

THE LEGEND OF ZELDA: Fantasia, Ludonarratividade e Imersão nos games da franquia

THE LEGEND OF ZELDA:
Fantasy, Ludonarrative and
Immersion in the franchise's games

Waldemar Cavalcante Pacheco NETO¹

Ana Cleide Vieira Gomes Guimbal de AQUINO²

Luis Henrique Guimbal de Aquino Vieira GOMES³

¹ Licenciado em Letras – Língua Inglesa pela Unama. E-mail: neto7w@gmail.com.

² Doutora em Linguística e Língua Portuguesa pela Unesp/FCLAr-QMUL/UK. E-mail: anaguimbal@gmail.com.

³ Mestre em Comunicação, Linguagens e Cultura pela Unama. E-mail: arte.luisgomes@gmail.com.

RESUMO

O presente trabalho visa entender as relações entre os jogos eletrônicos (videogames), a construção narrativa no mesmo, sua influência atual na cultura das sociedades e o poder de imergir o indivíduo jogador dentro do mundo irreal que lhe pertence. Os jogos digitais são uma mídia crescente desde início da década de cinquenta (1950), evoluindo suas plataformas em equipamentos mais sofisticados, melhorando seu gráfico, sonoplastia, jogabilidade e, por conseguinte, a imersão no mesmo. Existem hoje em dia três empresas que dominam o mercado mundial dos videogames, que são: a Sony, a Microsoft e a Nintendo. Todavia, nenhuma delas possui uma tradição tão bem construída e sólida quanto a Nintendo Corporation. Com mais de trinta anos de mercado de games, a Nintendo é responsável por várias marcas de renome no mundo dos jogos, a exemplo: *Super Mario Bros*, *Pokemon*, *Megaman*, *Metroid*, e o alvo desta pesquisa, *The Legend of Zelda*, mais precisamente o game Ocarina of Time, sendo considerado o melhor game de aventura até o início do ano de 2017. O que mais pode estar por trás de um sucesso imenso? O que este sucesso todo pode impactar na vida dos ávidos jogadores desta franquia?

PALAVRAS-CHAVE: Games; Ubiquidade; Cultura; Narrativa; Zelda; Nintendo.

ABSTRACT

The present work aims to understand how relationships between electronic games (videogames), a narrative construction in it, its current influence on the culture of societies and the power to immerse the individual player within the unreal world that belongs. Digital games are a growing medium since the early 1950s, evolving their platforms into more sophisticated equipment, improving their graphics, sound design, gameplay and, therefore, immersion in it. There are nowadays three companies that dominate the global video game market, which are: Sony, Microsoft and Nintendo. However, none of them has a tradition as well built and solid as the Nintendo Corporation. With more than thirty years of gaming market, Nintendo is responsible for several renowned brands in the gaming world, for example: *Super Mario Bros.*, *Pokemon*, *Megaman*, *Metroid*, and the target of this research, *The Legend of Zelda*, more precisely the game *Ocarina of Time*, being considered the best adventure game until the beginning of 2017. What else can be behind a huge success? What can all this success affect on the life of the avid players of this franchise?

Keywords: Games; Ubiquity; Culture; Narrative; Zelda; Nintendo.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa estudar como a utilização de jogos eletrônicos (*games*), da franquia *The Legend of Zelda* pode despertar interesse nos seus jogadores (na maioria, jovens e adultos entre 12 - 40 anos), usando da fantasia medieval presente nos jogos, sobre questões de cunho antropológico e como essa interatividade imersiva coopera nos processos de leitura e produção de sentido que são realizados enquanto são jogados, para o desenvolvimento de uma identidade cultural dos seus jogadores.

Em Huizinga (2000) encontramos uma definição de jogo que indica essa matriz lúdica, podendo; a partir desta; aferir que um jogo é uma atividade intrínseca também aos seres humanos, assim como outros fatos culturais, impassível de uma definição concreta. Um jogo eletrônico, videogame ou vídeo game, é um tipo de jogo no qual a pessoa; que no caso pode chamar-se jogador; interage com imagens geradas nos chamados consoles, que são pequenos computadores capazes de reproduzir ou rodar o jogo, enviadas a um dispositivo que as exhibe; geralmente em um televisor ou um monitor, por meio de comandos específicos através de um controle.

Em todo seu crescimento, a mídia dos videogames fora evoluindo e várias empresas produtoras cresceram entre o final dos anos de 1980 até os dias atuais. Naquele período, muitos jogos foram produzidos e se tornaram clássicos que são referidos até os dias de hoje, clássicos estes produzidos pela mundialmente conhecida Nintendo Corporation. Por mais de 30 anos, a desenvolvedora começou a produzir os referidos clássicos da atualidade. Franquias como *Pokémon*, *Mario Bros*, *Starfox*, *Super Metroid*, *Megaman* e afins, fizeram parte do desenvolvimento e ainda são presentes na construção do caráter civil de crianças e jovens hoje em dia. Contudo, de todas as franquias de sucesso que a Nintendo produziu, nenhuma em termos narrativos foi tão bem construída quanto a franquia de jogos *The Legend of Zelda* (1986), de Eiji Aonuma e Shigeru Miyamoto.

The Legend of Zelda buscou primar a ideia de um jogo de mundo aberto, onde o jogador controla o personagem inserido em um vasto mundo virtual dentro do programa do jogo. A ideia de Aonuma e Miyamoto era tão revolucionária que expandiu a concepção de games da época: por causa de Zelda muitos outros jogos foram produzidos e sonhados tanto pelos produtores quanto pelos fãs de videogames.

Neste quesito, analisaremos um dos jogos que obteve maior destaque na franquia: o aclamado *Ocarina of Time*, jogo que até pouco tempo fora o número 1 entre os games de aventura e o primeiro jogo em três dimensões a ser postulado como de mundo aberto, sendo o

mais revolucionário entre os games até a recente chegada de um novo título da franquia, chamado de *Breath of the Wild* (o qual não será apresentado neste trabalho). O jogo *Ocarina of Time* no ano de seu lançamento não fora ousado apenas por ser um dos primeiros jogos da Nintendo em terceira pessoa, ou por ser um genuíno game de mundo aberto, mas também por sua originalidade em termos narrativos, gráficos, de jogabilidade e principalmente sonoplásticos, o grande trunfo do game em questão.

De certo, entender o videogame como um artefato e influenciador cultural implica compreender toda uma esfera cultural na qual estão inseridos. Desde os anos 1980, tivemos uma evolução que aproxima cada vez mais o virtual do real, fato que perdura e a cada ano que passa as produtoras tendem a desenvolver mais e mais seus games. Com esta evolução crescendo, é perceptível que os jogos estão contribuindo mais e mais para o desenvolvimento dos seus jogadores. A franquia *The Legend of Zelda* atualmente se tornou o símbolo da fantasia medieval e literatura ergódica da Nintendo Corp.

Alicerçado nesta construção, pode-se questionar como problematização principal a seguinte proposta: como a franquia de jogos *The Legend of Zelda* (1986); criada por Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka e Eiji Aonuma; pode desenvolver culturalmente o jogador através da imersão do mesmo no mundo e realidade virtual dos jogos?

Através deste estudo, partindo dos conceitos de Mintz (2010) sobre cultura e antropologia, Campbell (1995) sobre o monomito e a jornada do herói, Aarseth (1997) sobre a hipertextualidade e literatura ergódica, Huizinga (2000) sobre o jogo e a cultura; e Caillous (1990) sobre a definição de jogo e jogar (game & play), entre outras teorias, principalmente da antropologia, ludologia e narratologia, procura-se entender como a franquia criada por Shigeru Miyamoto pode produzir (despertar) no jogador os sentidos necessários de questões sociais, culturais e históricas por meio da imersão antropológica através da literatura interativa presente nos jogos de *The Legend of Zelda* e como essas questões permeiam fora da realidade virtual para a vida do jogador, explorando o impacto que os games da franquia podem deixar a curto e longo prazo no desenvolvimento cognitivo e cultural da pessoa que os joga, impactos estes que são positivos, em oposição ao pensamento ordinário sobre os malefícios dos videogames.

Percebendo a relevância da indústria dos games que cresce gradualmente a cada ano, sua contribuição para o crescimento do indivíduo jogador e o já citado senso comum que predomina ainda nos dias de hoje, fora iniciado este trabalho. Esclarecendo a importância dos jogos eletrônicos e combatendo este preconceito que ainda perdura sobre os mesmos, o objetivo maior desta pesquisa é compreender como a franquia de jogos *The Legend of Zelda* pode

desenvolver culturalmente seus jogadores através da imersão dos mesmos no mundo e realidade virtual dos jogos, revelando a importância da temática para a academia.

Já como auxílio para orientar o desenvolvimento da pesquisa, busca-se classificar a franquia, através de conceitos de estudiosos como Aarseth (1997) e Campbell (2005); constatar o que é e como ocorre a imersão antropológica nos jogadores da franquia; definir para este estudo quem é o público alvo a quem esta franquia é destinada; suscitar por meio da franquia a abertura de possibilidades de desenvolvimento cognitivo e cultural de quem a joga; analisar os impactos produzidos dos jogos eletrônicos na construção de pensamento crítico e identidade cultural na atualidade e entender qual a importância de se estudar games na atualidade.

