



09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020

ESSAS GUERRAS QUE SÃO NOSSAS: EXPERIÊNCIAS NARRATIVAS DE SOBREVIVÊNCIA EM *THIS WAR OF MINE*

THESE WARS THAT ARE OURS: NARRATIVE EXPERIENCES OF SURVIVAL IN *THIS WAR OF MINE*

Juliano de Almeida Pirajá¹
Lilian Monteiro de Castro²

Resumo:

Desde a Antiguidade, as narrativas de guerra estão presentes nas formas de autorrepresentação do Ocidente. As narrativas em torno da Guerra de Troia são decisivas tanto na fundação de uma identidade ocidental quanto na conformação dos temas e modelos literários, explorando pelo menos dois diferentes níveis da experiência bélica: o teatro de operações e a experiência do sobrevivente. De Homero até hoje, a História e a Literatura lidam tanto com o aspecto objetivo dos conflitos armados quanto as experiências subjetivas dos combates, combatentes, vítimas e sobreviventes. As guerras se revelam em diários, crônicas, romances, poemas e filmes como espaços de experiência privilegiados e sombrios à investigação da ação humana no tempo. As narrativas eletrolúdicas, próprias da cultura digital na qual vivemos, também têm o conflito armado como tema recorrente. Embora a maioria dessas produções conduza o jogador-leitor a personificar o combatente, existem aquelas que se voltam às experiências subjetivas das vítimas e sobreviventes como *This war of mine: the little ones* (11 bits Studios; 2014), inspirada no Cerco de Sarajevo (1992-1996) é objeto desta proposta. Visamos compreender a maneira pela qual essa narrativa eletrolúdica pode ser alçada à condição de “texto”, capaz de por um lado, produzir reflexões críticas e, por outro, oferecer uma experiência estética em que jogador-leitor se perceba, ao mesmo tempo, personagem da narrativa e sujeito histórico.

Palavras-chave: Guerra. Experiência humana. Narrativa.

Abstract:

Since antiquity, war narratives have been present in the forms of self-representation of the West. The narratives surrounding the Trojan War are decisive both in the foundation of a Western identity as in the conformation of literary themes and models, exploring at least two different levels of war experience: the theater of operations and the experience of the survivor. From Homer to today, History and Literature deal with both the objective aspect of armed conflicts and the subjective experiences of combat, combatants, victims, and survivors. Wars are revealed in diaries, chronicles, novels, poems, and films as privileged and dark spaces of experience for the investigation of human action in time. Electro-ludic narratives, typical of the digital culture in which we live, also have armed conflict as a recurring theme. Although most of these productions lead the player-reader to personify the combatant, there are those that focus on the subjective experiences of victims and survivors such as *This war of mine: the little ones* (11 bits Studios; 2014), inspired by the Siege of Sarajevo (1992-1996) is the subject of this proposal. We aim to understand the way in which this electro-ludic narrative can be raised to the

1 Graduado e mestre em História pela UnB. Professor efetivo de História Antiga da UEG, lotado no Campus Nordeste – Sede Formosa. E-mail: julianopiraja@hotmail.com.

2 Graduada em História pela UEG, mestre e doutoranda em Literatura pela UnB. Professora da SEDF. E-mail: lilianmonteirodecastro@gmail.com.



09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020

condition of “text”, capable of on the one hand, producing critical reflections and, on the other, offering an aesthetic experience in which the player-reader perceives, at the same time, narrative character, and historical subject.

Key words: War. Human experience. Narrative.

Introdução

Foi Heródoto, no século V antes de nossa era, quem definiu, ainda que embrionariamente, os campos e métodos de uma nova forma de discurso sobre o passado e os acontecimentos. Suas investigações, ou suas *Histórias*, faziam coro a uma série de transformações pelas quais a Grécia passava em meados daquele século. E, ainda que suas *Histórias* nos permitam conhecer, pelos olhos e ouvidos de Heródoto, os gregos e seus vizinhos, são as Guerras Médicas o seu tema central.

Os conflitos armados, na verdade, já eram os principais temas da poesia mítica grega cantada pelos antigos *aedos*. A guerra funcionava como palco, seus heróis como modelo e o combate singular de guerreiros como *paideia*. Discursos aparentemente opostos, lógico e mítico, a história e a literatura gregas encontraram na guerra um espaço de reflexão e *poiésis* que se revela como um imenso registro das formas culturais e políticas do mundo grego antigo.

