



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO DE CULTURA E ARTE**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**LUCAS MAMEDE BARBALHO**

**NARRATIVAS LITERÁRIAS ADAPTADAS PARA JOGOS DIGITAIS:  
ANÁLISE DA OBRA *THE ABC MURDERS***

**FORTALEZA**

**2023**

LUCAS MAMEDE BARBALHO

NARRATIVAS LITERÁRIAS ADAPTADAS PARA JOGOS DIGITAIS:  
ANÁLISE DA OBRA *THE ABC MURDERS*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do curso de Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Fotografia e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

B182n Barbalho, Lucas Mamede.

Narrativas literárias adaptadas para jogos digitais : análise da obra The ABC Murders / Lucas Mamede Barbalho. – 2023.  
171 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2023.

Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

1. Narrativa. 2. Literatura. 3. Jogos digitais. 4. Adaptação. 5. Análise formal. I. Título.

CDD 302.23

---

LUCAS MAMEDE BARBALHO

OBRAS LITERÁRIAS ADAPTADAS PARA JOGOS DIGITAIS:  
ANÁLISE DA OBRA *THE ABC MURDERS*.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do curso de Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Fotografia e Audiovisual.

Aprovada em: 29/05/2023.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profa. Dra. Georgia da Cruz Pereira  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profa. Dra. Gabriela Frota Reinaldo  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, ao meu orientador, professor Ricardo Jorge, por ter acreditado no potencial do meu projeto, e ter encarado este desafio junto a mim ao me aceitar como orientando. Espero que as dificuldades tenham, para ele, valido a pena ao final tanto quanto valeram para mim. Agradeço, também, às professoras Gabriela Reinaldo e Georgia Cruz, pelas contribuições durante a qualificação e por aceitarem o convite para dar continuidade a este trabalho participando também da banca de defesa. Para mim e para vocês, desejo que este não seja o último, mas apenas mais um momento de compartilhamento de experiências e aprendizados. Que venham outros!

Agradeço a toda a minha família através dos meus pais, Alexandre e Maria Amélia, que são meus pilares de apoio incondicional e fontes de inspiração para me tornar uma pessoa que corre atrás das próprias conquistas, por me proporcionarem um lar privilegiado de carinho e bondade, e por abrir meus olhos para valores que hoje tanto estimo. Destaco e estendo também este agradecimento para a minha irmã, Carolina, pelos mesmos motivos apontados. Amo vocês. Grato também às avós Mazé e Marta, e aos avôs Barbalho e Paulo.

Agradeço à minha companheira Sara, por estar comigo, ao meu lado, fazendo todas essas etapas fazerem sentido em busca de um futuro melhor para que possamos compartilhar juntos. Que esta seja uma das várias e muitas vitórias que iremos conquistar em união e confiança mútua. Te amo.

Agradeço aos meus amigos e amigas, que acreditam em mim, me dão forças e renovam minha energia para vencer os obstáculos, citando especialmente a Anna, que é parte desta e de outras conquistas, me acompanhando em vários âmbitos da minha vida, há um bom tempo.

Agradeço às professoras e professores que contribuíram para a minha formação, desde criança até hoje, em especial, neste momento, ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, destacando a Beatriz Furtado, professora, amiga e família. Aproveito o mesmo parágrafo para agradecer à minha querida Universidade Federal do Ceará, palco de tantas vivências e experiências, dores e sabores, que tanto moldaram a pessoa que sou hoje.

Agradeço ao Mestre, com carinho, pelas oportunidades que me são dadas, e por tantos ensinamentos de fé e paz, e também à nossa morada, tão maltratada pela ganância dos homens, com votos de esperança por dias melhores.

## RESUMO

A presente dissertação se insere no campo da Comunicação, tendo como foco o tema da adaptação, especificado pelo assunto de obras literárias transpostas para jogos digitais. O trabalho procura auxiliar na compreensão de como este tipo de adaptação é feita, propondo um método comparativo de análise formal para o processo, que passa antes por duas outras etapas de análise: a apresentação do jogo para o público, de onde podem-se extrair hipóteses de intenção dos desenvolvedores da adaptação, e a análise formal de cada mídia, o livro origem e o jogo originado. Para tanto e inicialmente, é apresentada uma pesquisa no formato de estado da arte, focada em âmbito nacional e com recorte nos últimos 8 anos dentro de veículos acadêmicos da comunicação e gerais, fazendo um levantamento de outros trabalhos que tenham sinergia com este, acabando por verificar um pouca quantia de artigos, teses ou dissertações, validando ainda mais a necessidade da presente pesquisa. Um recorte teórico será, na sequência, apresentado ao leitor para que o mesmo fique a par dos termos, conceitos e teorias que envolvem a temática, nivelando-o para a melhor compreensão do método apresentado na sequência, de acordo com o que foi dito anteriormente, sendo introduzido após uma breve contextualização do cenário de possibilidades da adaptação em jogos digitais. Por fim, o método é aplicado ao *corpus* definido no título da dissertação: a obra *Os Crimes ABC*, de Agatha Christie, e sua adaptação em formato de jogo, *Agatha Christie The ABC Murders*. A partir desta aplicação, hipóteses e percepções são levantadas a respeito tanto das duas obras como do processo de adaptação, com suas escolhas, estratégias, e definições, mostrando por fim a utilidade do método para o estudo focado nestas mídias.

**Palavras-chave:** narrativa; literatura ; jogos digitais; adaptação; análise formal.

## ABSTRACT

This dissertation is fit within the field of Communication, focusing on the theme of adaptation, specified by the subject of literary works transposed into digital games. The work seeks to help in understanding how this type of adaptation is made, proposing a comparative method of formal analysis for the process, which first goes through two other stages of analysis: the presentation of the game to the public, from which can be extracted hypotheses of intention of the developers of the adaptation, and the formal analysis of each medium, the source book and the originated game. To this end, and initially, a state-of-the-art research is presented, focused on a national level and with a focus on the last 8 years within academic communication and general vehicles, making a survey of other works that have synergy with this one, ending up with check a small amount of articles, theses or dissertations, further validating the need for this research. A theoretical outline will then be presented to the reader so that it is aware of the terms, concepts and theories that involve the theme, leveling it for a better understanding of the method presented in the sequence, according to what was said earlier, being introduced after a brief contextualization of the scenario of adaptation possibilities in digital games. Finally, the method is applied to the corpus defined in the title of the dissertation: the work *The ABC Murders*, by Agatha Christie, and its adaptation in game format, *Agatha Christie The ABC Murders*. From this application, hypotheses and perceptions are raised regarding both the two works and the adaptation process, with their choices, strategies, and definitions, finally showing the usefulness of the method for the study focused on these media.

**Keywords:** narrative; literature; digital games; adaptation; formal analysis.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Montagem: Duas adaptações do livro O Hobbit.....	17
Figura 2 – Capturas de tela do jogo Agatha Christie - The ABC Murders.....	21
Figura 3 – Impressão, Nascer do Sol. Claude Monet, 1872.....	45
Figura 4 – Ilustração de personagens recorrentes no jogo The Witcher 3: Wild Hunt.....	54
Figura 5 – Cena do jogo Shadow of Mordor.....	55
Figura 6 – Montagem: Capas dos jogos Guardians of Middle-Earth e The Hobbit.....	56
Figura 7 – Capa e contracapa do jogo The Hobbit.....	62
Figura 8 – Capa e contracapa do jogo Shadow of Mordor.....	62
Diagrama 1 – Espectro de diferentes níveis de adaptação.....	64
Diagrama 2 – reprodução de esquema quinário.....	67
Figura 9 – “Cabeçalho” do jogo na sua página da Steam.....	98
Figura 10 – Recortes da capa do jogo Agatha Christie The ABC Murders, parte frontal.....	100
Figura 11 – Recortes da capa do jogo Agatha Christie The ABC Murders, parte de trás.....	101
Figura 12 - Capas de livros da Agatha Christie com sua assinatura, em destaque logo abaixo.....	102
Figura 13 – Whitehaven Mansions no jogo.....	117
Figura 14 – Whitehaven Mansions no seriado da ITV.....	118
Figura 15 – Fotografias com o destino dos envolvidos nos assassinatos.....	124
Figura 16 – Exemplo de objetivos de cena. Captura própria.....	125
Figura 17 – Pontos de ego.....	127
Figura 18 - Ruas de Andover.....	128
Figura 19 –Tabacaria e quarto de Alice Ascher.....	128
Figura 20 – Apartamento de Hercule Poirot por dois diferentes ângulos.....	129
Figura 21 – Área externa de Whitehaven Mansions.....	129
Figura 22 – Área externa da Scotland Yard.....	130
Figura 23 – Escritório do Inspetor-chefe Japp.....	130
Figura 24 – Local do crime e Bexhill.....	131
Figura 25 – Ginger Cat Restaurant.....	131



Figura 26 – Casa de Betty Barnard em dois ângulos.....	131
Figura 27 – Quarto de Betty Barnard.....	132
Figura 28 – Local do crime próximo à Mansão Clarke.....	132
Figura 29 – Fachada da Mansão Clarke.....	133
Figura 30 – Jardins da Mansão Clarke.....	133
Figura 31 – Sala de estar da Mansão Clarke.....	133
Figura 32 – Sala de recepção da Mansão Clarke.....	134
Figura 33 – Quarto de Lady Clarke.....	134
Figura 34 – Escritório de Franklin Clarke.....	134
Figura 35 – Fachada da estalagem Marbury.....	135
Figura 36 – Fachada e sala de recepção da estalagem Marbury.....	135
Figura 37 – Quarto alugado por Alexander Bonaparte Cust.....	135
Figura 38 – Salinha de interrogações por trás do escritório de Japp.....	136
Figura 39 – Hercule Poirot.....	137
Figura 40 – Japp.....	137
Figura 41 – Hastings.....	138
Figura 42 – Alexander Bonaparte Cust.....	138
Figura 43 – Alice Ascher.....	138
Figura 44 – Nancy Bodley.....	139
Figura 45 – Mary Drower.....	139
Figura 46 – Franz Ascher.....	140
Figura 47 – Betty Barnard.....	140
Figura 48 – Senhorita Merrion.....	140
Figura 49 – Megan Barnard.....	141
Figura 50 – Donald Fraser.....	141
Figura 51 – Dr. Carmichael Clarke.....	142
Figura 52 – Franklin Clarke.....	142
Figura 53 – Thora Grey.....	143
Figura 54 – Lady Clarke.....	143

Figura 55 – Senhorita Marbury.....	144
Figura 56 – Caneta dada por Hastings à Poirot.....	144
Figura 57 – Um saco de morangos.....	145
Figura 58 – Um dos quebra-cabeças do jogo.....	145
Figura 59 – Partes do quebra-cabeça.....	146
Figura 60 – Gabinete aberto após quebra-cabeça resolvido.....	146
Figura 61 – Poirot se move após o jogador clicar na evidência.....	147
Figura 62 – O cursor do mouse altera o símbolo ao passar sobre algum elemento interativo.....	147
Figura 63 – Duas capturas em momentos diferentes mostrando o resultado de clicar e arrastar o mouse.....	148
Figura 64 – Modo de buscar pistas em diferentes momentos.....	148
Figura 65 – Modo de reflexão e dedução. Perguntas.....	149
Figura 66 – Modo de reflexão e dedução. Perguntas.....	149
Figura 67– Modo de reflexão e dedução. Perguntas.....	149
Figura 68 – Um dos quebra-cabeças presentes no jogo.....	150
Figura 69 – Para usar os itens do inventário, o jogador deve arrastar os mesmos para os locais que considera adequados.....	150
Figura 70 – Opções de diálogo para escolha por parte do jogador.....	151
Figura 71 – Opções de escolha no momento de Reconstituição.....	151
Figura 72 – Caderno onde Poirot deixa suas anotações.....	152
Figura 73 – Exemplo de pistas corretas que levam à dedução para a pergunta.....	153
Figura 74 – Alexander B. Cust sorrindo.....	156
Figura 75 – Para as viagens, o jogo mostra uma cinemática com o destino sendo traçado no mapa.....	161