1 GAME START: CULTURA E NARRATIVA MITOLÓGICA

Expostos todos os vieses deste trabalho, procura-se aqui mostrar toda a base teórica do mesmo, usando autores e conceitos para aprofundar teorias. Sendo base deste trabalho, tem-se estudos e conceituações sobre Games, Narrativa e Literatura Ergódica. A ampla variação de conteúdo permite abranger a pesquisa nos campos de *games studies*, literatura ficcional—pesando principalmente na subárea da fantasia medieval—e antropologia. “Assim, jogo é aqui tomado como fenômeno cultural e não biológico.” (Huizinga, 2000). Desde os primórdios da humanidade, o homem buscava suprir seus instintos básicos de sobrevivência, assim como os outros animais: caçar para se alimentar, proteger os seus, acasalar e se reproduzir, se adaptar em seu meio; tudo para perpetuar a espécie, evoluindo e crescendo no planeta. Para tanto, como alguns animais, o ser humano desenvolveu uma maneira de apreender e passar novos conhecimentos para seus descendentes de uma forma efetiva em longo prazo, utilizando-se de métodos lúdicos.

Através de brincadeiras, os mais jovens poderiam entreter-se e desenvolver características que os auxiliariam a entender como o mundo ao seu redor funciona. Mais tarde, em outras épocas, o homem evoluiu a um patamar onde a interação social entre outros humanos acarretaria na formação das sociedades antigas, evoluindo as relações entre os seres humanos, bem como evoluindo essas ferramentas lúdicas, tornando-as; inclusive; até parte de cerimônias religiosas em favor de alguma divindade. Com o crescimento das sociedades, as revoluções industriais, as guerras e a era da informação, o jogo passou a ser visto apenas como ferramenta de entretenimento. Contudo, sua importância para a sociedade atual não diminuiu com o passar dos tempos. Para embasar esta última afirmativa, neste subcapítulo serão expostos

os conceitos de jogo e suas definições por quatro principais teóricos, sendo eles: Johan Huizinga (2000), Roger Caillois (1990), Espen J. Aarseth (1997) e Salen & Zimmerman (2004).

Em primeiro lugar, deve-se salientar que as primeiras teorias sobre jogos eram direcionadas a brincadeiras infantis, esportes, jogos de azar e afins, até por que, para a época em que foram produzidos alguns dos conceitos que serão apresentados, ainda não existia o aparato videogame. Portanto, tomaremos essas acepções de jogos em geral para tratar dos jogos eletrônicos igualmente.

Johan Huizinga (2000) afirma em seu livro que o jogo é um fenômeno da cultura, na cultura e igualmente anterior à cultura, pois encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos (p. 5), o que reforça, também, os aspectos citados no parágrafo inicial deste tópico. O autor nos apresenta o jogo como um importante fato da cultura humana, como um ritual que procura distinguir-se de outras atividades comuns na vida:

Verificamos que uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida quotidiana. É-lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente quotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade. Ora, a delimitação de algum lugar sagrado é também a característica primordial de todo ato de culto [...]. A pista de corridas, o campo de tênis, o tabuleiro de xadrez ou o terreno da amarelinha não se distinguem, formalmente, do templo ou do círculo mágico (p.11)

Vemos então que o autor exprime o caráter imersivo dos jogos e compara com a atividade religiosa: ambos têm um limite de tempo, ambos têm um limite de espaço e ambos têm uma finalidade, seja essa o contato com forças além-mundo, seja essa a interação ou o divertimento desapegado. Em suma, o autor diz que em sua qualidade de atividade sagrada, o jogo naturalmente contribui para a prosperidade do grupo social, mas de outro modo e através de meios totalmente diferentes da aquisição de elementos de subsistência (p. 8). Para este trabalho, poderemos afirmar que o jogo, na concepção de Huizinga é um fenômeno cultural que ocorre à parte da realidade, necessita de tempo e espaço próprio, e possui um estado final, momento em que os indivíduos participantes retornam à realidade.

Como Huizinga, Roger Caillois (1990) entende o jogo como um sistema regulado, uma atividade voluntária e distinta do trabalho. Ele reconhece a importância do trabalho do seu predecessor na descrição da atividade lúdica e na afirmação da sua importância para a cultura. Entretanto, Caillois discorda da tese do antecessor sobre o jogo como matriz da cultura,

afirmando que a obra de Huizinga é uma reflexão sobre o espírito do jogo na cultura e não uma investigação sobre o jogo em si mesmo.

Cabe, no entanto, a J. Huizinga a duradoura honra de ter analisado magistralmente numerosas características fundamentais do jogo e de ter demonstrado a importância do seu papel no próprio desenvolvimento civilizacional. [...] Huizinga executou, brilhantemente, esta demonstração, mas se descobre o jogo onde, antes dele, ninguém soube reconhecer a sua presença ou a sua influência, omite deliberadamente a descrição e a classificação dos próprios jogos, como se todos respondessem às mesmas necessidades e exprimissem, de forma indiferente, a mesma atitude psicológica. (CAILLOIS, 1990. p. 23)

É Caillois quem, então, primeiro define os jogos no ocidente. Nele vemos estudos classificativos e teorias que apoiam a maioria dos estudiosos de desenvolvimento dos jogos eletrônicos. Caillois define as diferentes classificações que empregou para os jogos, distinguindo-os uns dos outros em suas especificidades. Caillois considera duas escalas aos jogos: *Paidia* e *Ludus*. A primeira restringe-se à brincadeira descompromissada e instintiva, como o autor condiciona:

Em minha opinião, há que defini-lo como o vocábulo que abrange as manifestações espontâneas do instinto do jogo: o gato aflito com o novelo de lã, o cão sacudindo-se e o bebê que ri para a chupeta, representam os primeiros exemplos identificáveis deste tipo de atividade. (IDEM, p. 48).

As categorias fundamentais; como o autor chama; são: *Agôn*, que são jogos de competição em geral, como jogos esportivos; *Alea*, jogos nos quais as decisões não dependem do jogador uma entrega ao destino (IDEM, p. 37), como num jogo de dados; *mimicry*, jogos de interpretação e imaginação, que tornam o jogador em outra pessoa num mundo diferente em um tempo diferente, que só obedece à ilusão imposta na brincadeira, como um ‘faz de conta’ ou um *Role-Playing Game* (o conhecido RPG); e *ilinx*, que seria um tipo de vertigem ou a tentativa de destruir a estabilidade da percepção, causar um transe ou estonteamento que dissolve a realidade com rispidez excessiva.

Pelos estudos do ludólogo Espen J. Aarseth (1997), pode-se entender uma visão sobre literatura ergódica. Para entender a literatura ergódica, precisamos ter em mente os conceitos de cibertexto, que são textos não lineares capazes de se interligar interminavelmente, percorridos de acordo com a intenção e vontade do usuário. O autor explica que essa categoria, nominalmente, se aplica a literaturas interativas, onde o leitor toma o papel de autor igualmente (por isso, neste contexto, passa-se a utilizar o termo usuário), para percorrer uma narrativa ou

literatura: O conceito de cibertexto centra-se na organização mecânica do texto, ao colocar as complexidades do meio como uma parte integrante da troca literária. (1997, p.1, tradução nossa). Vale ressaltar que cibertexto é uma subcategoria da literatura ergódica

A literatura ergódica, por sua vez, pode ser considerada como uma categoria de literatura que necessita do usuário certo trabalho. Aarseth expõe seu conceito, retirando da física os termos gregos *ergon* e *hodos*, respectivamente, trabalho e caminho. Para ele, o ergódico não é definido pelo meio em que é exposto; se é físico ou virtual; mas sim pelo processo de construção de sentido que é feito durante a leitura‘.

Durante o processo cibertextual, o utilizador terá efetuado uma sequência semiótica, e este movimento seletivo é obra de uma construção física que os diversos conceitos de leitura não contemplam. Na literatura ergódica, exigem-se diligências fora do comum para permitir ao leitor percorrer o texto. (AARSETH, Espen J. 1997, p. 1, tradução nossa).

Para compreender melhor, a base de suas acepções se dá por meio do diálogo entre os conceitos de aporia e epifania: sendo o primeiro os obstáculos presentes na história e no jogo em si para o jogador, e o segundo seria quando as aporias são vencidas, ultrapassadas. Em questão dos jogos, Aarseth confirma que os jogos de aventuras são literatura ergódica, porém define que somente os fundamentos narratológicos não são competentes para circundar as peculiaridades dos cibertextos. Nesse contexto, o autor norueguês expõe três categorias específicas de literatura ergódica: categoria de romance; que engloba as ficções em hipertexto, as hiperficções; metamórfica; obras regidas por transformações e o casual; e, finalmente, a anamórfica; obras que primam a dicotomia aporia e epifania expostas pelo autor, obstáculo e resolução, em outras palavras. Esta última se encaixa para categorizar jogos de aventura.

2 MITOS E NARRATIVA

Faz-se relevante para o desenrolar da pesquisa entender o poder didático e enriquecedor das narrativas e como elas podem influenciar características humanas em uma sociedade. É de suma importância que se tenha noção do valor que ainda hoje perdura na humanidade. Não obstante, construir novas formas de contar histórias fantásticas (porém, com um fundo de verdade) é para os dias de hoje algo intrínseco na cultura atual. A evolução da forma de se contar uma história hoje, que prendem seus leitores-espectadores-ouvintes-jogadores em suas narrativas, só é possível porque houvera uma preocupação em se entender o que são, como são

e porque são construídas estas histórias. Ter-se-á como base para este subcapítulo principalmente as acepções de Eliade (1972), as teorias de Joseph Campbell (1995), os estudos de Christopher Vogler (2005) sobre o autor anterior.

