

DAS LETRAS PARA OS BITS: Diferentes níveis de adaptação de obras literárias para jogos digitais.

Lucas Mamede Barbalho
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Universidade Federal do Ceará
 Fortaleza, Brasil
 lucasmbarbalho@alu.ufc.br

Ricardo Jorge de Lucena Lucas
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Universidade Federal do Ceará
 Fortaleza, Brasil
 ricardojorge@ufc.br

Resumo—O presente artigo trata da adaptação de obras literárias, tais como romances ou ficções, para os jogos digitais. Através de uma perspectiva focada no design, em que os desenvolvedores produzem um artefato pensando em um público-alvo, supondo assim uma intenção do autor, será conceituada uma visão de graus de fidelidade, não como juízo de valor, mas sim como diferentes estratégias de criação da nova obra adaptada. Serão sugeridas categorias de adaptação através dos elementos específicos de cada mídia, criando uma comparação entre eles. Dessa forma, pretende-se auxiliar tanto desenvolvedores que tenham intenção de adaptar livros para jogos digitais, quanto pesquisadores que queiram estudar tais obras adaptadas.

Palavras-chave—adaptação, livro, fidelidade, categorização

I. INTRODUÇÃO E HIPÓTESE

Inicialmente criados como experimentos em laboratórios universitários na década de 1950 e restritos a espaços reservados, os jogos digitais, filhos da ciência mas nutridos pelo capitalismo, estão hoje ao alcance de qualquer indivíduo de posse de um celular básico. Até mesmo em smartphones, que têm potência normalmente menor do que a de computadores ou consoles, a tecnologia possibilita jogos cada vez mais complexos, com uma grande variedade de mecânicas, temas, recursos sonoros, qualidade gráfica, horas de narrativas e tramas complexas. Trata-se, portanto, de uma indústria em expansão, destacando-se como uma das maiores mídias no ramo do entretenimento: dados revelam que a indústria de jogos deve ter rendido 152,1 bilhões de dólares americanos em 2019, representando um crescimento de mais de 9% em relação ao ano anterior [1]. O número de jogadores ao redor do mundo já supera a marca dos 2,5 bilhões de pessoas [2]. Para se ter um comparativo, as indústrias cinematográfica e de entretenimento televisivo somadas arrecadaram 136 bilhões de dólares em 2018 [3]. Ao longo dos anos, o público foi ficando mais exigente e ávido por novidades, levando a diferentes tipos e categorias de jogos que se adequem a diferentes tipos de jogadores. É importante para este artigo citar um destes ramos dessa indústria que se dedica a adaptar obras literárias para os jogos digitais. O livro *O Hobbit* (1937), de J. R. R. Tolkien, por exemplo, foi adaptado pela primeira vez em 1982 pela Krome Studios Melbourne e permitiu que os jogadores explorassem os principais eventos da trama, podendo até modificá-los em determinados aspectos. Outra adaptação da mesma obra surgiu em 2003 (Sierra Entertainment), proporcionando uma



Fig. 1. Duas adaptações do livro *O Hobbit*. A primeira, de 1982, a segunda de 2003. Fonte: respectivamente: UVList e oldpcgaming.

jogabilidade completamente diferente da primeira. Enquanto naquela se tinha uma visão em primeira pessoa do personagem Bilbo em imagens estáticas e muito uso da descrição textual para narrar a história, na segunda o jogador controla Bilbo com a perspectiva em terceira pessoa na sua aventura em um mundo cheio de objetos e cenários tridimensionais, sons, animações

e complexidade (ver Fig. 1).

Por sua vez, se na primeira edição muitas passagens da narrativa ficaram de fora por conta das restrições tecnológicas, a segunda preenche vários momentos com cenas e personagens que não foram descritos no livro, com a finalidade de proporcionar desafios e objetivos ao jogador. Este artigo se debruça sobre as questões da adaptação, especificamente entre obras literárias e jogos digitais, trazendo à tona reflexões e direcionamentos para a melhor compreensão desta relação entre as duas mídias, uma tradicional e quase tão antiga quanto o conceito de sociedade, e a outra recente, que surge no contexto da digitalização da cultura. Diante deste contexto, o artigo pretende perceber limites e estratégias de fidelidade entre, utilizando os termos introduzidos por Genette: o hipotexto e o hipertexto, sendo este um texto que se liga a um anterior (o hipotexto) por uma relação que não seja de comentário. Neste caso, o hipertexto “imita” em algum aspecto [4, p. 13].