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Artigos em destaque da Compós.....	25
Tabela 2 – Artigos em destaque do Intercom.....	25
Tabela 3 – Artigos em destaque do SBGames.....	27
Tabela 4 – Artigos em destaque dos Periódicos Capes.....	28
Tabela 5 – Artigos em destaque da BDTD.....	28
Tabela 6 – Artigos em destaque do Google Acadêmico.....	29
Tabela 7 – Sequências e ações do Estado Inicial.....	68
Tabela 8 – Sequências e ações da Complicação.....	68
Tabela 9 – Sequências e ações da Dinâmica.....	69
Tabela 10 – Sequências e ações da Resolução.....	69
Tabela 11 – Sequências e ações do Estado Final.....	70
Tabela 12 – Destaque de Personagens do livro.....	72
Tabela 13 – Destaque de Espaço-tempo do livro.....	74
Tabela 14 – Descrição das Regras do Jogo.....	79
Tabela 15 – Descrição dos Ambientes.....	80
Tabela 16 – Descrição dos Componentes.....	82
Tabela 17 – Descrição das Mecânicas.....	83
Tabela 18 – Comparação de eventos do Estado Inicial.....	86
Tabela 19 – Comparação de eventos da Complicação.....	87
Tabela 20 – Comparação de eventos da Dinâmica.....	88
Tabela 21 – Comparação de eventos da Resolução.....	89
Tabela 22 – Comparação de eventos do Estado Final.....	90
Tabela 23 – Comparação das Personagens.....	92
Tabela 24 – Comparação do Espaço-tempo.....	92
Tabela 25 – Resumo das etapas da história.....	104
Tabela 26 – Análise das etapas da Ficção: Estado Inicial, Complicação e Dinâmica.....	105
Tabela 27 – Análise das etapas da Ficção: Resolução e Estado Final.....	107
Tabela 28 – Análise dos Espaços do livro.....	108

Tabela 29 – Análise das Personagens do livro.....	110
Tabela 30 – Análise das cenas do jogo.....	118
Tabela 31 – Análise das Regras do jogo.....	124
Tabela 32 – Análise dos Ambientes do jogo.....	127
Tabela 33 – Análise dos Componentes do jogo.....	137
Tabela 34 – Análise das Mecânicas do jogo.....	147
Tabela 35 – Análise Comparativa da Narrativa: Estado Inicial.....	153
Tabela 36 – Análise Comparativa da Narrativa: Complicação.....	155
Tabela 37 – Análise Comparativa da Narrativa: Dinâmica.....	157
Tabela 38 – Análise Comparativa da Narrativa: Resolução e Estado Final.....	159

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	15
2	ESTADO DA ARTE.....	23
2.1	Resultados e Estatísticas Gerais.....	25
2.1.1	<i>Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação.....</i>	25
2.1.2	<i>Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação.....</i>	26
2.1.3	<i>Simpósio Brasileiro de Jogos.....</i>	27
2.1.4	<i>Periódicos Capes.....</i>	28
2.1.5	<i>Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e Catálogo de Teses e Dissertações da Capes.....</i>	29
2.1.6	<i>Google Acadêmico.....</i>	30
2.2	Análises Qualitativas de Achados.....	32
3	DISCUSSÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA.....	34
3.1	Literatura e Narrativa.....	34
3.2	Jogos Digitais.....	37
3.3	Adaptações.....	40
3.3.1	<i>Imagem original - endógena.....</i>	47
3.3.2	<i>Imagem descrita - exógena.....</i>	48
3.3.3	<i>Imagem decodificada - endógena.....</i>	49
3.3.4	<i>Imagem adaptada - exógena.....</i>	50
3.3.5	<i>Imagem contemplada - endógena.....</i>	52
4	LIVROS, JOGOS E MÉTODO DE ANÁLISE DA ADAPTAÇÃO.....	54
4.1	Intenção da Adaptação.....	60
4.2	Análise da Obra-origem e Obra Adaptada.....	66
4.3	Análise da Narrativa Literária.....	67
4.3.1	<i>História.....</i>	67
4.3.2	<i>Personagens.....</i>	71
4.3.3	<i>Espaço.....</i>	74
4.3.4	<i>Tempo.....</i>	75

<b>4.4</b>	<b>Análise do Jogo Digital - Adaptação.....</b>	<b>76</b>
4.4.1	<i>Tema.....</i>	78
4.4.2	<i>Conjunto de Regras.....</i>	79
4.4.3	<i>Ambiente.....</i>	80
4.4.4	<i>Componentes.....</i>	81
4.4.5	<i>Mecânicas de Jogo.....</i>	84
4.4.6	<i>Informação.....</i>	85
<b>4.5</b>	<b>Análise Comparativa.....</b>	<b>86</b>
4.5.1	<i>Comparação da Ficção.....</i>	87
4.5.2	<i>Comparação das Personagens.....</i>	92
4.5.3	<i>Comparação do Espaço-Tempo.....</i>	93
<b>4.6</b>	<b>Elementos além do escopo.....</b>	<b>94</b>
4.6.1	<i>Comunicação Narrativa.....</i>	95
4.6.2	<i>Usuário.....</i>	95
4.6.3	<i>Mídia.....</i>	96
<b>5</b>	<b>APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DA ADAPTAÇÃO DE OS CRIMES ABC.....</b>	<b>98</b>
<b>5.1</b>	<b>Análise de Intenção.....</b>	<b>99</b>
<b>5.2</b>	<b>Análise do Livro Os Crimes ABC, de Agatha Christie.....</b>	<b>104</b>
5.2.1	<i>História.....</i>	104
5.2.2	<i>Tempo.....</i>	108
5.2.3	<i>Espaço.....</i>	109
5.2.4	<i>Personagens.....</i>	111
<b>5.3</b>	<b>Análise do Jogo Agatha Christie The ABC Murders.....</b>	<b>117</b>
5.3.1	<i>Tema.....</i>	118
5.3.2	<i>Conjunto de Regras.....</i>	125
5.3.3	<i>Ambientes.....</i>	128
5.3.4	<i>Componentes.....</i>	137
5.3.5	<i>Mecânicas de Jogo.....</i>	147
5.3.6	<i>Informação.....</i>	153

<b>5.4</b>	<b>Análise Comparativa: Livro e Jogo.....</b>	<b>154</b>
<b>5.5</b>	<b>Sumário de Análise.....</b>	<b>161</b>
<b>5.5.1</b>	<b><i>Ações em mecânicas.....</i></b>	<b>162</b>
<b>5.5.2</b>	<b><i>Simplificação.....</i></b>	<b>163</b>
<b>5.5.3</b>	<b><i>Adição de Desafios.....</i></b>	<b>163</b>
<b>5.5.4</b>	<b><i>Repetição sem reprodução.....</i></b>	<b>164</b>
<b>6</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>166</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>169</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais são uma mídia muito recente, ainda que a noção de jogo em si seja quase tão antiga quanto a própria humanidade. A evolução tecnológica ocorrida a partir da segunda metade do século XX proporcionou crescentes possibilidades ao meio interativo digital, influenciando diretamente os jogos, que passam a contar com recursos técnicos e gráficos cada vez mais avançados. Inicialmente criados como experimentos em laboratórios universitários na década de 1950 e restritos a espaços reservados, os jogos digitais estão hoje ao alcance de qualquer indivíduo de posse de um *smartphone*. Até mesmo nestes aparelhos, que têm potência normalmente menores que a de computadores ou consoles, a tecnologia proporciona uma base para jogos cada vez mais completos, com uma vasta variedade de mecânicas, temas, recursos sonoros, qualidade gráfica, horas de narrativas e tramas complexas.

Para além de tecnologia, os jogos são um fenômeno de interesse científico, cultural, econômico e social. De acordo com o filósofo Johan Huizinga, o jogo surge antes da existência da própria cultura, “pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica.” (HUIZINGA, 2012). Estas são, literalmente, as primeiras linhas de seu influente livro *Homo Ludens*, escrito em 1938. O autor defende, portanto, que nós somos, antes de tudo, *seres lúdicos*, pois criamos nosso sistema social tendo como base os preceitos do jogo.

Diversos outros estudiosos tomaram o lúdico como objeto de estudo, como é o caso do sociólogo Roger Caillois (2001), que discorre sobre o assunto em sua obra *Les jeux et les hommes*, de 1958, com a qual amplia o trabalho de Huizinga para um estudo mais detalhado do jogo em si, embora discorde de alguns aspectos. Ele categoriza o jogar em quatro tipos: *agon* (competição), *alea* (sorte), *ilinx* (vertigem) e *mimicry* (representação). Este último é descrito como a capacidade que o jogador tem de escapar de si e se tornar outro, entrando em um universo imaginário, de fantasia e ilusão. Entrariam nessas categorias as atividades de interpretação, como é o caso do teatro, ou jogos como os *Role Playing Games*<sup>1</sup>, tão focados em contação de história e narrativa.

Atualmente, o campo de estudos dos jogos se caracteriza por sua multidisciplinaridade. Encontram-se trabalhos e pesquisas sobre o tema, por exemplo, na psicologia, que estuda seus aspectos cognitivos, educacionais e sociais. (ENGELS, et al.,

---

<sup>1</sup> Traduzido para Jogo de Interpretação de Papel.



2014). Ou na matemática, com a Teoria dos Jogos, um ramo de pesquisa que estuda os sistemas como modelos algorítmicos de escolha: nas palavras de Gibbons, a Teoria dos Jogos é o “estudo de problemas de decisão de várias pessoas.” (GIBBONS, 1992, p. xi). Ou ainda os estudos realizados nos campos da indústria criativa e cultural, das ciências e engenharia da computação, na comunicação e no audiovisual.

Deve-se atentar ainda para o advento e a expansão do jogo eletrônico como uma das maiores mídias no ramo do entretenimento. É estimado que a indústria de jogos tenha rendido 148,8 bilhões de dólares americanos em 2022. O número de jogadores ao redor do mundo já supera a marca dos 3 bilhões de pessoas<sup>2</sup>. Com este quantitativo em mente, percebe-se o potencial de alcance dos jogos digitais e analógicos como novo instrumento de propagação cultural, o que reforça ainda mais o aumento do interesse acadêmico sobre esta mídia.

Existe, por exemplo, no campo de estudos dos jogos (conhecido pelo termo inglês *game studies*), um debate de décadas entre ludologistas e narratologistas. Os primeiros defendem o estudo dos jogos através de linguagens e métodos próprios, acusando o outro grupo de se apropriar da mídia por meio de estudos clássicos de narrativa literária e cinematográfica que seriam inapropriados aos *games* (GOMES, 2009). Os ludologistas não pensam que os jogos são uma mídia de contar histórias, mas sim simulações que podem usar de narrativa para um melhor entendimento do sistema de jogo por parte dos jogadores. Por outro lado, a narratologia dos jogos defende que uma história pode ser contada através de um jogo, e que a compreensão e estudo das teorias da narrativa em suas formas mais tradicionais pode auxiliar na compreensão de como as peculiaridades dessa mídia interativa constrói novas formas de contar história. Janet Murray (2003) cita, por exemplo, que uma dessas características é que o jogo tem uma audiência ativa<sup>3</sup>, o jogador, e suas escolhas e momentos de agência alteram a forma que a história deve ser contada, e que as regras e procedimentos alteram a forma que o drama é percebido pelo jogador, muitas vezes ajudando ou interferindo no mesmo. Ainda que suas capacidades de contação de história possam ser questionadas (JUUL, 2001), tornam-se cada vez mais comuns jogos focados em narrativas de diversas naturezas. Alguns desses títulos obtiveram grande sucesso de mercado, como *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), que é uma adaptação de uma história em quadrinho (também

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers>. Acesso em: 23 abr. 2023

<sup>3</sup> A autora não exclui outras formas de mídia que possuem audiência ativa, como é o caso de teatros que interagem com a plateia, ou programas televisivos que recebem ligações ao vivo de seus telespectadores. Mas destaca o jogo como uma mídia que necessita da interação como característica fundamental.

adaptada para a TV), com mecânicas simplificadas para que os jogadores possam ter atenção maior na história do jogo.

