

Adaptação transmídia de/para games: revisão de literatura

Missila Cardozo^{1*}João Mattar^{1 2**}Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, TIDD – Tecnologias e Inteligência do Design Digital, Brasil¹Centro Universitário Internacional Uninter, Mestrado em Educação e Novas Tecnologias, Brasil²

RESUMO

Este artigo estuda a adaptação de games para diversas mídias, assim como o movimento contrário, de outras mídias para games. Trata-se de uma revisão de literatura em atualização a um artigo de Kastensmidt (2013) sobre adaptações de jogos digitais. O objetivo principal foi levantar quantos *papers* apresentados no SBGames, nos últimos cinco anos, tratam de adaptações de/para games e qual a abordagem desses trabalhos, verificando se houve aumento nessa produção. Um objetivo secundário foi averiguar se é possível identificar os princípios de uma teoria geral sobre a adaptação relacionada a games. O levantamento foi desenvolvido por meio da análise dos *Proceedings* do SBGames de 2012 a 2016, identificando os trabalhos que abordavam a adaptação de games para outro suporte (ou vice-versa). Foram definidas como categorias para extração de dados: mídias (adaptação de quais para quais), o quanto a narrativa da mídia original foi modificada e os referenciais teóricos utilizados. Após a filtragem, foram selecionados sete trabalhos para análise. A principal adaptação identificada foi de livros para games. Em relação à adaptação das narrativas, há exemplos em que são mais ou menos modificadas. O referencial teórico que se repete mais nos trabalhos analisados é a teoria da narrativa transmídia de Jenkins. Alguns dos textos, entretanto, são mais voltados a questões pedagógicas do que de adaptação transmidiática. A análise detectou também certa confusão entre os conceitos de adaptação, transmídia e remediação. Conclui-se que continuam a existir poucos *papers* que tratam da adaptação de/para games, permanecendo a temática com potencial para pesquisas futuras.

Palavras-chave: transmídia, adaptação, games.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo explora o campo das adaptações entre games e outras mídias. Apesar de existirem muitas adaptações de/para games, o campo é ainda pouco estudado, especialmente em relação a outras áreas de pesquisa sobre jogos digitais.

Enquanto a criação de games baseados em filmes é uma prática habitual, filmes inspirados em jogos digitais são menos usuais, porém cada vez mais frequentes. São comuns games baseados em seriados de TV, e a década de 1990 presenciou um grande número de desenhos animados baseados em jogos digitais, o que, entretanto, parece estar diminuindo. Adaptações envolvendo quadrinhos e jogos digitais são comuns nas duas direções. Livros baseados em jogos digitais são cada vez mais populares, embora a adaptação de um livro diretamente para um game seja menos usual, passando em geral primeiro por outra mídia (como filme ou seriado). Por fim, destacam-se hoje as séries criadas especificamente por distribuição pela Internet. [1]

É possível estudar essas adaptações de diferentes maneiras, como por exemplo: conteúdo (narrativa, personagens, características etc.), interatividade, narrativa, técnicas e resultados [1].

Este artigo tem por objetivo fazer uma atualização da revisão de estudos da área proposta por Christopher Kastensmidt [1] sobre a adaptação de jogos digitais. Espera-se que a área tenha crescido desde 2013, em função do próprio desenvolvimento do mercado de games, assim como pelo uso mais disseminado do conceito e da prática de transmídia.



Figura 1: Os caminhos das adaptações [1].

A pesquisa se justifica pelo grande número de adaptações existentes, a necessidade de compreender o fenômeno e a consequente importância de se estabelecer boas práticas na área.

A próxima seção descreve a metodologia da revisão de literatura e a seção seguinte reflete sobre alguns aspectos do referencial teórico mais recorrente nos artigos selecionados. As duas últimas seções apresentam e discutem os resultados da revisão de literatura. A conclusão propõe pesquisas futuras para a área.

2 METODOLOGIA

Foi realizada uma revisão de literatura seguindo as orientações de Okoli [34], que propõe oito passos:

- a) identificar o objetivo da revisão;
- b) desenvolver um protocolo e treinar a equipe;
- c) aplicar critérios de inclusão e exclusão;
- d) fazer buscas;
- e) extrair dados;
- f) excluir resultados em função da qualidade;
- g) sintetizar os estudos;
- h) escrever a revisão.

O recorte deste artigo é dos *Proceedings* do SBGames, incluindo tanto *full* quanto *short papers* apresentados de 2012 a 2016. Para identificar os trabalhos relevantes para esta abordagem, foi utilizada a metodologia de análise de todas as entradas de título dos artigos e, em caso de dúvida, a avaliação do resumo para aferição

* e-mail: missila.tidd@gmail.com

** e-mail: joaomattar@gmail.com

da adequação ao recorte desta pesquisa, que é a adaptação de/para games. Foram acessados os *Proceedings* de cada ano de todas as trilhas e criada uma tabela que quantificou a presença de artigos sobre o tema pesquisado e a indicação das correspondências.

Foram encontrados sete artigos que atenderam aos requisitos de adaptação de games, excluindo-se os game-books, por ser uma categoria diferenciada e específica, que já contempla uma combinação em sua concepção — mas se envolvessem adaptações, seriam incluídos na revisão. Os artigos selecionados se distribuem da seguinte maneira: dois em 2013 [2][3], um em 2014 [4], 1 em 2015 [5] e 3 em 2016 [6][7][8].

Todos os artigos foram anotados em um arquivo de controle, com data, trilha, tipo de *paper* (*short* ou *full*), títulos e autores. Além disso, a extração de dados envolveu as seguintes categorias: mídias (adaptação de quais para quais), o quanto a narrativa da mídia original foi modificada e as teorias utilizadas, além de observações gerais.

3 REFERENCIAL TEÓRICO DOS ARTIGOS

Três dos sete artigos selecionados na revisão utilizam as teorias de Henry Jenkins [10][11] sobre franquia transmídia e a adaptação de conteúdos para outras mídias.

