

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### MUDANÇAS TECNOCULTURAIS NO ATO DA LEITURA: TEMA E HORIZONTE EM KENTUCKY ROUTE ZERO

Natalia Corbello<sup>1</sup>(UEM/CNPq)  
e Liliam Cristina Marins<sup>2</sup>(UEM)

RESUMO: O artigo investiga a construção de efeitos estéticos entre videogames e seus jogadores, tomando por base a tradição acadêmica da teoria literária e trazendo como exemplo de análise o jogo *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer 2020). Partimos de uma abordagem interdisciplinar que incorpora a teoria do efeito de Wolfgang Iser (1996, 1999) à área de *game studies*, buscando responder à seguinte pergunta: para o jogador, como se dá o processo de construção de sentidos em uma mídia em que é convidado a interferir diretamente na materialização textual da obra através de sua agência? Nossos esforços investigativos nos levam a propor, baseando-nos em Murray (2003) e Juul (2019), uma adaptação da teoria do efeito de Iser para a arte dos videogames, a pertinência da qual é subsequentemente testada através da análise de um jogo específico. Os resultados da pesquisa parecem indicar uma nova configuração tecnocultural dos atos de recepção e interpretação, na qual 1) o jogador concretiza a materialidade textual através de suas escolhas e 2) as escolhas não tomadas pelo jogador ainda são incorporadas à estrutura de tema e horizonte da obra, e podem contribuir para a construção de sentidos tanto quanto as decisões efetivamente tomadas.

PALAVRAS-CHAVE: Teoria do efeito estético; Game studies; Videogames; *Kentucky Route Zero*.

### TECHNOCULTURAL CHANGES IN THE ACT OF READING: THEME AND HORIZON IN KENTUCKY ROUTE ZERO

ABSTRACT: This research paper explores the aesthetic response of players towards videogames, drawing from the theoretical framework of literary theory. It offers an analysis of the game *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2020) as an exemplar. Adopting an interdisciplinary approach, we integrate Wolfgang Iser's (1996, 1999) response theory into the field of game studies. Our central objective is to address the following question: How do players engage in the process of meaning-production within a medium that actively invites their direct intervention in the materialization of the artwork through their agency? Informed by Murray (2003) and Juul (2019), we propose an adaptation of Iser's response theory to the realm of videogames. Subsequently, we test the applicability of this framework through a detailed analysis of a specific game. The findings suggest the emergence of a novel technocultural configuration of reception and interpretation. Firstly, the player's choices

<sup>1</sup> [natacorbello@gmail.com](mailto:natacorbello@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-6500-3670>

<sup>2</sup> [liliamchris@hotmail.com](mailto:liliamchris@hotmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-9954-4985>



actively shape the textual materiality of the game. Secondly, even decisions not made by the player are integrated into the thematic and structural fabric of the artwork. Such unmade choices hold significance in the meaning-production process, comparable to the decisions that are effectively chosen by the player.

KEYWORDS: Aesthetic response theory; Game studies; Videogames; *Kentucky Route Zero*.

Recebido em 10 de novembro de 2022. Aprovado em 25 de abril de 2023.

## INTRODUÇÃO

*Kentucky Route Zero*, da desenvolvedora Cardboard Computer (2020a), é apresentado em seu website oficial como um “jogo de aventura de realismo mágico sobre uma rodovia secreta que se estende pelas cavernas abaixo de Kentucky e sobre as pessoas misteriosas que viajam por ela” (Cardboard Computer 2020b: s/p; tradução nossa).<sup>3</sup> Referenciando tradições artísticas provenientes da literatura e do teatro, além de gêneros culturais lúdicos e digitais anteriores aos videogames – como RPGs de mesa, jogos de aventura de base verbo-textual e hiperficção –, *Kentucky Route Zero* recruta todo um arsenal artístico para construir uma narrativa sobre pobreza e recessão em um período não especificado da história estadunidense. O jogador acompanha as vidas precárias de uma série de personagens pela realidade mágica de um Kentucky ficcional, navegando por suas subjetividades, suas histórias e suas relações interpessoais. Indo na contramão de seus contemporâneos, *Kentucky Route Zero* é um videogame construído sobre uma imensa carga de texto verbal. Apesar da possibilidade concedida ao jogador de explorar espaços visualmente apresentados, é no diálogo entre os personagens que o jogo e sua narrativa verdadeiramente se desenvolvem. Nesse processo, o jogador é chamado a se identificar ora com um, ora com outro personagem, selecionando entre opções de diálogo e divagações reflexivas para descobrir suas identidades, seus relacionamentos e seus destinos.