O mesmo recurso se dá com as obras literárias como por exemplo: *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll, que foi influência direta para o *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011); *Alamut* de Vladimir Bartol, livro que inspirou a conhecida série *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), que inclusive ganhou uma adaptação para o cinema; a *Divina Comédia* de Dante Alighieri, que serviu de base para o *Dante's Inferno* (Visceral Games, 2010), entre outros. Contudo, apesar de estes jogos terem a literatura como inspiração, não se pode dizer que sejam adaptações "iguais" às obras. As histórias contadas não são as mesmas, ainda que haja clara semelhança entre elas.

Dessa forma, existe um ramo da indústria de jogos que se dedica a esta proposta de adaptar obras literárias para os jogos digitais. O livro *O Hobbit* (1937), de J. R. R. Tolkien, por exemplo, foi adaptado pela primeira vez já em 1982 pela Krome Studios Melbourne e permitia 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 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. 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.

Tendo como referência este universo de adaptações de narrativas literárias para jogos eletrônicos, este trabalho analisa como se dá esse processo de transposição entre-mídias. Estudos semelhantes já foram propostos em termos de adaptação de literatura para outras mídias, e também dessas outras para jogos, mas o levantamento bibliográfico apresentado no primeiro capítulo revela ainda serem escassos os trabalhos científicos que debatem as peculiaridades da adaptação da narrativa (e não somente a apropriação dos cenários e personagens criados por ela) de literatura escrita direta para os jogos digitais. Esta análise faz também uso da obra *Os Crimes ABC* e sua adaptação para o meio interativo digital como exemplos elucidativos de perguntas tais como *como a narrativa é passada ao jogador?* ou *ainda por que as personagens têm os comportamentos percebidos no jogo, de onde eles foram adaptados?* A análise também tem o propósito de aplicação das hipóteses do método, de que

o mesmo é uma ferramenta útil para a extração de elementos e evidências para as várias perguntas elencadas pelo mesmo.

Figura 1 – Montagem: Duas adaptações do livro O Hobbit.



Fonte: UVList (esquerda) e oldpcgaming (direita). À esquerda, de 1982, à direita de 2003. Percebemos a diferença entre gráficos e estilo de jogo.

Para tanto, inicia-se esta pesquisa com o primeiro capítulo denominado Estado da Arte, com a verificação e análise dos estudos que estão ocorrendo em âmbito nacional sobre a adaptação de narrativas de obras literárias para jogos eletrônicos e temas afins.

Esta pesquisa está organizada em três etapas. A primeira trata da metodologia adotada para a construção do estado da arte, explicando as diretrizes e passos escolhidos. A segunda revela os resultados estatísticos: quantidade de trabalhos relevantes ao tema que foram encontrados, além de suas análises em geral. O terceiro segue uma análise mais qualitativa das pesquisas que mais se relacionam com o tema proposto pela dissertação, trazendo ideias e resultados das mesmas.

Dessa forma é possível conhecer mais sobre o quadro de pesquisas em âmbito nacional sobre o estudo dos jogos pela academia, focando em publicações de eventos de comunicação, mas também tendo uma dimensão exterior a este campo. Para validar esta pesquisa em âmbito nacional, foi feito o levantamento de artigos em anais e eventos de respaldo no campo da comunicação. Os locais escolhidos para a busca foram os anais do encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós), do Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação (Intercom) que separou uma categoria exclusiva para o estudo dos jogos. Para além de eventos exclusivos da comunicação, foi incluída também a busca por artigos nos anais do Simpósio Brasileiro de Jogos (SBGames), e nos motores de busca especializados Biblioteca Digital Brasileira de Teses e

Dissertações (BDTD), e Periódicos CAPES. Dessa forma pode-se ter um resultado mais geral do que tem sido produzido.

Por fim, os termos escolhidos para a busca de trabalhos em todos estes locais virtuais citados foram extraídos das próprias palavras-chave da pesquisa: jogos, *games*, narrativa, literatura, livro, obra literária, adaptação e tradução

Ao longo deste trabalho, percebe-se que os jogos digitais têm se mostrado um meio visado para a adaptação. A característica imersiva e interativa desta mídia soa muito atrativa para a possibilidade de explorar um universo pré-criado, mas com potencial de ser expandido e, sobretudo, sob a agência do jogador, que pode fazer seus próprios caminhos. Esta mesma característica, porém, representa um desafio para as teorias de adaptação, que muitas vezes estão focadas em mídias de baixa interatividade, como cinema, teatro, romances, etc.

Um grande diferencial do jogo é que o mesmo é um sistema complexo. Pode-se afirmar que mídias mais tradicionais, como teatro ou o livro, também são sistemas, mas o jogo traz um sistema de interação mais ampla, ou seja, é um conjunto de ligações e procedimentos entre partes que trocam informações à medida que entradas de dados são enviadas em tempo real, alterando todos os nós do sistema. Como duas mídias tão diferentes podem se conectar através da adaptação?

Para poder abordar futuramente esta complexidade, o leitor seguirá para o capítulo de Discussão Teórica, onde são trazidos os conceitos e teorias que dão base à pesquisa necessários para a melhor compreensão da mesma. Nele, são explorados os seguintes assuntos: adaptação, literatura, narrativa e jogos digitais. Sobre o primeiro, são citadas as teorias de autores como Linda Hutcheon, Robert Stam e Julie Sanders, citando a teoria da Tradução Intersemiótica de Julio Plaza. Para a tradução da imagem descrita na imagem visual, são trazidos ao leitor os conceitos de Hans Belting sobre imagem, mídia e corpo. Como é discutido, neste trabalho, a questão da semelhança não como um valor qualitativo, mas de relação e elo das obras adaptadas e suas origens - o que se transforma, modifica, o que se ganha ou se perde -, será preciso conhecer os elementos das mídias escolhidas para a análise, suas especificações e características.

Dessa forma, autores como Salen e Zimmerman auxiliam a compreender o jogo como artefato cultural multimídia. Trazem, em seu livro *Regras do Jogo*, uma seção inteira sobre o jogar como experiência e também como narrativa, o que corrobora com o que defende Janet Murray (2003) do jogo como uma mídia narrativa, algo que vai contra uma outra linha de teóricos que afirma que o jogo não tem história. Este conflito, que já dura décadas, entre

narratologistas e ludologistas (como são conhecidas essas linhas de visão) será abordado brevemente na pesquisa para fins de contextualização. Dessa forma, um outro autor que traz um método de ludologia aplicada, Aki Järvinen, que em sua tese *Games Without Frontiers*<sup>4</sup> explora o jogo como um sistema formado de elementos interligados. Pretendo, assim, aproximar a narratologia e a ludologia, tratando o jogo como mídia de contar histórias mas sem deixar de lado as suas características próprias de sistema complexo.

Para falar de literatura e narrativa, contribuem as teorias de Gérard Genette, com suas análises estruturalistas da narrativa, esclarecendo e expondo também elementos, formas e apresentações que uma obra literária tem para passar a história, e também com a análise das mídias periféricas que circundam e complementam a narrativa, como os títulos, ilustrações, anúncios publicitários, categoria nomeada por Genette de paratextos. Outros autores, como H. Porter Abbott, também são citados, ampliando a grande variedade de conceitos e teorias que circulam a literatura e a narrativa.

Com este aporte teórico, o leitor pode seguir para uma compreensão do método da análise, que é não só meio, mas também uma das finalidades desta pesquisa. No capítulo Livros, Jogos e Método da Adaptação, é apresentada uma hipótese sobre quais as diferentes formas e graus de adaptação de acordo com a intenção dos criadores da adaptação pode se valer um desenvolvedor para a conclusão de sua tarefa de traduzir um livro em um jogo, e como estas formas e etapas também valem de método de análise de adaptações já existentes.

Este é um campo de estudo no qual vários autores vêm se debruçando ao longo do tempo. Alguns pontos parecem consenso entre eles: Uma obra adaptada (ou traduzida) é uma nova obra, não existindo então uma hierarquia entre esta e a obra-origem. Outro ponto, consequência deste primeiro, é que perde-se um pouco, também, o conceito de fidelidade da adaptação: se são obras diferentes, a liberdade artística se vale de uma nova visão, uma nova experiência. Neste trabalho, porém, evita-se o termo “fidelidade”, uma vez que pode ser trazido como uma característica de valor ou qualitativa, e que traz uma carga teórica e discussões que não serão apresentadas ou desenvolvidas nesta pesquisa.

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 (narrativa), narrador para citar alguns. Cada elemento destes tem características próprias e pode ser trazido para uma nova mídia, ainda que outros possam ser deixados de fora. Para a análise deste elementos, recomenda-se uma leitura de fichamento, para que haja uma real apropriação. Quanto aos

---

<sup>4</sup> Jogos sem fronteiras, tradução minha.

jogos, no método aplicado à análise, é necessária a verificação da intenção do design e semelhança da adaptação: através dos paratextos dos jogos escolhidos (capas, subtítulos, propagandas de venda, entre outros), surgem noções de quais foram as intenções dos desenvolvedores para criar a adaptação. São elencados os elementos de acordo com o já citado autor Aki Järvinen, sendo eles: componentes, ambiente, conjunto de regras, mecânicas, tema, informação, interface, jogadores e contexto. Estes são percebidos a partir de um método de análise formal de jogabilidade<sup>5</sup> proposto por Petri Lankoski e Staffan Björk que consiste em identificar diferentes níveis de descrição, sendo eles a identificação dos elementos primários dos jogos (citados acima), os princípios do design e qual o papel destes elementos primários nos princípios do design. Assim, o pesquisador deve jogar enquanto faz perguntas fundamentais a fim de compreender o funcionamento do sistema e seus procedimentos. Tendo feito a análise individual de cada livro e cada jogo, faz-se uma análise comparativa, revelando, em algum grau, as diferentes estratégias e níveis de adaptação de acordo com a intenção do desenvolvedor, levando a diferentes níveis de relação da obra-origem com a obra transmídia.

Para tanto, no capítulo de Apresentação e Análise das obras, será feita uma rápida introdução ao livro e ao jogo oriundo do mesmo, e na sequência a aplicação do método, que por sua vez também cumpre o papel de discorrer ainda mais sobre as obras em questão. A primeira, de autoria de Agatha Christie, e lançada originalmente em 1936, é uma ficção que se enquadra no gênero de romance policial. Nela, o leitor segue os passos do personagem icônico criado pela autora, detetive Hercule Poirot, enquanto este desvenda uma série de assassinatos ocorridos em diferentes cidades da Inglaterra por meio de pistas deixadas por um criminoso misterioso.

Já o jogo *Agatha Christie - The ABC Murders* (Artefacts Studio), lançado em 2016, traz uma narrativa linear<sup>6</sup>, com participação do jogador auxiliando a personagem principal na solução dos crimes, encarnando o próprio Poirot como avatar no mundo virtual, que prepara cenários com pistas para serem coletadas e quebra-cabeças para serem resolvidos e que levam o jogador a fazer as deduções a respeito da resolução dos crimes (Ver Figura 2).

Com todo o caminho traçado, a aplicação do método em formato de análise é feita com as obras explicitadas acima. Os elementos dos livros e dos jogos são extraídos e explicitados, e por fim comparados através do filtro da provável intenção dos adaptadores,

---

<sup>5</sup> *Formal analysis of gameplay*, no original. Tradução minha.

<sup>6</sup> A narrativa do jogo conduz o jogador por uma sequência específica e não mutável de acontecimentos chave a história, tornando a experiência dos mesmos muito parecida.

levantada pelo estudo dos paratextos que cercam os jogos em suas páginas de divulgação e venda, mas também entrevistas e material gerado pela produção dos mesmos.

Figura 2 – Capturas de tela do jogo Agatha Christie - The ABC Murders.



