



PRESENÇA DA NARRATIVA INDÍGENA NA ESTRUTURAÇÃO DE GAMES ELETRÔNICOS

Amanda Mendes Pereira ¹

Luama Socio ²

RESUMO

Este trabalho investiga a presença de elementos narrativos dos povos originários em *games* eletrônicos brasileiros, mais especificamente em *Aritana e a pena da Hárpia*, apontando para a convergência entre a universalidade estrutural das narrativas tradicionais e os novos suportes narrativos interativos e cibernéticos configurados pelos *games* disponibilizados pela internet. A investigação é realizada no contexto do grupo de pesquisa em “Poéticas discursivas em textos de autores representativos dos povos originários brasileiros” do curso de Letras da Unitins. Nossas pesquisas conduzem à percepção de que a estética dos povos originários se propaga pela *internet* comunicando mensagens que combinam a visão de mundo tradicional dos povos originários com a cultura contemporânea do mundo globalizado. A metodologia é exploratória bibliográfica e o embasamento teórico inclui pensadores da cultura brasileira e indígena e também da teoria literária e da cibercultura, dentre os quais destacam-se Darcy Ribeiro, Viveiros de Castro, Ailton Krenak, Câmara Cascudo, Tzvetan Todorov, Vladimir Propp e Pierre Lévy. Constatamos que o modo da oralidade subjacente a várias histórias indígenas disponíveis no ambiente da cibercultura remete às estruturas e funcionalidades das narrativas universais, aproximando essas histórias do conceito do maravilhoso e também das estratégias funcionais das narrativas tradicionais, e que essas estratégias são aproveitadas na estruturação dos pontos-chaves interacionais dos *games* eletrônicos de temática indígena disponibilizados pela *internet*.

Palavras-chave: Games indígenas, Funções narrativas indígenas, Estruturalismo, Cibercultura.

1 Graduada do Curso de LETRAS da Universidade Estadual do Tocantins - UNITINS, amandaleal013@gmail.com;

2 Professora orientadora: Doutora, Universidade Estadual do Tocantins - UNITINS, luama.s@unitins.br.