

QUADRINHOS, JOGOS DIGITAIS E LITERATURA: RELAÇÕES E INTER-RELAÇÕES INTERMEDIÁTICAS NAS DIVERSAS MANIFESTAÇÕES TEXTUAIS CONTEMPORÂNEAS

V Seminário de Pesquisa, Inovação e Pós-Graduação da Universidade Federal de Uberlândia (Iniciação Científica), 1ª edição, de 04/11/2025 a 13/11/2025
ISBN dos Anais: 978-65-5465-171-4

PARRA; MARIANJERLITH VALENTINA SUNIAGA¹, NÓBREGA; HELISAMA MONTEIRO², BENEVIDE; GABRIELLA PASSOS³, MORAES; MARIA EDUARDA SANTANA GUIMARÃES⁴

RESUMO

Esta pesquisa investigou a interação entre modalidades diversas de textos, articulando literatura, narrativas gráficas, RPG e jogos digitais, sob a perspectiva da intermedialidade. Considerando a ampliação do conceito de texto na contemporaneidade (Clüver, 2006), partiu-se da ideia de que quadrinhos, jogos e mídias interativas poderiam ser compreendidos como formas literárias, que transformavam a linguagem cotidiana em expressão artística, conforme Eagleton (2001). O corpus contemplou obras como o mangá *Attack on Titan*, de Hajime Isayama, Doramas coreanos, *Animais Fantásticos* e *Onde Habitam* e o livro *Newt Scamander: Um Scrapbook do Filme*. O projeto parte também de relações com obras tais como RPGs (*Dungeons and Dragons*, *The Witcher*) e jogos digitais (*Last of Us*, *Minecraft*, *Roblox*). A pesquisa analisou narratividades e constituição de personagens presentes nesses produtos culturais. A metodologia foi qualitativa, analítico-descritiva e interpretativista, organizada em quatro etapas: (i) leitura de textos teóricos sobre intermedialidade; (ii) caracterização e seleção do material; (iii) análise individual e por agrupamentos temáticos; (iv) estudo das características literárias e narrativas do corpus. O projeto valorizou o trabalho coletivo e a troca de experiências entre pesquisadores, especialmente estudantes de iniciação científica, ampliando o letramento acadêmico e fortalecendo a relação universidade-sociedade. A pesquisa, ao articular literatura e cultura pop, possibilitou compreender os jogos digitais como textos significativos do universo jovem, oferecendo um olhar crítico sobre a sociedade e os mecanismos de atratividade das mídias. Executado em três frentes (leituras coletivas, trabalhos em grupo e análises individuais), o projeto promoveu diálogo interdisciplinar, engajamento acadêmico e formação científica inicial.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Digitais, Intermedialidade, Texto e imagem, Quadrinhos, Literatura

¹ E. E. MESSIAS PEDREIRO, marianjerlithsuniaga@gmail.com

² E. E. Mario Porto, hjnobrega0213@gmail.com

³ Escola Estadual Joaquim Saraiva, Gabriellap060@gmail.com

⁴ Escola Estadual Joaquim Saraiva, dudasantanadudy@gmail.com