É em grande medida devido à importância de sua construção verbal e às raízes tanto lúdicas quanto literárias de sua composição poética que *Kentucky Route Zero* foi selecionado como exemplo de análise para o presente artigo. No decorrer das próximas páginas, buscaremos responder, partindo das bases já assentadas pela teoria literária, à seguinte questão norteadora: para o jogador de um videogame, como se dá o processo de construção de sentidos em uma mídia em que este é convidado a interferir diretamente na materialização textual da obra através de sua agência? Para tanto, recorreremos principalmente à teoria do efeito estético de Wolfgang Iser (1996, 1999), complementando-a com discussões teóricas acerca da estética do meio digital (Murray 2003) e da poética dos videogames (Juul 2019), de modo a atender às especificidades do objeto de análise.

Portanto, adotamos o objetivo geral de compreender como se dá o processo de construção de efeitos estéticos em um videogame narrativo, partindo do paradigma

<sup>3</sup> “*Kentucky Route Zero* is a magical realist adventure game about a secret highway running through the caves beneath Kentucky, and the mysterious folks who travel it.”

ma inicial fornecido pela teoria da narrativa literária. Nesse processo, pretendemos destacar as especificidades proporcionadas por esse novo objeto de estudo e adaptar a teoria literária de modo que possa atender também a essas especificidades. Adicionalmente, esperamos que o presente trabalho possa demonstrar a pertinência da literatura e da teoria literária para a compreensão acadêmica das novas práticas artísticas, culturais e multimodais se desenvolvendo atualmente no meio digital, buscando uma abordagem interdisciplinar que ajude a localizar essas novas práticas em uma tradição sócio-histórica mais ampla.

## A TEORIA DO EFEITO ESTÉTICO E A ARTE DOS VIDEOGAMES

Em *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*, publicado no Brasil em dois volumes, Wolfgang Iser (1996, 1999) elabora uma teoria textual sobre o processo de formação de sentidos que ocorre na interação entre texto literário e leitor. Seguindo uma proposta hermenêutica diretamente contraposta à antiga norma clássica de interpretação, que buscava encontrar um significado único e estável escondido por trás do texto, a teoria do efeito de Iser – respondendo a um clima cultural, artístico e acadêmico que, desde a década de 1960, já não é mais bem servido pela antiga norma – entende o texto como incompleto sem a contribuição criativa do leitor. O conceito de obra literária passa, então, a incluir a concretização da leitura na sua própria definição: “A obra é o ser constituído do texto na consciência do leitor” (Iser 1996: 51).

Tal mudança de paradigma na teoria literária tanto serve de indício quanto contribui para um processo de mudança cultural e social mais amplo, caracterizado pelo deslocamento progressivo, em direção ao receptor, do foco do processo artístico, antes centrado na figura do autor. Passando pelo modernismo e pelo chamado pós-modernismo na cena da arte, chega-se, nos últimos anos do século XX, a uma revolução tecnológica e tecnocultural que abre novas portas e marca profundamente as práticas expressivas de nossa época. O computador, por exemplo, traz à literatura uma nova possibilidade de manipular e apresentar a linguagem verbal, facilitando a inclusão da participação do leitor no processo de consolidação textual da obra.

Por um breve período, o gênero emergente do hipertexto literário (também chamado de “ficção hipertextual” ou “hiperficção”) pareceu trazer consigo a promessa de uma modificação radical na estrutura da literatura como fora conhecida até então – e mesmo concretizar, na prática, algumas meditações teóricas como as feitas por Barthes (1999: 12-13) em *S/Z*, ao descrever a pluralidade da galáxia de significantes em seus “textos escrevíveis”. É se aliando a esse raciocínio que o pesquisador e artista digital Stuart Moulthrop, no fim da década de 1980, afirma que os sistemas de hipertexto surgem como a implementação prática de um movimento conceitual que, na teoria textual, rejeitava as hierarquias autoritárias e logocêntricas da linguagem (Murray 2003: 132). É também nesse sentido que George Landow (1992: 117), um pioneiro na pesquisa dos hipertextos digitais, conceitua o receptor desses objetos como um “autor-leitor ativo” (*active author-reader*), sendo mesmo a Landow frequente-

mente atribuída a criação do termo *wreader* (Aarseth 1997: 173), um amálgama entre as palavras *writer* e *reader* que pretende designar o processo peculiar de leitura-interação com hipertextos. Portanto, ao permitir que o leitor navegue por links textuais que o encaminham a diferentes passagens, e ao conceder ao leitor a capacidade de decidir quais links escolher em detrimento de outros, o hipertexto (literário ou não) possibilita a materialização de uma ordenação textual altamente personalizada e potencialmente diferente para cada nova leitura.