Para Jenkins: “Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo.” [10]. Dessa maneira, o autor salienta que uma narrativa pode ser adaptada para outra mídia que pode, dentro de uma franquia, agregar informações à narrativa original. Isso acrescentaria novas camadas de conhecimento sobre a narrativa e abriria oportunidades para explorar e complementar a narrativa principal. Jenkins salienta que: “Nenhuma obra em particular reproduz todos os elementos, mas cada uma deve usar os elementos suficientes para que reconheçamos, à primeira vista, que essas obras pertencem ao mesmo universo ficcional.” [10]. A grande motivação para tais adaptações acaba sendo econômica, já que quando se ampliam as mídias cobertas por uma narrativa, estas também podem alcançar novos e diferenciados públicos em relação à narrativa original.

Algumas narrativas já são pensadas para serem multiplataforma, como é o caso do game *The Rotfather* [5], que previu em sua criação as possibilidades de adaptação para outras mídias, que complementariam e enriqueceriam seu universo. Mas a grande maioria não traz em sua criação essa premissa e são outros e novos olhares que identificam essa possibilidade.

A maior parte das adaptações identificadas por este levantamento são de games educacionais, que não seguem, necessariamente, a motivação econômica em suas produções. Jenkins afirma que existem três tipos de interesses econômicos que motivam as adaptações transmídia: produtores nacionais ou regionais, conglomerados multinacionais e distribuidores de nicho [10]. Nenhum desses interesses, entretanto, está associado diretamente a produções educacionais. Estas, ao contrário, partem de motivações acadêmicas e visam criar novos recursos de ensino e aprendizagem que identificam no jogo uma possibilidade atrativa e enriquecedora.

O grande objetivo descrito nos *papers* de jogos educativos é criar uma nova camada e gerar o interesse pela obra original nos estudantes, que pertencem a uma outra geração, em comparação com os autores e mesmo seus professores, e que encontram no conteúdo multimídia uma forma mais adequada de obter novos conhecimentos.

As pesquisas sobre educação evidenciam que os estudantes, pertencentes a uma geração digital e conectada, perderam o interesse em conteúdos em texto, sobretudo os mais densos e volumosos. Mas isso não significa que perderam o interesse nas narrativas. Estas precisam, portanto, ser adaptadas para atender às demandas desse público específico:

“A maioria dos críticos de cinema aprende a pensar em termos de estruturas narrativas muito tradicionais. Cada vez mais, os críticos falam sobre o colapso da narrativa. Temos de desconfiar dessas declarações, já que é difícil imaginar que o público tenha, realmente, perdido o interesse em histórias. Histórias são fundamentais em todas as culturas humanas, o principal meio pelo qual estruturamos, compartilhamos e compreendemos nossas experiências comuns. Em vez disso, estamos descobrindo novas estruturas narrativas, que criam complexidade ao expandirem a extensão das possibilidades narrativas, em vez de seguirem um único caminho, com começo, meio e fim.” [10].

E da mesma forma que narrativas mais complexas abrem espaço para diversas adaptações, a velocidade dos games, em particular dos personagens, permite a “experiência do imediatismo”, em que o personagem se torna o condutor de uma experiência plena no universo da narrativa [10].

Por fim, podemos ainda depreender da teoria de franquias transmídia de Jenkins que: “Consumidores mais jovens tornaram-se caçadores e coletores de informações, tendo prazer em rastrear os antecedentes de personagens e pontos de enredos, fazendo conexões entre diferentes textos dentro da mesma franquia.” [10], o que nos mostra que, sobretudo para gerações digitais, as adaptações são uma forma eficiente de aproximar narrativas densas e complexas, como os grandes clássicos, de públicos mais jovens. As demandas de adaptação, portanto, não são unicamente econômicas, ainda que a questão da viabilidade econômica das adaptações seja levada em consideração.

Entretanto, as teorias de Henry Jenkins são aplicadas em alguns dos estudos analisados quando se procura explicar o interesse em fazer adaptações transmidiáticas, sejam elas para satisfazer o mercado ou, mesmo levando em conta as considerações feitas, para atender demandas acadêmicas e educacionais.

4 REVISÃO DE LITERATURA

Esta seção apresenta em forma de narrativa os resultados da revisão de literatura, comentando cada um dos artigos selecionados. Após as informações de identificação do artigo, a extração de dados inclui: identificação das mídias envolvidas na adaptação, alterações na narrativa e referencial teórico, além de observações e um resumo realizado pelos autores deste artigo.

[2]

Título: *Quimericka*: introduzindo clássicos da literatura brasileira por meio de aprendizagem tangencial

Autores: Carlos H. Amaral, Marcelo M. Corniani, Marcos V. L. Rodrigues, Mauricio A. Silva e Wellington G. Bezerra

Data: 2013

Trilha: Artes e Design

Link:

<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/51-dt-paper.pdf>

Mídias (de quais para quais): livro para game

Narrativa mais mantida ou modificada: modificada, já que é a ideia do conto que move o jogo e não a narrativa em si

Teorias de adaptação (como referencial teórico): aprendizagem tangencial (James Portnow)

Observações gerais: O foco do artigo está na aprendizagem tangencial que pode ser despertada pelo jogo. O jogo é simples e a pesquisa aplicada confirmou a tese de que pode despertar o interesse pela obra original.

Resumo:

O texto defende que os jogos educativos ampliam a assimilação dos conteúdos, pois são imersos na aplicação fora do ambiente da sala de aula tradicional. O artigo analisa o game *Quimericka*, que é uma apresentação digital do conto *O país das quimeras* de Machado de Assis. O jogo aproveita partes do conto e permite o aprofundamento de fatos e cenas expostos no texto original. A

escolha do jogo digital buscou “o engajamento ativo do jogador, esperando que ele seja instigado e se sinta incentivado a buscar outras informações sobre o texto literário envolvido no jogo, despertando a aprendizagem do aluno” [2].

A ideia central é de que exista uma aprendizagem tangencial por meio dos jogos, em que o aprendizado ocorre pelo interesse despertado pelo jogo e desenvolvido pelo próprio indivíduo. James Portnow [12] defende que a mera apresentação do aluno ao conteúdo do jogo pode ser mais eficiente do que obrigá-lo a aprender.

O conto escolhido é classificado no gênero da literatura fantástica e seu autor é um dos maiores escritores da língua portuguesa, tendo sido escolhido para adaptação por essas características, que tornam sua narrativa muito rica. O jogo é um *shooter* vertical simples, com visão de cima. A história do conto não é recontada no game, há apenas seus personagens e localidades. Como não há narração, a interpretação fica por conta do jogador. O grande intuito é despertar a curiosidade para que o aluno leia o conto original.