A adaptação de obras para diferentes mídias e/ou contextos é um campo de estudo no qual vários autores vêm se debruçando ao longo do tempo. Nomes como Robert Stam (2006), Linda Hutcheon (2006) e Julie Sanders (2006), para citar somente alguns, trazem teorias da adaptação que por vezes convergem, por vezes divergem em alguns de seus pontos de apoio. Contudo, alguns parecem consenso para esses teóricos, como, por exemplo, a compreensão de que uma obra adaptada (ou traduzida) é uma nova obra, não existindo então uma hierarquia entre esta e a obra-origem. [5] [6] [7] Outro ponto, consequência deste primeiro, é que se relativiza o conceito de fidelidade da adaptação: se são obras diferentes, a liberdade artística se vale de uma nova visão, uma nova experiência.

Concorda-se que uma adaptação jamais trará a mesma experiência de uma outra obra, seja a de origem ou um outro texto adaptado da mesma, uma vez que até mesmo a própria obra canônica gera sempre uma experiência diferente cada vez que é consumida e apreciada. Porém, aqui, pretende-se aqui trazer a palavra “fidelidade” não como uma característica de valor ou qualitativa, mas como um conceito de elo e identificação da obra adaptada com sua origem.

A adaptação pode ter várias formas, significados e resultados. Um texto literário, um romance, por exemplo, tem vários aspectos e elementos: personagens (protagonistas, antagonistas...), espaço e tempo diegéticos, contexto, história, estratégias narrativas, narrador, para citar alguns. Cada elemento tem características próprias que podem ser trazidas para uma nova mídia, ainda que outras possam ser deixadas de fora. Para melhor compreensão desta afirmação, cita-se um jogo de bastante sucesso de vendas e crítica como exemplo. *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015) é baseado em uma série de livros do autor polonês Andrzej Sapkowski que começaram a ser publicados em 1992. A história do jogo ocorre dando sequência aos acontecimentos narrados pelas obras literárias. Dessa forma, o estúdio faz uso dos reinos (cenários), narrativa e personagens pré-existentes, mas oferece ao jogador uma nova sequência de atos e ações que, inclusive, são agenciadas pelo jogador, que pode escolher entre diversos

ramos, guiando o fio da nova história para direções diferentes, pré-fabricadas pelos desenvolvedores. Percebe-se então uma especificação¹ audiovisual e exploratória do universo literário de *The Witcher*.

Para uma melhor compreensão, chama-se atenção para uma outra série de adaptações baseadas em um mesmo cenário já citado anteriormente: o universo da Terra Média criado por J.R.R. Tolkien. Um jogo que segue um argumento parecido com *The Witcher 3: Wild Hunt* é o jogo *Shadow of Mordor* (Monolith Productions, 2014) (Fig. 3), que foca a história, neste caso, em uma personagem inexistente no texto original, mas que interage com outras presentes nos livros. A história do jogo também se passa em um ambiente conhecido pelos leitores das obras escritas. O tempo diegético, contudo, ocorre em uma lacuna temporal entre os eventos narrados nos livros *O Hobbit*, de 1937, e *O Senhor dos Anéis*, de 1954. Ao não adaptar tanto a história quanto os protagonistas, percebemos que a sua narrativa se distancia ainda mais da obra canônica que no caso de *The Witcher 3: Wild Hunt*, ocasionando uma maior sensação de “falta de fidelidade”, ou por outro lado, uma maior sensação de obra original.

O que poderia então ser considerado uma obra adaptada fiel, tomando o conceito de fidelidade explicitado anteriormente? Antes de responder, deve-se partir para outros dois exemplos ainda dentro do mesmo universo do Tolkien. Estes facilitarão ainda mais o entendimento do que se está querendo ser dito por fidelidade, uma vez que são partes de dois extremos de um possível espectro de possibilidades da adaptação.

O primeiro exemplo é o *Guardians of Middle-Earth* (Estúdio da Warner Bros. Interactive Entertainment, 2012). A proposta deste jogo é lançar os personagens (heróis e vilões) da Terra-Média em uma arena de combate controlados pelos jogadores, que podem se enfrentar utilizando poderes e habilidades exclusivas de cada um deles. O jogo ignora, em sua jogabilidade², qualquer história, cenários ou contextos das obras do Tolkien para focar somente nos personagens em suas características visuais e bélicas. Sob a ótica dos estudos de

¹Considerou-se usar o termo ‘expansão’, por permitir uma nova visão sobre a obra, mas preferiu-se a palavra “especificação” pois é uma visão própria do adaptador, que limita outras visões possíveis da obra-origem.