Isto posto, percebe-se a pertinência da estética da recepção e da teoria do efeito para o estudo de objetos digitais textualmente múltiplos, sejam eles considerados videogames, como é o caso de *Kentucky Route Zero*, ou hipertextos literários mais tradicionais. Se, sob a estética da recepção, o “significado” de um texto se estilhaça em múltiplos efeitos e sentidos derivados da interação texto-leitor, em obras digitais como as anteriormente mencionadas, essa multiplicidade se alastra também para a materialidade textual da obra. Isso significa que, atualmente, no contato com a obra de arte, lidamos não somente com múltiplas concretizações interpretativas de um mesmo corpo textual, mas também com múltiplas concretizações textuais derivadas das diferentes escolhas tomadas pelo leitor/jogador no seu ato de navegar o corpo da obra.

Essa estrutura poética levanta novos questionamentos de pesquisa: que efeitos podem emergir de uma escolha específica, quando comparada às outras escolhas disponíveis? E que efeitos podem emergir para o leitor/jogador quando este é confrontado com a própria necessidade de escolher (ou seja, optar por determinados caminhos em detrimento de outros)? Considerando a história e as bases da teoria do efeito, acreditamos que ela pode ser uma aliada inestimável na tarefa de esboçar respostas para essas perguntas. Pensando nisso, discutiremos a seguir alguns dos conceitos desenvolvidos por Iser (1996, 1999) em *O ato da leitura*, visando a recuperá-los, nas seções subsequentes, como princípios analíticos para a abordagem do videogame selecionado.

Ao discutir seu modelo histórico-funcional, Iser menciona que a principal função das estratégias de composição textual é organizar as relações internas do texto, o qual será atualizado no ato da leitura (Iser 1996: 178). Isso envolve não apenas um processo de seleção de normas sociais e literárias, mas também um processo de (re) combinação dessas normas, que passam a se relacionar intratextualmente de forma original e exigem do leitor, por sua vez, que execute um processo de síntese. Essa combinação de normas díspares, selecionadas dos sistemas sociais e literário-artistas de uma determinada época, é o que motiva Iser (1996: 179-180) a pensar o texto literário como um sistema perspectivístico – em outras palavras, o texto é tecido por perspectivas diversas que o leitor terá de relacionar e conciliar durante a leitura, e com as quais terá de interagir. É para explicar como exatamente o leitor se movimenta por essas diferentes perspectivas, tecendo relações entre elas, que Iser desenvolve os conceitos de *estrutura de tema e horizonte* e de *ponto de vista em movimento*. Segundo o autor, a perspectividade interna ao texto possui uma determinada estrutura, pela qual se regula a combinação dos elementos selecionados e a coordenação

das diversas perspectivas – essa é a estrutura de tema e horizonte. Iser a descreve da seguinte maneira:

Tudo que [o leitor] vê, ou seja, em que “se fixa” em um determinado momento, converte-se em tema. Esse tema, no entanto, sempre se põe perante o horizonte dos outros segmentos nos quais antes se situava. [...] Ora, o horizonte, em que se insere o leitor, não é arbitrário; ele se constitui a partir dos segmentos que foram tema nas fases anteriores da leitura. Se o leitor se concentra por exemplo em uma determinada conduta do herói, que para ele se torna tema, o horizonte, que provoca sua reação, sempre é condicionado por um segmento da perspectiva do narrador ou dos personagens secundários, da ação do herói e da ficção do leitor. (Iser 1996: 181)