Na longa viagem que separa os gregos antigos e nós, herdeiros dessa tradição narrativa, a guerra ocupou, e ainda ocupa, um espaço privilegiado no imaginário literário e histórico. Ficção e história embaralharam tradições, memórias e experiências de combate. Ora revelaram os aspectos da condição humana arruinada pelo conflito, ora revelaram sujeitos que foram elevados à heroicidade, ora revelaram a destruição e ora revelaram o silêncio das vítimas.

A narrativa literária e o discurso histórico se oferecem como espaço onde é possível rememorar ou mesmo experienciar o não vivido, local de encontro de distintas expectativas, onde se vive a diferença. Relação infinita, ou porque a história tem muitas vezes como fonte de um tempo ou de um lugar a literatura, ou porque a literatura muitas vezes ancora sua narrativa em um passado histórico.

Mesmo para o mais severo latinista, por exemplo, é impossível não ser tocado pela sensibilidade narrativa engendrada por Shakespeare ao encenar a morte de Júlio César. Seria o mesmo que ler *Em busca do tempo perdido*, de Marcel Proust, tentando escapar do testemunho que o jovem Marcel dá de seu tempo. Ou ler o *Quarto de despejo*, de Carolina Maria de Jesus, e não sentir a desumanização a que são submetidos certos sujeitos históricos por sua cor, classe social, gênero ou credo. Ainda que os registros sejam absolutamente distintos, trata-se de perceber como a relação entre história e literatura pode ser pedagógica, educando o olhar, ampliando os sentidos de uma possível interpretação e criando outras formas de sensibilidade e empatia.

É na leitura que o leitor, encruzilhada onde se encontram o discurso histórico e a narrativa literária, é alimentado por múltiplas representações, entre elas, a da própria arte literária, mas não só ela. A leitura das imagens, das artes plásticas e gráficas, do cinema, da televisão e até as modernas narrativas eletrolúdicas revelam o caráter abrangente dessa relação e a importante tarefa ainda a ser enfrentada na investigação da relação entre o leitor e o texto pois, para além da decodificação de grafismos, procura indagar sobre o laço pessoal criado entre



09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020

o leitor e a obra. Mesmo que saibamos que o texto só existe na medida em que há leitores, ainda assim permanecem as dificuldades: tanto no que diz respeito à materialidade do leitor, quanto à emergência de um sujeito histórico leitor.

As narrativas eletrolúdicas, próprias da cultura digital na qual vivemos, também têm o conflito armado como tema recorrente. Embora a maioria dessas produções conduza o jogador-leitor a personificar o combatente, existem aquelas que se voltam às experiências subjetivas das vítimas e sobreviventes como *This war of mine: the little ones* (11 bits Studios; 2014), inspirada no Cerco de Sarajevo (1992-1996) e objeto desta proposta. Visamos compreender a maneira pela qual essa narrativa pode ser alçada à condição de “texto”, capaz de por um lado, produzir reflexões críticas e, por outro, oferecer uma experiência estética em que jogador-leitor se perceba, ao mesmo tempo, personagem da narrativa e sujeito histórico.

Enquanto a interface narrativa mais tradicional se apresenta numa forma mais objetiva e conceitual ao leitor, a imagem nos videogames vem carregada de subjetividade e ambivalência. Estampada na superfície da tela, a imagem dirige o olhar, desloca o texto, subverte a ordem, agrega conteúdo ao mesmo tempo em que compõe um mundo próprio da arte dos jogos eletrônicos.

A imagem, a arte dos videogames, absorve-nos para uma espécie de funil único. Nossa mente quer descolar, mas a imagem, a arte, nos controla e nos orienta. É uma disputa entre imaginação e vontade da arte. A própria estética agita-se nesse espaço movente em que a regra dessa forma não é mais uma forma fixa, conforme Zumthor explica (ZUMTHOR, 2007). Portanto, é uma forma-força que se recria o tempo todo no momento da performance, numa forma de *poiésis*.