²Jogabilidade é uma característica do jogo que diz respeito à interação entre o jogador e a mídia, gerando uma dinâmica de troca de comunicação e intenções, criando a experiência lúdica.



Fig. 2. Ilustração de personagens recorrentes no jogo *The Witcher 3: Wild Hunt*. Todas são adaptadas diretamente da série de livros. Fonte da imagem: IGN Brasil.

jogos, ele não reforça suas mecânicas através da temática, ou vice-versa, podendo ser adaptado para qualquer outro universo, uma vez que só precisaria alterar os personagens do jogo.

O exemplo final para esta sessão é de um jogo citado anteriormente neste trabalho: *The Hobbit*, de 2003. Neste jogo, as grandes alterações feitas são as de adaptação de linguagem, do meio escrito, linear, para o meio digital, audiovisual e interativo do jogo. Estas alterações, no entanto, são esperadas para qualquer tentativa de adaptação, pois cada mídia trabalha com linguagens diferentes, e nem sempre estas estão contempladas na mídia-origem. Então, no caso de *The Hobbit*, é percebido um maior nível de fidelidade em relação às outras demonstradas anteriormente. Nota-se, no entanto, que esta afirmação não realiza um juízo de valor ou de qualidade de uma obra em detrimento de outra, apenas uma constatação feita para fins de categorização e melhor compreensão de diferentes aspectos adaptativos.

Percebe-se, ao longo destes quatro exemplos, diferentes métodos de adaptação, com diferentes níveis de fidelidade ao comparar o resultado com a obra canônica. A comparação abaixo sumariza essas diferenças:

A. HISTÓRIA / NARRATIVA

- ***The Witcher 3: Wild Hunt*** Jogo inicia a narrativa 5 anos após os acontecimentos dos livros, o bruxo Geralt de Rivia, e leva em conta todas as histórias e acontecimentos narrados pelos mesmos para dar sequência à história no jogo, fechando, inclusive, alguns arcos narrativos que ficaram abertos nos romances.
- ***Shadow of Mordor*** Aproveita um momento pouco explorado pela narrativa dos livros, mas leva em consideração os acontecimentos prévios descritos nos mesmos, e termina de forma a não alterar a história canônica, havendo



Fig. 3. O jogador assume o personagem não-canônico Talion, que é possuído pelo fantasma de um personagem canônico Celebrimbor, enquanto explora a região de Mordor e enfrenta o exército de Sauron. Fonte da imagem: Steam Store.



Fig. 4. Capas dos jogos *Guardians of Middle-earth* e *The Hobbit*. Ambas adaptações trazem visões e propostas completamente diferentes do universo criado por J. R. R. Tolkien.

uma atenção às notas e apêndices presentes nos livros originais para construir esta nova narrativa [8].

- ***The Guardians of Middle Earth*** O jogo pouco ou nada traz das sequências de eventos canônicas. É um jogo baseado em mecânica e não em narrativa, valorizando mais a ação que a contação de uma história.
- ***The Hobbit*** Traz quase a totalidade das sequências de eventos do livro de mesmo nome. Algumas cenas e/ou sequências são alteradas ou recebem pouca ou mais atenção para melhor se mesclarem às especificações de um jogo digital, mas seguem a mesma linha narrativa em geral, não sendo possível ao jogador alterar os pontos-chave da história.

B. PERSONAGENS

- ***The Witcher 3: Wild Hunt*** Traz o mesmo protagonista da série de livros, além de vilões e coadjuvantes. Há uma preocupação, de maneira geral, em manter a mesma personalidade e aparência descritas nas obras literárias.
- ***Shadow of Mordor*** Utiliza-se de poucos personagens conhecidos, e ainda assim cria-se muito em relação à personalidade e história dos mesmos. O protagonista é criado, não existindo nas obras originais, ainda que sua história esteja ligada ao universo canônico.
- ***The Guardians of Middle Earth*** A cada partida do jogo, o jogador pode selecionar entre uma vasta gama de personagens canônicos ou não, mas somente qualidades bélicas e visuais são levadas em conta para a adaptação.
- ***The Hobbit*** O jogo adiciona alguns personagens para fins exploratórios, e citam vagamente outros através de cinemáticas³, mas os personagens do livro estão lá, tanto em aparência quanto em personalidade.