A estrutura de tema e horizonte evidencia e esquematiza, portanto, o próprio processo de apreensão do leitor: cada segmento é interpretado à luz daqueles que o antecederam e virá a contextualizar seus sucessores, em um processo constante de recuperação, antecipação e eventual modificação das interações possíveis entre as perspectivas textuais na mente do leitor. Isso porque a “apreensão de objetos estéticos tecidos por textos ficcionais tem sua peculiaridade em sermos pontos de vista movendo-nos por dentro do que devemos apreender” (Iser 1999: 12). Entra aqui a necessária discussão sobre o ponto de vista em movimento do leitor. Este se organiza sobre um eixo temporal que manipula memória e antecipação na síntese do presente, recuperando os conhecimentos sedimentados de modo a direcionar as expectativas sobre os desenvolvimentos futuros. Nesse diálogo temporal, tanto a memória serve de horizonte para a interpretação dos temas presentes e futuros quanto as novas descobertas textuais servem para reavivar e modificar, sob uma nova luz, a memória já sedimentada. É nesse sentido que Iser afirma:

O ponto de vista em movimento designa a maneira como o leitor está presente no texto. A presença se define como estruturação do texto capaz de desenvolver-se nos horizontes interiores de memória e expectativa. O movimento dialético daí resultante promove uma modificação constante da memória, assim como uma crescente complexidade da expectativa. (Iser 1999: 28)

Desse modo, os conceitos de sistema de perspectividade, de estrutura de tema e horizonte e de ponto de vista em movimento do leitor trabalham conjuntamente para explicar, visando a uma teoria do efeito para o texto literário, o movimento percorrido pelo leitor na sua tarefa de construir o texto como objeto estético. A nosso ver, também para o estudo da recepção e do efeito na arte dos videogames, os conceitos em questão são extremamente pertinentes, uma vez que esses objetos digitais e multimodais também se constroem a partir de múltiplas perspectivas – as quais afetam não apenas o plano interpretativo, mas condicionam também inúmeras possibilidades de concretização da materialidade textual, conforme as escolhas do receptor.

## COMPLEMENTAÇÕES TEÓRICAS

Para não incorrer no equívoco de transpor acriticamente uma teoria pensada dentro do contexto de uma forma de arte específica – a literatura – para outros contextos, dedicaremos esta seção a complementar as considerações de Iser (1996, 1999) com autores e teorias associados à área de *game studies* e ao estudo do meio digital. Quando se trata de isolar a característica do meio digital e da arte dos videogames que mais os difere das mídias e formas de arte anteriores, um bom começo é esboçado pelo importantíssimo livro de Janet Murray (2003), *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, originalmente publicado no ano de 1997.

Na obra, a autora desbrava a tentativa de teorizar os processos poéticos e estéticos implicados na construção e recepção de narrativas no emergente meio digital. Dentre as características particulares que a autora identifica no meio e nas produções artísticas a ele associadas, a que talvez mereça mais destaque, por sua reverberação e relevância até os dias atuais, é o conceito de *agência*. Para a autora, a agência é “ a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray 2003: 127). Portanto, trata-se da capacidade de um interator ou jogador de agir dentro de um ambiente virtual e digital, influenciando sua materialidade e modificando perceptivelmente seus rumos de forma motivada. No caso de *Kentucky Route Zero*, um videogame narrativo, o jogador será com frequência chamado a agir escolhendo entre opções de diálogo disponíveis para os personagens que acompanha. Como a agência é um elemento que está na base composicional de qualquer videogame, nossos esforços dialógicos levá-la-ão em consideração ao empregarmos a teoria de Iser (1996, 1999) à análise de jogos. Cabe pensar, por exemplo, se no contexto de uma narrativa criada no meio digital, a agência poderia caracterizar a perspectiva do jogador dentro da estrutura de tema e horizonte da obra, registrando a modificação de seu ponto de vista através das mudanças na materialidade textual engendradas por suas decisões e escolhas.

Outra importante propriedade das narrativas digitais elencada por Murray – esta diretamente relacionada ao computador como sua tecnologia mãe e hospedeira – é a *procedimentalidade*, referente a sua “ distintiva capacidade de executar uma série de regras” (Murray 2003: 78). O caráter procedimental do computador e dos videogames nada mais é que sua capacidade de compreender e executar processos – os quais, por sua vez, são constituídos por *regras* que determinam seu funcionamento. O direcionamento a partir de regras é, portanto, outra característica distintiva para a qual convergem tanto a configuração do computador quanto a estrutura formal dos videogames. A maioria dos teóricos da área concorda que a composição a partir de regras é uma propriedade essencial dos jogos (Juul 2019: 39-52); e, na passagem para o digital, serão ainda muitos os pesquisadores que defenderão a posição de que videogames (como um subtipo especial de jogo) também precisam ser baseados, como seus antecessores, em regras e/ou objetivos (Eskelinen 2001; Frasca 2001; Salen, Zimmerman 2004). Como pontua Jesper Juul, teórico da área de *game studies*, as regras podem parecer a princípio limitadoras e antitéticas à agência e à liberdade