Fonte: Steam Store

Ao término deste trabalho, o leitor terá compreendido quais os diferentes elementos estruturam as mídias livro e jogo digital e quais estratégias de investigação podem ser utilizadas para a extração destes elementos para análise. Compreenderá também como eles são levados em consideração quando há uma adaptação de uma mídia para a outra, através de um método proposto e aplicado em obras que trazem diferentes estilos e combinações destes elementos.

## 2 ESTADO DA ARTE

Neste ponto, partimos para a verificação e análise de estudos sobre o tema principal que contorna esta dissertação: a adaptação de narrativas de obras literárias para jogos eletrônicos. Este tipo de “pesquisa da pesquisa”, como indica Bonin (2008), possibilita acessar os diferentes aportes teórico-metodológicos utilizados nesse campo de estudo, “a fim de que as novas investigações contemplem e considerem estes desenvolvimentos e aquisições e busquem efetivamente avançar com e a partir deles”. (BONIN, 2008, p. 123)

Nesse sentido, é válido reforçar que a pesquisa acadêmica é desenvolvida através de métodos. Uma das tarefas do pesquisador é conhecer sua área de pesquisa e saber qual a relevância do tópico que escolheu em relação ao seu campo de estudos. Um dos meios que pode ser aplicado para este tipo de validação é a busca para saber qual o estado da arte em torno do tema. Pesquisas de estado da arte buscam “conhecer sobre o tema que nos propomos a pesquisar situando-nos sobre a evolução das pesquisas no campo, revelando as concepções mais frequentes, assim como aquelas em que ainda não há estudos efetivados.” (ROSSETTO et al., 2013, p. 3). A partir delas, então, o pesquisador pode guiar seus esforços em determinados caminhos, validando o que o mesmo tinha em mente ou, caso contrário, permitindo ao mesmo buscar novos meios de adequação de sua pesquisa.

Buscando atender aos critérios de rigor acadêmico, e para efeito de organização metodológica, este estado da arte está organizado em três etapas. A primeira trata do método adotado, explicando as diretrizes e passos escolhidos para a busca. A segunda revelará os resultados estatísticos: quantidade de trabalhos relevantes ao tema que foram encontrados, além de análises em geral. A terceira seguirá uma análise qualitativa das pesquisas que mais se relacionam com o tema proposto, trazendo ideias e resultados que tem ressonância com o tema desta dissertação.

O método aqui escolhido teve como objetivo conhecer o quadro de pesquisas em âmbito nacional sobre estudo dos jogos, focando em anais de eventos relevantes e repositórios de acesso público, tendo como referência a área da Comunicação, onde esta pesquisa se coloca. Aferir sobre a relação intrínseca entre jogos, narrativa, literatura e adaptação pode parecer senso comum. Porém, conforme identificado em alguns trabalhos ao longo da pesquisa bibliográfica, esses termos de forma cruzada não são comumente estudados em artigos, dissertações e teses inscritos no campo da Comunicação (aumentando, assim, a relevância desta dissertação).



Optou-se, então, como forma de organização e pertinência à pesquisa, priorizar trabalhos que sejam relativos ou transversais a esse campo, entendendo que o jogo digital pode ser o mais completo e promissor formato de produto cultural no espectro das mídias digitais, já que está, desde a sua gênese, imerso na Cibercultura, um dos ramos teóricos da Comunicação (AARSETH, 2001; 2006).

O jogo escolhido como corpus da pesquisa, *Agatha Christie: The ABC Murders* foi lançado no ano de 2016. Levando em consideração essa contingência temporal e tendo em vista que este estado da arte busca compreender como está o cenário recente de estudo sobre adaptação de obras literárias para jogos digitais, fez-se um recorte temporal para a pesquisa que compreende janeiro de 2015 até março de 2023, tendo a pesquisa sendo iniciada março de 2021, em fase preliminar, e atualizada em março de 2023.

Para validar esta pesquisa em âmbito nacional, optou-se por pesquisar exclusivamente em repositórios e anais de eventos brasileiros, onde o foco da busca foram artigos, dissertações e teses. Para se propor a agregar às pesquisas brasileiras da área, ampliando o conhecimento sobre o tema em questão, considerou-se dar prioridade ao que foi produzido aqui até então. Essa escolha reflete o desejo de dar seguimento à pesquisa nacional, almejando ampliar e reunir o conhecimento produzido no Brasil, entendendo, ainda, as contingências que uma dissertação apresenta.

Inicialmente, foi feito um levantamento de artigos em anais de eventos de respaldo no campo da comunicação. O primeiro escolhido foi o encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós), por ser um evento de grande alcance e repercussão, onde são apresentados, anualmente, artigos relacionados às pesquisas que ocorrem em instituições de Ensino Superior de todo o país. Outro evento mais geral (em quantidade e diversidade das publicações) é o Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação (Intercom) que, desde 2016, separa uma categoria exclusiva para o estudo dos jogos. Dessa forma, mostra-se como um bom meio para se ter um panorama do cenário atual de estudos de jogos dentro da Comunicação.

Para além da Comunicação, buscou-se também artigos nos anais do Simpósio Brasileiro de Jogos (SBGames), por ser o maior evento acadêmico dedicado ao tema no Brasil. Ainda que seja organizado pela Sociedade Brasileira de Computação, o simpósio traz trilhas de jogos como artefato cultural, artístico e educacional que dão suporte a artigos do campo de estudos da comunicação. Outros ambientes virtuais para a busca de trabalhos e artigos científicos que dessem suporte a esta pesquisa foram motores de busca especializados, sendo estes a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), Periódicos

CAPES e Banco de Teses, Dissertações da Capes e Google Acadêmico. Dessa forma pode-se ter um resultado mais geral do que tem sido produzido.

Os termos escolhidos para a busca de trabalhos em todos estes locais virtuais citados acima foram extraídos tendo como referência as próprias palavras-chave da pesquisa: jogos, *games*, narrativa, literatura, livro, obra literária, adaptação e tradução. A pesquisa priorizou a busca avançada por todos os termos anteriores reunidos e, quando não encontrados, foi-se refinando em termos principais, numa associação entre jogos, narrativa e adaptação. Foram priorizadas as contribuições de artigos, dissertações e teses apresentados no Brasil que: 1) pesquisassem jogos digitais, narrativas e adaptações; 2) pesquisassem relações entre jogos digitais e literatura; 3) utilizassem alguma das obras propostas para análise: o livro ou jogo *Agatha Christie: The ABC Murders*. Dessa forma, acredita-se que foi possível o levantamento de trabalhos que dialogam com nossa perspectiva e encontrar abordagens minimamente semelhantes, a fim de identificar proximidades e distanciamentos, localizando, assim, esta dissertação no campo acadêmico no qual se insere.

## **2.1 Resultados e Estatísticas Gerais**

As subseções a seguir revelam o resultado quantitativo da pesquisa feita através dos termos descritos acima.

### ***2.1.1 Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação***

Dos resultados da Compós, existem apenas dois artigos nos anais do evento, entre 2015 e 2022, que tratam sobre a temática de jogos digitais. Nenhum deles relaciona jogos à literatura ou, ainda, discorrem sobre a adaptação de outras mídias. Partindo do referencial dos jogos digitais, encontramos, nos Grupos de Trabalho “Comunicação e cibercultura” e “Cultura das mídias”, artigos que tinham alguma relação, sendo que um deles trabalha sobre a transposição de jogos digitais para plataformas de streaming; enquanto outro discute o conceito de remediação em jogos digitais.

Este resultado reforça o indício de que o jogo digital ainda não é um tema de estudos recorrente nas pós-graduações de comunicação em âmbito nacional, e que esta lacuna pode ser um ponto de argumento na validação da pesquisa em desenvolvimento. Ainda assim, é válido apontar que, mais recentemente, pesquisas vêm sendo desenvolvidas a respeito, como

a que está em curso no PPGCOM/UFC, e é abordada no artigo da doutoranda Soraya Madeira.

Tabela 1 – Artigos em destaque da Compós

<b>Título</b>	<b>Autoria</b>	<b>Ano</b>	<b>Área</b>	<b>Descrição</b>
Capital lúdico e trabalho na transposição dos jogos digitais para as plataformas de streaming	André Fagundes Pese; Mariana Gomes da Fontoura; Leticia Dallegrave	2020	Comunicação e cibercultura	Oferece uma perspectiva sobre como a relação de jogos digitais e plataformas de streaming, com o foco específico na Twitch, acabam por estabelecer uma condição análoga à de trabalho, onde este advém de uma habilidade em uma atividade lúdica (o jogar).
Reiniciando o jogo: uma revisita ao conceito de remediação sob a perspectiva dos jogos digitais	Soraya Madeira da Silva	2021	Cultura das mídias	Discute criticamente o conceito de remediação em relação ao que autores explanam sobre videogames, atualizando-o vinte anos depois de sua elaboração. É realizada uma revisão de literatura para isso.

Fonte: Proceedings da Compós. Disponível em: <https://proceedings.science/compos> Acesso em: 10 mai. 2023

### 2.1.2 Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação

A Intercom, por outro lado, veio recebendo cada vez mais submissões de artigos com a temática, o que fez com que, como dito anteriormente, o evento criasse um grupo de pesquisa exclusivo para jogos, intitulado *Games*, dentro da divisão temática de comunicação multimídia. A pesquisa na Intercom foi realizada exclusivamente a partir dos trabalhos elencados nos anais do subitem Grupos de Pesquisa, dando prioridade aos GPs de Games e ao de Cibercultura. Nessa busca, foram encontrados, ao todo, seis artigos que têm interlocução com a presente dissertação.

Tabela 2 – Artigos em destaque do Intercom

<b>Título</b>	<b>Autoria</b>	<b>Ano</b>	<b>Área</b>	<b>Descrição</b>
Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos	Suely Fragoso; Rebeca R. Rebs; Breno Maciel Souza Reis; Luiza dos Santos; Dennis Messa; Mariana Amaro; Mayara Caetano	2015	Cibercultura	São desveladas as principais perspectivas de estudos de jogos digitais no Brasil a partir de um olhar para as realizações dos últimos 15 anos.
O Gameplay como Processo Narrativo: uma análise de experimentos com Brothers – A Tale of Two Sons	Mariana Amaro	2016	Games	É realizada uma reflexão sobre as percepções de jogadores perante a narrativa de Brothers – A Tale of Two Sons, com foco principal em assinalar quais momentos da experiência de jogo, cutscene ou gameplay, eles costumam associar à narrativa.
Estruturas narrativas em jogos digitais:	Matheus de Miranda Moscardini	2016	Games	O artigo propõe documentar e analisar as principais estruturas narrativas utilizadas em

Como contar histórias em mídias de simulação				jogos digitais. Comparam-se as estruturas utilizadas por mídias tradicionais, ou não interativas, com as estruturas comumente utilizadas nos jogos.
Apontamentos Sobre as Narrativas Aplicadas em Jogos Digitais	Cíntia Marques Vieira; César Biêgas Faquin	2016	Games	Os autores exploram a questão das narrativas aplicadas aos jogos digitais, trazendo apontamentos de estudos como o da Teoria da Literatura, a propósito de seus aspectos estruturais, o advento da interatividade e sua influência nos percursos narrativos.
Estruturas Narrativas em Jogos Digitais	Érica D’Alessandro Junho de Lemos	2017	Games	A proposta do artigo é realizar um inventário de estruturas narrativas que costumam ser encontradas em jogos eletrônicos, catalogando modelos já identificados por outros pesquisadores.
Experiência Narrativa e Agenciamento no jogo Transistor	Arthur Lima; Thiago Falcão	2017	Games	O artigo busca compreender os conceitos e características referentes à experiência narrativa, agenciamento, assim como uma noção de narrativa em jogos e o entendimento de transporte para o mundo narrativo. Em um segundo momento, é tomado como objeto o jogo indie Transistor.

Fonte: Proceedings da Compós. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/eventos1/congresso-nacional/>  
Acesso em: 10 mai. 2023.