C. ESPAÇO-TEMPO

- ***The Witcher 3: Wild Hunt*** O jogo ocorre no continente descrito pelos livros, com seus reinos e cidades, e faz uso

³Mais conhecidos pelos termos em inglês *cinematics* ou *cutscenes*, são momentos de exposição narrativa audiovisual com pouco ou nenhum agenciamento do jogador, tornando-o momentaneamente um espectador.

destas descrições para construir a geografia, fauna e flora de maneira imersiva.

- ***Shadow of Mordor*** O jogo se passa em uma região canônica, e usa suas descrições para criar o visual do ambiente. Existem áreas no jogo que não existem nos livros. O tempo também é alternativo, explorando um vazio temporal deixado pelo autor.
- ***The Guardians of Middle Earth*** Nenhum cenário ou ambientação específica dos livros é utilizado no jogo.
- ***The Hobbit*** O jogo recria os cenários onde os eventos da história tomam corpo.

Desta primeira etapa concluímos que, apesar de todos estes jogos serem considerados adaptações de obras literárias, diferentes métodos de tradução levam a diferentes resultados e níveis de fidelidade. Pretendo, através deste trabalho, contribuir para uma melhor compreensão de categorização destes diferentes níveis ou graus, reforçando, ainda mais uma vez, que estes níveis não se qualificam como juízo de valor.

II. ADAPTAÇÃO E INTENÇÃO

Existem, no estudo e pensamento da obra de arte ou midiática, pensamentos divergentes entre a recepção da arte. Não se adentrará neste assunto, mas é importante trazer algumas reflexões para melhor compreensão da questão da adaptação e, dessa forma, dos diferentes graus de fidelidade encontrados nas mesmas. O jogo digital é um artefato cultural multimídia e parte da indústria criativa. Com isso, ele é formado por vários tipos de ferramentas e mídias, como som e vídeo, música, interfaces gráficas, escultura digital, ilustração, para citar algumas. Como parte da indústria criativa, coloca-se o jogo como uma mídia industrial, criado dentro do contexto da lógica do mercado, desenvolvido através de métodos, prazos e metas. Estas definições iniciais servem para mostrar como o jogo circula em um meio híbrido, entre entretenimento, design e arte. Uma discussão ainda mais profunda sobre esta afirmação é necessária, e vem sendo feita não só no âmbito acadêmico [9] [10], mas também é tópico de debate em outros âmbitos [11]. Esta discussão, porém, foge da proposta deste trabalho.

Um problema de o jogo ser tanto uma obra de arte quanto um artefato de design diz respeito ao papel do jogador. Walter Benjamin inicia seu ensaio “O Papel do Tradutor” afirmando: “Em hipótese alguma, levar em consideração o receptor de uma obra de arte ou de uma forma artística revela-se fecundo para o seu conhecimento. (...) o próprio conceito de um receptor ‘ideal’ é nefasto em quaisquer indagações de caráter estético...” [12, p. 101]. É uma crítica dura a um provável público-alvo da arte, termo comum quando pensamos em entretenimento ou design. Umberto Eco, por sua vez, é mais conciliador, e traz conceitos como *intentio operis*, *intentio auctoris* e *intentio lectoris* (traduzidos do latim: intenção da obra, intenção do autor e intenção do leitor): a obra como um meio entre a intenção do autor, para ele difícil de mensurar, e a intenção do leitor, que consome a obra de acordo com suas próprias vivências, contextos e bagagem cultural. Afirma que não cabe somente ao receptor a compreensão da obra, e que

existem usos não apropriados da mesma [13]. Será seguido este caminho, que será ainda ampliado através das práticas modernas de desenvolvimento de jogos, nas quais o termo ‘design centrado no usuário’ é cada vez mais comum.