Eliade (1972) é um mitólogo importante para a aceitação do conceito de mito. O autor buscou construir uma ideia sobre o tema, ainda que não concordasse sobre a possibilidade de aferir ao termo uma abstração precisa:

Seria difícil encontrar uma definição do mito que fosse aceita por todos os eruditos e, ao mesmo tempo, acessível aos não-especialistas. Por outro lado, será realmente possível encontrar uma única definição capaz de cobrir todos os tipos e todas as funções dos mitos, em todas as sociedades arcaicas e tradicionais? O mito é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada através de perspectivas múltiplas e complementares. (ELIADE, M. 1972. p. 9)

É a partir disso que Eliade busca exprimir o caráter sagrado e verdadeiro do mito, onde, em suas fábulas e ficções, contam um pouco da verdade que cerca o contexto no qual a narrativa é contada/produzida. Portanto, o autor pontua sua opinião em seu livro, caracterizando uma aferição que será levada em consideração nesta pesquisa:

A definição que a mim, pessoalmente, me parece a menos imperfeita, por ser a mais ampla, é a seguinte: o mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do "princípio". Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma "criação": ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser. O mito fala apenas do que realmente ocorreu, do que se manifestou plenamente. (IDEM, p. 9).

Portanto, o mito em Eliade é uma história, uma narrativa, que conta um fato, narra uma verdade por meio de alegorias, embasando uma forma de explicar a origem das coisas: do cosmos, de localidades, animais, plantas, do clima, tempo, do próprio ser humano, enfim, de qualquer outro fato presente na existência que necessite de uma explicação, sendo esta baseada por meio da crença.

Joseph Campbell (1995) é um mitólogo de grande importância para o mundo acadêmico, principalmente para os que estudavam os mitos e as narrativas. Fora ele quem compilara e formara a construção da jornada do herói e do monomito, termos que serão vistos e explicados adiante. Para sustentar sua obra, Campbell utiliza teorias de Carl Jung (2000) sobre arquétipos,

concepções de Sigmund Freud (1915) sobre forças inconscientes e os estudos de Arnold Van Gennep (1909) sobre a estruturação dos ritos de passagem.

As forças inconscientes de Freud são o material não disponível à consciência ou ao escrutínio do indivíduo. No entanto, o ponto principal da abordagem psicanalítica de Freud é a convicção da existência do inconsciente como: a) Um receptáculo de lembranças traumáticas reprimidas; e b) Um reservatório de impulsos que constituem fonte de ansiedade, por serem socialmente ou eticamente inaceitáveis para o indivíduo. A principal diferença entre a teoria freudiana e a concepção junguiana é justamente o fato de que enquanto Freud dividiu a psique em inconsciente, pré-consciente e o consciente, Jung dividiu em ego, inconsciente pessoal e inconsciente coletivo.

Usando os estudos deles, Campbell visa mostrar que a construção do monomito se baseia na concepção arquetípica e inconsciente que todos possuem de heróis, de monstros, divindades, jornadas e etc. A partir de seus estudos, Campbell notoriamente compilou as definições citadas em seus estudos antropológicos e narrativos, desenvolvendo sua teoria sobre o monomito. Como explica Vogler (2005): em seu estudo sobre os mitos mundiais do herói, Campbell descobriu que todos eles, basicamente, são a mesma história, contada e recontada infinitas vezes, em infinitas variações. (p. 32-33)

A intenção de Campbell para com o seu livro é simples e perceptível, principalmente no início do livro: o autor explicita seus intentos em construí-lo logo no prefácio do mesmo. O propósito deste livro é, como ele explica, desvelar algumas verdades que nos são apresentadas sob o disfarce das figuras religiosas e mitológicas, mediante a reunião de uma multiplicidade de exemplos não muito difíceis, permitindo que o sentido antigo se torne patente por si mesmo. (CAMPBELL, J. 1995, Prefácio). Ao afirmar isso, fica claro que o autor procura apresentar sua teoria do monomito através da análise das narrativas dos mitos, lendas, contos, fábulas e ficção de variadas culturas do mundo, expondo e provando que todas seguem esse padrão.

Vogler, sendo um roteirista de cinema, usa o monomito de Campbell para explicar que as narrativas dos filmes produzidos pela Disney seguem o padrão exposto **pelo** mitólogo, estendendo-o como ponto comparativo para as narrativas fílmicas. A partir disto, ele produz seu livro baseado na jornada do herói, onde ele afere:

Essas histórias são modelos exatos de como funciona a mente humana, verdadeiros mapas da psique. São psicologicamente válidas e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam acontecimentos fantásticos, impossíveis ou irreais. Isso explica o poder universal dessas histórias. As histórias construídas

segundo o modelo da Jornada do Herói exercem um fascínio que pode ser sentido por qualquer um, porque brotam de uma fonte universal, no inconsciente que compartilmos, e refletem conceitos universais. (VOGLER, C. 2005, p. 33).

Vogler valida a construção do monomito e entende a importância da estrutura, bem como considera as histórias fantasiosas e fictícias nas quais esse padrão de construção narrativo. O autor ainda afirma que “Essas histórias são modelos exatos de como funciona a mente humana, verdadeiros mapas da psique” (p. 33), em outras palavras, observar a construção dessas narrativas é poder olhar, analisar o pensamento humano. E mais: as narrativas que são produzidas na atualidade (como os filmes do cinema ou os jogos de videogames) são igualmente válidas pelo mesmo fator, pois produzem histórias fictícias que revelam muito do caráter psicológico e cultural de uma sociedade, além de serem influências em vários aspectos da vida de uma pessoa, como a cognição e a imersão.

É destacado ainda que as acepções de Campbell são psicologicamente válidas e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam acontecimentos fantásticos, impossíveis ou irreais. Isso explica o poder universal dessas histórias. (p. 33). Tem-se, dessa maneira, uma exposição de que o construto narrativo do monomito consegue afetar tanto o psíquico quanto o emocional do espectador (no que tange obras cinematográficas. Vogler procurou, à luz dos conceitos de Campbell, evidenciar sua forma de jornada do herói, de certa forma simplificada, comparada à forma do outro. O roteirista expõe sua ideia e deixa um recado àqueles que procuram produzir seu próprio modelo de jornada do herói:

Estou recontando o mito do herói à minha maneira, e você deve se sentir livre para fazer o mesmo. Cada contador de histórias adapta o padrão mítico a seus propósitos ou às necessidades de sua cultura. É por isso que o herói tem mil faces. (IDEM, p. 35).

Desse modo, entendemos que o mito é uma realidade transposta através de uma ficção, influenciada pela cultura e tradição de um povo, para explicar os fenômenos naturais; e o monomito (ou a jornada do herói) é a estrutura narrativa presente nas narrativas que fundamenta a construção do mito, sendo alicerçadas nos arquétipos interiores da mente e sociedade humana.

3 TEORIA DA CULTURA

Desde muito tempo, o ser humano foi capaz de reconhecer em si e nos outros aspectos que ligavam certos indivíduos, no sentido conotativo de que os mesmos eram semelhantes em

seus costumes, crenças, conhecimentos, entre outros aspectos variados. Bem como as percepções intra e interpessoal dentro de uma comunidade, essas particularidades eram notadas entre povos, ainda que esses pontos particulares fossem diferentes entre si. Parte-se a entender que cultura não se restringe à um único significado. Teóricos como Tylor (1920), Boas (2010) e outros que em menos de três séculos se debruçaram em constatar esse fato ocorrente nas sociedades humanas. Vale expor a origem do termo, vindo do latim *cultura* (cultivar).

A primeira definição de cultura é dada por Edward B. Tylor (1920), segundo a qual cultura, "tomada em seu amplo sentido etnográfico, é esse todo complexo que inclui conhecimento, crença, arte, moral, lei, costume e quaisquer outras capacidades e hábitos adquiridos pelo homem como membro da sociedade" (p. 1, tradução nossa). Apesar de ser; de certo modo; uma acepção arcaica sobre o tema, Tylor demonstra que em seu tempo já havia preocupação sobre as definições desse caráter social. Acreditava que a humanidade evoluía de forma progressiva, ideia que contradizia a teoria de degeneração que imperava na época. Contudo, percebemos que, para este autor, esse conceito pode aferir uma condição de privilégios, polarizando entre sociedades com ou sem cultura.

Mintz (2009) procurou revelar essa concepção sobre o assunto em seu ensaio. Tylor, para ele, fora perdendo terreno com sua acepção de cultura que deixava um ar de superioridade das culturas mais desenvolvidas 'na época. Citando Franz Boas (2010) Logo no início do seu ensaio, ele compara com o autor anterior e afirma que Boas demonstra o que ele acredita ser o mais próximo do entendimento de cultura. Ele prossegue seu ensaio, nos dando uma definição característica, onde podemos aferir todo o material social humano:

Define-se cultura como uma propriedade humana ímpar, baseada em uma forma simbólica, relacionada ao tempo', de comunicação, vida social, e a qualidade cumulativa de interação humana, permitindo que as ideias, a tecnologia e a cultura material se empilhem no interior dos grupos humanos. (MINTZ, S. W. Traduzido por James Emanuel de Albuquerque, 2009).