Essas guerras que são nossas

This war of mine: the little ones é um videogame desenvolvido pelo estúdio polonês 11Bits, cujo pano de fundo foi inspirado no conflito armado que ocorreu nos Balcãs durante a década de 1990. Diferentemente dos jogos onde o jogador personifica o combatente, nesta obra, são as vítimas, as pessoas comuns, que assumem a centralidade da narrativa. Não se trata de enfrentar os soldados inimigos, mas sobreviver à guerra, ao frio e à fome.

O esfacelamento das Repúblicas Soviéticas depois da queda do Muro Berlim trouxe consigo uma série de transformações geopolíticas no leste europeu. Países que foram criados artificialmente após a Segunda Guerra como a Iugoslávia, unificando, de modo violento, pequenas nações e grupos étnicos diversos em um só território político, viram emergir uma miríade de conflitos armados e separatistas.

Os Balcãs, especificamente, experimentavam, desde a morte do ditador iugoslavo Tito, em 1980, um desequilíbrio de forças internas. Grupos étnicos diferentes, religiões diferentes e a convivência forçada entre eles que aumentava as tensões. A queda do Muro foi o estopim da guerra civil, mais de 4 milhões de pessoas se viram obrigadas a se refugiar em outras regiões da Europa, sem contar o imenso número de mortos, feridos e desaparecidos. Um dos mais encarniçados combates se deu na cidade de Sarajevo, sitiada de abril de 1992 a fevereiro de 1996. Foi justamente nesse episódio que a 11Bits Studios se inspirou para criar *This war of mine*.



09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020

Além da crise humanitária gerada por refugiados, a imprensa internacional revelava todos os dias a situação crítica dos sitiados: homens, mulheres e crianças que, de modo impressionante, tentavam viver suas vidas em meio a bombardeios e disparos de atiradores de elite. São essas vidas o centro da narrativa do jogo. Os personagens jogáveis corporificam a diversidade e individualidade dos sitiados.

No início do jogo, são oferecidos ao jogador diferentes grupos de sobreviventes que seriam aliados improváveis em tempos de paz. Advogados, atletas de elite, chefes de cozinha, bombeiros, professores, estivadores, órfãos, jardineiros e trabalhadores da construção civil, se veem na mesma condição de penúria, dividindo o mesmo espaço, as mesmas mazelas, a solidariedade entre eles, ou não, por sua vez é o que define o caminho narrativo do jogo.

O historiador holandês Johan Huizinga, em sua obra *Homo ludens*, ainda no início do século XX, analisou os aspectos da natureza e dos significados dos jogos. Para ele, o ato de jogar precede, inclusive, a cultura. Dizer isso significa, que o jogo faz parte da natureza humana, é função significativa e categoria absolutamente primária da vida, “mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico” (HUIZINGA, 2014, p. 03), seja no uso das palavras ou na interação por excelência lúdica. Nesse sentido, o jogo não é puramente material, ele é performance. Assim, “encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido a ação. Todo jogo significa alguma coisa.” (HUIZINGA, 2014, p. 03-04).

Em *This war of mine*, esse significado se constrói pelas escolhas do jogador-leitor. O cenário é o de uma Sarajevo ficcionalizada na arruinada Pogoren e o objetivo é sobreviver ao cerco. O jogador-leitor pode escolher entre diferentes grupos de sobreviventes e deles, em princípio, só saberá seus nomes. Suas habilidades, vícios e outras características individuais só se revelarão no decorrer da partida. Feita a escolha, o jogador-leitor é inserido em um cenário aleatório, uma casa arruinada que lhe servirá de moradia.

A sobrevivência do grupo implica na coleta de recursos para a melhoria da casa e na busca por alimentos, remédios, alguns artigos de luxo e ferramentas. A falta desses itens pode levar ao adoecimento tanto físico, quanto emocional dos personagens escolhidos. O jogo reserva para si algumas regras, mas, deste ponto em diante, quem decide como conduzir o destino daquele grupo são as escolhas feitas, a cada instante, pelo jogador-leitor. Como as vítimas sobreviventes vão vivenciar a guerra é decidido pelo jogador-leitor.