Dentro deste processo existem etapas investigativas e iterativas para entender e focar a experiência ideal do jogo para um público-alvo específico, levando em conta suas necessidades, habilidades e referências. Dessa forma, o jogo como obra não é somente um meio entre o autor e o receptor, mas uma tentativa de fim, onde a relação autor-compreende-leitor é importantíssima para a construção deste produto midiático. Com toda esta discussão, o que pretende-se defender é que a intenção dos desenvolvedores ao fazer uma adaptação de uma obra literária em um jogo digital deve ser levada em consideração, assim como o público-alvo do jogo em questão, ainda que, como diz Eco, intenção do autor é algo “muito difícil de descobrir e freqüentemente irrelevante para a interpretação do texto” [14, p. 29], devemos fazer esta busca no caso do jogo, uma vez que ele é, como explicitado anteriormente, um produto de design centrado no usuário. Mas como obter esta intenção do autor, e ainda mais, como saber qual o público-alvo do mesmo? Para isso, pode-se fazer uso de um conceito criado por Genette: os paratextos, que são um conjunto de produções textuais que tornam presente uma obra: título, autoria, indicação de gênero, prefácios, comentários, ilustrações, nome de editora etc. Sem eles, a obra seria apenas um texto. [15] Como defendido antes, como produto de design, o jogo se vende para um público-alvo. É de interesse mercadológico que as formas de publicidade dialoguem e chamem atenção diretamente dos usuários ideais. Estas formas podem adquirir a forma de capas⁴, sites, páginas de loja virtual, ilustrações, fóruns, vídeos, etc. Voltemos aos exemplos anteriores. Na Fig. 5 percebemos o apelo do jogo *The Hobbit* para um público mais infantil, partindo de algumas pistas visuais: inicialmente a ilustração mais cartunesca. O selo de classificação etária do jogo, na direita abaixo, classifica-

⁴Cada vez mais raras, uma vez que o comércio de jogos eletrônicos é cada vez mais voltado a lojas digitais onde o jogador recebe uma licença para baixar e jogar em seu computador ou console.



Fig. 5. Capa e contracapa do jogo *The Hobbit*. Fonte: GameTDB



Fig. 6. Capa e contracapa do jogo *Shadow of Mordor*. Fonte: The Cover Project

para um público livre. Diversas referências ao livro, que dá título ao jogo, na parte de trás: os personagens, cenários e itens presentes na obra são destacados em caixas à esquerda, enquanto as adaptações para a nova mídia são apresentadas nas caixas à direita: “Engaje em combates de arrear os cabelos, enfrente hordas de inimigos, solucione quebra-cabeças de fritar o cérebro”⁵. Vamos comparar estes elementos com a capa do jogo *Shadow of Mordor*, na Fig. 6.

O principal contraste em relação à capa anterior é o uso das cores: enquanto a primeira trabalha uma paleta balanceada e colorida, esta foca muito mais nos tons de cinza. A ilustração é bem mais agressiva, com figuras horrendas e uma cabeça que aparece decapitada na parte traseira. O selo de classificação avisa: conteúdo para público acima de 17 anos. As referências ao universo original do Tolkien podem ser observadas de forma bem sutil: as palavras *Middle-Earth* acima do título do jogo e a menção à região fictícia de Mordor no título do jogo e na caixa central da parte de trás. Percebe-se, então, que o jogo não cria uma ligação tão direta à adaptação, vendendo-se como uma obra original, uma nova história que de fato é, como vimos anteriormente.

Vários são os elementos que poderíamos verificar e analisar somente nestas capas, deixando de fora todo o conteúdo publicitário digital, mas a intenção aqui é somente a de mostrar como estes paratextos podem e trazem evidências de intenção do autor e qual seu público-alvo. Esta intenção do autor, para nós, serve como um possível reforço ou ainda validação para a classificação dos diferentes graus possíveis de fidelidade que a adaptação pode ter.

III. DO LIVRO AO JOGO

O que se vem explicitando aqui é que existe um espectro de diferentes graus que os jogos adaptados vão utilizar para estar mais próximos ou mais distantes da obra literária canônica. Obrigatoriamente, toda obra deve adaptar a linguagem da mídia. Este é um passo muito criativo, uma vez que, normalmente, características do jogo digital, como regras, mecânicas, feedbacks sonoros ou interfaces visuais de informação, para

citar algumas, não estão presentes no texto literário. Fica a cargo da equipe de desenvolvimento a melhor forma de criar esses sistemas. No que diz respeito à diegese, porém, percebemos que as estratégias podem variar, como vimos acima. Dessa forma, supondo a existência de uma intenção de gerar uma adaptação com maior fidelidade ou não, proponho dois termos comumente utilizados como sinônimos de adaptação, mas que têm suas especificidades linguísticas: transposição e citação. Do dicionário online Michaelis⁶:

“*Transpor*: Passar de uma forma de expressão para outra.”

“*Citar*: Mencionar o nome de; aludir, apontar, referir.”