Para avaliar se ocorreu aprendizagem tangencial, foi aplicada uma pesquisa em que metade da amostra apenas lia o conto, e a outra jogaria e, se gostasse, lia o conto. Os resultados mostraram que aqueles que jogaram e leram tiveram maior compreensão do que aqueles que apenas leram.

[3]

Título: *Games e narrativas transmidiáticas*: uma possível relação pedagógica

Autores: Lynn Alves, Filipe Pereira, Jéssica Guimarães e Lygia Fuentes

Data: 2013

Trilha: Cultura

Link:

http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Cultura-29_full.pdf

Mídias (de quais para quais): game para vídeos, game para quadrinhos, game para blogs

Narrativa mais mantida ou modificada: não há propriamente adaptação

Teorias de adaptação (como referencial teórico): narrativas transmidiáticas (Laurel, Jenkins)

Observações gerais: Apesar de o título mencionar *narrativa transmidiática*, o artigo foca na questão pedagógica e da aprendizagem, deixando apenas para o fim a abordagem sobre a narrativa, sem aprofundamento do tema.

Resumo:

O texto se propõe a apresentar os games como uma forma eficiente de facilitar o processo de ensino-aprendizagem, que de acordo com a psicologia do desenvolvimento: “tende a categorizar as crianças e adolescentes do mundo contemporâneo enquanto sujeitos potencialmente imersos no universo tecnológico digital virtual” [3].

O jogo é uma atividade lúdica, e os jogos digitais envolvem a utilização de recursos audiovisuais nessa mecânica. Historicamente, os jogos sempre foram usados como aparato de facilitação da aprendizagem, visto que a ludicidade é um meio que aproxima o aprendiz do conhecimento. Isso vem sendo pesquisado no Brasil, com a exploração da interação com os games e a aprendizagem. Porém, fica patente que existe um preconceito em relação aos jogos, que são considerados pela mídia e pelos professores como uma fuga da realidade e uma porta para a alienação social, em detrimento de suas características lúdicas e cognitivas. Todavia, a entrada das mídias digitais e dos games no universo da geração dos nativos digitais é irreversível. O jogo proporciona à criança a capacidade de vivenciar regras e normas e aprender a lidar com elas em um ambiente favorável de prazer e felicidade, de uma perspectiva piagetiana de aprendizagem. Além disso, podem desenvolver de forma saudável a competição e

mesmo levar os jogadores a vivenciar conquistas e derrotas. De maneira geral, os jogos digitais potencializam as funções cognitivas da memória, organização, criatividade e imaginação.

Nesse sentido, os jogos digitais nos colocam diante da “cultura da simulação”, em que interagimos com diversos avatares e representações mediadas pelos computadores. Essa é uma lógica não linear que acaba por assustar os adultos que não pertencem a essa geração digital, como pais e professores. É um universo novo e que precisa ser explorado para facilitar e adequar os processos de aprendizagem. “Considerando que o processo de aprendizagem não advém da memorização, mas sobretudo da capacidade de manipular e conectar informações para torná-las conhecimento, os jogos digitais tendem a assumir essa categoria de métodos agradáveis de ensino” [3]. Os jogos digitais permitem gerar motivação, personalização, feedback imediato, prática e reforço, e colaboração.

Em 1997, o MEC estabeleceu nos Parâmetros Curriculares Nacionais a utilização de jogos no ensino de matemática e educação física. Entretanto, o que se vê ainda hoje no ambiente escolar é a total falta de adaptação às características e anseios do estudante, bem como a priorização de conteúdos pré-estabelecido e da figura central do professor no processo, em detrimento das características de cada estudante e das formas mais naturais e estimulantes de aprender. “Vale ressaltar também que, enquanto meio, o grande elemento diferenciador dos games é a perspectiva da interação, da influência do usuário no que transcorre dentro da estrutura narrativa de determinado game” [3].

Becker [13] propõe uma lista de 13 pontos relacionados à aprendizagem com games: coconcepção, personalização, identidade, manipulação e conhecimento distribuído, problemas bem estruturados, agradavelmente frustrante, ciclos de competências, informação dada “a pedido” e “mesmo na hora”, aquários, caixas de areia, competências como estratégias, pensamento sistemático e significado como imagem-ação.

O termo *narrativa transmidiática* tem sido usado hoje para explicar uma história que se desenrola por meio de diversas mídias. Jenkins [10] avança nessa conceituação, falando da convergência entre mídias e como cada uma contribui de maneira distinta para a compreensão do todo. “Na maioria das vezes, a história acontece em um livro que se complementa em um filme, um game, páginas de fãs na internet, websites além de gerar camisetas, chaveiros, bottons, enfim, uma gama de produtos ligadas a uma mesma história” [3].

A narrativa transmidiática apresenta as seguintes características: uma estrutura em que existe, de um lado, uma narrativa principal, com a história em uma lógica temporal com começo, meio e fim, e, de outro lado, uma narrativa complementar, que não obedece necessariamente à lógica temporal e propõe novos desafios ou resoluções da história central. Normalmente, essas narrativas complementares “são criadas em outras plataformas midiáticas contendo novas informações que enriquecem a narrativa principal mas não comprometem seu entendimento na ausência das narrativas complementares. Ao contrário, elas oferecem outras formas de acessar a mesma história, porém, com as especificidades de suportes midiáticos diferentes” [3].

Nessa perspectiva, é apresentado o jogo *Guardiões da Floresta*, que é a narrativa principal. O game é um jogo educativo voltado às disciplinas de geografia e matemática. Como narrativas complementares, os conteúdos podem ser apresentados em forma de HQ, blogs, vídeos, dentre outros, que podem ser desenvolvidos tanto por alunos quanto pelos educadores.

[4]

Título: *Narrativas míticas em jogo*: um estudo do game “Iracema Aventura” a partir da tradução intersemiótica

Autores: Aline R. A. Soares, Carmen L. C. Cavalcante e Raimundo B. L. Lima Jr.