do jogador; porém, é justamente aí que reside o paradoxo de sua existência, pois é só dentro de um ambiente regrado e limitado que as escolhas do jogador podem se tornar significativas: “Regras especificam limitações e possibilidades. Elas proíbem os jogadores de executar ações [...], mas também adicionam significado às ações permitidas, e isso oferece aos jogadores ações significativas que não estariam disponíveis de outra maneira; regras dão estrutura aos jogos” (Juul 2019: 63).

Se, seguindo o exemplo de Juul (2019: 61), tomarmos o conceito de “regra”, de forma ampla, como significando todos os aspectos inegociáveis de um jogo que tanto limitam quanto possibilitam as ações do jogador, então podemos supor que, mesmo em um videogame altamente narrativo – que não ofereça nenhum embate, nenhuma competição e nenhum estado explícito de vitória ou derrota –, todas as possibilidades de agência do jogador ainda são ditadas pelas regras. Se podemos controlar determinado personagem e não outro, se podemos interagir com determinados objetos, mas não com outros, é porque as regras programadas pelo autor/desenvolvedor permitem ou não essas (inter)ações. Riccardo Fassone (2018) chega mesmo a defender que a mediação do computador garante aos videogames uma excepcionalidade em relação a outros tipos de jogos: “Videogames são excepcionais porque requerem dos jogadores que confiem suas experiências de jogo a uma entidade digital não humana, cujo papel é gerenciar o progresso através do armazenamento, suporte, execução e reforço das regras.” (Fassone 2018: 12; tradução nossa).<sup>4</sup> É essa excepcionalidade que motiva o autor a pensar o código como uma estrutura “inflexível” (Fassone 2018: 13) e o videogame como um objeto “autoritário” (Fassone 2018: 15). Considerando, portanto, a natureza regrada do nosso objeto de estudo, cabe perguntar, tendo em vista as bases teóricas fornecidas por Iser (1996, 1999), se as regras não poderiam representar, dentro de um videogame, sua própria perspectiva, criando determinados efeitos de sentido justamente ao interagirem com as demais perspectivas que compõem o texto.

#### UMA ANÁLISE DO EFEITO ESTÉTICO EM *KENTUCKY ROUTE ZERO*

Tendo em vista nossa proposta de revisão, que pretende se adequar às especificidades de um novo objeto, propomos duas adições teóricas baseadas na seção anterior. Primeiramente, pode ser útil pensar para os videogames uma nova perspectiva que venha se aliar às mais tradicionais perspectivas dos personagens, do narrador e do leitor implícito, pensadas por Iser (1996: 179) para a literatura: seria esta a perspectiva das regras, responsável por definir as possibilidades e limitações dentro das quais o ponto de vista do jogador se movimentará. Em segundo lugar, esse ponto de vista pertinente ao jogador precisa se adequar para dar conta de uma nova característica, talvez a principal diferenciadora dos videogames como uma forma de arte distinta: a presença de um interator agente que pode modificar materialmente o dire-

4 “Video games are exceptional because they require players to entrust their play to a non-human digital entity, whose role is to handle progress by storing, upholding, executing, and enforcing its rules.”

cionamento da obra. Dessa forma, podemos nos referir a um *ponto de vista agencial em movimento*, que deixa registrado no discurso da obra o caminho que o jogador percorre a partir das decisões e escolhas que toma.