Franz Boas (2010) revela em seu livro sua preocupação com a questão etnográfica. Seus conceitos perpassam uma linha contrária ao determinismo e à ortogênese, pensamento vigorante na época. Boas procurava divergir do pensamento vigente, onde somente povos civilizados possuíam cultura, e que as modificações internas sofridas por um indivíduo seriam acarretadas por influências internas. O autor pontua uma definição na qual percebe-se:

Pode-se definir a cultura como a totalidade das reações e atividades mentais e físicas que caracterizam a conduta dos indivíduos que compõem um grupo

social, coletiva e individualmente, em relação ao seu ambiente natural, à outros grupos, à membros do mesmo grupo e de cada indivíduo para consigo mesmo. Também inclui os produtos destas atividades e sua função na vida dos grupos. A simples enumeração destes vários aspectos da vida não constitui, no entanto, a cultura. Ela é algo mais que tudo isso, pois seus elementos não são independentes, tem uma estrutura. (BOAS, F. 2010, p. 123).

Santos (1996) procura esclarecer em seu livro as acepções de cultura, tomando um viés relativamente histórico das definições. O autor compara em vários momentos estes conceitos, até chegar na sua própria definição:

Cultura é uma dimensão do processo social, da vida de uma sociedade. [...] entendida dessa forma cultura diz respeito a todos os aspectos da vida social, e não se pode dizer que ela exista em alguns contextos e não em outros. Cultura é uma construção histórica, seja como concepção, seja como dimensão do processo social. Ou seja, a cultura não é algo natural, não é uma decorrência de leis físicas ou biológicas. Ao contrário, a cultura é um produto coletivo da vida humana. (SANTOS, José L. 1996, p. 44-45)

Por efeito, o entendimento de cultura visado neste capítulo procura se abster de utilizar conceitos baseados em aspectos discriminantes, pois cada povo possui uma cultura diferente da outra. Portanto, para se entender esta pesquisa, toma-se cultura como qualquer fator ou fato presente em qualquer sociedade, como a linguagem, as leis, as ideologias, a educação, a crença, entre outros, que possam estar presentes em diversos meios sociais, distinguindo-os por características de identidade no seio das relações sociais. Porém, deve-se evidenciar que o termo cultura em si não é passível de definição concreta, podendo modificar-se dependendo do teórico, da época, do local, das influências, enfim, de vários fatores que podem influenciar na concepção do termo.

4 GAME PLAY: IMERSÃO NA JORNADA DE LINK E SUAS INFLUÊNCIAS CULTURAIS

Após a demonstração da base teórica, será exposta adiante neste capítulo a história da franquia, para que se entenda contextualmente a história dos jogos. Mais à frente, será exposta uma construção mítica que revela as origens do mundo da franquia e uma relação analítica do monomito presente no game *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, construindo para este trabalho o que será chamado de a jornada do Herói do Tempo. Adiante, será finalmente percebida a relação entre os jogos eletrônicos, em especial o jogo citado anteriormente, e a

influência na cultura da sociedade, com base nos teóricos vistos no capítulo anterior e outros, como Adorno e Horkheimer (1985) e Santaella (2004).

Sob a supervisão de Eiji Aonuma (Diretor da Nintendo Corp. e produtor da série) e Shigeru Miyamoto (Diretor executivo sênior da Nintendo Corp. e produtor geral da série *The Legend of Zelda*), a franquia *The Legend of Zelda*- abreviada TLOZ, ou comumente chamado apenas de *Zelda*- começou seu sucesso no ano de 1986 com o jogo homônimo à franquia (no original japonês *Hyrule Fantasy*), onde a terra de Hyrule estava em declínio e seu povo; os hylianos; passaram a viver em cavernas enquanto os monstros dominavam a superfície. Somente o herói da lenda – Link, o personagem principal – poderia confrontar o rei demônio Ganon; principal antagonista da série; para expurgar as vis criaturas da superfície, juntando as oito partes da Triforça da Sabedoria, artefato que pertencia antes à princesa Zelda, mesma pessoa que partiu a relíquia sagrada a fim de dificultar a procura de Ganon pela mesma. A partir daí, as vendas de jogos e consoles da Nintendo dispararam, graças à *Zelda* e Mario, principalmente. Entretanto, é certo que franquias de jogos como Mario Bros não se interessam muito em cuidar da narrativa, o que não é o caso de *Zelda*, quando vemos que no encarte do primeiro jogo produzido da série há um guia feito para explicar fatos no game, pontas soltas do enredo que deixavam os jogadores desejosos por entender como as coisas chegaram onde estavam no jogo.

Para se entender a produção dos jogos da franquia e das plataformas (*consoles*) da Nintendo, levaremos em consideração apenas os seguintes: Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System, Nintendo 64, Nintendo Gamecube, Nintendo Wii, Nintendo Wii-U e o mais novo Nintendo Switch, que fora lançado em março de 2017 e, portanto, não há muitas informações disponíveis sobre o mesmo.

Cronologicamente falando, o início da franquia *The Legend of Zelda* se deu com o jogo homônimo (com o título japonês de *Hyrule Fantasy*), fabricado para o chamado *Famicom*, ou *Family Computer* computador da família, nome oriental para o console de videogame que no ocidente ficaria conhecido como *Nintendo Entertainment System*. Não havia ainda muito do que se falar: este fora o primeiro jogo de mundo aberto; que significa um game que dá total liberdade do jogador de vasculhar o mundo virtual a fim de descobrir o que se deve fazer; porém, como as plataformas de videogames não suportavam gráficos superiores, este mundo ainda era em segunda dimensão (2D). Um ano depois, trazendo uma mudança na visão do jogo no mesmo console, é apresentado ao público o game *The Legend of Zelda: Adventure of Link* (1988), sequência direta do jogo anterior.

Um ano mais tarde, com o sucesso do jogo *Ocarina of Time*, a pedido de Myamoto por uma versão invertida de *Ocarina of time*, Aonuma produz um jogo baseado no sistema, mapa e NPC's do anterior: talvez o jogo mais sombrio da série *Zelda*, *Majora's Mask* (2000). Sendo a sequência direta de *Ocarina*, nele o protagonista passa por um mundo paralelo ao mundo em que vivia, chamado Termina, onde as pessoas são similares, porém neste mundo a lua ameaça cair. Neste mundo, Link é auxiliado por uma fada travessa chamada Tatl. Este jogo tocou muitos fãs com histórias bem construídas e melancólicas.

Pouco tempo depois, baseando-se nos jogos anteriores, na sede dos fãs em encontrar uma ligação entre os jogos e em uma jogabilidade diferenciada, a Nintendo começava um projeto para a franquia. Então, fora lançado o jogo *Skyward Sword* (2011), trazendo consigo o lançamento do livro da franquia *The Legend of Zelda: Hyrule História* (2011), expondo aos fãs e entusiastas da franquia detalhes da concepção e produção dos jogos, além de uma detalhada linha cronológica oficial que unira os jogos, coisa que os fãs tanto esperavam. Em *Skyward Sword*, o jogador pode não só aproveitar o mundo aberto exposto no mesmo, como também montar e voar em um pássaro, cruzando os céus.

4.1 JORNADA DO HERÓI DO TEMPO

Neste momento do trabalho, é feita uma análise narrativa do jogo eletrônico *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* – segundo estudos de Joseph Campbell, sob o esquema de Christopher Vogler. Portanto, aqui é explanado todos os acontecimentos do jogo em questão, visando; contudo; essa estruturação narrativa.

Os contos antigos são, em outras palavras, o que o gênesis bíblico é para as religiões cristãs. Cabe explicitar também que o início deste mito é similar ao contado na Bíblia (Gn 1. 2, BJ): ora, a terra estava vazia e vaga, as trevas cobriam o abismo e um sopro de Deus agitava a superfície das águas. A narrativa transcorre da seguinte forma, segundo *Hyrule História* (2011) e o jogo *Ocarina of Time* (1998): o mundo era um caos completo, sem ordem e disforme, quando as três Deusas Douradas; Din, Farore e Nayru, respectivamente; desceram dos mais altos céus para dar forma tudo.

Din, a Deusa do poder, com seus fortes braços flamejantes, ela cultivou a terra e criou a terra vermelha (*Ocarina of Time*, 1998). Com isso, *Din* deu forma ao mundo Hyruleano e fez a terra fértil. *Nayru*, a Deusa da sabedoria, derramou sua sabedoria pela terra e deu o espírito de lei para o mundo (IDEM, 1998). *Nayru*, com seu poder, criou a ordem natural das coisas, separando o caos em terra, mares, céus e etc. Por fim, *Farore*, a Deusa da coragem, com sua

alma rica, produziu todas as formas de vida que manteriam a lei (IBIDEM, 1998). Com sua magia, Farore dá vida às primeiras criaturas de Hyrule. Após completarem seus trabalhos de criação na terra, as três Deusas voaram de volta aos céus, ...triângulos sagrados dourados permaneceram no ponto de onde as Deusas deixaram o mundo. Desde então, os triângulos dourados tornaram-se a base da providência de nosso mundo, e o local de descanso dos triângulos se tornou o Reino Sagrado (Id. IBIDEM, 1998), estes triângulos são o símbolo da franquia Zelda: a Triforça.

Dada a explicação dos estudos de Campbell, suas influências e legado no capítulo anterior, mais a apresentação do mito cosmogônico da franquia, construir-se-á a partir de agora neste trabalho uma jornada do Herói do Tempo, termo referente ao protagonista Link do jogo *Ocarina of Time* (1998); também conhecido pelo instrumento homônimo presente nos jogos, a Ocarina do Tempo; baseado no modelo exposto por Vogler (2006) em seu livro *a jornada do escritor*. Existem versões remasterizadas do mesmo jogo, entretanto não há nenhuma significativa mudança que influencie a construção da narrativa presente no mesmo.