É nesse espaço aberto pelas escolhas que o jogo se transforma em texto e o jogador-leitor se reveste de coautor dando sentido e significado a toda a narrativa. “Assim, a narrativa histórica serve de mediadora entre, de um lado os acontecimentos não relatados e, de outro, a estrutura de enredo pré-genérica” (WHITE, 2001, p. 105). Para Hayden White, a narrativa histórica está dada e, como podemos perceber em *This war of mine*, se conformará às subjetividades das escolhas feitas pelo jogador. Parafraseando White, a história funcionaria como um arquétipo do polo realista da representação (WHITE, 2001, p. 105).

As cores são cinzas, expressam a hostilidade do cenário, criando, por sinestesia, sensações como frio, tristeza e desolação. No *videogame* a imagem é texto, carrega significados e sensibilidades que se agregam as ações. Em *This war of mine*, os tons de preto, branco e cinza compõe o quadro imagético da cidade destruída. Do ponto de vista do jogador, ao lidar com tais escalas cromáticas por todos os cenários do jogo, é possível sentir a tristeza, a dificuldade



09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020

e o frio, contrastando absolutamente com outros jogos de guerra como a clássica franquia de combate *Call off Duty* da produtora Activision, onde a excelência da obra de arte gráfica e de *design* consagra uma experiência ultrarrealista.

A relação que o cenário escuro e em ruínas estabelece com a narrativa de *This war of mine* impõe outros sentidos. Suas imagens rasgam a experiência do real, criam um espaço literário-narrativo. Como salienta o filósofo francês, Georges Didi-Huberman, em *O que vemos, o que nos olha*, ao discutir a presença das imagens:

Por mais minimal que seja, é uma imagem *dialética*: portadora de uma latência e de uma energética. Sob esse aspecto, ela exige de nós que dialetizemos nossa própria postura diante dela, que dialetizemos o vemos nela com o que pode, de repente [...], nos olhar nela. Ou seja, exige que pensemos o que agarramos dela face ao que nela nos “agarra” – face ao que nela nos deixa, em realidade, despojados. (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 95)

Despojados inclusive da realidade e imersos na experiência eletrolúdica. Ao visitar o cenário do hospital em ruínas, por exemplo, o jogador leitor, não escapa do horror da condição em que ele, o grupo de personagens escolhidos por ele e todos os personagens não jogáveis estão inseridos. O cenário do hospital impõe sua presença ao jogador-leitor, impõe uma interpretação implacável da condição humana em um conflito armado, agarrando-o, como pensou Didi-Huberman.

São nesses cenários de desolação que as ações se desenrolam e as habilidades de cada personagem jogável se distinguem. Lidar com a moradia destruída e os perigos trazidos pelo frio e pelos constantes assaltos exigem do jogador-leitor estratégias que vão além da mecânica do jogo. Quer dizer, muito mais do que ir do ponto A ao ponto B, mecânica clássica dos videogames, o jogador-leitor precisa, necessariamente, decidir as funções que cada personagem jogável terá na manutenção do cotidiano do grupo levando em conta, inclusive, as características psicológicas dos personagens, além da saúde física, nutrição e outros aspectos da vida, evidenciando a coautoria do jogador-leitor.

Para a crítica literária contemporânea é premente a compreensão de que os suportes e formas literárias mudaram. Assim como a invenção da imprensa deslocou as artes poéticas da oralidade para a palavra escrita, assim como o cinema deslocou a palavra escrita para a imagem, o videogame tem deslocado a narrativa fechada para um espaço interativo, criando formas de leitura e de poética.

Tal ideia se reforça no fato de que o sistema educacional polonês recomendou, em 2020, a inclusão de *This war of mine*, no currículo escolar das disciplinas de Ciências Humanas e Literatura, equiparando o jogo ao livro e ao livro didático. Para Grzegorz Mieshowski, CEO da 11Bits Studios, em entrevista publicada no sítio eletrônico *MeioBit*:

Os games são um trabalho da cultura. Modernos, naturais e atraentes para a geração jovem. Os games falam uma linguagem instintivamente compreensível por eles — a linguagem da interação. Ao usar essa linguagem, os games podem falar sobre qualquer coisa — emoções, realidade, a luta entre o bem e o mal, humanidade, sofrimento. Eles são similares a literatura neste aspecto, contudo, eles usam a mencionada linguagem da interação. É claro, os