Defende-se, então, estes dois extremos em uma linha ou espectro de níveis de fidelidade de adaptação de obras literárias para jogos digitais: Transposição midiática, em que as alterações se darão para adaptar o livro para as especificidades do jogo, devendo então perder e ganhar somente aquilo que é necessário para que esta nova linguagem seja compreendida. Entre os exemplos citados na primeira sessão, o jogo *The Hobbit* seria o que mais se aproxima deste extremo. No outro lado, temos a citação transmidiática, em que, assim como em trabalhos acadêmicos, que citamos diferentes autores para, a partir destas citações, gerar um novo trabalho, os jogos se apropriam de alguns elementos dos livros que adaptam, mas deixam de fora, intencionalmente e por diversas possíveis razões, vários outros. O jogo *Guardians of Middle-Earth* é aquele que mais se aproxima da citação transmidiática. É importante deixar claro que a análise que vem se fazendo é suportada somente nesta via de mão única da adaptação de obras literárias para jogos eletrônicos. Dessa forma, será adentrado ainda mais nas especificações dessas mídias.

Um adaptador, neste caso específico, uma equipe de desenvolvimento de um jogo, deve compreender a obra a ser adaptada. Deve se apropriar de seus elementos e, através de decisões possivelmente centradas no público-alvo, transpor esses elementos para os do jogo. Propõe-se, a seguir, uma lista com uma breve explicação destes elementos para ambas as mídias. É importante notar que cada item tem subcategorias, que serão citadas porém não aprofundadas. Inicialmente serão explanados os elementos da obra literária, e logo após seus equivalentes nos jogos digitais, que são baseados na teoria dos nove elementos dos jogos, que divide a mídia em nove partes fundamentais, que a definem: componentes, ambiente, conjunto de regras, mecânicas de jogo, tema, informação, interface, jogadores e contexto [16].

A. Narrativa

- **Obra literária - História:** É a sequência de ações e eventos descritos no livro. Ocorrem em uma ordem geralmente linear para o leitor, ainda que diegeticamente o tempo das ações possa estar “embaralhado”. Foge do escopo deste trabalho explicitar as formas e especificidades da narrativa, estudo melhor explorado pelo campo da narratologia, entre outros.

⁵Tradução do autor.

⁶Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/> [Acessado em: 20/07/2021]

- **Jogo Digital - Tema:** O jogo é um sistema que tem começo, meio e fim. À medida que se joga, cria-se significado através da roupagem metafórica da temática. A sequência de eventos que vão ocorrendo enquanto se avança na partida é percebida como uma narrativa. Nos jogos digitais ela assume duas formas: uma que é fabricada por um roteirista e difere pouco da narrativa cinematográfica, com uma sequência de eventos, ângulo de câmera e falas pré-determinadas; a outra, conhecida como narrativa emergente, é construída através da interação entre jogo e jogador, ainda que as ações destes estejam restritas pelas regras do sistema. Como rápido exemplo, imagine uma partida de futebol: uma narrativa vai se formando à medida que os jogadores vão se enfrentando por seus objetivos de marcar o gol.

B. Objetos

- **Obra literária - Personagens:** Protagonistas, coadjuvantes e antagonistas. Os personagens que aparecem na história, que são descritos em aparência e personalidade. Servem como filtro através do qual se conhece a história à medida que eles vão vivenciando-a.
- **Obra literária - Artefatos:** Itens importantes com o qual os personagens estão lidando constantemente. A espada, a varinha, o carro, enfim, qualquer objeto relevante e que cumpre um papel na trama.
- **Jogo Digital - Componentes:** São “objetos que o jogador [e/ou o sistema] pode manipular e possuir ao curso do jogo.” [16, p. 63]. Entre estes estão os personagens: os inimigos, aliados e, especialmente, o avatar⁷, por ser uma extensão do jogador dentro do mundo do jogo. Nós não só nos identificamos com ele, mas nos encarnamos nele. Uma adaptação, para fazer referência à obra-origem, deve transpor os personagens e artefatos. Pode citar objetos importantes para a história, por exemplo, trazendo-os como itens manipuláveis. Recursos também são componentes comuns, como pontos de vida, bem presente em jogos onde os personagens devem enfrentar perigos, ou dinheiro para comércio de melhorias para os mesmos.

C. Lugares

- **Obra literária - Espaço-tempo diegético:** Locais, cenários onde a trama ocorre, e em qual tempo da história ela ocorre. Podem ser cidades, aposentos, mundos fantásticos, etc.
- **Jogo Digital - Ambiente:** “Incorpora as restrições físicas ou virtuais do sistema de jogo e, dessa forma, incorpora as regras que especificam o arranjo espacial de um jogo” [16, p. 66]. Ou seja, é ‘onde’ o jogo ocorre. O ambiente tem especificações sistemáticas que podem trazer uma ambientação em relação ao hipotexto, como terrenos hostis ou gelados que tragam algum efeito nas regras do jogo.