O jogo começa basicamente como todos os jogos da franquia: Link é mostrado dormindo em sua casa (no caso deste game, na floresta Kokiri). Outra forma de se situar no jogo através do monomito é quando o jogador dá seus primeiros passos pela floresta Kokiri atrás de um escudo e espada. O intuito dos desenvolvedores, inclusive, ao mostrar o personagem sempre dormindo no início do jogo é de demonstrar um despertar metafórico, é uma forma de transmitir a noção de uma pessoa acordando para o desconhecido e embarcando em uma jornada heróica (MYAMOTO; AONUMA, 2013). Essa ideia do despertar sugere o primeiro momento da jornada, quando se inicia uma história, uma referência à jornada iniciada.

A maioria das histórias desloca o herói para fora de seu mundo ordinário, cotidiano, e o introduz em um Mundo Especial, novo e estranho. É a conhecida ideia de "peixe fora d'água", que gerou inúmeros filmes e espetáculos de TV [...]. Bom, mas se você vai mostrar alguém fora de seu ambiente costumeiro, primeiro vai ter que mostrá-lo nesse Mundo Comum, para poder criar um contraste nítido com o estranho mundo novo em que ele vai entrar. (VOGLER, C. 2005, p. 37).

Ao compararmos a estrutura com o momento do jogo pode-se constatar que o jogo começa quando nos é dada a missão de procurar por uma forma de se defender. Temos na busca dada a chance de averiguar a vida entre os jovens da floresta que nunca crescem, conhecer suas visões e experimentar a sociedade. Acabamos por conhecer um mundo imperturbado, à beira de uma perturbação.

A Grande Árvore Deku; através da fada Navi; chama por Link para salvar o continente de Hyrule das garras do antagonista do jogo, o senhor das ladras Gerudo, o perverso Rei do Mal, Ganondorf. A Árvore Deku se encontra numa parte separada da tribo, cuja entrada está guardada por Mido, uma das crianças Kokiri que intimidava o protagonista por este não possuir uma fada.

Logo que Navi encontra com Link na cama e o acorda, Link rumo com ela para entrada do caminho para a Árvore Deku, se encontrando com Mido, que informa ao jogador sobre acontecimentos estranhos com a Grande Árvore. Para conseguir a passagem, Mido ordena que o jogador consiga uma espada e um escudo para entrar, pois só assim alguém poderia entrar no recinto com segurança. Após conseguir ambos os objetos, o jogador consegue passagem para encontrar a Árvore Deku.

Há um rompimento na condição em que se encontrava o mundo na sua normalidade: a entidade que protegia os Kokiri e a floresta estava ameaçada. O sonho do garoto por si só já era um presságio da situação.

Inversamente, todos os momentos de separação e de novo nascimento produzem ansiedade. Seja a filha do rei, prestes a ser retirada da felicidade de sua unidade dual estabelecida com o Rei papai, ou Eva, a filha de Deus, pronta a deixar o idílio do Paraíso, ou ainda o extremamente concentrado Futuro Buda, irrompendo pelos últimos horizontes do mundo criado, as mesmas imagens arquetípicas são ativadas, simbolizando o perigo, o restabelecimento das certezas, as provas, a passagem e a estranha santidade dos mistérios do nascimento. (CAMPBELL, J. 1995, p. 31).

Portanto, o estranho (tanto o pesadelo quanto o próprio chamado da Grande Árvore Deku) é um sinal para o herói, um alerta que avisa o jogador de que o jogo, de fato, irá começar a partir de agora.

Quando a Grande Árvore Deku incube Navi de procurar por Link e, em seguida, de acompanhá-lo, ela designa à mesma a tarefa de ser a guia do jovem. Não obstante, Navi vem do inglês *navigation*, pois os supervisores Myamoto e Aonuma pensaram na pequena fada cintilante como um sistema de navegação para o jogador. Existem, no jogo, vários *NPC's* que auxiliam Link, como a coruja Kaepora Gaebora, Sheik da tribo dos Sheikah, entre outros, mas, por estar presente em todos os momentos da aventura e por ajudar a desvendar os mistérios com o jogador, tomaremos a fada Navi como o principal mentor de Link. Navi acorda Link. De súbito, o garoto ganha uma guia para uma jornada que ele nem fazia ideia de queria teria de tomar. Campbell (1995) explicita a importância de uma figura auxiliadora:

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está preste a deparar-se. (IDEM. p. 39)

Ainda que Navi não tenha presenteado o herói, ou ainda que não seja exatamente uma anciã, é ela que fornece a Link (ao jogador, mais precisamente) o auxílio na hora do combate, na hora de resolver algum obstáculo ou mesmo no momento em que ele não sabe o que fazer. Após tentar salvar a Grande Árvore Deku e falhar, Link decide partir para o seu destino.

Despedindo-se de sua amiga Saria, ele atravessa o portão da floresta Kokiri e entra nos campos de Hyrule, primeiro destino da sua jornada. Após entrar nos campos de Hyrule, Link parte ao encontro da princesa Zelda (como a Grande Árvore Deku lhe havia indicado antes de morrer). A partir daqui, Link conhece o continente de Hyrule, o que antes; acreditando ser um Kokiri proibido de sair da floresta; era seu sonho impossível. É o ponto sem retorno da aventura, onde Link jamais será o mesmo após conhecer o vasto mundo de Hyrule. Vogler (2005) afirma sobre este momento que:

Agora o herói está parado junto ao limiar do mundo da aventura, o Mundo Especial do segundo ato. Ouviu o Chamado, manifestou suas dúvidas e apreensões, superou-as e já fez todos os preparativos. Mas o movimento real, a ação crucial do primeiro ato, ainda falta ser realizada. A Travessia do Primeiro Limiar é um ato voluntário, pelo qual o herói se compromete integralmente com a aventura. (2005, p. 132).

Poder-se-ia também expor aqui o momento antes, em que Link se encontra com Saria nos limites da floresta, momento no qual a amiga afirma que sempre sentia que Link partiria do local e então a mesma lhe presenteia com sua própria ocarina. Com efeito, o pequeno herói corre para os campos de Hyrule sem olhar para trás.

Após conhecer a Princesa Zelda e Ganondorf; o Rei dos Ladrões; Link e Navi partem para vários locais, enfrentando calabouços repletos de armadilhas e monstros, recorrendo à ajuda de outros personagens para ganhar novos artefatos e dispositivos que o ajudem em sua jornada, tudo para que ele seja qualificado como digno de ser chamado de herói. Isso ocorre em ambos os momentos do jogo: com Link ainda criança; em busca das três pedras espirituais para qualifica-lo como herói; e com Link adulto, após retirar a Espada Mestra do pedestal e hibernar por sete longos anos; em busca de libertar os Seis Sábios de Hyrule e unir seus poderes para confrontar Ganondorf, o Rei dos Ladrões. Campbell (1995) confirma:

Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao guardião do limiar, na porta que leva a área da força ampliada. Esses defensores guardam o mundo nas quatro direções – assim como em cima e embaixo –, marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há um perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo. (CAMPBELL, j. 1995, p. 44).

Após atravessar o limiar, o herói passa a enfrentar vários desafios, como: a busca das Pedras Espirituais, quando criança, e a busca pela libertação dos Seis Sábios, quando adulto. Curiosamente, quase todos que fazem parte do grupo citado antes são pessoas próximas a Link (como Saria, Darunia e Ruto), quem ele conheceu quando criança e que, quando adulto, somam força com o herói para destruir o mal de Ganondorf. Além disso, para que o jogador, na pele de Link, cumpra suas tarefas, ele deve passar por provas em lugares extremamente perigosos e confrontando criaturas maléficas, a fim de conquistar suas missões.

Logo no prólogo do jogo, é mostrado um pesadelo de Link, onde o mesmo é atacado pelo antagonista; Ganondorf; que estava perseguindo Zelda. Isso acaba por se tornar realidade no momento em que Link, com as Três pedras espirituais, volta ao encontro da princesa Zelda para lhe mostrar as suas conquistas. Acontece que a Princesa e sua escudeira - Impa dos Sheikah - estão em fuga de Ganondorf. Antes que o inimigo apareça, Zelda lança a Ocarina do Tempo para Link. Logo em seguida, Ganondorf aparece e Link o Confronta, sendo facilmente derrotado pelo antagonista.

É o momento do clímax do segundo ato da jornada, onde Link se depara com o próprio pesadelo. O antagonista aparece diante do herói, buscando alcançar a princesa e a ocarina, no intuito de abrir a porta para o Reino Sagrado. O herói confronta o inimigo, que representa a realidade do jogo, a pancada primeira.

Os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio. O futuro não é encarado em termos de uma série incessante de mortes e nascimentos, e sim em termos da Obtenção e proteção do atual sistema de ideais, virtudes, objetivos e vantagens. (IDEM. 1995, p. 35).

Link tem a certeza de que Ganondorf não quer o bem da terra de Hyrule. Ele quer o ganho próprio, poder, a virtude que mais o representa que está em desequilíbrio dentro dele. O jovem herói não pode permitir que o inimigo prevaleça, ainda que seja muito mais fraco que o outro. Nesse momento, vale comparar a situação com um excerto no livro de Vogler (2005): Os

heróis que superam o medo e engajam-se na aventura ainda podem ser postos à prova por figuras poderosas que levantam a bandeira do medo e da dúvida, questionando a própria competência do herói para participar do jogo (p. 119).

