

Game-Adaptação Literária: uma proposta de categoria de análise

Literary Video Game Adaptation: a proposal for a category of analysis

Pedro de Souza Melo¹

¹Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) – Recife, PE – Brasil
pedro.smelo2@ufpe.br

Abstract. Introduction: Although studies on the relationship between digital games and other media and their presence in the web of transmedia relationships are abundant, there is a need for more discussion about the literary field as a creative, artistic and inspirational source for game design. The aim of this paper is to contribute to academic studies on procedures for analyzing a digital game with a literary work as its source text. **Objective:** Considering this, we propose the category of analysis “literary video game adaptation” to refer to video games created from literary works and which promote dialogues with the adapted in their systems according to the intentionality and creative expression of the adapters. **Methodology or Steps:** The definition of the proposed category is based on a literature review of studies by authors such as Linda Hutcheon (2013) and Katie Salen and Eric Zimmerman (2012) in order to characterize the perspective from which we understand the concepts “game” and “adaptation” and how they can be crossed to constitute the literary video game adaptation. **Expected Results:** By proposing and defining this category of analysis, we hope to stimulate discussions that contribute to elucidating the experience of playing a literary video game adaptation and its relationship with the adapted text.

Keywords: Adaptation, Game studies, Literary video game adaptation, Video games, Literature and video games.

Resumo. Introdução: Ainda que os estudos acerca das relações dos jogos digitais com outras mídias e sua presença na teia de relações transmídia sejam abundantes, há uma demanda de mais discussões acerca do campo literário como fonte criativa, artística e inspiradora do game design. Assim, o presente trabalho tem como objetivo contribuir com estudos acadêmicos em torno de procedimentos de análise de um jogo digital que tenha uma obra literária como texto-fonte. **Objetivo:** Diante disso, propomos a categoria de análise “game-adaptação literária” para referenciar jogos digitais criados a partir de obras literárias e que promovem diálogos com o adaptado em seus sistemas de acordo com a intencionalidade e a expressão criativa dos adaptadores. **Metodologia ou Etapas:** A categoria proposta é definida a partir da revisão bibliográfica de estudos de autores como Linda Hutcheon (2013) e Katie Salen e Eric Zimmerman (2012) de modo a caracterizar a perspectiva por qual compreendemos os conceitos “game” e “adaptação” e como eles podem ser cruzados para constituir a game-adaptação literária. **Resultados Esperados:**

Ao propor e definir essa categoria de análise, espera-se estimular discussões que contribuam para a elucidação da experiência de jogar uma game-adaptação literária e sua relação com o texto adaptado.

Palavras-chave: Adaptação, Game-adaptação literária, Game studies, Jogos digitais, Literatura e games.

1. Introdução

Quando falamos da adaptação de uma obra literária para um jogo digital, estamos falando de um conjunto de processos de trocas entre dois campos com recursos e contextos estéticos, expressivos e narrativos próprios que simultaneamente se atravessam e se diferenciam. Como resultado, a *game-adaptação* nasce como uma obra com potencial para promover modos distintos de experienciar a narrativa e o texto literário. Utilizando termos próprios dos estudos de Linda Hutcheon (2013), a *game-adaptação* define a passagem do contar para o interagir, mas um interagir que convive com o mostrar, o ouvir, o performar e uma variedade de outras ações fundamentais.

No entanto, há demanda para análises acadêmicas mais expressivas sobre as especificidades das adaptações de obras literárias para os games. Em levantamento realizado sobre estudos envolvendo esse tema dentro do contexto brasileiro, Missila Cardozo e João Mattar (2017) constataram que existe um interesse em compreender academicamente a relação entre literatura e jogos digitais, especialmente em uma perspectiva educacional. No entanto, os autores apontam para uma escassez de investigações acerca dos *games* pela perspectiva das adaptações. A mesma situação é verificada no contexto acadêmico internacional por Dawn Stobbart (2018) ao constatar que esse é um campo carente de estudos aprofundados que reconheçam o valor do jogo como mídia adaptadora e suas particularidades.