Do ano 2015 a 2023 – pontuando que o evento deste ano ainda não ocorreu – foram registrados trabalhos que têm como tema principal “jogos digitais” sob o enfoque de “narrativas”, especialmente no GP Games. No entanto, nenhum conseguiu reunir todos os termos principais desta pesquisa.

### ***2.1.3 Simpósio Brasileiro de Jogos***

É válido pontuar inicialmente que, em 2015, os anais da SBGames estavam inacessíveis, prejudicando um resultado mais fidedigno desta busca. Em 2016 não foram encontrados artigos relacionados. A partir de 2017, foram encontrados artigos que corresponderam à pesquisa. Dentro dos eventos pesquisados, o que conseguiu o feito de unir o maior número de palavras-chave que se correlacionam a esta dissertação foi o SBGames. Ao todo, foram encontrados cinco artigos que reúnem questões pertinentes. Dos que trabalharam acerca de jogos digitais, narrativa, obra literária e adaptação, obtiveram-se três resultados, sendo que um destes (ALBUQUERQUE; REYES-RICON; XEXÉO, 2018) não trata de jogos digitais especificamente, mas sim da mídia analógica. Os outros (RIVEROS, 2018)( RAMOS, 2021) serão melhor descritos em outra etapa deste estado da arte. O fato de o SBGames refletir o maior número de artigos sobre o tema desta dissertação pode significar que o evento ainda é o maior referencial sobre o tema de games no Brasil, a despeito do esforço que outras

entidades vêm fazendo. O crescimento de artigos sobre o tema em outros eventos também diz da transversalidade desse tema. Segue uma tabela destacando estes artigos no SBGames:

Tabela 3 – Artigos em destaque do SBGames

<b>Título</b>	<b>Autoria</b>	<b>Ano</b>	<b>Área</b>	<b>Descrição</b>
Adaptação transmídia de/para games: revisão de literatura	Missila Cardozo; João Mattar	2017	Design Digital	O artigo estuda a adaptação de games para diversas mídias, assim como o movimento contrário, de outras mídias para games. O objetivo principal foi levantar quantos papers nos últimos cinco anos foram apresentados no SBGames sobre adaptações de/para games e qual a abordagem desses trabalhos.
Uma Abordagem Metodológica para a Tradução de Obras Literárias para Jogos	Thiago Camargo de Albuquerque; Maya Reyes-Ricon; Geraldo Xexéo.	2018	Game Design	Proposta metodológica para adaptação de obras literárias para jogos através da análise de diferentes teorias de narrativa, especialmente Schell.
Alice no País dos Videogames: um estudo da narrativa em jogos digitais	Scarlet Hezel Behrmann Riveros	2018	Letras	Análise de jogos adaptados dos livros da Alice de Lewis Carroll através de sua narrativa e do conceito de tradução intersemiótica.
The Classical Detective Story Formula from Literature to Videogames	Elisa Silva Ramos	2021	Artes e Design	O artigo parte dos estudos de John Cawelti sobre a fórmula literária da narrativa policial, tomando-os como base para analisar o conto “Murders in the Rue Morgue” de Poe e o videogame “Return of the Obra Dinn”, de Lucas Pope. O objetivo é entender como as convenções literárias do gênero foram adaptadas, transpostas e recriadas no meio interativo.
A Narrativa nos Videogames e a Experiência de Jogo em Tomb Raider (2013)	Henrique Rodrigues Pereira Menezes	2022	Artes e Design	O artigo é uma revisão bibliográfica e tem como objetivo refletir sobre as especificidades da narrativa nos videogames, sob a ótica do sujeito “jogador” e sobre algumas contradições presentes em jogos que contrapõem os desafios e a narrativa construída neles.
Narrativas e Representatividade nos Jogos Digitais	Silvia Silva	2022	Artes e Design	Neste artigo, é investigado quais são os discursos predominantes nas narrativas dos jogos consumidos por um grupo de estudantes universitários e produtores iniciantes de jogos digitais.

Fonte: Proceedings da Compós. Disponível em: <https://www.sbgames.org/edicoes-antiores/> Acesso em: 10 mai. 2023.

### **2.1.4 Periódicos Capes**

Da plataforma de busca dos periódicos da Capes obtiveram-se poucos resultados: apenas dois artigos relacionando os termos principais “jogos digitais” e “narrativas”, os quais são elencados a seguir.

Tabela 4 – Artigos em destaque dos Periódicos Capes

<b>Título</b>	<b>Autoria</b>	<b>Ano</b>	<b>Área</b>	<b>Descrição</b>
Game como texto como jogo: a experiência comunicativa dos jogos digitais	Carlos Magno Camargos Mendonça; Filipe Alves de Freitas	2015	Comunicação	O artigo trabalha a partir do pressuposto de que a teoria literária é relevante à análise de games. A proposta pensa o game como um texto que é um jogo –um objeto incompleto a ser atualizado pelo leitor.
O uso de transmídia na indústria de jogos digitais: um estudo sobre a franquia The Last of Us	Tadeu Rodrigues Iuama; Thifani Postali	2020	Comunicação	O artigo trabalha a presença de narrativas transmidiáticas por parte da indústria dos jogos digitais. O objetivo é interpretar as idiossincrasias que essa indústria possui no que diz respeito às estratégias de desenvolvimento de tais narrativas, especialmente em The Last of Us.

Fonte: Proceedings da Compós. Disponível em:

<https://www-periodicos-capes-gov-br.ez1.periodicos.capes.gov.br/> Acesso em: 10 mai. 2023.

Não há muito a se comentar sobre os achados para além do que é descrito na tabela.

### ***2.1.5 Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e Catálogo de Teses e Dissertações da Capes***

As buscas realizadas na BDTD retornaram 119 trabalhos, entre 2015 e 2023, que relacionam a palavra “jogos digitais” à “narrativa”, partindo de uma busca mais ampla para, a seguir, ir refinando a busca por palavras-chave que interessam a esta pesquisa. No Catálogo da Capes, por meio de busca avançada semelhante, foram encontrados 315 trabalhos<sup>7</sup>. Optou-se por observar conjuntamente esses dois bancos de pesquisa tendo em vista que alguns materiais se repetem entre eles, também buscando observar o que foi contemplado em um e ignorado em outro.

Por meio de uma pré-análise, lendo todos os resumos e consultando as relações com o tema, apenas três trabalhos têm alguma relação com esta dissertação em desenvolvimento.

Tabela 5 – Artigos em destaque da BDTD

<b>Título</b>	<b>Autoria</b>	<b>Ano</b>	<b>Área</b>	<b>Descrição</b>
Entre jogador e leitor: análise semiótica da	Paulo Cesar de Souza Júnior	2015	Letras	Dissertação de mestrado que trata da adaptação inversa: do jogo digital para romance através das teorias da tradução intersemiótica, tendo como objeto

<sup>7</sup> É válido pontuar que no Catálogo da Capes não é possível refinar onde os termos-chave podem ser encontrados, ou seja, eles estão dispersos ao longo dos trabalhos, o que tornou a busca ainda mais ampla e numericamente maior, quando comparada ao BDTD.

adaptação de Assassin's Creed para romance				a série de jogos e romance adaptado de <i>Assassin's Creed</i> . O autor conclui que o romance se afasta do <i>videogame</i> através de escolhas de projeto, tornando o livro mais independente.
Do épico ao videogame: Caramuru e as novas mídias	Dílson César Devides	2018	Letras	Tese de doutorado que inicia aproximando jogos e literatura, defendendo que a brasileira tem potencial lúdico. O autor, a partir da obra <i>Caramuru: poema épico do descobrimento da Bahia</i> , aproxima o texto literário ao roteiro do <i>videogame</i> utilizando o conceito de Jornada do Herói para tanto.
Análise comparativa de estruturas narrativas de jogos digitais	Érica D'Alessandro Junho de Lemos	2018	Comunicação	A dissertação tem como objetivo realizar um inventário das estruturas narrativas mais comumente utilizadas em jogos eletrônicos, identificando suas principais características e exemplificando sua aplicação a partir da análise de jogos que se encontram disponíveis no mercado no momento.

Fonte: Proceedings da Compós. Disponível em: <https://bdt.d.ibict.br/vufind/> Acesso em: 10 mai. 2023.

### 2.1.6 Google Acadêmico

Com um sentido de curiosidade despertado, buscou-se, não necessariamente para fins de comparação, a busca pelos termos no Google Acadêmico também em inglês, somando os termos “*digital games*”, “*adaptation*”, “*narratives*” e “*literature*”. Igualmente, foi pesquisado pelos termos referentes aos títulos das obras analisadas. O intuito foi de, uma vez que a plataforma de busca consegue resultados internacionais, se ter um rápido panorama do que ela tem a oferecer em outra língua, sem se aprofundar, permanecendo o foco no âmbito nacional. Foram encontrados cinco artigos que contém todas as palavras-chave e se relacionam com este trabalho, sendo que somente um (THIMOTEO, 2020) estava em português, tendo como mídia de estudo o jogo de tabuleiro, não o digital.

Tabela 6 – Artigos em destaque do Google Acadêmico

<b>Título</b>	<b>Autoria</b>	<b>Ano</b>	<b>Área</b>	<b>Descrição</b>
Hogwarts versus Svalbard: Cultures, Literacies and Game Adaptations of Children's Literature	Andrew Burn	2017	Literatura	O autor faz uma avaliação da adaptação de duas obras literárias infanto-juvenis para o meio dos jogos digitais. Aponta uma semelhança entre esse tipo de literatura e o meio lúdico, sugere que os jogos não são meras adaptações, mas uma mídia que dialoga com o texto base e, por fim, realça que essas adaptações são formas estendidas de engajamento cultural comuns aos consumidores de tal literatura.
Adaptación literaria Transmedia en juego: fundamentos teóricos para un itinerario experimental para juego digital de Macunaíma, de Mário de Andrade	Janaína Leite de Azevedo	2018	Comunicação / Educação	A autora trata a adaptação através do roteiro interativo dos jogos, trazendo conceitos como narrativa não-linear, interação, com uma metodologia proposta ao projeto específico da adaptação da obra Macunaíma. A autora conclui que, quanto maior a interação do jogador com os conceitos acima descritos, maior o envolvimento do mesmo com a obra e conteúdos apresentados.

A reconstrução d'O cortiço: estratégias de adaptação do romance de Aluísio Azevedo para um jogo de tabuleiro	Saulo Gomes Thimoteo	2020	Literatura / Educação	O autor relata o processo de adaptação tanto em relação à mudança de mídia como à de período cultural. Para o jogo adaptado, o autor pretende recriar a atmosfera da obra original, transformando a narrativa em referências aplicadas na roupagem da mecânica, renunciando a uma linearidade e construção de narrativa “fiel”.
A Real Witcher—Slavic or Universal; from a Book, a Game or a TV Series In the Circle of Multimedia Adaptations of a Fantasy Series of Novels “The Witcher” by A. Sapkowski	Sławomir Gawroński e Kinga Bajorek	2020	Artes	Texto que traça a relação das obras originais da série <i>The Witcher</i> com os jogos que ampliam a história da mesma, mostrando a relação do criador da série com os jogos, sua reação e pensamentos sobre essa adaptação.
Playing the Classics: Constructing a Digital Game Adaptation Database	John Sanders	2023	Literatura/ Comunicação	O artigo discorre sobre a rede acadêmica “Remixing the Classics”, que iniciou um banco de dados de adaptação de jogos digitais em 2022. O objetivo é ajudar a orientar os não iniciados no tema e fornecer uma introdução a algumas das preocupações formais, genéricas, intertextuais e de acessibilidade envolvidas no estudo de adaptações de jogos. Apresenta aos leitores uma variedade de adaptação de jogos, incluindo <i>Walden</i> .

Fonte: Proceedings da Compós. Disponível em: <https://scholar.google.com/> Acesso em: 10 mai. 2023.

Sobre as pesquisas realizadas em todos os repositórios, é válido sumarizar, conforme os achados, que se partiu de uma hierarquia entre as palavras-chave, dando prioridade aos termos mais amplos, como “jogos digitais” e “narrativas”, entendendo que a narrativa é intrínseca a obras literárias e à literatura. Em seguida, refinando a pesquisa, em busca avançada, quando possível pela ferramenta, foi-se consolidando um corpus de trabalhos que se relacionam de forma mais próxima ao nosso.