Portanto, comecemos elaborando a perspectiva das regras em *Kentucky Route Zero*. Lidamos, aqui, com um “jogo” pouco tradicional, que não apresenta competição, objetivos claros ou estados bem definidos de “vitória” e “derrota”. No entanto, como já mencionado, a excepcionalidade dos videogames reside no fato de esses objetos serem mediados por uma máquina computante de predisposição “autoritária”, que define todos os seus componentes a partir das regras e processos inscritos em um código “inflexível” (Fassone 2018). Por isso, em *Kentucky Route Zero*, podemos considerar como pertencendo ao âmbito das regras todas as interações possíveis com o espaço virtual e com as opções de diálogo disponibilizadas. É significativo que, nas interações dialógicas, as regras determinem que *precisamos* escolher entre as opções limitadas fornecidas pelo sistema, e que podemos escolher *apenas* uma opção entre as disponíveis. Na maioria dos casos, isso resulta em uma sensação angustiante de se estar perdendo algo importante potencialmente contido nas opções não selecionadas, e serve para regular a liberdade e a agência do jogador sobre o sistema do jogo, de modo a espelhar a falta de agência que os personagens de *Kentucky*, presumivelmente, também sentem em relação a suas próprias vidas precarizadas. Em um movimento de forçada empatia, a perspectiva das regras submete a agência do jogador às perspectivas dos personagens, tecendo o argumento de que, ali, o papel do interator não é o de se tornar o herói de sua própria história, ou de modificar a vida daqueles sob seu comando; mas sim o de explorar as identidades outras desse grupo díspar de pessoas que virá a conhecer, contemplando uma história que não é a sua, e cujas principais tragédias não será capaz de evitar.

O jogador inicia a história acompanhando apenas o personagem Conway, um caminhoneiro que busca o endereço “5 Dogwood Drive” com o objetivo de fazer uma última entrega para a loja de antiguidades na qual trabalha, antes de seu fechamento. Para encontrar o endereço, Conway é direcionado a pegar a rodovia Zero, uma busca que o colocará no caminho dos demais personagens que passarão a constituir seu grupo. Shannon, que conserta eletrônicos antigos, também está prestes a perder seu negócio e está em busca de sua prima, Weaver; Ezra é uma criança que foi abandonada pela família; Jonnhy e Junebug são dois andróides fugitivos, construídos para o trabalho nas minas, que decidiram abandonar sua função primária em busca de uma vida melhor. Ao interagir com o jogo, a perspectiva das regras determina que o jogador transite por essas identidades, ora explorando diferentes facetas da perspectiva de um mesmo personagem, ora se aliando à perspectiva de um personagem em detrimento de outros. Ao empregar sua agência para escolher entre as opções disponíveis, o jogador se movimenta pela obra, materializando-a textualmente, em um processo que caracteriza o ponto de vista agencial em movimento que propomos como ferramenta teórica para a arte dos videogames. Um bom exemplo pode ser identificado no início do jogo, quando Conway se encontra com Weaver para pedir direções. Seguindo um modelo que se repetirá durante a conversa, Weaver faz a Conway três perguntas em rápida sucessão relacionadas a um mesmo tópico. O jogador, então,

tem a possibilidade de escolher qual das três perguntas prefere responder. Weaver, no entanto, dará prosseguimento à conversa sem retornar às perguntas não respondidas, o que torna cada resposta mutuamente excludente em relação às outras. Uma instância desse acontecimento decorre da seguinte maneira:

Com o que você trabalha? É muito difícil ou você gosta bastante? Eu já fui uma matemática. Você está procurando por algo em particular aqui?  
CONWAY: Eu faço entregas para uma pequena loja de antiguidades.  
CONWAY: É melhor do que estar em uma vala.  
CONWAY: Estou procurando pela rodovia Zero.  
(Cardboard Computer 2020a: s/p; tradução nossa)<sup>5</sup>

Nota-se que a necessidade de escolher, imposta pelas regras do jogo, obrigatoriamente direcionará a atenção do jogador e o desenvolvimento posterior da conversa por um caminho em detrimento dos outros. Dessa forma, se, no momento imediatamente anterior à escolha, todas as opções se apresentam como tema (sendo acompanhadas pelo horizonte proporcionado por toda a conversa trocada até ali), o ato da escolha afunila a tematização sobre uma única possibilidade, transformando suas alternativas em horizonte. Esse efeito é corroborado pela apresentação gráfica do texto, uma vez que só as opções efetivamente escolhidas ficam registradas para uma eventual consulta posterior e as demais desaparecem de vista. Portanto, a agência do jogador navega pelas limitações impostas pelas regras de modo a tematizar, no horizonte das opções possíveis, aquelas que mais lhe interessam e que efetivamente comporão as interações entre os personagens que povoam o mundo ficcional.

