maravilhoso, nele, segundo Todorov, “os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito (1975, p. 60), ou seja, “não é uma atitude para com os acontecimentos narrados que caracteriza o maravilhoso, mas a própria natureza desses acontecimentos, (p. 60), conclui Todorov. Exemplos do maravilhoso encontraríamos em alguns contos de E.T.A. Hoffmann, nas mil e uma noites, entre outras tantas obras com tendência para o sobrenatural.

Por fim o modo estranho. Para Todorov:

Nas obras que pertencem a este gênero, relatam-se acontecimentos que podem perfeitamente ser explicados pelas leis da razão, mas que são, de uma maneira ou de outra, incríveis, extraordinários, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos e que, por esta razão, provocam na personagem e no leitor reação semelhantes àquela que os textos fantásticos nos tornaram familiar. (TODOROV, 1975, p. 53)

1 Esta frase foi retirada por Todorov do romance *Le Manuscrit trouvé à Saragosse*, do escritor Jan Potocki.

Um exemplo bem claro do estranho na literatura é o conto “O fazedor de caixões” do escritor russo Aleksandr Púchkin (1799-1837). Neste conto o personagem principal, Adrian Prokhorov, é um fazedor de caixões recém-chegado a uma nova cidade, onde irá estabelecer seu negócio. Logo em seu primeiro dia na cidade, é convidado por seu vizinho para um jantar festivo com a presença de outros moradores. Depois do consumo excessivo de álcool por todos convidados, inclusive Prokhorov, este se vê ridicularizado por seu ofício, dizem a ele que vive à custa dos mortos. Com raiva, além de bêbado, Prokhorov volta para casa e pede com todo ardor para que os mortos enterrados em seus caixões voltem para ajudá-lo a se vingar dos que o ridicularizaram.

Neste ponto da narrativa, um mensageiro chega em sua casa o chamando para o funeral de uma mulher da cidade vizinha. Após o velório, voltando de madrugada para casa, Prokhorov depara-se com várias pessoas entrando em sua casa, observando com cuidado percebe que são todos os mortos enterrados por seus caixões, o seu pedido havia sido realizado. Desesperado com a presença daqueles mortos disformes que não paravam de chegar em sua casa, Prokhorov pede para que vão embora, mas nenhum deles aceita a ordem, por fim, desesperado de angústia e aos berros, Prokhorov é acordado pela empregada da casa, ou seja, tratava-se de um sonho. Aqui o sonho, como lei da razão, faz com que todo o medo e toda aura sobrenatural da narrativa fique reduzida a um evento racional.

Portanto, o texto do fantástico passa a ser estranho no momento que elucidamos tudo como sendo um sonho. A hesitação deixa de existir, o fantástico desaparece.

Feita esta conceituação preliminar, seguimos agora para o Role-Playing Game para que assim, possamos dialogar com profundidade com o nosso objeto de pesquisa específico, o jogo Black Desert.

2.1 Role-Playing Game

Role-Playing Game, também conhecido pela sigla RPG, é um gênero de jogo que surgiu em meados da década de 1970 nos Estados Unidos e chegou ao Brasil na década de 1980 (FERREIRA, 2019; SANTOS, 2019; ANDRADE; SANTOS; GONÇALVES; ANTONIO, 2011; AMARAL, 2008).

Em tradução livre do nome Role-Playing Game para a Língua Portuguesa encontramos “jogo de interpretação de papéis” (FRANCO, 2020; RODRIGUES, 2018; SCHMIT, 2008) justamente por causa de sua mecânica que funciona a partir de uma narrativa em que os jogadores se apropriam de personagens fictícios para participarem desta, de forma colaborativa. O RPG, normalmente, acontece “[...] em torno de uma mesa de lápis, papel e dados [...]” (BITTENCOURT; GIRAFFA, 2003, p. 32-33), assim como ilustra a figura 1:

Figura 1 – Jogadores jogando RPG de mesa



Fonte: Schmit (2008, p. 50)

O RPG conta com um Game Master, que é alguém que assume a responsabilidade de guiar a aventura. O GM, geralmente, é o responsável pela criação das regras as quais precisarão ser seguidas pelos participantes, para o que o jogo aconteça com ritmo.

O RPG é famoso entre sujeitos de diversas idades justamente por ser um jogo que permite explorar a imaginação dos participantes em um cenário em que características do fantástico (fantasia, horror, ficção científica) estão presentes. Esse gênero de jogo foi fortemente influenciado pelas obras do escritor e professor de Filologia de Oxford, J. R.R. Tolkien. Suas obras *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis* contribuíram significativamente com a popularização do RPG, em uma escala mundial. Tolkien desenvolveu um “[...] mundo imaginário onde orcs, anões, elfos e dragões convivem [...]” (AMARAL, 2008, p. 22), que pela proposta de não limitar a imaginação daqueles que o jogam, tornou-se um dos estilos de jogos mais jogados.