De maneira geral, as pesquisas no campo concentram-se principalmente em estudos de caso, voltadas a objetos específicos e pontuais, com destaque para *game-adaptações literárias* de grande projeção midiática, como *American McGee's Alice* (Rogue Entertainment, 2000) e sua sequência, *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011), *Dante's Inferno* (Visceral Games, 2010) e a franquia *The Witcher* (CD Projekt Red, 2007-)¹. Contudo, ainda que haja certa abundância destas perspectivas de estudo, trabalhos que objetivem abordar o tema adaptação de literatura para *games* de modo amplo, sem centrar-se em estudos de produções específicas, não apresentam a mesma recorrência. Wolf (2001), como detalhamos adiante, propõe a adaptação como um gênero de jogo. Flanagan (2017) propõe quatro principais vertentes para o estudo de adaptação em *games*: a análise textual de mundos virtuais, *ports*, localização e tradução, e *mods*. Souza (2023) oferece uma visão panorâmica sobre os modos que *games* relacionam-se com práticas de adaptação. A pesquisa de Sanders (2022), por sua vez, aproxima-se da compreensão da adaptação de obras literárias para jogos como uma categoria de análise, mas diferencia-se por buscar englobar qualquer tipo de jogo.

Portanto, longe de ser um território inexplorado pelos estudos acadêmicos, trata-se de um tema de interesse de pesquisadores empenhados na compreensão das relações

¹ A efeito de exemplificação, podemos citar as pesquisas desenvolvidas por Santiago (2020), Terres (2023), Alves e Pessoa (2011), Pettini (2018), Heritage (2022) e Loures (2018), entre outras.

construídas entre jogos digitais e literatura. Por consequência, a proposição de uma categoria de análise que abarque *games* que adaptam literatura possui potencial para contribuir para o fortalecimento de estudos nesse campo e para o progressivo desenvolvimento de procedimentos metodológicos.

2. Definindo *game-adaptação literária*

Como a composição por justaposição daria a entender, a *game-adaptação* refere-se a jogos, especificamente digitais, criados a partir de um processo de recriação, reescrita, derivação ou, simplesmente, adaptação de uma outra obra de outra mídia, como cinema ou, caso em que focamos, literatura. A utilização do anglicismo *game*, e não simplesmente jogo, como a palavra seria comumente traduzida em português, é justificada por restringirmos nosso escopo aos jogos digitais ou videogames, excluindo adaptações feitas para jogos analógicos. Ainda que “jogo” seja um termo guarda-chuva que possa abrigar tanto o xadrez quanto algo jogado na tela do computador, por exemplo, a materialidade digital possui particularidades que proporcionam uma experiência estética nitidamente distinta do ato de jogar em outros ambientes, levando ao questionamento do vínculo existente entre jogos tradicionais e jogos digitais.

A opção pelo termo *game* também revela uma mudança de foco onde o ato de jogar perderia sua centralidade nessa linguagem, um aspecto em questionamento [Tavinor 2009] em um contexto de crescente criação de obras de natureza intermidiática, como *visual novels* e experiências por vezes interpretadas como “filmes interativos” em produções como *Life is Strange* (DON’T NOD, 2015) e *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), mas que permanecem sendo categorizadas como *games* [Rough 2018]. Com isso, distingue-se também a obra *game* do *play*, termo que pode ser traduzido como o brincar, o jogar ou mesmo como a interação lúdica que existe em jogos digitais, analógicos, brincadeiras e até mesmo como um elemento essencial do existir humano [Huizinga 2000] [Salen e Zimmerman 2012] [Fink 2016]. Portanto, pensar na *game-adaptação literária* não seria apenas compreender como o lúdico se faz presente no texto adaptado e como ele pode ser um prisma de análise de uma adaptação, mas também como um jogo digital, que tem o lúdico como uma de suas dimensões, é construído e experienciado sendo uma adaptação de uma obra literária. Argumenta-se, portanto, que o *game* existe hoje não mais como uma extensão do jogar em ambientes digitais, mas sim como uma linguagem particular que tem construído convenções e estratégias estéticas próprias.

Por consequência, isso implica também a necessidade de definirmos o que seria um *game* nesta categoria de análise. São proveitosas para nossa concepção de *game-adaptação* as abordagens de Salen e Zimmerman (2012, p. 71) de jogos enquanto sistemas, definidas como “um conjunto de peças que se inter-relacionam para formar um todo complexo”. A perspectiva sistêmica dos jogos também pode adotar escopos variáveis a depender de como o sistema é enquadrado: existe um sistema formal constituído pelas regras do jogo, assim como um sistema experimental formado pelo engajamento dos jogadores com as regras e um sistema cultural que contextualiza e produz sentidos sobre os componentes do jogo. Com isso, ao ser definido como um

sistema, um jogo é, na verdade, composto por uma concatenação de sistemas hierarquizados e cuja articulação compõe a experiência do jogar.