No entanto, é pertinente notar que mesmo as opções não escolhidas – apesar de não ficarem textualmente registradas – podem ser recuperadas pelo fluxo entre memória e expectativa que caracteriza o ponto de vista em movimento, sendo posteriormente tematizadas e efetivamente transformadas sob a luz de novas informações. No caso acima, por exemplo, se o jogador opta por tematizar a escolha que poderá ajudá-lo a descobrir o paradeiro da rodovia Zero (opção 3), as informações sobre o trabalho de Conway são momentaneamente postas de lado. No entanto, no avançar do jogo, o jogador terá a oportunidade de descobrir mais sobre a vida de Conway. Seus padrões, Ira e Lysette, são amigos íntimos de Conway e o tem empregado pela maior parte de sua vida. Os problemas de Conway com o alcoolismo, no entanto, causaram inúmeros atritos entre os três no decorrer dos anos, culminando na morte do filho de Ira e Lysette, que cai de um telhado enquanto substituía Conway em um serviço que este último estava muito embriagado para cumprir. Ao tomar ciência dessas informações, resta ao jogador ponderar sobre a culpa que Conway carrega em relação ao evento, e mentalmente recuperar e reinterpretar uma possibi-

---

<sup>5</sup> “What do you do for work? Is it too difficult or do you like it very much? I was once a mathematician. Are you looking for something in particular here?  
CONWAY: I drive deliveries for a small antique shop.  
CONWAY: It’s better than being in a ditch.  
CONWAY: I’m looking for the Zero.”

lidade de resposta oferecida, mas talvez inicialmente ignorada, como: “É melhor do que estar em uma vala”.

Pode ocorrer também que as opções simultaneamente oferecidas, em especial quando se referem a personagens diferentes, sirvam mutuamente de horizonte à tematização umas das outras. Ainda na busca pelo endereço “5 Dogwood Drive”, Conway, agora acompanhado de Shannon, é levado a um escritório de burocracia kafkiana. A dupla é intimada a preencher infindáveis formulários e a andar em círculos, conversando ora com um, ora com outro escriturário. Na conversa com cada um dos funcionários, o jogador pode optar entre se aliar à perspectiva de Conway ou à perspectiva de Shannon, com resultados muito diferentes: Conway seguirá educadamente obedecendo às ordens burocráticas e andando em círculos, ao passo que Shannon interromperá bruscamente a conversa para conseguir a informação necessária. As regras determinam que seguir apenas a perspectiva de Conway colocará o jogador em um *loop* sem fim, de modo que é somente adotando a perspectiva de Shannon que o jogo pode progredir. Dessa forma, a perspectiva das regras trabalha de modo a construir o sentido da necessidade de uma rede de apoio entre pessoas em situações precarizadas. Apesar da vulnerabilidade na qual ambos os personagens se encontram, devido à iminente perda de suas fontes de renda, e apesar de sua impotência frente a um sistema burocrático que se mostra indiferente a suas demandas humanas, é na combinação de suas habilidades que a dupla consegue encontrar um jeito de prosseguir. O que é mais notável, no entanto, é que a justaposição das perspectivas dos dois personagens, a qual oferece ao jogador duas possibilidades distintas de ação, serve para acentuar a diferença entre eles e caracterizá-los mais a fundo: o temperamento brando e submisso de Conway é contrastado pela assertividade de Shannon, e vice-versa. Um exemplo similar pode ser destacado em outro ponto da história, em que o grupo, agora com mais integrantes, cruza o caminho de um velho senhor, um antigo professor universitário que ainda remói o fracasso de seu principal projeto. O senhor dirige ao grupo a seguinte pergunta:

Vocês têm ideia do que é dedicar toda a sua vida à construção de algo, e então ter que observar sentado e impotente enquanto seu trabalho se transforma em ruínas?

CONWAY: Faço entregas para uma pequena loja de antiguidades, e estamos fechando.

SHANNON: Conserto televisores e estou prestes a perder o arrendamento da minha oficina.

EZRA: Minha família desapareceu; Julian e eu não sabemos o que fazer.

JUNEBUG: Na verdade, não.

(CARDBOARD COMPUTER, 2020a, tradução nossa)<sup>6</sup>

<sup>6</sup> “Do you have any idea what it’s like to spend your life building something, and then sit powerlessly as your work declined into ruin?”

CONWAY: I drive deliveries for a small antique shop, and we’re closing down.

SHANNON: I fix TVs and I’m about to lose the lease on my workshop.

EZRA: My family disappeared; Julian and me don’t know what to do.

JUNEBUG: Not really.”