09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020

games já são usados na educação para ensinar matemática, química e desenvolver habilidades cognitivas, mas acho que nunca encontramos um jogo oficialmente incluído no sistema educacional como leitura escolar em nível nacional. Estou orgulhoso de dizer que o trabalho da 11bits Studios pode contribuir com o desenvolvimento da educação e da cultura no nosso país. Este pode ser um momento inovador para todos os artistas que criam jogos em todo o mundo. (2020)

Inovador também para os jogadores-leitores, uma vez que, destitui o jogo da pecha de mero passatempo e o alça ao espaço privilegiado da literatura. Os novos tipos de leitura exigidos pelas narrativas eletrolúdicas vão ao encontro dos estudos de Paul Zumthor, em *Performance, recepção e leitura*. Para ele, a performance implica numa competência, não a do saber-fazer, mas a do saber-ser:

Mas o que é aqui a competência? À primeira vista aparece como um *savoir-faire*. Na performance eu diria que ela é o saber ser. É um saber que implica e comanda uma presença e uma conduta, um *Dasein* comportando coordenadas espaço-temporais e fisiopsíquicas concretas, uma ordem de valores encarnada em um corpo vivo (ZUMTHOR, 2007, p. 31)

No videogame existe uma dupla performance, aquela própria do jogador-leitor e a que o jogador-leitor negocia com os personagens jogáveis. No caso de *This war of mine*, essa negociação é fundamental, por causa da estrutura pré-genérica a que se refere Hayden White, estabelecida pela regra do jogo. Ainda que jogar seja uma atividade voluntária, “todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão.” (HUIZINGA, 2014, p. 14).

O mundo do jogo, como de qualquer ficção tem suas regras internas, onde a verossimilhança se refere à própria narrativa, ou seja, o que é possível, ou crível, dentro daquele universo, daquelas regras. O mundo de *This war of mine*, cuja referência em um evento real sustenta sua trama, depende também de uma verossimilhança externa. Sua estrutura pré-genérica é a história e a memória que o Ocidente ainda guarda das barbaridades infligidas às pessoas comuns nos conflitos que ocorreram nos Balcãs por mais de uma década. Essa memória é um dos elementos que regulam as regras do jogo. Não há espaço para o burlesco e o maravilhoso, é sob o signo do trágico que se realiza a leitura de *This war of mine*.

Atentar contra as regras, ser aquele que a quem Huizinga denominou, o desmancha-prazeres, é comum no mundo dos jogos. Nas comunidades de jogadores, este tipo é denominado por tóxico. O jogador tóxico, geralmente, procura burlar as regras, mas, fazer isso em *This war of mine* leva ao fracasso total. Ainda que você possa sobreviver com seu grupo elevando o nível de violência na cidade sitiada de Pogoren, o desenlace, sobreviver ao cerco, depende de um compromisso com a narrativa histórico-literária daquele conflito. A construção narrativa que cabe ao jogador-leitor é a de dar vida, performar as biografias dos personagens jogáveis.

O jogador-leitor tem à sua disposição grupos de pessoas absolutamente comuns, vulneráveis física e psicologicamente. Ninguém tem superpoderes, são representações de seres humanos que sentem fome, frio, medo, desejo, que adoecem, se ferem e se entristecem ao ponto



09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020

do suicídio. Gerir essa pequena comunidade de desconhecidos requer delicadeza, requer humanidade. Exigir que, por exemplo, um personagem criança proteja o abrigo durante a noite, mais cedo ou mais tarde, o levará à morte, refletindo o que ocorreria na realidade e, portanto, reforçando a noção de verossimilhança externa.