Analisando as pesquisas em geral, através dos resumos, há uma preocupação em entender o jogo como um artefato cultural e como mídia, com estudos sobre estética e narrativa. Existe, porém, uma aparente lacuna no estudo de jogos adaptados de obras literárias e vice-versa. O mesmo não ocorre em outras mídias, como cinema, que reúne maior interesse dentro do tema da adaptação. Porém alguns trabalhos foram específicos neste assunto. Alguns selecionados serão comentados na próxima seção. Ao agregar a obra literária na busca, percebeu-se uma maior quantidade de trabalhos nos âmbitos da Educação e Literatura.

Em busca de mais trabalhos que se relacionassem com esta dissertação, foi necessário ampliar o escopo da área-mãe (Comunicação) e contemplar outras, tendo em vista o baixo número de trabalhos encontrados e a transversalidade do tema, que contempla, conforme dito, questões relativas à adaptação literária, o que fez surgir a área de Letras, por exemplo, nas buscas do Catálogo de Teses e Dissertações da Capes e do BDTD.



Partindo do ano de 2015 até março de 2023, utilizou-se das redes de *internet* para a procura de trabalhos relevantes em anais de eventos e agregadores acadêmicos através de palavras-chave escolhidas. As plataformas foram, em ordem de análise: Anais dos eventos da Compós, Intercom e SBGames, e os motores de busca Periódicos Capes, Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, Google Acadêmico e BDTD. Notou-se um aumento de interesse pelo campo da Comunicação pelo tema de Jogos Digitais, levando o Intercom a criar um GT exclusivo para a mídia. Este tema, porém, ainda é pouco representado nas pesquisas das pós-graduações, fato refletido pelos poucos trabalhos encontrados nos anais da Compós e nas outras buscas.

É importante aferir que não foi encontrado nenhum trabalho que se dedicasse ao estudo das materialidades que iremos analisar nesta dissertação, ou seja, não existem trabalhos, em português, que analisem a adaptação da obra *Agatha Christie: The ABC Murders*. Outro dado obtido foi que, tirando o foco nos anais de eventos, os resultados das outras buscas revelaram que a preocupação da adaptação de obras literárias para jogos digitais é dividida pelos campos de Literatura e Educação, tendo Comunicação e Artes como campos secundários que estudam tal temática.

## 2.2 Análises Qualitativas de Achados

Nesta seção serão comentados os trabalhos que melhor se articulam com a pesquisa proposta a fim de compreender suas semelhanças, divergências e singularidades. Para isto, foram selecionados como prioritários os artigos, teses e/ou dissertações que compartilham todas as palavras-chave.

No âmbito internacional, destaca-se o autor Andrew Burn, que há quase duas décadas<sup>8</sup> se debruça sobre o fenômeno midiático *Harry Potter*, série escrita pela autora J.K. Rowling, comparando a obra literária com as suas mídias adaptadas, incluindo aí os jogos. Em estudo mais recente sobre o tema, ele percebe que as mídias derivadas de franquias (aqui também incluída a obra *A Bússola de Ouro*) recebem menos atenção da academia que as obras originais (BURN, 2017) principalmente em relação a como estas histórias estão transpostas para mídias diferentes. Um apontamento do autor é que várias narrativas de ficção foram a base para a construção das narrativas dos jogos digitais desde seu princípio, com características como aventuras, combates, comportamento de personagens sendo similares às

---

<sup>8</sup> Informação retirada do próprio site de Andrew Burn, em que reúne suas produções técnico-científicas sendo que em 2004 já publicara sobre Harry Potter e suas adaptações para o meio dos jogos digitais. disponível em: <<https://andrewburn.org/andrew-burn-on-games/>> Acesso em: 05/05/2023.

antigas estruturas orais de narrativas poéticas. Ainda que o autor trace essa relação principalmente para obras de fantasia, outros gêneros também carregam essa similaridade com o jogo (SUITS, 1985). O texto analisa como essas duas obras literárias são adaptadas para o meio multimidiático dos jogos, que envolve sons, animações, ícones, ilustrações, dentre outras formas de comunicar ao jogador.

O autor conclui que, para além de adaptações, os jogos abrem novas possibilidades e ampliam a qualidade lúdica dos livros originais, sugerindo a necessidade de um letramento de modelos multimodais na área de Literatura que auxiliem a pesquisa da narrativa transmídia. Pode-se estender essa afirmação, em certo grau, à área da Comunicação que, apesar de ter experiência com o âmbito da mídia interativa, como a internet, ainda está no início das pesquisas direcionadas às especificidades do jogo digital.

Igualmente em âmbito internacional, os estudos recentes do pesquisador americano John Sanders (2023) estão diretamente relacionados a esta dissertação. Sanders, em seu atual projeto, conforme publicado no artigo “Playing the Classics: Constructing a Digital Game Adaptation Database” acima exposto, estabelece bases para uma teoria de adaptações de jogos literários. Em sua pesquisa, Sanders investiga as maneiras pelas quais o processo de transformar obras canônicas em sistemas jogáveis pode mudar as perspectivas sobre as narrativas como um todo. No artigo encontrado, o autor explica a origem, o método e os critérios organizacionais do projeto.

Outra pesquisa que vale ser citada, pois toca em um assunto que se pretende abordar nesta dissertação, é *Alice no País dos Videogames: um estudo da narrativa em jogos digitais* (RIVEROS, 2018). O texto trata dos jogos *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns* como traduções intersemióticas dos livros de Lewis Carroll que narram as fantásticas histórias da conhecida personagem. No texto, a autora explica que a narrativa dos jogos ocorre após os eventos descritos nos livros de base, e ainda diz, em outro momento, que os livros *inspiraram* os jogos. Este mesmo tipo de exemplo foi levantado em outro trabalho, *A Real Witcher — Slavic or Universal; from a Book, a Game or a TV Series? In the Circle of Multimedia Adaptations of a Fantasy Series of Novels “The Witcher” by A. Sapkowski* (GAWRONSKI; BAJOREK, 2020), em que os autores consideram adaptações tanto a série da Netflix quanto os jogos derivados da obra *The Witcher* (citada no título do trabalho).

Em resumo, esses achados mostram que ainda existe muito campo a ser explorado dentro da temática de adaptação de obras literárias para jogos digitais, onde esta pesquisa se insere como uma contribuição quantitativa mas também com conteúdo que possa auxiliar outros pesquisadores no estudo destas adaptações, como ferramenta de análise das mesmas.

### 3 DISCUSSÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA

O foco deste trabalho gira em torno de duas mídias, o livro e o jogo, e um fenômeno que ambas compartilham: a capacidade de contar histórias. A característica imersiva e interativa do jogo soa muito atrativa para a possibilidade de explorar um universo pré-criado, mas com potencial de ser expandido, sobretudo, sob a agência do jogador, que pode fazer seus próprios caminhos. Esta mesma característica, porém, representa um desafio para as teorias de adaptação, uma vez que muitas vezes estas estão focadas em mídias de baixa interatividade, como cinema, teatro, romances, etc. Também é desafiante a mídia origem, que não dispõe de imagem, som ou interatividade, cada uma destas tendo uma adaptação própria dentro deste contexto.

Outro grande diferencial do jogo é que o mesmo é um sistema complexo. Pode-se afirmar que mídias mais tradicionais, como teatro ou o livro, também são sistemas, mas o jogo traz um sistema procedural e interativo, ou seja, é um conjunto de ligações e procedimentos entre partes que trocam informações à medida que entradas de dados são enviadas em tempo real, alterando todos os nós do sistema, tudo isso seguindo um conjunto de regras pré-determinadas. É dada ao jogador, também, a capacidade de alterar esse sistema através de uma miríade de controles e *inputs*, cada um com sua forma específica de ação e reação, descritos por um conjunto de regras pré-estabelecidas.

Para compreender melhor a dimensão do que foi superficialmente descrito acima, vale-se, nas próximas páginas, de um aprofundamento nos conceitos de livro ou literatura narrada, jogos e adaptações.

#### 3.1 Literatura e Narrativa

Para dar início a essas leituras, faz sentido se ter uma melhor noção do conceito que engloba todos os elementos que são adaptados de uma mídia para a outra: a narrativa. Assim como o próprio brincar, a busca por histórias é natural do ser humano, em seus aprendizados. De acordo com Jonathan Culler, as histórias “são a principal maneira pela qual entendemos as coisas, quer ao pensar em nossas vidas como uma progressão que conduz a algum lugar, quer ao dizer a nós mesmos o que está acontecendo no mundo.” (CULLER, 1999, p. 84)

Para conceitualizar a narrativa, H. Porter Abbot (2002), de forma simples, diz que ela é “a representação de um evento ou uma série de eventos”<sup>9</sup> (ABBOT, 2002, p.12). Dois

---

<sup>9</sup> Original: “the representation of an event or a series of events”.

termos chamam atenção nesta frase: representação e, mais importante, evento, pois sem evento (que, de acordo com Abbot, alguns autores preferem a palavra *ação*) não há narrativa. No texto escrito, esses eventos são representados (ou apresentados) por um narrador. Este pode até ser personagem ativo na história, com intenção e características. Dessa forma podemos extrair estes dois focos do estudo da narrativa: O quê, e quem conta o quê. Como o foco deste trabalho é a adaptação do livro para o jogo digital, mídia em que o narrador perde um pouco o foco, o *O Quê* ganha prioridade.

Para Gérard Genette (1983), a narrativa de um texto é a forma como a história é contada, organizada e estruturada dentro da obra. Ele propõe uma teoria narrativa baseada em cinco elementos: a ordem, a duração, a frequência, a voz e o modo. Resumidamente, a ordem refere-se à sequência dos eventos narrados e como eles são organizados dentro da obra. A duração diz respeito ao tempo em que a história ocorre, incluindo o tempo narrado e o tempo de leitura. Sobre este, uma curiosidade apontada por Nei Pelizzon (2014) é a de que o tempo de consumo de um livro é muito próximo ao tempo de consumo de um jogo digital, fazendo uma aproximação entre as duas mídias neste aspecto. Voltando, a frequência se refere ao número de vezes que um evento é narrado, podendo ser contado apenas uma vez ou várias vezes de diferentes perspectivas. A voz, por sua vez, é a perspectiva do narrador que conta a história, podendo ser em primeira pessoa, terceira pessoa, entre outras formas. Por fim, o modo é o estilo em que a história é contada, como o tom, o ritmo e a escolha das palavras.

Percebe-se uma valorização da figura do narrador na estrutura, que não é o foco deste trabalho. É importante trazer Genette, porém, pois o mesmo traz o conceito de *paratextos*, definido por ele como todos os elementos textuais que acompanham e delimitam um texto principal, como títulos, subtítulos, introduções, prefácios, glossários, índices (GENETTE, 2001, p. xviii) e, neste trabalho, sendo expandidos para textos publicitários, principalmente no que diz respeito à apresentação dos jogos digitais. Enquanto estes elementos não fazem parte do texto principal, são responsáveis, porém, por guiar o leitor em sua compreensão e interpretação do conteúdo, uma vez que esses elementos paratextuais são importantes para a construção do sentido do texto, já que podem influenciar a percepção do leitor sobre o que ele está prestes a ler.

O paratexto pode ser utilizado como uma ferramenta para a análise crítica de obras literárias, já que pode revelar intenções, estratégias e influências do autor e do editor. Deslocando o conceito do paratexto para o estudo destes elementos paralelos no caso dos jogos digitais, pode-se fazer um estudo ou análise dos produtos editoriais produzidos para a

venda dos mesmos, extraindo-se assim possibilidades de intenção de público-alvo e, mais importante para o escopo dessa pesquisa, estratégias de adaptação.

