



## XXXV SALÃO de INICIAÇÃO CIENTÍFICA

6 a 10 de novembro

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2023: SIC - XXXV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2023
<b>Local</b>	Campus Centro - UFRGS
<b>Título</b>	A contemporaneidade de conceitos antigos: a narrativa ergódica de Hades
<b>Autor</b>	EDUARDO LIMA LOPES
<b>Orientador</b>	ELAINE BARROS INDRUSIAK

O presente trabalho pretende abordar as especificidades do gênero narrativo no campo dos jogos de computador a partir de uma perspectiva narratológica funcionalista ancorada em Sternberg (1978) e com base também nas noções de cybertexto e ergódica, conforme postuladas por Espen J. Aarseth (1997). Resumidamente, narrativa ergódica abrange todo o tipo de texto narrativo que demanda um esforço não-trivial para ser acessado, apresentando determinados caminhos obscurecidos (ou até mesmo bloqueados) conforme as escolhas do usuário. O principal objeto de estudo será o jogo de computador Hades, desenvolvido pela Supergiant e lançado em 2020. Hades tornou-se um fenômeno entre comunidades de jogadores, sobretudo por seu modelo de narrativa com uma grande quantidade de caminhos a serem seguidos, sem se limitar a uma única ordem possível. Além disso, Hades também foi vencedor do primeiro Hugo Awards destinado a jogos no ano de 2021. As narrativas em jogos de computador evoluíram drasticamente desde o estudo de Aarseth, mas seus conceitos ainda se fazem muito atuais no campo de estudos de jogos, e é através de Hades que pretendemos aprofundar a conexão entre narratologia e cybertexto, aventando a hipótese de existência de um quarto universal narrativo, a ergódica, a se somar aos outros três já apontados pela narratologia funcionalista, a saber: curiosidade, suspense e surpresa (cf. Sternberg, 1978). Este trabalho integra o projeto de pesquisa intitulado Narratologia e Intermidialidade: novas mídias, novas abordagens, coordenado pela Profa. Dra. Elaine Barros Indrusiak, o qual explora a aplicabilidade de conceitos de diferentes correntes narratológicas ao estudo de narrativas em mídias diversas.

Palavras-chave: Hades, jogos de computador, narratologia funcionalista, narrativa ergódica, cybertexto.