Ações corriqueiras são fundamentais: cozinhar, preparar a lenha do fogão e do aquecedor, filtrar água e dormir, são ações que também refletem o caráter banal dos personagens e a fragilidade biológica do ser humano e essa escolha narrativa desvia o foco da ideia de uma história única e totalizante. Enquanto a história oficial lembrará os nomes dos líderes políticos e seus epítetos monstruosos, tal como o de Slobodan Milosevic, o “Carniceiro dos Balcãs”, a narrativa de *This War of mine* expõe aqueles que seriam descritos como vítimas e que no jogo ganham vida, nomes, biografias, motivações e principalmente memórias. As ações escolhidas pelo jogador-leitor despertam as lembranças dos personagens jogáveis expondo um pouco mais de suas histórias de vida. Para Hannah Arendt:

O que para nós é difícil de perceber é que os grandes feitos e obras de que são capazes os mortais, e que constituem o tema da narrativa histórica, não são vistos como parte, quer de uma totalidade ou de um processo abrangente; ao contrário, a ênfase recai sempre em situações únicas e rasgos isolados. Essas situações únicas, feitos ou eventos, interrompem o movimento circular da vida diária no mesmo sentido em que a *bíós* retilinear dos mortais interrompe o movimento circular da vida biológica. O tema da história são essas interrupções – o extraordinário, em outras palavras. (ARENDT, 2005, p. 72)

Pensando como Hannah Arendt, todos os seres humanos acham-se compreendidos nesse âmbito do ser-para-sempre, ou seja, sujeitos da história. O que imortaliza o ordinário é a narrativa, seja histórica ou literária e, nesse sentido, o jogo se serve dessa dupla codificação do evento vivido. Ao deslocar o protagonismo para os sujeitos comuns, *This war of mine* ocupa, ainda que temporariamente, o lugar do historiador e do poeta, adquirindo também o poder de traduzir *práxis* e *léxis* em *poiésis* (ARENDT, 2005).

Não se trata, então, de retomar o combate proposto por Heródoto: *logos X mythos*, ou *logos X poiésis*, ao contrário. Toda a produção cultural própria de nosso tempo – sobretudo as mídias digitais interativas como os videojogos – hibridiza essas as três categorias discursivas e, como propõe Linda Hutcheon,

[...] insere, e só depois subverte, seu envolvimento mimético com o mundo. Ela não o rejeita. (cf. Graff 1979) nem o aceita simplesmente (cf. Buttler 1980, 93; A. Wilde 1981, 170). Porém, ela de fato modifica definitivamente todas as noções simples de realismo ou referência por meio da confrontação direta entre o discurso da arte e o discurso da história. (HUTCHEON, 1991, p. 39)

Mesmo Heródoto e seu herdeiro direto Tucídides empregavam os tempos míticos como referência. Insistir nesse combate é insistir em uma luta em que não pode haver vencedor. Na leitura de nível semântico não se faz possível definir claramente as diferenças na recepção do texto histórico e do texto literário. A função textual na qual, geralmente, é incluída a história, a referencial, não é abrangente o bastante. O referencial da história, ainda que real, nem sempre



09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020

possui materialidade pois, é uma forma de representação verbal daquilo que foi. O passado só existe na linguagem e só pode ser por ela representado.

De forma diversa, a leitura de *This war of mine* renuncia às categorizações, hibridizando as narrativas e linguagens. O jogador-leitor experimenta a alteridade absoluta. Ele é o outro duplamente. Ele é o outro da imagem ao mesmo tempo que a anima, expondo a metanarratividade própria das narrativas eletrolúdicas. Ao contrário do que se dá no discurso histórico, no videogame, o passado histórico pode, sim, materializar-se como um lugar a ser visitado pelo jogador-leitor.

O efeito metanarrativo é visível já em Homero que reservou para Odisseu, no episódio da corte dos Feácios, esse sentimento de alteridade radical (HARTOG, 2004). É como se Homero dobrasse a narrativa sobre si mesma nessa passagem da *Odisseia*: ele, poeta, cede a outro poeta – o *aedo* Demódoco, personagem da epopeia – o lugar de narrador do estratagema do Cavalo de Troia. Naquele momento, ao perceber-se como personagem e receptor de sua própria história, Odisseu chora. Ele experimenta a história, seu passado se presentifica pela narrativa como num jogo de espelhos. O Odisseu narrado por Demódoco é e, ao mesmo tempo, não é Odisseu: é aquele que um dia foi Odisseu, configurado em narrativa.