Data: 2014

Trilha: Artes e Design

Link:

http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/full/A&D_Full_Narrativas%20míticas%20em%20jogo.pdf

Mídias (de quais para quais): livro para game

Narrativa mais mantida ou modificada: parcialmente modificada

Teorias de adaptação (como referencial teórico): tradução intersemiótica (Plaza), imersão (Murray) e natureza intersemiótica dos games (Santaella)

Observações gerais: Este artigo foca na adaptação e nos elementos modificados e sua intenção no game.

Resumo:

O texto explora a adaptação do livro *Iracema* de José de Alencar para um game. Começa explorando o papel da narrativa, que estabelece, segundo Benjamin [14], uma relação entre quem escreve e quem lê, avançando para o conceito de imersão proposto por Murray [15]. A imersão se dá no jogo quando o jogador experiencia a narrativa, interferindo diretamente nela e no chamado “círculo mágico do jogo”, proposto por Huizinga [16] como sendo o espaço físico ou imaginário do jogo que contém e permite o uso das regras. Nesse processo, o jogador se torna *interator*: personagem e história acontecem com ele ou através dele.

As narrativas dos games são associadas à história oral, que, segundo Gomes [17], é uma narrativa mais fluida. A padronização surge com a escrita, que traz um registro externo ao narrador. As plataformas digitais são um avanço nessa narrativa, chamada de tradução por Plaza [18], que a entende como uma releitura e uma recriação da narrativa original, unindo passado e futuro. Seria uma forma mais rica de leitura, pois acrescenta aspectos à narrativa.

O game *Iracema Aventura* acaba sendo uma tradução de *Iracema* de José de Alencar, pois agrega à narrativa as questões míticas do povo indígena do estado do Ceará. Nesse contexto, surgiu o interesse do Museu Virtual do Índio Cearense, que enxergou no game uma forma de disseminação da cultura indígena local.

Julio Heja [19] concebe o tradutor como um traidor, já que, ao traduzir, interfere na narrativa, recriando-a. Plaza, porém, a entende como sendo uma tradução intersemiótica, “como prática crítico-criativa, como metacriação, como ação sobre estruturas e eventos, como diálogo de signos, como um outro nas diferenças, como síntese e reescritura da história” [19].

Assim, o olhar sobre o game é o da tradução intersemiótica, não buscando estabelecer uma comparação direta entre obra e game, mas sim um processo de recriação.

Na narrativa heroica, Gilbert Durand [20] identifica dois tipos de heróis: o solar, que desafia o destino e sai para a aventura, e o lunar, que sofre as ações do destino e entrega-se em sacrifício. No livro de Alencar, a personagem Iracema é uma heroína lunar, que, sendo uma sacerdotisa, sofre por sua condição e seu destino. Já no game, a personagem se torna solar, pois é a protagonista das ações do jogo e, nesse ponto, existe uma recriação da obra original, ou seja, uma tradução para uma nova linguagem. É o que Santaella [21] chama de “natureza intersemiótica dos games”, já que “consiste na propriedade de aproveitar-se de linguagens e tecnologias de outros meios e traduzi-las – recriarem-nas de modo a tornarem-se partes de seu próprio meio. A autora entende que este processo é consequência do caráter híbrido do game” [4].

Sendo o game uma narrativa tradutora, apropria-se então da narrativa e, ao recriá-la, dá a ela novas propriedades, como a própria interatividade, que aumenta o grau de imersão do jogador. “Temos, assim, uma tradução que altera e ressignifica a experiência que a narrativa oferece, de forma tão intensa que não podemos mais nos referir a um ouvinte ou espectador porque estes termos não abarcam a experiência de jogar um game de narrativa” [4]. No caso do jogo *Iracema Aventura*, o objetivo do game designer, segundo

ele próprio, foi o de fazer as pessoas navegarem dentro da narrativa do romance.

Plaza [18] propôs uma tipologia das traduções intersemióticas a título de orientar as diferenças entre elas. A tradução do game *Iracema Aventura* pode ser classificada como indicial, “porque faz recortes, modificações e deslocamentos na obra literária ao transpô-la para o game” [4]. O texto segue apontando as características que classificam a tradução como indicial, focando tanto em elementos históricos quanto visuais da adaptação.

[5]

Título: *A criação de produtos transmídia e de licenciamento do jogo The Rotfather* — uma estratégia mercadológica orientada às demais indústrias criativas

Autora: Mônica Stein

Data: 2015

Trilha: Artes e Design

Link:

<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147583.pdf>

Mídias (de quais para quais): jogo digital para jogo de tabuleiro, jogo digital para acessórios, filme passa acessórios, livro para série de TV, jogo digital para *action figure*, jogo digital para livro ilustrado, jogo digital para *audiobook*, jogo digital para livro, jogo digital para série animada, jogo digital para quadrinhos, jogo digital para cinema

Narrativa mais mantida ou modificada: são complementos da trilogia de games original, que podem ser consumidos independentes uns dos outros

Teorias de adaptação (como referencial teórico): transformação de franquias comerciais em produtos culturais (Massarolo e Alvarenga) e franquia midiática (Jenkins / Johnson)

Observações gerais: é o único *paper* que aborda a questão do transmídia de uma produção pensada para esse fim.

Resumo:

O texto trata da extensão transmídia e licenciamento de produtos, que partem em sua maioria de narrativas complexas que permitem e agregam inúmeras indústrias criativas em seu processo. Estar nessa situação, porém, significa também dizer que existirá uma pressão mercadológica muito maior, que pode acarretar em prazos mais curtos de produção e, consequentemente, menor qualidade dos produtos finais. Segundo Massarolo e Alvarenga [22], a transformação de franquias comerciais em produtos culturais é recente e se apresenta como um bom campo de estudo, sendo quase uma rede social de longo alcance que gera demandas de novos produtos. Eles salientam ainda que as franquias formam uma rede interligada de narrativas e que seus desdobramentos geram “uma rede de conteúdos, produção e consumo que tem como efeito o aumento do consumo de mídia, a unificação das práticas discursivas e a descentralização do controle proprietário da marca cultural” [22].

O texto apresenta as 14 indústrias criativas propostas pela FIRJAN [23] [24] e que podem representar as extensões de uma franquia transmidiática.