Outro autor que também faz estudos importantes sobre a narrativa é Yves Reuter. Uma definição trazida por ele é o de fato textual como enunciado ou enunciação. Para Reuter, enunciado é “um produto acabado, fechado sobre si mesmo. Na segunda perspectiva nós o veremos como produto de uma enunciação, isto é, em suas relações com o ato de comunicação no centro do qual se inscreve” (REUTER, 2002, pg. 15). Defende ainda que a narratologia deve se preocupar com o estudo do enunciado, deixando de fora o estudo da enunciação, matéria que, para ele, deve ser estudada por outras ciências humanas. Isto implica em não misturar ficção com referente (ou seja, a história narrada com o mundo-real), autor de narrador (quem escreve, pessoal real, com quem, no texto, conta a história) e leitor de narratário (aquele que lê enquanto pessoa, e enquanto agente da atividade de leitura). (REUTER, 2002, pgs 15-21)

Traçando esses limites, segue dando três níveis de análise: ficção, narração e produção de texto. De acordo com ele:

A ficção (também chamada diegese), que já mencionamos, remete aos conteúdos reconstituíveis, que são postos em cena: o universo espaço temporal, a história, as personagens. A narração, que também evocamos parcialmente, remete às escolhas técnicas - e de criação - que organizam a produção da ficção, seu modo de apresentação: o tipo de narrador, o tipo de narratário, a perspectiva escolhida, a ordem adotada, o ritmo etc. (...) A produção do texto remete às escolhas lexicais, sintáticas, retóricas, estilísticas, por meio das quais a ficção a narração se realizam: os termos-chave e sua organização, o jogo dos tempos, o modo de designação das personagens, o registro dominante ("elevado" ou próximo do calão, por exemplo), as figuras de estilo. (REUTER, 2002, pgs. 21-22)

Para este trabalho, ainda que sejam ressaltadas as importâncias tanto da narração quanto da produção do texto, será dada uma maior ênfase à adaptação da diegese e como ela é aplicada dentro da intenção da adaptação. Seguindo esta escolha, Reuter apresenta quatro macro-categorias de análise da ficção:

- a) *História*: Formada por ações, sequências e intrigas. São os eventos que guiam a narrativa e criam significados para o leitor;
- b) *Personagens*: São aqueles que agem ou sofrem as ações da história, se transformando enquanto transformam, servindo de elementos de identidade para o leitor;

- c) *Espaço*: Os lugares, paisagens, reais ou imaginários onde a história ocorre;
- d) *Tempo*: O tempo da narrativa, sua ordem, saltos ao passado, presente e futuro.

Estes elementos estão descritos em maior profundidade no próximo capítulo. Será a partir deles que a adaptação do jogo digital será analisada.

### 3.2 Jogos Digitais

Antes de falar sobre adaptação, porém, para esta pesquisa foram definidas duas mídias, uma a ser adaptada, descrita acima, outra como produto do processo, o jogo digital. Uma introdução às definições e particularidades dessa mídia tão nova e complexa se faz necessária a fim de que o leitor possa acompanhar a discussão sobre adaptação com maior propriedade, facilitando assim a contextualização da temática deste trabalho.

Salen e Zimmermann (2003) fazem um estudo do conceito de jogo através das pesquisas de outros oito teóricos que apresentam sua própria conceituação. Após essa análise, definem jogo como “um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um final quantificável” (SALEM, ZIMMERMAN, 2003, p. 80). Dessa forma, através de procedimentos, os participantes podem experimentar uma disputa que ocorre fora da realidade que os cerca, tentando vencer desafios, sejam impostos por outros jogadores ou pelo sistema, mas sempre respeitando as regras, tendo, ao final, saído como vencedor ou perdedor.

Para os autores, jogar é um conceito que só pode existir quando se está dentro do que seria um estado mental de diversão, recreação, que denominam *Being Playful* (algo como “brincante”). Dentro deste estado estariam as atividades lúdicas, que envolvem não só jogos, mas também as brincadeiras, piadas, etc. (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, p. 302) O jogar então seria uma atividade lúdica que se faz ao estar em um estado de espírito de diversão e é focado na “interação formalizada que ocorre quando jogadores seguem as regras de um jogo e experienciam seu sistema através do brincar” (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, p. 303).

Os autores dedicam uma unidade inteira do seu livro *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003) para definir o *Play* como diferentes formas lúdicas de apreciação do termo. Abre-se aqui, então, um parêntese importante para compreendermos melhor a dimensão desta palavra do vocabulário inglês. Johan Huizinga (2012), citado anteriormente na introdução, em seu livro *Homo Ludens* de 1938, discute o conceito de jogo e sua importância na cultura humana. Para ele, o jogo é uma atividade fundamental para a criação e manutenção da cultura, e uma de suas características centrais é a palavra *play*. Argumenta que ela tem uma

riqueza semântica que não pode ser traduzida ao pé da letra para outras línguas e carrega muitos significados que incluem não apenas a atividade lúdica em si, mas também ideias como liberdade, espontaneidade, criatividade e improvisação. Dessa forma, o jogo não é apenas uma atividade superficial, mas sim uma forma profunda de expressão humana. Ele acredita que o jogo tem um papel fundamental na criação e transmissão da cultura, e que é por meio do jogo que as pessoas podem explorar novos conceitos, experimentar novas formas de interação e desenvolver sua criatividade e imaginação.

Tendo conhecimento da amplitude da palavra, Salen e Zimmerman dão uma definição de *play* como “o livre movimento dentro de uma estrutura mais rígida” (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, p. 304), argumentando que ele surge tanto por conta dessa estrutura como em oposição a elas, e que uma das especificações dessa definição é o *game play*, sendo o livre movimento dentro das regras definidas pelo jogo. Para eles, uma vez que o *play* tem o envolvimento humano, é um grande e complexo tema de estudo. Para auxiliar esse estudo, eles classificam o *play* dentro de algumas categorias ou atividades: o jogar como experiência, prazer, significação, socialização, simulação e, a categoria que mais interessa para a temática desta pesquisa, o jogar narrativo<sup>10</sup>. A partir desta visão do jogar como um meio de vivenciar a narrativa, os jogadores podem experimentar a jogabilidade através de uma metáfora que dá significado narrativo aos seus atos e ações, criando um complexo sistema psicológico e sensorial. Assim como outros meios, os jogos podem apresentar situações, personagens, drama, intriga, entre outros elementos comuns das histórias.

Salen e Zimmerman definem duas estruturas em que esta narrativa é entregue ao jogador. A primeira, *narrativa integrada*<sup>11</sup>, é aquela sequência de acontecimentos programados e inseridos no jogo para que cada pessoa tenha a mesma experiência com a história nesta etapa específica. Ela já existe no jogo antes mesmo de alguém chegar a jogá-lo. Para os autores, este formato tende a lembrar o linearismo que outras mídias (como filme, vídeo) entregam. A segunda, a *narrativa emergente* surge através das regras e comportamentos do jogo, e de como os jogadores interagem e reagem às mesmas. É importante ter em mente que apesar de esta estrutura aparentar fugir do controle dos desenvolvedores, uma vez que pode ser, a depender da complexidade do jogo, impossível prever todas as escolhas e interações dos jogadores, estas narrativas emergentes podem ser influenciadas através de regras e comportamentos incorporados a ele. Ou seja, os desenvolvedores normalmente pesam o balanço entre narrativa integrada e emergente.

---

<sup>10</sup> *Narrative Play* no original.

<sup>11</sup> *Embedded narrative* no original.

Os autores seguem definindo os elementos importantes do jogo como um sistema narrativo. Uma comparação interessante que fazem ao longo do capítulo é definir que o jogo traz uma situação, conflitos que esta situação traz em um mundo fictício com espaços onde eventos se desenrolam, o que sugere uma aproximação com os elementos da narrativa atribuídos por Reuter alguns parágrafos atrás. Outros elementos de destaque para o jogar como forma de contar história dizem respeito a como o sistema conduz o desenrolar da mesma. Através dos objetivos as regras engajam o jogador na narrativa, fazendo-os adentrar nas sequências pré-criadas, enquanto a mecânica principal com a qual o jogador interage pode criar situações únicas, vivenciadas ou presenciadas no formato de história. Um exemplo citado pelos autores é o fenômeno popular de recontar experiências de jogo. Vários vídeos de partidas de jogos estão disponíveis em plataformas sociais, como o Youtube, por exemplo, com milhares de visualizações.

Outro aspecto a ser tratado neste assunto de jogos, fazendo uma costura com o assunto da adaptação, é o fato de haverem “hierarquizações não oficiais” impostas sobre as mídias, suas qualidades e valores. Ainda é muito comum associar os jogos digitais com casos de violências cometidas por adolescentes, ou tratá-los como uma mídia infantil ou inferior em termos culturais, sendo considerados por muitos uma simples forma de entretenimento vazia. Linda Hutcheon (2006) trata sobre este tema quando diz que, para alguns, a “literatura sempre terá superioridade axiomática sobre qualquer adaptação dela por causa de sua antiguidade como forma de arte. Mas essa hierarquia envolve também o que ele [Robert Stam] chama de iconofobia (desconfiança do visual) e logofilia (amor à palavra como sagrada)” (HUTCHEON, 2006, p. 4). Este trabalho, porém, ousa tratar da adaptação desta mídia milenar e consagrada para a outra, que é nova e (ainda) relativamente marginalizada como artefato cultural ou de profundidade.

Para defender o jogo neste sentido, Salen e Zimmerman trazem outra unidade do livro citado anteriormente para falar dos jogos como um fenômeno, mídia, objeto e espaço cultural. Para eles, todos jogos refletem a cultura em que estão inseridos, reproduzindo contextos e retóricas específicas do seu tempo. Além disso, os jogos transformam a cultura (ainda que nem todos os jogos consigam alcançar esse patamar), como é possível de se observar através do termo *gamer*<sup>12</sup>, que traz um arcabouço identitário com estética própria, envolvendo linguagem, moda, design entre outros aspectos. Dessa forma, para os autores, é possível considerar o jogo como um *texto cultural*, significando que existe a possibilidade de fazer “uma leitura interpretativa de um jogo, similar às análises feitas pela antropologia

---

<sup>12</sup> Termo designado para identificar os aficionados por jogos digitais.



cultural ou estudos culturais”. Em outra pesquisa realizada pelo autor desta dissertação, foi também defendido o jogo como um artefato possivelmente crítico, provido de retórica e reflexões. Tais recursos podem ser incorporados aos elementos dos jogos, como seus componentes, regras e temáticas (BARBALHO, 2018).

### 3.3 Adaptações

Este trabalho trata sobre a adaptação da história presente em uma obra literária para os jogos digitais. Nas páginas anteriores foram discutidas as peculiaridades de cada fim, agora este trabalho trata sobre o que liga esses fins, a adaptação. Para melhor compreensão deste complexo tema, serão trazidos os estudos de Linda Hutcheon descritos no livro *A Theory of Adaptation*, de 2006. A autora inicia convidando seu leitor a tratar uma adaptação como uma adaptação quando se consome esse tipo de mídia com a consciência de que ela é advinda de outra obra. Ou seja, não tratar como uma replicação ou reprodução, mas como uma repetição (HUTCHEON, 2006, p. 7). Esta questão, para ela, quebra a expectativa de fidelidade como valor de qualidade da adaptação. Para este trabalho, por exemplo, trata-se da semelhança entre as obras como um atributo de intenção, que é parte do estudo do método que será lançado no próximo capítulo.

Uma importante distinção trazida pela autora, é a diferença de adaptação como um produto, ou seja, algo que é anunciado como transposição de uma em particular, que pode ou não envolver uma mudança de mídia (para o caso desta pesquisa, o produto é um jogo digital advindo de uma obra literária, havendo sim a mudança de mídia), como um processo criativo que “sempre envolve tanto (re)interpretação seguido de (re)criação”. (HUTCHEON, 2006, p. 8), e como um processo de recepção, em que a leitura da obra será diferente de acordo com a audiência que a recebe, dado o fato da mesma conhecer ou não a obra que deu origem à adaptação.