Com o passar do tempo e com a chegada da tecnologia, o que era jogado em mesa passou, também, a ser jogado na modalidade virtual. Assim, passou-se a falar em RPG digital, que “[...] refere-se aos jogos de RPG no contexto do ciberespaço, ou seja, utiliza-se o computador como uma ferramenta ou se criam novas modalidades de jogo exclusivas do ciberespaço [...]” (BITTENCOURT; GIRAFFA, 2003, p. 34), assim como a figura 2 ilustra uma partida virtual de RPG:

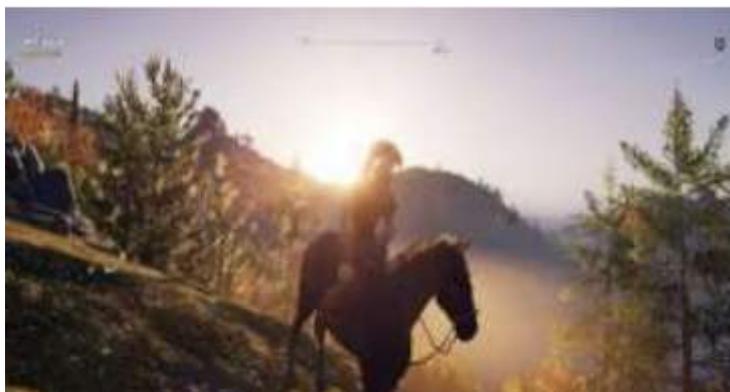
Figura 2 – Partida de RPG no cenário digital



Fonte: Roberto Vital² (2017)

A tecnologia revolucionou o universo do RPG, no sentido de o deixar ainda mais imersivo por causa do surgimento dos MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), que são jogos digitais de mundo aberto com narrativas não lineares que dão a sensação de liberdade aos jogadores justamente por permitir que eles andem por onde quiserem com os seus personagens dentro do mapa do jogo, no sentido de explorar todos os espaços do sistema do jogo. Os MMORPGs utilizam os elementos e a mecânica do RPG de mesa, no entanto, a diferença é que não há um narrador apresentando um enredo em forma de palavras, e sim um universo virtual interativo repleto de aventuras e desafios, em que o jogador precisará jogar com o seu personagem criado a fim de avançar na história do jogo. As figuras 3 e 4 ilustram um jogo digital de mundo aberto:

Figura 3: Personagem no jogo



Fonte: Assassin's Creed Odyssey (2018)

Figura 4: Mundo aberto



Fonte: Assassin's Creed Odyssey (2018)

Compreender esses assuntos nos ajudarão a caminhar sobre o terreno do jogo Black Desert com profundidade, uma vez que esse jogo eletrônico é construído a partir de elementos e da mecânica do RPG.

2.2 Black Desert

O nosso objeto de estudo, Black Desert, é um jogo digital produzido pela desenvolvedora coreana Pearl Abyss e publicado pela Microsoft Windows. Esse jogo se dá em um mapa de mundo aberto, com criaturas que fazem parte do fantástico, tais como: dragões, orcs, entre vários outros exemplos, convivendo pacificamente não só com o personagem do jogador, mas também com os Non-player characters³.

Os NPCs, sigla bastante utilizada, são personagens que fazem parte do game e, normalmente, não podem ser controlados pelos jogadores. Eles apenas complementam a narrativa do jogo e interagem com o personagem controlável dos jogadores. Os NPCs são inteligências artificiais programados justamente para ajudar os jogadores a avançar no jogo e, conseqüentemente, para finalizá-lo.

Black Desert é um jogo de MMORPG e, portanto, online. Jogadores de diferentes partes do mundo interagem entre si por meio de seus personagens criados, que farão parte de um mundo com muitas aventuras e desafios. A figura 1 ilustra o jogo mencionado:

Figura 1 – Jogo Black Desert Remastered



Fonte: Steam (2020)

A narrativa desse jogo se inicia logo após os jogadores criarem os seus personagens. Uma criatura chamada Espírito Negro guia a jornada inteira do personagem controlável pelos jogadores, desde o início até o fim.

2.3 Maravilhoso em Black Desert

No jogo Black Desert há a presença de NPCs “humanos” que convivem com criaturas fantásticas, sejam eles considerados “do bem” ou “do mal”, ou seja, eles fazem parte do mesmo contexto. Os jogadores jogam com os seus personagens controláveis neste universo que, nesta pesquisa, considera-se como gênero maravilhoso justamente por não haver a “estranheza” nos NPCs, isto é, de certa forma, os personagens que não podem ser controlados encaram os diferentes tipos de seres fantásticos com naturalidade, permeando, então, o maravilhoso de Todorov (1975), assim como ilustram as figuras 2, 3, 4 e 5 a seguir:

Figura 2 – Maga, Globins e uma criatura com chifres de Alce



Fonte: Steam (2020)

A figura 2 e pelo contexto do jogo permite ilustrar, de certa forma, que a NPC humana aceita a presença desses seres místicos, o que possibilita dizer que as regras do universo racional não mais se aplicam neste cenário.

Figura 3 - Globins e uma criatura com chifres de Alce



Fonte: Black Desert (2020)

Nesta imagem, é possível notar uma interação entre dois NPCs místicos: Globins e uma criatura com chifres de Alce. Ao se aproximar deles, é possível criar um diálogo sobre mercadorias.