Como forma de análise, o artigo faz o estudo de caso do sistema *The Rotfather*, que tem como peça central um jogo 2D para computador e console criado pelo grupo de Pesquisa da Universidade Federal de Santa Catarina.

Na parte do levantamento teórico da pesquisa, o grupo analisou diversas franquias transmidiáticas, como *Harry Potter* e *Assassins Creed*, pautando-se nas definições de Jenkins [11] e Johnson [25] para definir franquia midiática como uma propriedade intelectual que se estende por diversos espaços de mídia de forma independente, sem que um precise ser consumido para que se compreenda necessariamente o outro.

A história central do sistema aborda o universo narrativo de um rato anti-herói, ambientado no universo da máfia nova iorquina da

década de 1940 em estilo *noir*. O game central foi concebido em três partes, para aumentar a longevidade do projeto. Foram escolhidos animais como protagonistas para, seguindo Burke e Copenhaver [26], criar uma distância intelectual e psicológica que permita explorar assuntos mais complexos, como política ou religião. Os produtos derivados do game central têm foco mercadológico próprio e foram criados conforme a demanda do público-alvo. Sendo assim, além do game 2D, foram criados uma websérie de 13 episódios para cada volume da trilogia, um conjunto de cinco quadrinhos para cada volume da trilogia contando a história de cada personagem do jogo, três livros que contam a história da perspectiva do detetive policial que investiga o caso, um jogo de tabuleiro em conceito tridimensional, *action figure* e outros produtos licenciados.

O processo de criação do jogo permitiu, da perspectiva de Jenkins [11], “o desenvolvimento de diversos produtos transmídia que explorassem vieses diferentes da história, onde cada um deles pudesse se tornar independente, bem como capaz de somar ao todo” [5].

“O importante é pensar que, nesse sentido, tudo começa na criação estratégica, e que o foco e tamanho da mesma tem de refletir os aspectos relacionados ao que é importante em cada peça criada *versus* público-alvo. No caso dos games, por exemplo, de nada adianta uma arte com qualidades estéticas expressivas, se o gameplay é inadequado. No caso da dinâmica transmídia que queira independência para seus produtos, de nada ainda um contexto de narrativa problemática e mal concebida” [5].

[6]

Título: *Guerra do Paraguai*: estudo de adaptação para game

Autores: Victor Bosco Rodrigues da Silva, Guilherme Henrique Aires de Souza e Dilson César Devides

Data: 2016

Trilha: Artes e Design

Link:

<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157000.pdf>

Mídias (de quais para quais): livro para game

Narrativa mais mantida ou modificada: parcialmente mantida, porém, romantizada na figura de um personagem

Teorias de adaptação (como referencial teórico): teoria da adaptação (Linda Hutcheon)

Observações gerais: O artigo foca em explicar a narrativa do jogo e valorizar a escolha do fato histórico.

Resumo:

O texto discute a adaptação de livros para games. Começa afirmando que há muito preconceito em relação às adaptações, visto que, se existe um original, qual seria o motivo de consumir uma cópia alterada? Mas salienta que, muitas vezes, uma obra literária pode ter uma linguagem de difícil acesso. As adaptações, então, podem servir então para oferecer acesso a narrativas a outros públicos, como o infantil. Tais adaptações, que podem ser em outras mídias, facilitam o acesso e a aproximação com novos públicos. Linda Hutcheon [27] faz referência a uma teoria da adaptação, “destacando os diversos modos pelos quais ocorre a transcodificação de um texto quando é adaptado para o teatro, cinema, tevê, jogos digitais e afins, ou mesmo se o caminho for inverso, um jogo é adaptado para literatura, por exemplo” [6]. Dessa maneira, a adaptação seria também autoral, já que o adaptador deixa suas marcas no texto.

Jogos de grandes franquias pautam-se em fatos históricos, sobretudo jogos de guerra. A proposta é abordar o maior conflito armado da América Latina, a Guerra do Paraguai. Para tanto, o jogo foi inspirado em *Valiant Hearts* da Ubisoft, um jogo de guerra em estilo 2D focado em *puzzles*.

O texto narra o recorte histórico da Guerra do Paraguai e aponta cronologicamente os acontecimentos até o fim do conflito. O jogo

caminha em primeira pessoa, na figura de João, que se torna o personagem central. Também são apresentados outros personagens, inspirados em figuras históricas. O game teve como base de adaptação o livro *A Retirada de Laguna* de Taunay.

[7]

Título: *Adaptando “Macunaíma” para os games*: modelagem e prototipagem de jogos digitais para Ciências Sociais e Linguagens na Educação Básica

Autores: Janaina Leite de Azevedo e Antônio Francisco Magnoni

Data: 2016

Trilha: Artes e Design

Link:

<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157841.pdf>

Mídias (de quais para quais): livro para jogo (digital ou cardgame)

Narrativa mais mantida ou modificada: adaptação lúdica

Teorias de adaptação (como referencial teórico): games de narrativas interativas; nativos digitais e aprendizagem (Matar)

Observações gerais: Foca na aprendizagem e questões relacionadas.

Resumo:

O texto se propõe a estabelecer parâmetros para a criação seriada de games educativos focados em ciências sociais e linguagens do ensino básico brasileiro. Para tanto, faz a análise de um jogo digital baseado na adaptação de *Macunaíma* de Mario de Andrade.

A educação básica no Brasil não estaria preparada para lidar com o aluno nativo digital, que cresceu paralelamente às mudanças ocasionadas pela convergência digital e dos meios digitais. Os nativos digitais precisam de meios mais adequados a sua realidade de aprendizagem. “Neste sentido, o pensamento linear da escola tradicional não está em sintonia com o pensamento hipertextual e transmidiático dos nativos digitais” [7]. A informação nos meios digitais é fragmentada, acelerada e repleta de estímulos audiovisuais que têm efeito imersivo e, segundo Mattar [28], seriam necessárias novas práticas de ensino e aprendizagem que dessem conta deste novo cenário. Tudo isso aliado ao sucateamento da educação brasileira e do despreparo do corpo docente. O uso das chamadas novas tecnologias encontra ainda resistência dentro do ambiente escolar, pois são consideradas por muitos docentes prejudiciais ao processo de aprendizagem, ainda que façam parte da vida dos alunos nativos digitais.