A questão abrasadora é, portanto, a seguinte: antigamente (desde Platão, ou mesmo antes dele) o que importava era configurar a matéria existente para torná-la visível, mas agora o que está em jogo é preencher com matéria uma torrente de formas que brotam a partir de uma perspectiva teórica e de nossos equipamentos técnicos, com a finalidade de materializar essas formas. Antigamente, o que estava em causa era a ordenação formal do mundo aparente da matéria, mas agora o que importa é tornar aparente um mundo altamente codificado em números, um mundo de formas que se multiplicam incontrolavelmente. Antes o objetivo era formalizar o mundo existente; hoje o objetivo é realizar as formas projetadas para criar mundos alternativos. Isso é o que se entende por cultura imaterial, mas deveria se chamar cultura materializadora. (FLUSSER, 2007, p. 31)

A ideia de Flusser permite pensar a metanarratividade nas mídias digitais como o videogame pois, reside na ideia de materialização da alteridade, a presentificação da imagem que se oferece como o outro do jogador-leitor. No entanto, numa narrativa eletrolúdica, as possibilidades que a narrativa tem de dobrar-se sobre si mesma são exponenciais, por causa de seu caráter interativo. Vencer o desafio que *This war of mine* multiplica a experiência de Odisseu. Os personagens jogáveis que medeiam a construção narrativa dependem das escolhas feitas pelo jogador-leitor, o que torna uma partida do *videogame* um espaço, ao mesmo tempo, estético e poético. Assim, o jogador-leitor é e não é os personagens jogáveis. Reflete-se e reconhece-se neles devido à interatividade própria da mídia e deles se distancia por estar diante de uma imagem que se materializa, que produz uma presença diferente da sua.

Considerações finais

A cultura digital ocupa espaços múltiplos no cotidiano contemporâneo, as experiências são compartilhadas por um número cada vez mais abrangente de pessoas e identidades. Nos últimos



09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020

30 anos, os produtos culturais, considerados a base material que constitui a comunicação, estão mudando profundamente. O tradicional modelo de comunicação massiva, baseado no envio de um número limitado de mensagens a uma audiência homogênea, está dando lugar a um novo sistema capaz de abranger e integrar todas as formas de expressão, diversidade de interesses, valores e imaginações, inclusive à expressão de conflitos sociais.

Diante deste quadro, interessa-nos pensar que novos tempos produzem textos e imagens novas, cuja grandeza, reside na propriedade de transformar as tradicionais regras da representação histórica e literárias, criando redes de articulação entre ficção e realidade, com isso, renovando o caráter inventivo das narrativas eletrolúdicas.

Na ausência de um elo causal direto, interrogamos o sentido nascido da conjuntura. As formas narrativas e o acontecimento aclaram um ao outro; têm valor de indício um em relação ao outro, mesmo quando, ao invés de se confirmarem, se contradizem. E quanto a isso nada se pode fazer. Homens e mulheres do nosso tempo serão vistos sob essa luz. Nossa maneira de experimentar o mundo foi completamente modificada pela cultura digital.

Prova disso, a narrativa eletrolúdica de *This war of mine: the little ones* agrega a narrativa literária e a narrativa histórica à interatividade própria das mídias digitais criando formas de leitura diferentes das empregadas nas narrativas tradicionais, inclusive, das narrativas imagéticas. Essa hibridização nos permite perceber a emergência de uma nova forma textual, onde o jogador-leitor é alçado à condição de coautor, transformando as partidas desse videogame em um espaço que extrapola a estética e se revela também um espaço de produção poética. A narrativa eletrolúdica implica sempre uma ação homodiegética pois, o jogador-leitor não consegue se retirar da narrativa. No mesmo instante que participa da criação narrativa, o jogador-leitor narra a si mesmo ao imprimir suas escolhas.

Referencias

11 Bits Studios. **This war of mine: the little ones**. Varsóvia: 11 Bits Studios, 2014.

ARENDT. H. **Entre o passado e o futuro**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

DIDI-HUBERMAN, G. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 2010.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Perspectiva, 2014.

HUTCHEON, L. **Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção**. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

PRATA, D. 'This war of mine' fará parte do sistema educacional polonês. **MeioBit**. Disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/420930/this-war-of-mine-fara-parte-do-sistema-educacional-polones/>. Acesso em: 23 de set. de 2020



09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020

WHITE, H. **Trópicos do discurso**: ensaios sobre a crítica da cultura. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 1994.

ZUMTHOR, P. **Performance, recepção, leitura**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.