

## LITERATURA E JOGOS DIGITAIS, UMA PARCERIA DE SUCESSO

Unidade: Fatec Americana

Orientadora: Sílvia Ap. José e Silva - E-mail: silviajose18@gmail.com

Aluna Bolsista: Bruna Machado Gramola - E-mail: bruna\_agv@hotmail.com

Aluno voluntário: João Marcos Sanche Artero - E-mail: joao.artero@gmail.com

**Área do Conhecimento:** Informação e Comunicação

**Palavras-chave:** jogos; adaptação; *framework*; literatura; narrativa

Americana 2019

### INTRODUÇÃO

A indústria de *games* é responsável por gerar milhões de dólares em todo o mundo. No Brasil, em 2018, de acordo com Carlos F. Estrella em notícia veiculada no site UOL, o setor pretendia movimentar R\$550 bilhões. É possível ver esses números em alta inclusive em países com retração econômica, como o Brasil. Há muito, os jogos digitais tornaram-se um ramo em que há investimentos econômicos e desenvolvimento tecnológico. Além disso, cabe destacar que nas primeiras décadas, devido às limitações técnicas, as narrativas não eram prioridade nos jogos, entretanto, esta realidade se alterou com a evolução dos recursos e assim surgiam novas oportunidades de integração de narrativas, trilha sonora, animações, entre outras áreas e artes dentro dos jogos. (BEATRIZ et al, 2009). Partindo deste pressuposto de diversidade cultural e de artes presente nos jogos, neste projeto, pretende-se analisar o processo de adaptação de um texto narrativo da literatura canônica para um jogo digital.

### OBJETIVOS

A intenção aqui não é discutir a utilidade dos *games* ou seu emprego em sala de aula a fim de auxiliar em algum conteúdo didático, mas como os desenvolvedores de *games*, ao adaptar uma obra literária narrativa para os jogos digitais, fazem suas escolhas em relação ao que fica e ao que sai do texto fonte de modo que ainda seja possível relacionar o jogo com o texto adaptado. Há o interesse também de criar um *framework* capaz de abranger todas as faces de uma adaptação que poderá ser utilizado e observado por todos aqueles que quiserem efetuar uma adaptação midiática, não apenas entre obras literárias e jogos, mas também entre adaptações de outras mídias.

### METODOLOGIA

Para a realização dessa pesquisa, além de consultas a fontes bibliográficas, que abordam assuntos da narrativa e sua estrutura, dos jogos e suas origens, dos jogos digitais na atualidade, da literatura e sua importância na sociedade contemporânea, pretende-se analisar a transposição de um texto literário clássico para um *game*. Além das pesquisas, os alunos também leram a obra escolhida (*A Divina Comédia*, Dante ALIGHIERI – o livro *Inferno*) e jogaram o jogo (*Inferno de Dante*, produzido pela *Electronic Arts*), deste modo, as comparações e análises puderam ser feitas de maneira efetiva.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a realização da pesquisa para esse trabalho – a comparação entre o texto literário tradicional e o jogo digital, dois importantes esquemas foram desenvolvidos, o primeiro foi desenvolvido a partir desses estudos e está separado em seis pilares considerados, pelos autores de pesquisa, como aqueles que precisam ser observados ao se efetuar uma adaptação midiática e são explicados a seguir:

**1)Tipo de adaptação:** pilar baseado nos estudos de Andrews (1984), ele é utilizado de modo a posicionar uma obra de acordo com seu tipo de adaptação, seja ela do tipo empréstimo, que apenas faz referência a obra original ou utiliza alguns de seus elementos de prestígio; intersecção, que busca criar uma adaptação fiel e que corresponde a obra original como se fosse uma refração da mesma; ou fidelidade e transformação, que busca adaptar até mesmo a essência da obra original.

**Personagens:** trata da escolha dos personagens da adaptação e a abordagem dos mesmos, ou seja, se serão usados em sua essência como na obra original, se haverá apenas características que se assemelham com ele e quais serão elas, entre outros pontos envolvendo aqueles que, dentro de jogos e narrativas no geral, são os principais estopins dos fatos. (CANDIDO et al, 2001).

**Tempo Cronológico e Espaço Físico:** esse pilar lida com as escolhas de espaço e tempo da narrativa, assim como os personagens, esses elementos podem desde ter total semelhança aos da obra original ou serem apenas utilizados em parte, levando novamente em consideração as ideias de Andrews (1984).