É nessa concepção que poderíamos entender em que medida uma *game-adaptação* seria diferente de *games* que fazem referências ou alusões a obras de outras mídias. Enquanto, no segundo caso, a obra referenciada estaria presente principalmente no sistema cultural em que o jogo está inserido, a *game-adaptação* torna o adaptado mais presente nos demais níveis: o sistema formal do jogo é construído a partir da obra adaptada, o engajamento dos jogadores com as regras do jogo é mediado pelas expectativas e conhecimentos acerca da obra adaptada e, em um nível cultural, o adaptado participa do processo interpretativo do jogo.

A pesquisa de Hutcheon (2013, p. 29) oferece caminhos sólidos para definir a adaptação como um processo criativo de recriação ou reinterpretação. Essa é uma definição que diminui o foco da obra em si e destaca a ação do adaptador. Em outras palavras, a adaptação é também um ato, um processo criativo. Para que exista uma adaptação, é necessário que previamente um artista, de qualquer campo, engaje-se na ação de adaptar, um processo que exige estudo e releitura, uma recriação que tem em seu horizonte uma obra anterior como referência e ponto de partida, mas cujo ponto de chegada pode desviar, comentar, criticar ou assumir qualquer posicionamento a depender da intencionalidade do adaptador. Portanto, ancorando-se na discussão promovida pela estudiosa, afirmamos que a *game-adaptação* é composta por jogos que são trabalhos criativos, frutos da intencionalidade de um adaptador que pode se posicionar de diversas formas em relação ao adaptado, não estando preso a uma obrigatoriedade de suposta fidelidade. Por consequência, assim como o *game design* de uma *game-adaptação* envolve processos que podem não estar presentes em outros jogos, a experiência de jogá-la pode ser marcada pela presença do adaptado como referência na interpretação de tal *game*.

Em adição, destacamos que nossa categoria se distingue da classificação de adaptação como gênero de jogo proposta por Mark J. P. Wolf (2001). Em seu trabalho, o estudioso propõe uma numerosa classificação de games em gêneros baseando-se no tipo de interação realizada pelo jogador, evitando uma classificação focada em aspectos temáticos ou narrativos. Por maior que seja a relevância do trabalho do autor, há um desencontro com nossa concepção de adaptação. Entre as categorias por ele propostas, a nomeada como “adaptação” é definida de modo a envolver também atividades praticadas em outros contextos. Por essa perspectiva, games esportivos seriam adaptações por transporem sistemas, ambientes e mesmo atletas reais no processo de criação do jogo. Contudo, essa seria uma definição muito ampla para uma categoria de análise coesa. Concordamos que *games* de futebol, basquete, corrida e cartas possam ser concebidos a partir de processos adaptativos de atividades externas à linguagem *game*, mas suas experiências, propósitos e propostas diferem radicalmente de adaptações que partem de obras criativas de outras mídias. Ou seja, não temos a premissa de envolver nessa categoria de análise jogos que adaptam atividades. Nossa concepção de *game-adaptação* é direcionada a fontes textuais, sejam verbais, audiovisuais ou imagéticas.

Além disso, Wolf (2001, p. 118, tradução nossa)² rejeita “jogos que usam os mesmos personagens de obras existentes em outra mídia, mas não fazem nenhuma tentativa de seguir, mesmo que vagamente, os enredos ou imitar as atividades encontradas nessas obras”. Essa é uma visão que restringe o potencial criativo de uma adaptação ao concebê-la como um texto submisso ao adaptado. Portanto, é mais um desencontro com nossa concepção de *game-adaptação*, que nem se limita a envolver obras que reproduzem a sequência de eventos do adaptado e nem tem como propósito de análise a identificação de semelhanças. A diferença, na verdade, é também um agente de produção de interpretações.

Em conclusão, propomos a seguinte definição para a *game-adaptação literária*: jogos digitais criados a partir de obras literárias e que, por consequência, exercem um diálogo com seu texto-fonte a ser observado nos seus sistemas de regras, em sua interação lúdica e em seus intertextos culturais. A *game-adaptação literária* é um trabalho criativo que parte da visão de um adaptador, estando, portanto, livre da obrigaçāo da fidelidade, podendo expressar posicionamentos variados em relação ao adaptado a depender da intencionalidade do adaptador e ser interpretado e experienciado de maneiras distintas de acordo com a familiaridade do jogador com o texto fonte. Seu estudo contribui para a compreensão da relação entre jogos digitais com outras mídias e linguagens artísticas como um processo de trocas bilaterais em que *games* tanto constroem sentidos acerca de demais produções artísticas e culturais quanto incorporam essas produções em seus sistemas.