Após conquistar as joias mágicas dos povos Kokiri (com a Grande Árvore Deku), Goron (com Darunia, chefe dos Goron e irmão de juramento de Link) e Zora (com Ruto, a princesa Zora e noiva prometida de Link) e de ser derrotado por Ganondorf, Link; caído; se dirige ao Templo do Tempo para abrir a porta selada e conseguir a Espada Mestra. Esse momento figura a transição de Link, onde, ao entrar no templo do Tempo, busca forças para impedir o sucesso dos planos de Ganondorf. É abrindo o Portão do Tempo que Link, inconscientemente, se aproxima da Espada Mestra e, conseqüentemente, do Reino Sagrado.

No caminho, encontram outra zona misteriosa, com seus próprios Guardiões de Limiar, seus próprios testes. É a Aproximação da Caverna Oculta, onde, finalmente, vão encontrar a suprema maravilha e o terror supremo. É hora dos preparativos finais para a provação central da aventura. A esta altura, os heróis são como alpinistas que já subiram até um acampamento básico, por meio dos trabalhos dos testes, e agora vão fazer o assalto final ao ponto culminante. (VOGLER, C. 1995, p. 146).

Link encontra a Ocarina do Tempo de Zelda; que a joga para Link enquanto é perseguida por Ganondorf; e com ela ruma para o Templo do Tempo, expondo as joias dos povos de Hyrule e – com a Ocarina – toca a canção do tempo, abrindo a porta selada no templo e conseguindo a Espada Mestra. Porém, ao fazer isso, o Reino Sagrado faz Link hibernar por sete anos até estar pronto para empunhar a espada que bane o mal. Por coincidência, Vogler nomeia um capítulo de seu livro de Apanhando a Espada (p. 176), onde ele explica:

Tendo passado pela crise da Provação, os heróis agora experimentam as conseqüências de sobreviver à morte. Já que o dragão que vivia na Caverna Oculta foi morto ou vencido, eles agarram a espada da vitória e reclamam sua Recompensa. O Triunfo pode ser enganador, mas nesse momento eles saboreiam seus prazeres. (p. 176).

Nesse momento, Link acabou deixando o caminho de Ganondorf livre para alcançar a Triforça ao abrir a passagem para a Espada Mestra e para o Reino Sagrado. Contudo, como o artefato divino é puro demais para o coração do antagonista, a Triforça se divide em três partes – respectivamente, representando a virtude das Três Deusas Antigas: Poder, Sabedoria e Coragem.

Para Ganondorf ficou a Triforça do Poder, o que o mesmo tanto almejava. Para Zelda, a Triforça da Sabedoria, ligada à sua genialidade e também ao seu poder divino. E, para Link, a Triforça da Coragem, revelando seu caráter de herói lendário. As consequências são drásticas, mas com a Espada Mestra em punho, o herói não vacilará, e combaterá o mal com todas as suas forças. Link é acordado no futuro de sete anos depois do seu tempo por Rauru, o Sábio da luz; um dos Seis Sábios; para despertar o poder dos outros Sábios; aprisionados em diferentes fortalezas ou templos, espalhados pelos quatro cantos de Hyrule; a fim de usar os poderes deles para derrotar Ganondorf.

Aqui a ressurreição é metafórica, visto que Link e Navi – que o acompanha sempre –, ao dormir por sete anos dentro da dimensão do Reino Sagrado, são dados como desaparecidos, portanto, tanto Zelda quanto os que auxiliaram o Herói acreditaram que não havia mais esperança. Com o seu despertar; porém; é conferido a Link um novo título: o Herói do Tempo (que, inclusive, se tornará o mais emblemático título para o personagem), demonstrando o novo patamar da sua força e a armadilha que o destino colocou em sua jornada.

É o clímax afirma Vogler não a crise, o último encontro com a morte e o mais perigoso. Os heróis precisam passar por uma purgação final, uma purificação, antes de ingressar de volta no Mundo Comum. Mais uma vez, devem mudar. (p.195). Aqui é o momento em que o herói cruza o limiar entre o Reino da Luz (a dimensão natural) e o Reino Sagrado (onde se oculta a base do mundo, a pedra angular de Hyrule), momento onde Link é posto novamente a evoluir. Porém, dessa vez, a evolução ocorre no seu corpo, visto que agora ele pode empunhar a espada que bane o mal.

O clímax do enredo se dá no encontro e batalha das três personagens mais importantes: Link, Zelda e Ganondorf. Ganondorf buscava tomar à força as outras partes da Força Dourada, e logo que descobriu quem as carregava, arquitetou um plano para tomá-las de seus donos. Assim, começa a batalha final pelo reino de Hyrule e o poder das Deusas das virtudes. Depois de ter acordado os Seis Sábios, Link confronta Ganondorf e, depois de uma árdua luta, vence a batalha. Porém, o vilão não se dá por vencido e mostra sua verdadeira força com o poder da sua parte da Triforça, na forma do Rei Demônio Ganon, nome que aparecerá constantemente durante o resto de quase toda a franquia como sendo o principal inimigo de Link e Zelda. Acontece aqui a repetição do momento de confronto, onde o herói da jornada precisa salvar o mundo das ações do antagonista.

O segredo simples da Provação é este: Heróis têm que morrer para renascer. O movimento dramático de que a platéia mais gosta, acima de qualquer outro, é o de morte e renascimento. De algum modo, em toda história os heróis

enfrentam a morte ou algo semelhante: seus maiores medos, o fracasso de um empreendimento, o fim de uma relação, a morte de uma personalidade velha. Na maioria das vezes, os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem — literal ou simbolicamente — para colher as consequências de terem derrotado a morte. Passaram pelo teste principal, aquele que consagra um herói. (VOGLER, C. 2005, p.157). Nesse momento, a morte é metafórica. Link tem dois momentos de pseudo- morte aqui: quando o herói assiste impotente enquanto Ganondorf sequestra Zelda e quando, após ver o inimigo ressurgir das cinzas, o vê se transformar em Ganon e, num único golpe, faz a Espada Mestra voar, deixando o herói sem sua arma especial contra as forças obscuras.

Depois de derrotar Ganon com a ajuda da princesa Zelda e os Seis Sábios, Link é mandado de volta ao seu tempo pela princesa com a Ocarina do Tempo, para consertar o dano que ambos causaram nas terras de Hyrule ao abrir a passagem do Reino Sagrado e reparar a destruição que Ganondorf causou quando conseguiu a Triforça do Poder. Campbell deixa um contexto para este momento.

Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos. (IDEM. 1995, p. 114).

As histórias secundárias, não menos importantes para a construção da narrativa principal, se estabelecem, e qualquer desavença entre os povos e culturas na trama do jogo são esquecidas (no encerramento do mesmo, todos os NPC's são mostrados em festa, dançando e brincando entre si). Vogler afirma em seu livro a trajetória que o herói toma nesse ponto:

Após celebrar e assimilar as lições e recompensas da grande Provação, os heróis enfrentam uma escolha: ficar no Mundo Especial ou iniciar a volta para casa, numa jornada ao Mundo Comum. Muito embora o Mundo Especial possa ter seus encantos, poucos heróis decidem ficar. A maioria toma o Caminho de Volta, regressando ao ponto de partida ou continuando a jornada para um local totalmente diverso ou uma destinação final. (VOGLER, C. 2005, p. 187).

Quando o Herói do Tempo retorna ao seu tempo original, ele tem a possibilidade de entrar em contato com Zelda e o rei de Hyrule, acusando o vilão Ganondorf de conspirar para

tomar o controle das terras do reino. Assim sendo, para que o vilão seja entregue como conspirador e traidor e condenado à morte por execução.

Tendo sobrevivido a todas as provações e passado pela morte, os heróis regressam a seu ponto de partida, voltam para casa ou continuam a Jornada. Mas prosseguem com a sensação de que estão começando uma nova vida, que, por causa do caminho que acabaram de percorrer, jamais voltará a ser como antes. **Se são heróis mesmo, Retornam com o Elixir do Mundo Especial**, trazem algo para compartilhar com os outros, **alguma coisa com o poder de curar a terra ferida**. (VOGLER, C. 2005. p. 211, grifo nosso).

Estas palavras evidenciam, comparando com a situação no jogo, o fim da jornada e a vitória contra o inimigo: o elixir não é a espada nem a ocarina e nem qualquer coisa que tenha voltado para o passado com o herói do tempo, mas sim a verdade, que entrega o homem malvado de olhos amarelos e cabelos vermelhos à seu destino.

Então, após sua aventura como Herói do Tempo, Link volta ao passado e retorna a Espada Mestra ao seu local devido, selando a entrada para o Reino Sagrado novamente. Contudo, ele não mais é o mesmo Link. A aventura transformou o pequeno ex-Kokiri: Link agora é um herói.

4.2 O JOGO E A CULTURA

As teorias de Adorno e Horkheimer (1985) serviram de base para a criação da Escola de Frankfurt, esta que possui caráter perscrutador e altamente cogitador, onde o homem é visto como um refém da sociedade através do que eles chamam de processo de esclarecimento. Destinchando o título da obra dos autores, temos que dialética se refere a constantes transformações do indivíduo enquanto pertencente ao meio social, transformações estas que ocorriam do mundo das ideias para o mundo material, segundo acepções de Hegel. Para esclarecimento, temos o termo como se fosse sinônimo de iluminismo.