**Fatos principais:** semelhante com dois pilares anteriores, os fatos principais também devem ser observados ao se adaptar uma obra, já que eles guiam a narrativa e, caso se diferenciem demais dos originais, podem levar a algo que se aproxima mais da criação de uma obra original. Mesmo assim, nada impede que diretores e roteiristas deixem suas crenças e interpretações influenciarem nas escolhas de fatos. (CURADO, 2007)

**Final:** um dos pontos mais críticos e discutidos ao se fazer uma adaptação midiática é a possibilidade de manter o final igual ao da obra original ou diferenciá-lo. O público é o ponto mais importante que deve ser considerado nesse ponto, já que Busato (2010) nos mostra que alterar demasiadamente um final pode acabar por não agradar os telespectadores, ou, no caso dos jogos, os jogadores.

**Tecnologia e Recursos:** por fim, o último pilar trata das limitações tecnológicas e de recursos disponíveis ao se fazer uma adaptação, levando em consideração que, dependendo da história a ser adaptada, mais recursos são necessários e, caso eles não estejam disponíveis, é possível que a adaptação não seja como esperada. Nesses casos, por exemplo, seria melhor escolher uma adaptação do tipo empréstimo descrita por Andrews (1984), desse modo, a liberdade de criação seria melhor e haveria mais possibilidades de contornar possíveis limitações.

O segundo esquema, resume e orienta o desenvolvedor no processo de adaptação de uma obra literária para um novo suporte. Como pode ser visto na figura 1:

Figura 1 - *Framework* proposto pelos autores.



Fonte: Elaborada pelo autor.

## CONCLUSÕES

Primeiramente, é possível destacar que, apesar de alguns acharem que adaptações não são tão valiosas quanto suas obras originais, elas se fazem muito importantes e com o mesmo valor daquelas que foram suas inspirações, pois, como vimos, uma adaptação não deixa de ser uma outra obra original. (CHUNG,

002) . Finalmente, apesar das dificuldades de encontrar material vinculado a jogos e a necessidade de adaptar muito do que é estudado em outras mídias, buscou-se criar um *framework* tácito e fácil de ser entendido e utilizado em qualquer adaptação para jogos. O objetivo inicial foi alcançado, tendo em vista que o *framework* aqui apresentado tentou contemplar todas as facetas de uma adaptação. Ademais, ainda há possibilidade para melhorias e para estudos mais específicos, sendo que muito teve que ser sumariado por tratar-se de assuntos extensos e o pouco espaço presente para discussões mais longas. Graças a isso, o assunto será levado para o futuro e os alunos pretendem continuar com as pesquisas e se aprofundar ainda mais no mundo das adaptações.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia**. Ebook – São Paulo, 2003. Disponível em: <http://www.salverainha.com.br/downloads/inferno.pdf>

ANDREWS, Dudley. **Concepts in Film Theory**. Oxford University Press, Nova Iorque, 1984.

BEATRIZ, Isa; MARTINS, Jodeilson; ALVES, Lynn. **A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos**. Rio de Janeiro: RJ, *VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*, 2009.

BUSATO, R. LITERATURA E ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA: duas leituras de **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. 2010. 74 p. Monografia (Biblioteconomia) — UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/120630/296811.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 19/05/2019.

CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Decio de Almeida; GOMES, Paulo Emílio Sales. **A Personagem de Ficção**. Digital Source, São Paulo, 2011.

CURADO, Maria Eugênia. Literatura e cinema: adaptação, tradução, diálogo, correspondência ou transformação? *Temporis[ação]*, Goiás, v. 1, n° 9, 2007.

ESTRELLA, Carlos Felipe, Indústria dos games vai movimentar R\$ 550 bilhões em 2018, prevê firma especializada – disponível em: <<https://adrenaline.uol.com.br/2018/01/22/53984/industria-dos-games-vai-movimentar-r-550bilhoes-em-2018-preve-firma-especializada/>>. Acesso em 15/11/2018.

## AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq, pelo auxílio financeiro com uma bolsa de Iniciação Científica dentro do Programa PIBIC/CNPq/CESU (Programa de Iniciação Científica e Tecnológica) do Centro Paula Souza e à Faculdade de Tecnologia de São Paulo – unidade Americana pela oportunidade da realização desta pesquisa.