⁷Termo comumente utilizado para nomear o ou os personagens controlados pelo jogador.

D. Narração

- **Obra literária - Narrador:** Aquele que conta a história e a forma que o faz. Assim como em narrativa, existe um amplo estudo dentro do campo da Narratologia que amplia o ‘que’ e o ‘como’ o narrador transmite uma história para o leitor. Compreender estas técnicas é de grande importância para o entendimento que o adaptador da obra terá sobre a mesma.
- **Jogo Digital - Narrador/Mostrador:** Comumente o jogo é apresentado ao jogador de forma mais aproximada ao cinema, através dos ângulos de câmera (muitas vezes controlados pelos próprios jogadores) que focam a ação. Dessa forma, assim como no cinema, o jogo tem uma característica muito próxima a um mostrador de imagens [17]. Para uma ligação maior com a obra literária, porém, é comum vermos passagens narradas em áudio ou mesmo textos que extraíam partes do livro-origem.

E. Usuário

- **Obra literária - Leitor:** Aquele que lê e dá sentido à obra. O leitor vai ressignificar o texto à medida que vai processando-o com sua própria bagagem linguística e cultural.
- **Jogo Digital - Jogador:** O jogador é aquele que interage com o sistema do jogo, através de mecânicas e restrito por um conjunto de regras. Idealmente fará parte de um público-alvo para o qual o jogo é direcionado, e deve ter capacidades físicas, mentais e, em alguns casos, sociais para poder avançar as etapas e desafios propostos pela mídia. Para além de espectador, o jogador torna-se um co-autor da narrativa gerada através de sua interação, através de suas escolhas.

F. Mídia

- **Obra literária - Sistema sógnico fixo:** O livro é, comumente, um sistema fixo, ou seja, ele não se modifica à medida que o leitor vai passando as páginas. É linear, apresentando uma leitura da direita para a esquerda, de cima para baixo (no ocidente) e, ao ser concluído, permanece do jeito que começou. Ele é sógnico pois é baseado em linguagem escrita, que pressupõe o entendimento da mesma para poder ser lido, e esta linguagem gera os significados para compreensão da obra.
- **Jogo Digital - Sistema audiovisual complexo:** O jogo digital faz uso de um sistema multimídia que une vídeo, áudio e animação. Para além disso, ele é um sistema complexo de constante troca de informação e mudança de estados que vão ocorrendo durante a interação do mesmo com o jogador. Dessa forma, é regido por um conjunto de regras, e permite ao jogador uma gama de mecânicas ou ações para que o mesmo envie respostas às situações e desafios apresentados pelo jogo. Percebe-se aqui a necessidade de uma maior criação por parte dos desenvolvedores, mas estes ainda podem estar atentos às descrições presentes nos livros para adaptar de forma mais fiel possível. Descrições de personagens, lugares,

sons podem ser traduzidas, ainda que sem uma possível perfeita precisão. Também é possível estar atento aos movimentos e métodos das personagens para resolver os conflitos na obra literária, adaptando estas qualidades em mecânicas de jogos. Em todos os exemplos de adaptação citadas ao longo deste trabalho, os jogadores têm a opção de atacar seus inimigos de forma violenta. Enquanto isso faz sentido no universo do Tolkien, que traz diversas cenas de batalha, a ação não faz muito sentido, sob o olhar da fidelidade, para o jogo *The Hobbit*, uma vez que, no livro, o protagonista não recorre a este tipo de solução.

Com estas categorias podemos tentar traçar um espectro entre transposição multimídia e citação transmidiática. O primeiro é aquele em que os desenvolvedores se debruçam sobre cada elemento, na tentativa de gerar o menor número de mudanças possíveis, necessárias ou não. O segundo é aquele jogo que apenas se apropria de um elemento ou aspecto do elemento para fazer uma breve ligação das mídias, seja por motivos criativos ou mercadológicos. Sumarizando: quanto mais desses elementos forem levados em consideração para serem adaptados com esforço em manter uma possível fidelidade (nos termos já descritos ao longo deste artigo), mais próximo de uma transposição midiática livro-jogo o resultado ficará. Quanto menos elementos, mais próximo de citação transmidiática, até o ponto de não haver ligação alguma, tornando-se uma mídia independente de um texto-origem.