Contudo, para os autores, o termo é utilizado para referir ao processo de libertação dos indivíduos de uma natureza desconhecida. Posto isso, os mesmos têm na palavra esclarecimento um desenvolvimento pelo qual o ser humano desliga-se do mítico dinamismo da natureza.

No sentido mais amplo do progresso do pensamento, o esclarecimento tem perseguido sempre o objetivo de livrar os homens do medo e de investi-los na posição de senhores. Mas a terra totalmente esclarecida resplandece sob o signo de uma calamidade triunfal. O programa do esclarecimento era o desencantamento do mundo, sua meta era dissolver os mitos e substituir a imaginação pelo saber. (ADORNO; HORKHEIMER. 1985, p. 17).

Temos nos termos, portanto, a seguinte significação: dialética do esclarecimento é a constante transformação do interior para o exterior do indivíduo através do desligamento com a natureza alegórica incógnita. Esta alegação explicará a mecanização das relações sociais da modernidade, que embasará o conceito alvo deste tópico: a indústria cultural, de Adorno e Horkheimer.

A indústria cultural explica que essa natureza mecânica das relações dos indivíduos determina até mesmo o que o homem culturalmente consome, que o processo de trabalho tão inteiramente reproduzido pelo ser humano, graças ao processo capitalista de trabalho, padroniza seu consumo e ações, desintelectualizando o trabalho do mesmo. O conceito aparece como expressão dessa sociedade burguesa, substituindo o que era conhecido como cultura de massa, que os autores alegam não passar de uma falsa ideia sobre o consumo, deduzindo que se refere de algo como uma cultura originada das massas por espontaneidade, a qual apraz as ambições dos veículos de comunicação de massa.

Em suma, a indústria cultural seria parte de um sistema completamente visado para entreter e manipular as ideologias do homem, visando modificar sua visão. Entrega não apenas uma adaptação ao ser humano dos produtos de consumo, mas também determina os mesmos para ele. Impede o desenvolvimento crítico, autônomo e consciente do ser humano, criando na sociedade as condições mais favoráveis para se instaurar o comércio.

O jogo de videogame fora pensado inicialmente no intuito da diversão (como fora visto no capítulo inicial deste trabalho, a função primal do jogo é entreter, divertir). Porém, quando o ser humano percebera que poderia gerar lucro com a produção do mesmo, fruto isto da influência dos meios de trabalho, como falado acima, o mesmo iniciara o processo de produção e reprodução dessa mídia.

O game alvo deste trabalho, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), constitui parte desta forma de mídia alienante. O caráter medieval da história, a questão do herói, a magia, tudo o que há dentro deste jogo (assim como em qualquer outro) está nele posto para que crie a sensação de que este reino de Hyrule é um ponto final onde a sociedade deva chegar, um mundo a ser cobiçado pelos seus jogadores.

Enquanto mídia pertencente à esfera capitalista, tanto o jogo quanto a série deve ser encarado como possível objeto difusor de uma ideologia consumista. O livro *Hyrule História* (2011), por exemplo, fora um objeto produzido a partir da mídia da franquia, feito para explicar teorias criadas sobre a construção cronológica que liga cada um dos jogos, a fim de incitarem nos seus jogadores o desejo de comprá-lo para conhecer mais. Contudo, a ligação entre os jogos é mera fantasia iniciada pelos fãs, pois, ainda que se construam milhares de teorias (não

importa quão boas sejam ou quanto sentido façam), nenhum dos jogos individualmente fora pensado para se ligar com o outro, exceto, talvez, o game *Skyward Sword* (2011), que traz referências de toda a franquia (até o momento de sua finalização) e explica o sucessivo retorno de Zelda, Link e Ganon/Ganondorf.

4.3 IMERSÃO E INFLUÊNCIA

Santaella (2013) começa o décimo capítulo do seu livro esclarecendo o quão os videogames tem se tornado culturalmente importante na atualidade. A autora elucida a relevância dos mesmos, afirmando que poucos são os que ignoram o crescente prestígio que essa mídia tem tomado.

O game como produto cultural é visto, sob diversas perspectivas, enquanto mídia, manifestação de arte, nova forma de aprendizagem e até como o mais recente ícone da cultura pop, o que só vem comprovar cada vez mais a notável influência e a relevância cultural dos games na contemporaneidade. (SANTAELLA, L. 2013. p. 219).

Fica-se nesta certeza de que cada vez mais e com o passar do tempo os games conquistam mais e mais espaço, principalmente no nível acadêmico, se tornando material preciso de pesquisas relevantes no seio dos estudos psicológicos, artísticos, midiáticos, semióticos e, como se faz ver neste trabalho, antropológicos.

Os jogos em geral já são alvo da academia desde 1938 com Huizinga em seu livro *Homo Ludens*, onde o autor visa explicitar o viés cultural dos mesmos. Percebemos, neste trabalho, que sua visão fora utilizada como base para muitos pesquisadores da área. Contudo, a matriz cultural a qual Huizinga fala fora perdendo espaço para teorias mais técnicas voltadas à produção e conceituação direta dos mesmos.

Basta observar em como fora se dando a evolução em termos cronológicos dessas acepções em torno do fenômeno jogo. Poucos são os teóricos, como Salen e Zimmerman (2004) que se lembram do tratado de Huizinga sobre jogo e cultura. Os teóricos buscam essa concepção para falar de um fenômeno intrínseco aos jogos; a interatividade; e não do jogo relacionado à cultura em si. Percebe-se, entretanto, que a matriz cultural encontra-se no seio do fenômeno da interação.

Para dispor uma aferição melhor sobre a imersão, expõe-se a teoria de suspensão voluntária de descrença, cunhado pelo poeta inglês Samuel T. Coleridge, revisado por Suelly Fragoso (2014). No artigo, a professora expõe que o autor acredita que a suspensão voluntária

de descrença seria um tipo de acordo entre o leitor e a obra, e não uma permissão, um deixar-se levar pela fantasia da composição (FRAGOSO, 2014), e exprime ainda as palavras do mesmo que mais se adequam ao conceito: o poeta não nos pede que estejamos acordados e acreditemos, ele nos pede apenas que nos entreguemos a um sonho (COLERIDGE, 2004. in: FRAGOSO, 2014, p. 61). Em vista disso, temos a suspensão voluntária de descrença como um sonho, uma realidade à parte que precisa ser aceita pelo leitor para melhor se envolver na narrativa.

Aqui também se frisa que essa imersão (ou suspensão de descrença, conforme o leitor achar mais prático) em mídias digitais tem um ponto diferenciado das chamadas mídias tradicionais: as primeiras possuem um caráter ativo, de superação da passividade, o que referencia à literatura ergódica citada no capítulo dois. O texto; no caso, o game; faz o usuário deixar de ser um mero espectador para se tornar o agente leitor-construtor da narrativa, apenas mediado pelas regras que lhe são impostas. O termo agora muda novamente, tornando-se encenação de crença, que significa um estado de inconsciência sobre a irreabilidade do jogo, apenas aceita como real para que não se perca os ocorridos dentro do mundo do mesmo.

Fragoso (2014) explica ainda que o jogador precisa reconhecer essa veracidade dentro do virtual para que atue de forma ativa e positiva na criação da ficção (p. 65), e inclusive cita a franquia *The Legend of Zelda* para explicar esse efeito:

Pode-se dizer que quem joga *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) sabe da existência de uma princesa chamada Zelda que precisa ser libertada, mas, no mundo do jogo, que é o reino de Hyrule, nem Zelda nem seus inimigos sabem que existe um jogador cujos esforços estão por trás do eventual sucesso do resgate. Justamente porque sua existência é externa à do mundo do jogo, o jogador não pode influenciar os acontecimentos sem o auxílio de dispositivos que efetuem a passagem de uma instância para a outra, ou seja, que traduzam suas ações no mundo que ele habita para o mundo de Zelda. Essa tradução é realizada, evidentemente, pelas interfaces, tanto as de hardware (os controladores, telas e outros dispositivos físicos) quanto as de software (as representações internas e externas ao mundo do jogo). Como em toda tradução, também nesse processo os dois tipos de interfaces acrescentam incongruências e causam rupturas que afetam a relação entre o jogador e o jogo – e, com ela, as condições de encenação de crença. (IDEM, p. 65).

E porque, então, trabalhar a imersão neste trabalho? A encenação de crença na franquia, além de ser um fato ocorrente, é também uma mediação entre a cultura do mundo do jogo, da cultura dos seus produtores/desenvolvedores e a cultura dos jogadores, onde as três se relacionam e constroem sentido no meio do ato de jogar. Essa interação mediada na imersão

dentro dos jogos, como *Ocarina of Time* (1998), resulta em influências na vida e no expressar do jogador; dessa forma, influenciando o caráter cultural do mesmo.

Outro meio onde os games começam a tomar notoriedade é na academia. O tema já se estabeleceu como problemática nas mãos dos teóricos já visados, como a própria Santaella (2004, 2013), Fragoso (2014), Alves e Coutinho (2016) entre outros, como Salen e Zimmerman (2004). Santaella (2013) afirma que o mundo dos games está ganhando cada vez mais espaço como objeto de estudo.

A espaiada relevância dos games tem levado, tanto no exterior quanto no Brasil, à implantação de cursos e pesquisas que incrementem a criação de um mercado brasileiro de jogos digitais educacionais e comerciais, por meio de uma ponte inovadora entre a pesquisa acadêmica, a produção tecnológica, as necessidades das instituições educacionais e a cadeia produtiva. Uma ponte que contemple não apenas a tecnologia da criação dos jogos digitais, mas também compreenda as dimensões cognitivas, socioafetivas, ergonômicas, estéticas e lúdicas envolvidas nesse campo de atuação. (SANTAELLA, L. 2013, p. 223).