Os jogos digitais, no entanto, estimulam a criatividade, o raciocínio lógico e a solução de problemas. Dessa maneira, os games educativos podem favorecer o desenvolvimento de conteúdos específicos, além de ser possível promover a interdisciplinaridade, a multidisciplinaridade e a transversalidade de conteúdos.

Existe a preocupação de que a adaptação de *Macunaíma* para uma game educacional interativo preserve a narrativa original e estimule sua leitura, além de propiciar a interpretação dos textos de forma prazerosa. Tal game poderá servir de parâmetro para outras adaptações literárias, focando nas exigências da LDB e nos cruzamentos de conteúdos históricos e literários.

Poucas são as experiências na adaptação de conteúdos de ciências sociais e linguagens para o universo dos jogos digitais, já que essa área tem vasta tradição escrita e analógica, diferente do que acontece com as ciências exatas, que já avançaram em relação à criação de conteúdos digitais. As experiências existentes carecem de aprofundamento em seus conteúdos, sendo apenas tangenciais quanto aos fatos, ou meramente focadas no divertimento em detrimento do conteúdo.

A proposta do trabalho é criar um modelo viável financeiramente e reproduzível de adaptação dos conteúdos aos jogos digitais. Para tanto, foi adotado o modelo das *Visual Novels*, com modelagem

estática e poucas animações, configurando-se em jogos de novelas ou historietas gráficas. O princípio desse processo é o livro-jogo, em que o leitor toma decisões que influenciarão no final da narrativa, de forma não linear. A proposta do modelo seria um avanço em relação aos livros-jogos, por ser um jogo digital, interativo e transmidiático. Assim como o livro-jogo, o jogo digital possibilitará, além da narrativa principal, percorrer outras possibilidades, mais ou menos aprofundadas da narrativa por outras óticas. Tal modelo exigirá que a equipe que o reproduzirá seja composta por profissionais com formação e conhecimentos específicos dos conteúdos trabalhados, além dos game designers, de forma a manter a fidelidade às narrativas originais.

O trabalho apresenta ainda as etapas de desenvolvimento do projeto, desde o levantamento teórico, passando pelo desenvolvimento do protótipo e finalizando com a viabilidade financeira do projeto. A parte final foi dedicada às questões transmidiáticas que o projeto poderia envolver. Como a ideia foi desenvolver produtos interativos que proporcionassem diferentes experiências interativas por meio de diferentes plataformas (digitais ou analógicas), o projeto é caracterizado como uma narrativa transmídia. Dessa maneira, também foram desenvolvidos um *card game*, um *board game* e um infográfico interativo.

[8]

Título: *Relações entre games e franquias transmídia*. Até onde o mercado interfere?

Autores: Mônica Stein

Data: 2016

Trilha: Indústria

Link:

<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/159702.pdf>

Mídias (de quais para quais): livro para cinema, livro para teatro, cartoon para game, games para filmes, games para quadrinhos, games para livros.

Narrativa mais mantida ou modificada: depende da franquia

Teorias de adaptação (como referencial teórico): mercado de franquias (Lieberman e Esgate), transmídia x crossmídia (Jenkins)

Observações gerais: Artigo focado na questão mercadológica, mostrando que os games hoje são pensados como produtos transmidiáticos que permitem a adaptação a outros meios, aumentando os ganhos da produtora.

Resumo:

O trabalho discute o mercado de franquias transmídia ou crossmídia, que estendem seus produtos para derivados (adaptados ou não) como livros, quadrinhos, filmes e animações, dentre outros. Independentemente do tamanho da empresa, desenvolver jogos que possam ser estendidos a outros meios depende do modelo de negócio das empresas. Muitas empresas não querem apenas viver do ganho com os jogos e, assim, estendem a franquia de seus produtos, mas isso já pode estar saturando alguns mercados. O termo “franquia de mídia” foi designado por Lieberman e Esgate [29] e define a estratégia de sinergia que possibilita que um produto de sucesso seja explorado em adaptações por outras mídias. Esse interesse inicial era apenas mercadológico, focado na lucratividade e não em como ocorria, se era apenas uma adaptação ou se adicionava algo ao universo da narrativa. Sendo assim, o entendimento hoje é que franquia crossmídia é apenas a adaptação do conteúdo para outras mídias, enquanto franquia transmídia tem o mesmo conteúdo central, mas trabalhando aspectos específicos em cada mídia. Jenkins [10] defende que produtos midiáticos devem ser independentes e que, em teoria, é possível consumir a mídia original sem necessariamente migrar para as demais mídias para compreender a narrativa. Dessa maneira, uma mesma franquia pode escolher ser ora transmídia, ora crossmídia, conforme a necessidade ou mercado.

No caso dos games, estes podem figurar como geradores da franquia ou serem uma variação midiática da narrativa. Na grande maioria dos casos em que o game é gerador, a franquia tende a ser transmídia, já que o *gameplay*, que é a experiência criada para o jogador durante o jogo, é normalmente a parte mais importante, em detrimento da narrativa, que pode até não existir, como em jogos como *Tetris* ou *Candy Crush*. “Os games estão sendo estendidos em franquias que buscam explorar de forma potencializada as extensões narrativas de determinados jogos para que possam, inclusive, ter determinados produtos viabilizando em sequências” [8]. *Assassins Creed* é um dos mais bem-sucedidos exemplos nessa área, criando conteúdos para quadrinhos, sequências de livros e filme. Mas essas adaptações respondem a demandas mercadológicas, e a viabilidade comercial das extensões tem que ser medida e parametrizada antes, incluindo a possível expansão do público-alvo com a adaptação, o que justificaria tais produções.

O mercado das produtoras conta com empresas de pequeno, médio e grande porte. Em sua maioria, são empresas pequenas chamadas *indies*, produtoras independentes dos grandes conglomerados do entretenimento. O Brasil é ainda um mercado insipiente e a maior parte de sua produção está voltada ao mercado externo.

Os grandes conglomerados de mídia podem ser classificados em verticais, que controlam seus produtos da criação à distribuição, ou horizontais, que são donos de outros no mesmo segmento. De maneira geral, quando se fala de jogos, os grandes conglomerados estão envolvidos seja na criação, seja na contratação de empresas que criam jogos ligados aos seus produtos. A pressão da indústria influencia diretamente os projetos, a aceleração de processos ou a pressão por prazos e orçamentos.