Precisando ainda ser mais explorada e ampliada termo a termo, esta linha de pensamento de graduação de fidelidade pode vir a ser uma ferramenta para criação ou análise de adaptações. No primeiro caso através da intenção do adaptador em abraçar mais ou menos os elementos do livro-origem, criando assim uma obra genuína que se relaciona na medida intencional; no segundo permitindo ao pesquisador subdividir partes de análise, revelando possíveis métodos, formas, limites e amplitudes da capacidade de adaptação para diferentes mídias. É também uma forma de explicitar um tipo mais específico de adaptação que se queira estudar. De qualquer forma, espera-se que o trabalho sirva de reflexão e posterior discussão para o melhor entendimento deste fenômeno cultural de revisitar as obras já conhecidas / consumidas, procurando paradoxalmente a novidade das novas mídias e a fidelidade para com o hipotexto.

IV. CONCLUSÃO

O presente trabalho teve como objetivo aprofundar a discussão sobre adaptações, focando na tradução de livros para jogos digitais. Foram levantados questionamentos e apresentadas hipóteses sobre quais as diferentes formas e graus de adaptação de que pode se valer um desenvolvedor para a conclusão de sua tarefa. Concordando que a questão da fidelidade não deve ser parâmetro para juízo de valor ou qualidade, foi defendida a análise da mesma como fim classificatório de alternativas. Através de exemplos de jogos digitais baseados em um único universo literário, mostrou-se como seus elementos poderiam estar mais próximos ou distantes de seu

hipotexto. Foram definidos, então, termos para referenciar as adaptações de acordo com seu grau de fidelidade, sendo o termo "transposição midiática" dado para aqueles que mais conseguem se aproximar, através de seus elementos adaptados, da obra original, em oposição à "citação transmídia", que é uma obra que se apropria de poucos elementos da obra-origem, mantendo apenas uma sutil ligação com a mesma. Não foi foco deste trabalho detalhar os elementos de ambas as mídias, tendo apenas citado, com breve descrição, cada um deles, tentando traçar paralelos. Dessa forma, desenvolvedor e pesquisador podem tentar traçar, respectivamente, metas de adaptação e guias para análise.

Como possível desdobramento deste trabalho, pode ser desenvolvido um *framework* para o desenvolvimento de adaptações livro-jogo, através de um maior foco nos elementos traçados, trazendo a análise de mais exemplos a serem explorados, permitindo um cenário no qual as categorias possam ser melhor aprofundadas, recebendo, assim, a atenção que cada uma merece, através de teorias e métodos específicos.

REFERÊNCIAS

- [1] Newzoo, "Global games market report." Disponível em <https://newzoo.com/solutions/standard/market-forecasts/global-games-market-report/> (20/07/2021).
- [2] WePC, "Video game industry statistics, trends and data in 2021." Disponível em <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/#video-gaming-industry-overview> (20/07/2021).
- [3] IBISworld, "Global movie production distribution industry - market research report." Disponível em <https://www.ibisworld.com/industry-trends/global-industry-reports/other-community-social-personal-service-act> (20/07/2021).
- [4] G. Genette, *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris: Seuil, 1 ed., 1982.
- [5] R. Stam, "Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade," *Ilha do Desterro*, vol. 51, no. jul-dez, pp. 19–53, 2006.
- [6] J. Sanders, *Adaptation and Appropriation*. Londres: Routledge, 1 ed., 2006.
- [7] L. Hutcheon, *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.
- [8] C. Campbell, "In middle-earth: Shadow of mordor, villains take center stage." Disponível em <https://www.polygon.com/a/e3-2014/middle-earth-shadow-of-mordor> (20/07/2021).
- [9] C. Melissinos and P. O'Rourke, *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books, 1 ed., 2012.
- [10] F. Parker, "An art world for artgames," *Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 7, no. 11, pp. 41–60, 2013.
- [11] N. Pelizzon, *Arte dos Games: 81 razões artísticas para jogar sem culpa*. Florianópolis: Pandion, 1 ed., 2014.
- [12] W. Benjamin, *Escritos sobre mito e linguagem (1915-1921)*. São Paulo: Editora 34, 2011.
- [13] U. Eco, *Os limites da interpretação*. Perspectiva: São Paulo, 2 ed., 2015.
- [14] U. Eco, *Interpretação e Superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 1 ed., 1993.
- [15] G. Genette, *Seuils*. Paris: Seuil, 1 ed., 1987.
- [16] A. Järvinen, *Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design*. PhD thesis, Tampere, 2008.
- [17] L. M. Cardoso, "A problemática do narrador: Da literatura ao cinema," *Lumina*, vol. 6, no. 1/2, pp. 57–72, 2003.