Figura 4 - NPCs (Globins) trabalhando



Fonte: Black Desert (2020)

Esta imagem apresenta Globins cuidando de um cavalo e de celas. Ao reparar no lado direito perto de outro cavalo, ao fundo, há dois soldados “humanos”; um sentado descansando e o outro em pé perto do cavalo. No jogo, essa interação é normal, como já foi apresentado nesta pesquisa “sem causar estranhamento”, o que permite dizer, novamente, que isso se configura em um cenário maravilhoso.

Figura 5- Criaturas durante um “ritual”



Fonte: Black Desert (2020)

Assim como as figuras anteriores, esta também representa outro cenário em que criaturas místicas e um personagem “humano” estão no mesmo contexto, sem causar algum conflito. Isto projeta um cenário em que estes “[...] seres não são questionados dentro do universo narrativo, o leitor os aceita [...]” (GURPILHARES; OLIVEIRA, 2019, p. 20). Neste caso, a narrativa se dá nesta mídia jogo, e o “leitor”, neste caso, representado como jogadores, de certa forma,

“aceitam” essas criaturas justamente por fazer parte do contexto. Sendo assim, Black Desert, portanto, se encaixa no que Todorov (1975) chamou de maravilhoso, devido a narrativa deste conter “[...] elementos sobrenaturais que não provocam qualquer reação particular [...]” (GURPILHARES; OLIVEIRA, 2019, p. 20).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, no jogo Black Desert, mostramos que é possível identificar elementos que remetem ao maravilhoso de Todorov (1975) justamente por abordar temas de caráter fantástico (fantasia, horror e ficção científica) que são explorados na narrativa desse jogo por meio de seres do fantástico (Globins, Magos(as) e outros diferentes tipos de criaturas).

Há pesquisas que exploram o assunto da Literatura Fantástica em diferentes mídias, como, por exemplo, em filmes, como em Harry Potter, Jogos Vorazes, As Crônicas de Nárnia, Percy Jackson, entre outros exemplos, e também algumas obras literárias, como Alice no País das Maravilhas, Contos de E. T. A. Hoffmann e no próprio O senhor dos anéis, já citado anteriormente. Sendo assim, torna-se pertinente também discutir sobre esse tema nos jogos digitais, sobretudo os de MMORPG que se alimentam das características do gênero RPG, pois a narrativa se faz presente nessas mídias, muitas vezes não em forma de palavras, mas em diferentes sistemas de signos que interagem entre si quando o jogador está jogando.

Esperamos que nosso estudo sirva como start para futuras pesquisas ao mostrar que os jogos, em suas narrativas, guardam riquezas que podem ser exploradas em pesquisas acadêmicas, mostrando, mais uma vez, que essa mídia pode contribuir com pesquisas da área da Literatura que nascem a partir de games.

REFERÊNCIAS

A boneca vampira. Direção de Michio Yamamoto. Manaus: Versátil, 2019. 1 DVD (71min.). [Coleção Vampiros no cinema Vol. 4].

AMARAL, R. R. Uso do RPG pedagógico para o ensino de Física. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências). Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife, 2008.

ANDRADE, L. A.; SANTOS, T. E.; GONÇALVES, D. A.; ANTONIO, L. S. Implicações transmidiáticas do uso do RPG e do Wargame como ferramenta de apoio à vastas narrativas de fantasia medieval. Revista GEMINIS, v. 02, p.103-134, 2011. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/80>> . Acesso em: 24 set. 2020.

BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. M. A utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem. Technical Reports Series, setembro 2003.

BLACK DESERT. Disponível em: <<https://www.console.playblackdesert.com/Main/Index>> . Acesso em: 25 set. 2020

BLACK DESERT. Disponível em: <https://blackdesert.playredfox.com/black_desert>. Acesso em: 26 set. 2020.

FERREIRA, G. S. O ensino das interações gravitacional e eletromagnética por meio de um jogo de RPG. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Física) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.

FRANCO, H. M. Semiótica, intertextualidade e videogame. Dissertação (Mestrado em Letras) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2020.

GURPILHARES, M.S.S.; OLIVEIRA, N.A. A. De. Linguística e Literatura: Uma análise do Conto Fantástico. Lorena: Editora Casa, 2019.

MATTAR, J. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2010.

MCGONIGAL, J. A Realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo, Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

PÚCHKIN, A. A dama de espadas: prosa e poemas. Trad. Boris Schnaiderman e Nelson Ascher. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2013.

SANTAELLA, L. O paroxismo da auto-referencialidade nos games.

In: Lucia Santaella, Mirna Feitoza. (Orgs.). Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 51- 66.

SANTOS, S. M. C. Da retextualização das narrativas orais de pé de serra ao Rpg: nas trilhas dos multiletramentos. 2019. 220 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Estadual de Feira de Santana, Feira de Santana, 2019.

SCHMIT, W. L. RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008. STEAM. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/706220/Black_Desert_Online_SA/> . Acesso em: 26 set. 2020.

TODOROV, T. Introdução à literatura fantástica. Trad. Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.