Nem sempre o alcance que uma produção pode ter é visto ou pensado em sua criação. O exemplo é o *Club Penguin*, criado para ser uma ilha que reunia jogadores e continha minigames, mas que ao ser comprado pela Disney foi expandido para livros, avatares, *action figures* e outros produtos licenciados, incluindo conteúdos, nos livros por exemplo, que desbloqueavam fases ou outros conteúdos nos jogos.

O universo adulto do século XXI tornou-se voltado ao entretenimento por meio do processo de infantilização promovido pelo marketing, que gera a sensação de felicidade naquilo que era prazeroso nos anos de infância, como jogos, filmes e quadrinhos, o que acaba explicando as diversas franquias transmídia que temos hoje, assim como suas extensões.

Fica claro no artigo que a indústria do entretenimento pode interferir diretamente no direcionamento das franquias midiáticas e crossmidiáticas, uma vez que tem como estratégia a infantilização do consumo e a promessa da eterna juventude por meio das extensões de seus conteúdos. Pensar esses aspectos não é uma exigência, mas uma possibilidade a ser explorada, caso o jogo tenha sucesso. Outro aspecto é que o *gameplay* é o fator mais importante e o que definirá o sucesso do game, tendo este uma narrativa ou não. Mas é a narrativa e seus ganchos que possibilitarão a expansão para outras mídias.

5 DISCUSSÃO

Em primeiro lugar, cabe notar que cinco dos sete trabalhos analisados foram apresentados na Trilha de Artes e Design, indicando que essa parece ser a trilha mais adequada no SBGames para a discussão de adaptações e questões relacionadas a transmídia.

Além disso, é importante também destacar que quatro dos sete trabalhos abordaram a adaptação de livros para games, o que parece ser uma tendência e até mesmo uma necessidade da área educacional, em que, como vimos, os alunos estão cada vez menos interessados na leitura, especialmente dos grandes clássicos. As

adaptações, como vimos, seriam tentativas de despertar o interesse pelas obras originais, incentivando os alunos à leitura.

Além de um desses quatro trabalhos sugerir extensões para o game — o caso da adaptação de *Macunaíma* [7], são também apresentados dois exemplos em que a extensão é um elemento importante do design. *RothFather* [5], apesar de não estar voltado para a educação, nasce já com o espírito transmídia, enquanto *Os Guardiões da Floresta* [3], voltado para a aprendizagem, concebe extensões desenvolvidas pelos próprios professores e/ou alunos.

A análise realizada apontou, nesse sentido, uma confusão conceitual sutil. Para Jenkins [11], histórias transmídia são, em seu sentido mais básico, histórias que são contadas em múltiplas mídias. Hoje, as histórias mais significativas tendem a fluir por múltiplas plataformas de mídia, mas com características próprias. Por exemplo, existem centenas de diferentes Pokémons, cada um com formas evolucionárias múltiplas e um conjunto complexo de características, mas não há um texto único com informações sobre essas várias espécies. Ao contrário, a criança reúne informações de várias mídias, de forma que cada uma saiba algo que seus amigos não sabem. Por consequência, a criança pode compartilhar sua expertise com as outras. A navegação transmídia significa justamente essa habilidade de seguir o fluxo das histórias e informações por múltiplas modalidades. [11]. Além disso, como vimos, a motivação das franquias transmídia é econômica.

Mas isso não ocorre na educação, muito menos nas adaptações analisadas (*O país das quimeras*, *Iracema*, *A retirada de Laguna* e *Macunaíma*). Esses e vários outros casos não têm demandas econômicas e não esperam que histórias sejam contadas aos poucos, aos pedaços, por múltiplas mídias. Ao contrário, há sempre nesses casos uma obra original, um clássico, que detém a primazia da narrativa e para a qual, no final das contas, os games procuram direcionar os alunos. Os games são utilizados, portanto, como estratégia pedagógica de conversão à leitura.

Nesse sentido, podemos dizer que os casos de adaptações voltadas à educação são muito mais exemplos de crossmídia (adaptações para outras mídias) do que de transmídia (em que os aspectos do conteúdo são trabalhados especificamente em cada mídia). Se esse pode ser considerado o caso de *RothFather* e de *Os Guardiões da Floresta* (apesar de este último não ter motivações econômicas), não é o dos quatro textos adaptados mencionados, nem de muitos outros que têm gerado games. A confusão conceitual, portanto, se dá entre adaptações crossmídia e transmídia.

Mas há ainda mais uma camada semântica que contribui para a confusão. A remediação é um processo em que uma mídia passa a incorporar ou imitar elementos de outras mídias. Não envolve necessariamente adaptação, nem está necessariamente inserida no universo das franquias transmídia. Portanto, assim como seria inadequado tratar adaptações de clássicos da literatura para games utilizando a teoria das franquias transmídia de Jenkins, seria também inadequado pensar em adaptação quando se está na verdade trabalhando com exemplos de remediação.

Essa confusão se configura na prática claramente quando observamos os resultados da revisão de literatura de Kastensmidt [1] nos *Proceedings* do SBGames de 2012 e 2013, que, além de não explicitar a metodologia das buscas e os critérios de inclusão e exclusão utilizados, supostamente buscando artigos sobre adaptação, encontra quatro artigos [30][31][32][33] que efetivamente não tratam de adaptação (ou crossmídia), mas muito mais de transmídia ou remediação, além de alguns aspectos teóricos gerais. E — o que talvez seja o ponto mais grave e que sirva de prova para nossa argumentação —, deixa de fora um artigo [2] que explora diretamente a adaptação de um conto de Machado de Assis para um game, assim como outro artigo que aborda essas questões de maneira geral [3].

6 CONCLUSÃO

Este artigo não identificou crescimento na produção de estudos sobre adaptações de/para games, refutando assim sua hipótese inicial. Ao contrário, temos de continuar a concordar com Kastensmidt [1] que as adaptações de jogos digitais continuam não recebendo a atenção acadêmica necessária; pesquisas sobre adaptações de/para jogos continuam sendo um campo promissor de trabalho, justamente pela diferença entre os casos concretos e o interesse da academia em estudá-los.