Em casos como este, apesar de o jogador precisar tematizar uma escolha para dar prosseguimento ao jogo, é notável que cada escolha, individualmente, funciona como tema do horizonte de informações já descobertas pelo jogador em momentos anteriores. Cada escolha sintetiza a trajetória de um personagem, destacando também os motivos que os levaram a se juntar ao grupo e os trouxeram até ali. Adicionalmente, a justaposição das diferentes respostas à mesma pergunta serve para acentuar aquilo que mantém unido esse grupo de estranhos: a experiência da perda e da instabilidade em meio a uma economia em crise. Pondo suas dores em perspectiva em relação às dores dos demais, essa justaposição serve como estrutura composicional que, como destacava Iser (1996: 180), não apenas modifica a visão geral construída pelo jogador sobre um mesmo objeto, mas também transforma sua visão sobre cada perspectiva isolada de um personagem, a partir do que as outras têm a oferecer.

Fica demonstrado, portanto, como o ponto de vista agencial do jogador se movimenta por entre as possibilidades e limitações definidas pela perspectiva das regras, dando forma à obra a partir da estrutura dinâmica de tema e horizonte. Vimos anteriormente que uma novidade relacionada à arte digital é a presença de um jogador agente capaz de concretizar muitas materializações textuais possíveis a partir da combinação das decisões efetivamente tomadas no decorrer do jogo. No entanto, mantendo em vista essa nova configuração tecnocultural do ato de recepção, ainda é preciso destacar que, em uma obra como *Kentucky Route Zero*, as opções não selecionadas pelo jogador são igualmente capazes de influenciar os processos estéticos e interpretativos. Nos exemplos acima, evidenciamos como as opções disponíveis podem afetar umas às outras antes do ato de seleção por parte do jogador; como cada seleção é informada pelo horizonte de suas alternativas; e também como opções não escolhidas, já sedimentadas no horizonte global da obra, podem ser recuperadas e tematizadas por desdobramentos futuros.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A centralidade da experiência do leitor na composição da obra de arte como objeto estético, uma perspectiva teórica que revolucionou os estudos literários, adquire ainda mais uma camada de importância ao lidarmos com obras multilineares no ambiente digital – pois, nelas, além de construir os sentidos do texto a partir da materialidade textual, o leitor-jogador também influencia a concretização dessa materialidade. Longe de ultrapassar ou superar as teorias da recepção e do efeito, essa peculiaridade poético-estética, que marca um novo desenvolvimento dos hábitos interpretativos contemporâneos, acentua a importância de recuperar e adaptar tais teorias para que cheguemos a uma compreensão mais matizada da arte digital e de suas configurações tecnoculturais específicas. Dessa forma, esperamos ter contribuído nesse processo de atualização ao pensar a teoria do efeito estético de Wolfgang Iser (1996, 1999) no contexto da arte dos videogames, levando em consideração os aspectos diferenciais da agência do jogador (Murray 2003) e da composição por re-

gras (Juul 2019) que esses objetos apresentam em relação à literatura. Uma análise-modelo do videogame *Kentucky Route Zero* aponta para a conclusão preliminar de que, nessa forma de arte, as opções não selecionadas podem ser tão importantes no processo de construção de sentidos quanto as opções selecionadas, tanto ao servirem de horizonte para o tema da escolha efetivamente tomada pelo jogador, quanto ao serem recuperadas pela dinâmica de memória e expectativa que guia seu ponto de vista agencial em movimento.

## OBRAS CITADAS

AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University, 1997.

BARTHES, Roland. *S/Z*. Lisboa: Edições 70, 1999.

CARDBOARD COMPUTER. *Kentucky Route Zero: TV Edition*. [S. l.]: Annapurna Interactive, 2020a. videogame.

CARDBOARD COMPUTER. *Kentucky Route Zero*. [S. l.]: Cardboard Computer, 2020b. Disponível em: <http://kentuckyroutezero.com/>.

ESKELINEN, Markku. The gaming situation. *Game Studies*, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

FASSONE, Riccardo. *Every game is an island: endings and extremities in video games*. New York: Bloomsbury, 2018.

FRASCA, Gonzalo. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Dissertação (Mestrado em Information Design and Technology) – School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology. Athens, 2001.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. v. 1. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: 34, 1996.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. v. 2. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: 34, 1999.

JUUL, Jesper. *Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. Trad. Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2019.

LANDOW, George P. *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University, 1992.

MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elisa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SALEN, Katie & Eric Zimmerman. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.