Entende-se, então, que o mundo começou a mergulhar (imersão, talvez?) nos games e tudo que tange este campo. A produção que leva lucro ao comércio, a produção acadêmica sobre o objeto que desenvolve teorias não apenas voltadas à criação, como também voltadas à própria interação do ser humano com a mídia em questão. Por fim, deve-se entender (como o intuito principal deste tópico) que os games estão se alastrando e se aprofundando por praticamente todos os pormenores da vida do ser humano.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho procura entender o que se conceitua como game e como jogo, aferindo diversos teóricos importantes – vide Huizinga (2000), Caillois (1995), Aarseth (1997) e Salen e Zimmerman (2004) – a fim de concretizar uma definição de jogos. Adiante, os teóricos que embasam as teorias sobre mito – Eliade (1972) – e o monomito – Joseph Campbell (1995) e Christopher Vogler (1997) –, que estão presentes nas histórias do mundo todo. Por fim, chega-se ao apanhado mais denso deste trabalho: a cultura, com teóricos que versam de várias formas sobre o assunto – como Tylor (1920), Mintz (2009), Boas e Santos (1996).

A base teórica serve para explicar o fenômeno dos jogos digitais como mídia em crescimento, como mito moderno e como fato cultural. Ambos os conceitos podem ser dados separados, mas no viés desta pesquisa, eles são conectados, explicando a evolução dos mesmos. Santaella (2004, 2013), principal pesquisadora sobre semiótica no Brasil, trabalha o jogo pelo

seu caráter ubíquo, por exemplo, o que vem a significar o cunho tomado pelos games, de uma proporção tamanha na sociedade. Há, também, as acepções de Fragoso (2014), que versa sobre o poder imersivo dos games. A pesquisa visa contribuir para o meio acadêmico da importância que o meio digital tem ganhado dentro da mesma, além de ser base para outros pesquisadores na área e servir de objeto contra a visão do senso comum que paira nos jogos.

Percebe-se, por meio desta pesquisa, que há mais do que apenas diversão a ser produzidos durante a relação de imersão e interação do jogador com a máquina, sendo ela um objeto transformador para o indivíduo. Já existe na sociedade visões onde o jogo é tratado com a relevância que vem ganhando na sociedade, sendo esta positiva ou mesmo negativa, pois nem todas as influências geradas pelos games são boas. Zanolli (2007) analisa a indústria cultural relacionada à produção dos games, e afirma:

Os jogos eletrônicos se enquadram perfeitamente no padrão da indústria cultural, até porque um dos problemas para a educação é que seu desenvolvimento torna-se difícil de acompanhar devido à sua própria demanda [...]. O implemento à industrialização compulsiva reflete o consumo compulsivo. (ZANOLLI, S. R. S. 2007, p. 11-12)

Tomando a base em Adorno e Horkheimer (1985), pode-se confirmar que a atualidade dos games também gera uma produção exagerada dos mesmos, tornando-os passadiços conforme o tempo passa. É também importante, contudo, a afirmativa de que nem todos os jogos exprimem a mesma ideia, são subjetivos em si, ainda que pertençam a uma ideologia consumista e, de certa forma, pessimista em relação aos jogos.

Para aliviar o fator comercial dos games, pode-se abordar as visões de Ramos e De Sá (2012), onde eles observam o jogo como uma produção textual, semelhante à acepção que vemos em Aarseth (1997), sobre a literatura ergódica. Eles afirmam que as ações da vida ao serem representadas por meio de outros objetos também constituem textos. (RAMOS, Cremilson Oliveira, DE SÁ, Jussara Bitencourt. 2012. p. 1). Isso significa dizer que o jogo pode se constituir um texto, utilizando de vários textos interligados e entrelaçados entre si no meio do sistema, significando e encenando o ser em seu contexto virtual.

Aqui, coloca-se uma característica de mídias como o cinema, os jogos, a literatura: eles são uma simulação da vida. A imersão aqui é decisiva, portanto, Fragoso (2014) e suas colocações sobre a encenação de crença são cruciais para interligar o efeito dos games com a imersão.

Yap (2015), um estudioso de games do Japão, trabalha a ideia da ocarina do tempo no jogo homônimo como um símbolo que atravessa culturas. O teórico explica que a ocarina, tanto quanto a Espada Mestra quanto a Triforça, são símbolos próprios da franquia, os quais, ao serem apresentados a uma comunidade de jogadores, estes logo referenciam os dispositivos citados à franquia, pois os mesmos tornaram-se símbolo da série.

Como o estudioso explana, o objeto ocarina possui uma habilidade de construir relações e experiências dentro do game que são significativas ao jogador. A ocarina permite que os jogadores se relacionem com narrativas, mitos e lendas muito maiores do que eles mesmos, e ao fazer isso se torna um ponto focal através do qual os jogadores podem se relacionar entre si. (YAP, C. M. 2015, p. 13, tradução nossa). Essas relações são exatamente o que o trabalho exposto visa buscar, um algo significativo dentro dos jogos que fora deles possa atuar como um conector.

O estudioso continua e cita a ubiquidade dos games, termo que já fora visto por Santaella (2013), estudado como sinônimo de Gamificação:

No que tange à franquia Legend of Zelda, existem de fato vários objetos interculturais, mais notavelmente a Triforça e Espada Mestra, e o triunvirato de Zelda / Link / Ganon como personagens constantes que são persistentes em todos os jogos da série. Todos esses artefatos e personagens transmitidos pelo jogo foram adotados positivamente na cultura popular da sociedade de jogos moderna. Todos eles gozam de um grau considerável de onipresença (ubiquidade) e são facilmente reconhecidos pela comunidade de jogos em geral. Além disso, não só esses símbolos são apenas reconhecidos, os significados que eles carregam por associação através de experiências narrativas e de jogo é o que realmente qualifica objetos como intercultural. Em outras palavras, o significado contextual do objeto do jogo existe e pode ser interpretado (e sentido) pelo jogador, independentemente da sua identidade cultural particular (YAP, C. M. 2015, p. 14).

The Legend of Zelda: Ocarina of Time, até pouco tempo, era considerado o melhor jogo de aventura da Nintendo, até a chegada do inovador *Breath of the Wild*. Contudo, é visível que as marcas deixadas pelo Herói do Tempo foram, são e ainda serão, por muito tempo, uma base tanto para os teóricos de games, para os estudiosos das narrativas e para os especialistas em cultura. Como a própria Santaella (2013) comenta: a ideia por trás da Gamificação é que tudo pode virar um jogo e seu ambiente pode ser uma sala de aula ou uma sala de treinamento (p. 227). Por consequência, prova-se que há demasiada relevância nos estudos da ubiquidade dos games, visto que sua repercussão atinge a maioria dos aspectos presentes na vida do sujeito. Independente do viés, a Gamificação é um fato, um fenômeno real que toma conta cada vez mais da vida em sociedade.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J., **Cibertext: Perspective on Ergodic literature**. Londres: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**: Fragmentos Filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1985. Tradução de: Guido Antonio de Almeida.

AONUMA, Eiji. MYAMOTO, Shigeru. HIMEKAWA, Akira. **The Legend Of Zelda: Hyrule História** (Trad. por Zelda.com.br orgs.). Milwaukie: Dark Horse Books, 2011. Disponível em: <https://zelda.com.br/noticias/hyrule-historia-completo-em-portugues>. Acessado em: 30 de maio de 2015.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces** (Trad. de Adail Ubirajara Sobral). São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**: a máscara e a vertigem. (Trad. de José Garcez Palha). Lisboa: Edições Cotovia Ltda. 1990.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972. 142 p. Tradução de: Pola Civelli.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. 162 p. Tradução de: João Paulo Monteiro.

INTERNATIONAL CONFERENCE ON JAPAN GAME STUDIES, 3., 2015, Kyoto.

Playing the Ocarina Across Cultures: Explicating Ludo-Narrative Experience in the Legend of Zelda: Ocarina of Time. Kyoto: Ritsumeikan University, 2015. 19 p. Disponível em: https://www.academia.edu/12593459/Playing_the_Ocarina_Across_Cultures_Explicating_Ludo-Narrative_Experience_in_the_Legend_of_Zelda_Ocarina_of_Time.

Acesso em: 13 dez. 2017.

MINTZ, Sidney W. **Cultura**: uma visão antropológica. Tempo, Niterói, v. 14, n. 28, p. 223-237, Junho de 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-77042010000100010&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 15 de junho de 2017.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play**: Game design fundamentals. Londres: The Mit Press Cambridge, 2004. Cap. 7.

SANTAELLA, Lucia. **Games e Comunidades Virtuais**. 2004. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acesso em: 24 nov.

SANTAELLA, Lucia. Gamificação: a ubiquidade dos games. In: SANTAELLA, Lucia. **Comunicação Ubíqua: O perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2013. Cap. 10. p. 219-230.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura**. 16. ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

TYLOR, Edward B.. **Primitive Culture**. Londres: Universidade de Toronto, 1920. Disponível em: <<https://ia802205.us.archive.org/32/items/primitiveculture01tylouoft/primitiveculture01tylouoft.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2017.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor** (Trad. de Ana Maria Machado). Rio de Janeiro, Ampersand Editora, 1997.