Este artigo demonstrou também que é essencial distinguir os conceitos de adaptações crossmídia e transmídia, assim como os conceitos de adaptação, transmídia e remediação. As influências entre jogos digitais e outras mídias, os estudos de jogos digitais nas narrativas transmidiáticas e mesmo o poder remediador da Internet em relação a várias mídias são campos de pesquisa bastante interessantes, mas, mesmo sem fronteiras tão nítidas, é necessário reconhecer que há um campo próprio (e nobre), o das adaptações de/para games, que interessa inclusive diretamente à educação.

Esperamos assim que este artigo auxilie pesquisadores a focarem melhor suas pesquisas nessas áreas, com as distinções conceituais apontadas.

REFERÊNCIAS

- [1] C. Kastensmidt. Apontamentos para o estudo de adaptações de jogos digitais. *Translatio*, v. 6, n. 13, p. 89–101, 2013. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/translatio/article/view/44673>>. Acesso em 15/04/2017.
- [2] C. H. Amaral et al. Quimerica: introduzindo clássicos da literatura brasileira por meio de aprendizagem tangencial. *Proceedings of SBGames 2013*, SBC. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/51-dt-paper.pdf>>. Acesso em 22/06/2017.
- [3] L. Alves et al. Games e narrativas transmidiáticas: uma possível relação pedagógica. *Proceedings of SBGames 2013*, SBC. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-29_full.pdf>. Acesso em 22/06/2017.
- [4] A. R. A. Soares, C. L. C. Cavalcante, and R. B. L. Lima Jr. Narrativas míticas em jogo: um estudo do game “Iracema Aventura” a partir da tradução intersemiótica. *Proceedings of SBGames 2014*, SBC. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/full/A&D_Full_Narrativas%20miticas%20em%20jogo.pdf>. Acesso em 22/06/2017.
- [5] M. Stein. A criação de produtos transmídia e de licenciamento do jogo The Rothfather - uma estratégia mercadológica orientada as demais. *Proceedings of SBGames 2015*, SBC. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147583.pdf>>. Acesso em 22/06/2017.
- [6] V. B. R. Silva, G. H. A. Souza, and D. C. Devides. Guerra do Paraguai: estudo de adaptação para game. *Proceedings of SBGames 2016*, SBC. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157000.pdf>>. Acesso em 22/06/2017.
- [7] J. L. Azevedo and A. F. Magnoni. Adaptando “Macunaíma” para os games: modelagem e prototipagem de jogos digitais para Ciências Sociais e Linguagens na Educação Básica. *Proceedings of SBGames 2016*, SBC. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157841.pdf>>. Acesso em 22/06/2017.
- [8] M. Stein. Relações entre games e franquias transmídia. Até onde o mercado interfere?. *Proceedings of SBGames 2016*, SBC. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/159702.pdf>>. Acesso em 22/06/2017.

- [9] J. D. Bolter and R. Grusin. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- [10] H. Jenkins. *Cultura da convergência*. Trad. Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- [11] H. Jenkins et al. *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. Cambridge: MIT Press, 2009.
- [12] J. Portnow. The Power of Tangential Learning. *Edge Online*, Set, 2008. Disponível em: <<http://www.edge-online.com/features/powertangential-learning/>>. Acesso em 27/06/2017.
- [13] F. Becker. *A origem do conhecimento e a aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- [14] W. Benjamin. O narrador. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- [15] J. H. Murray. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP, 2003.
- [16] J. Huizinga. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- [17] R. Gomes. Narratologia & Ludologia: um novo round. In: *VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*, 2009. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf>. Acesso em 22/06/2017.
- [18] J. Plaza. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- [19] J. Jeha. Veja o livro e leia o filme: a tradução intersemiótica. Revista Todas as letras n. 6, p. 123, 2004. Disponível em: <<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tl/article/download/989/717>>. Acesso em 26/06/2017.
- [20] G. Durand. *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- [21] L. A. Santaella. *A relevância dos games*. São Carlos: UFSCAR, 2009. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2252>>. Acesso em 25/06/2017.
- [22] J. C. Massarolo and M. V. T. Alvarenga. Franquia Transmídia: O Futuro da Economia Audiovisual nas Mídias Sociais. *Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Intercom – Sociedade Brasileira De Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. Caxias Do Sul, RS, 2010, Intercom, 1 – 16, 2010. Acesso em 25/06/2017.
- [23] Firjan. Indústria Criativa. *Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil*. Sistema FIRJAN – Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Firjan, 2012.
- [24] Firjan. *A Cadeia da Indústria Criativa no Brasil*. Sistema FIRJAN – Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Firjan, 2008.
- [25] D. Johnson. *Franchising Media Worlds: Content Networks and the Collaborative Production of Culture*. University of Wisconsin-Madison, 2009.
- [26] B. C. L. Burke and J. G. Copenhaver. Animals as People in Children's Literature. In: *Language Arts*, v. 81, n. 3, 2004.
- [27] L. Hutcheon. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.
- [28] J. Mattar. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- [29] A. Lieberman and P. Esgate. *The Entertainment Marketing Revolution: Bringing the Moguls, the Media, and the Magic to the World*, Financial Times Prentice Hall, New Jersey, 2002.
- [30] L. Brandão. Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos. *Anais do XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. Brasília: SBGames, 2012.
- [31] M. S. Piccini. O papel do jogador na construção de sentido em narrativas de jogos digitais: o jogo como forma de expressão do jogador. *Anais do XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. Brasília: SBGames, 2012.
- [32] L. R. G. Brandão. A linguagem cinematográfica no meio eletrolúdico. *Digital Proceedings of SBGames*, 2013.
- [33] P. N. Mustaro et al. Análise Fílmica sobre a Representação de Jogos Eletrônicos no Cinema: um estudo a partir da Narratologia e Mitologia. *Digital Proceedings of SBGames*, 2013.
- [34] C. Ololi. "A guide to conducting a standalone systematic literature review." *Communications of the Association for Information Systems* 37.1 (2015): 43. Disponível em: <http://aisel.aisnet.org/cais/vol37/iss1/43/>. Acesso em 27/06/2017.