3. Considerações finais

Sendo fruto de uma pesquisa em andamento, ressalta-se que esta é uma categoria de análise sujeita a revisões, debates e reformulações. Ao propô-la, buscamos contribuir para o reconhecimento da *game-adaptação literária* como um agrupamento de jogos digitais dotados de certas especificidades que os atravessam enquanto processo, produto e recepção, tomando de empréstimo a concepção tríade de adaptação de Hutcheon (2013). Assim, o desenvolvimento e a experiência de uma *game-adaptação literária* distinguir-se-iam de demais jogos digitais pelo modo em que o texto adaptado participaria dos sistemas formais, experimentais e culturais [Salen e Zimmerman 2012] que abarcam o *game*, o que poderia demandar análises atentas às essas especificidades. Sendo este um tema de interesse acadêmico, conforme observado pela revisão de literatura, sugere-se uma crescente compreensão da importância dos estudos dos jogos digitais que partem de uma fonte literária. Com a possível aplicação desta categoria em trabalhos futuros, será avaliada sua capacidade de agregar objetos e procedimentos metodológicos em comum e de estimular discussões significativas acerca do tema.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

² No original: “*games which use the same characters as existing works in another medium but make no attempt to even loosely follow plots or imitate activities found in those works*”.

Referências

- Alves, L. e Pessoa, M. (2011). O Diabo em Dante's Inferno. In *X SBGAMES*, páginas 1-9. SBC. <https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/cult.html>.
- Cardozo, M. e Mattar, J. (2017). Adaptação transmídia de/para games: revisão de literatura. In *XVI SBGAMES*, páginas 749-756. SBC. <https://www.sbgames.org/sbgames2017/proceedings>.
- Fink, E. (2016), Play as Symbol of The World and other writings, Indiana University Press.
- Flanagan, K. M. (2017) “Videogame adaptation”, In: The Oxford Handbook of Adaptation Studies, páginas 1-18, Editado por Thomas Leitch, Oxford University Press, Estados Unidos.
- Heritage, F. (2022). Magical women: Representations of female characters in the Witcher video game series. In *Discourse, Context & Media*, páginas 1-9. Elsevier. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695822000502>.
- Huizinga, Johan. (2000), Homo Ludens, Perspectiva, 4^a edição.
- Hutcheon, L. (2013), Uma teoria da adaptação, Editora UFSC, 2^a edição.
- Loures, J. (2018). The Witcher: as polêmicas aventuras sexuais de um lobo branco. In *XVII SBGAMES*, páginas 1003-1006. SBC. <https://www.sbgames.org/sbgames2018/anais>.
- Pettini, S. (2017). Translating literature into playability: the case of Dante's Inferno. In *The Journal of Internationalization and Localization*, páginas 100-119. John Benjamins Publishing Company. <https://www.jble-platform.com/content/journals/10.1075/jial.00005.pet>.
- Rough, B. (2018) “Videogames as Neither Video nor Games: a negative ontology”, In: The Aesthetics of Videogames, páginas 24-41, Editado por Jon Robson e Grant Tavinor, Routledge, Estados Unidos e Inglaterra.
- Salen, K. e Zimmerman, E. (2012), Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1, Blucher.
- Sanders, J. (2022) “Play the Book Again”: towards a systems approach to game adaptation”, <https://surface.syr.edu/etd/1487>.
- Santiago, R. F. da C. (2020) “Entre livros e games: jogando com Alice no País das Maravilhas”, <http://ri.ufmt.br/handle/1/4092>.
- Souza, R. V. F. de. (2023) “Video Games: The Fictional Feedback Loop”, In: Translation, Adaptation and Digital Media, páginas 249-273, John Milton e Silvia Cobelo, Routledge Inglaterra e Estados Unidos.
- Stobart, D. (2018) “Adaptation and New Media: establishing the videogame as an adaptive medium”, In: The Routledge Companion to Adaptation, páginas 382-389, Organizado por Dennis Cutchins, Katja Krebs e Eckart Voigts, Routledge, Inglaterra.
- Tavinor, G. (2009). The Definition of Videogames Revisited. In *The Philosophy of Computer Games Conference*, páginas 1-11. Department of Philosophy, Classics,

History of Art and Ideas, University of Oslo.
<https://www.gamephilosophy.org/conference-manuscripts/>.

Terres, J. P. (2023) “A experiência da narrativa digital em videogames: Hollow Knight e Alice: Madness Returns”, <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/31219>.

Wolf, M. J. P. (2001) “Genre and the Video Game”, In: The Medium of the Video Game, páginas 382-389, Editado por Mark J. P. Wolf, University of Texas Press, Estados Unidos.