É importante traçar aqui, porém, uma linha de discordância com a definição apresentada por Hutcheon. Para ela, plágios, ficções de fãs, ou ainda obras que contêm histórias anteriores e posteriores daquela contada na obra-origem não são adaptação, uma vez que existe uma diferença entre não querer o fim de uma história com querer recontar a mesma história de formas diferentes. Para este trabalho, porém, a adaptação permanece, uma vez que alguns elementos da narrativa, ainda que deslocados de sua sequência de eventos originais, são ainda adaptados, contemplando o que a autora define como um tipo de desejo tanto da repetição quanto da mudança. (HUTCHEON, 2006, p. 9) Ao ser produzido, por exemplo, um

jogo que dá sequência a uma história literária, elementos cruciais da história como personagens – que a própria autora cita Murray Smith para salientar a importância dos mesmos em uma obra por engajar os receptores das obras através de reconhecimento, alinhamento e fidelidade (HUTCHEON, 2006, p. 11) –, temas, espaços e até unidades separadas de história podem ser incluídas em *sequels* e *prequels* de livros feitos nos jogos digitais.

Retornando às teorias de Hutcheon, uma passagem chama atenção por sua ligação com a pesquisa proposta nesta dissertação. Enquanto introduz a discussão sobre o quê e como a adaptação é feita, a autora diz:

“A maioria das teorias de adaptação assume, no entanto, que a história é o denominador comum, o núcleo do que é transposto por diferentes mídias e gêneros, cada um dos quais lida com essa história de maneiras formalmente diferentes e, eu acrescentaria, por meio de diferentes modos de engajamento. — narrar, representar ou interagir. Na adaptação, prossegue o argumento da história, “equivalências” são buscadas em diferentes sistemas de signos para os vários elementos da história: seus temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos(...)” (HUTCHEON, 2006, p. 10).

Baseado nessas equivalências citadas pela autora nasce o método, de traçar esses paralelos entre estas duas específicas mídias tão distintas, o livro e o jogo que, em ponto tratado sobre esta mídia pela autora, quando está falando sobre o mostrar e o narrar (diferentes modos de apresentar a história para a audiência), ela conclui que embora estes modos tornem “seu público passivo, eles também não envolvem as pessoas de forma tão imediata e visceral quanto os ambientes virtuais, os videogames. (...) A natureza interativa e física desse tipo de engajamento acarreta mudanças tanto na história quanto na importância da própria história”. (HUTCHEON, 2006, p. 13) Para ela, o que ganha mais relevância na adaptação para o jogo é a possibilidade que o jogador tem de vivenciar, habitar o já conhecido mundo ficcional (muitas vezes marcante) apresentado pela obra original. Por este motivo a pesquisa aqui apresentada tem um maior respaldo, estudando a forma que a adaptação como processo criativo lida com tais transformações na história, a fim de criar um heterocosmo povoado com os conhecidos elementos da ficção como lugares, personagens, eventos, em busca de coerência entre a obra adaptada e adaptação.

Para melhor compreendermos estas formas da adaptação, nos voltamos para a teoria da autora, que separa (literalmente) as questões acerca da adaptação como forma de organização. Para este trabalho, algumas delas têm mais peso, sendo discutidas adiante.

Após a introdução, Hutcheon inicia com a pergunta do *O Quê?* da adaptação. Ou seja, o que é adaptado e para onde o é. No capítulo, discute com as formas ou mídias dos materiais originais e suas adaptações e suas especificidades. Um ponto de grande interesse trazido são as diferentes formas de engajamento da mídia com sua audiência, ou seja, como ela comunica a história. Hutcheon elenca e diferencia três modos, o *narrar*, *mostrar* e *interagir*. Enquanto na obra literária reina o primeiro, podendo eventualmente fazer uso de ilustrações para mostrar algo, os jogos digitais podem (e fazem) uso de todos os modos, aumentando a gama de possibilidades diferentes de contar a mesma história através da combinação em diferentes graus de cada um. Mas o que estes modos significam na prática?

*Narrar* é um modo de entregar a história através da figura de um narrador. Esta é a forma mais antiga e tradicional, inicialmente sendo contada através da experiência do narrador, que, como aponta Walter Benjamin, perde espaço após a popularização dos romances, em que autor e narrador diferem, e as histórias passam a ser ficções e não mais vivências. O narrador é responsável por selecionar, ordenar e interpretar os eventos da narrativa e por apresentá-los ao leitor de uma determinada maneira. Gérard Genette (1983) descreve o narrador como a voz que conta a história na obra literária, e distingue diferentes tipos de narrador e níveis de conhecimento e perspectiva em relação à história. Além disso, ele diferencia entre a focalização e a voz do narrador, elementos que podem afetar a maneira como a história é apresentada. Ele pode ser um personagem dentro da história (narrador-personagem) ou uma entidade externa a ela (narrador-heterodiegético), e tem *focalização* e *voz*. A focalização se refere à perspectiva a partir da qual a história é contada, enquanto a voz diz respeito ao modo de narrar a história. Por exemplo, um narrador pode usar a primeira pessoa do singular (narrador-personagem) ou a terceira pessoa do plural (narrador heterodiegético), o que pode influenciar a maneira como a história é apresentada ao leitor, e na confiança que este dá ao narrador.

*Mostrar* é um conceito distinto, é a apresentação dos eventos da narrativa sem comentários ou interpretações de um narrador. Simplesmente *mostra-se* o que aconteceu, sem adicionar perspectiva ou opinião. É comum ao cinema, em que a perspectiva do diretor é dada, focando os fatos no momento preciso, confiando na atenção da audiência para capturar o que está acontecendo na tela. Enquanto o narrar cria imersão e significado através da imaginação, o mostrar o faz através da percepção aural e visual (HUTCHEON, 2006, p. 22).

Por fim, o *interagir* é dar à audiência o potencial de ser um agente do universo no qual ela está inserida. Enquanto pode-se argumentar que um livro ou filme podem ser meios interativos (um leitor pode marcar trechos do livro que mais chamam sua atenção, pode

avançar ou voltar a história, assim como é possível fazer o mesmo em um filme), é indiscutível a agência dada aos usuários de um ambiente virtual como um jogo digital. Através de interfaces, os mesmos podem ter poder de escolha e interação que criam no jogador um senso de coerência espacial que não só é imaginado, nem só percebido, mas também é ativo e reativo, criando uma presença sensorial. (HUTCHEON, 2006, p. 51).

Esses modos de engajamento são características importantes para a adaptação levar em conta para tirar melhor proveito de cada mídia, e de que como um modo pode ser traduzido ou transposto para outro.

Na sequência de seu livro, Hutcheon pergunta-se *Como?* a adaptação é criada, no sentido de quais são as suas audiências e como as adaptações são feitas para e recebidas pelas mesmas. Este capítulo reflete a questão da intenção da adaptação na forma de para quem ela é construída, qual sua audiência ou público-alvo como parâmetro de análise formal das decisões e estratégias tomadas pela equipe de criação para conceber o jogo do modo que foi feito e não de uma ou outra forma. Ela inicia falando sobre os prazeres da adaptação, retomando a questão da mistura entre repetição com diferença e familiaridade com novidade. E essas são características inevitáveis da adaptação (HUTCHEON, 2006. p. 114). Ela dá a alcinha possível de fãs para os consumidores das adaptações e também para os adaptadores (HUTCHEON, 2006. p. 116). A autora aponta ainda que, para experienciar a adaptação como uma adaptação, é necessário o conhecimento prévio da obra adaptada, caso contrário, apreciaremos a mesma como outra qualquer. No primeiro caso, a experiência se transforma, uma vez que as comparações e acessos às memórias preencham os vazios e alterações realizadas pela nova obra, repetida porém diferente. Dessa forma, torna-se importante verificar para qual público os jogos digitais provenientes de obras literárias tentam se vender, caracterizando o primeiro passo do método apresentado no próximo capítulo da dissertação.

Ainda no capítulo *Como?*, Hutcheon trata dos *videogames*, voltando ao assunto do modo de engajamento. Diz que uma adaptação para esta mídia deve se preocupar com diferentes tipos de provocações, como visuais, musicais, sonoras e cinestésicas para proporcionar um intenso grau de imersão, e que a construção apropriada destas características colocam o jogador para vivenciar o mundo virtual como se fosse real, e que qualquer elemento que faça lembrar ao jogador que ele está apenas jogando destrói essa ilusão (HUTCHEON, 2006, p. 135). Com esta passagem, a autora define o que é necessário para um bom jogo: o sentimento de fluidez citado por vários designers de jogos, como Salen e Zimmerman (2006), que definem esse sentimento como estado de jogo, não sendo ele um estado passivo ou relaxado, mas sim um de intensa atividade mental e física. Os bons jogos

são projetados para ajudar os jogadores a alcançar esse estado, criando desafios e recompensas que incentivam o engajamento e a imersão. É importante salientar que o método apresentado nessa pesquisa não tem intenção de medir a qualidade de um jogo através de sua aplicação, mas sim o de perceber como a narrativa de uma obra literária é traduzida neste conceito de desafios e recompensas.

Uma diferente teoria, formalizada pelo autor desta dissertação, trata de uma forma diferente de pensar na adaptação, mais específica para as obras discutidas aqui: do pensar a escrita (e leitura) como imagem, que é traduzida e retraduzida durante a transposição da mesma para uma mídia visual. Como o método apresentado é construído com foco nos elementos literários, e a descrição visual não é um elemento em si, mas característica dos mesmos, faz-se necessário uma explanação sobre essa reimaginação dos elementos visuais apresentados pelos livros, uma vez que eles (quase) sempre serão transpostos para as telas no jogo digital.

Por exemplo, é sabido que a palavra tem o poder de invocar as imagens e que, ao se ouvir ou ler a frase ‘imagine uma *cadeira*’, a forma de tal objeto é trazida às massas mentais, quase que involuntariamente. Mas como é esta cadeira? Poderia-se afirmar que ela tem quatro pernas? Seria de metal, madeira? A construção pictórica da imagem descrita é relativa ao corpo que a invoca. Depende de seu acervo cultural e pessoal, de suas capacidades cognitivas e estado de consciência. Estamos aqui supondo que saiba-se o significado da palavra *cadeira*, pois a linguagem é também uma comunicação simbólica, que só produz significados através de um conhecimento prévio de suas premissas.

Mas onde nasce a imagem? Qual seu fim? Existe a imagem sem a interpretação, sem o olhar de um observador? Ainda que sejam perguntas de difícil resposta, o pensar sobre nos traz reflexões que abordam (ou chegam próximas às bordas de) elucidações interessantes. Sendo um dos autores que se debruçou sobre este vasto abismo, Hans Belting defende em suas teorias uma aproximação antropológica ao estudo das imagens. Para ele, a construção da imagem se dá através de sua mídia e do corpo que a constrói e a observa, e que, para além disso, pode ser, também, mídia.

”Mídia, aqui, é para ser entendida não em seu sentido usual, mas no sentido de agente pelo qual imagens são transmitidas, enquanto corpo significa tanto o corpo que performatiza quanto o que percebe, do qual as imagens dependem na mesma medida em que dependem de suas respectivas mídias.” (BELTING, 2006, pg. 33).

Dito isso, existe a importância de diferenciar o que o autor classifica como imagem endógena e exógena, sendo a primeira aquela que é formada internamente, em nossos sonhos, pensamentos e imaginação (como dito, o corpo, a mente como mídia), enquanto a segunda é a imagem externa, que está em um meio artificial<sup>13</sup>: uma fotografia, uma pintura, uma tela de computador, etc. Existe uma relação estreita entre essas duas ‘categorias’ de imagens:

“Tais imagens endógenas, porém, também reagem a imagens exógenas que tendem a assumir o encargo de parte dominante nessa cooperação. As imagens não existem só na parede (ou na tevê) nem somente em nossas cabeças. Elas não podem ser desembaraçadas de um exercício contínuo de interação que deixou tantos vestígios na história dos artefatos. Essa antiga e nova interação continua mesmo na era das imagens digitais” (BELTING, 2005, pg. 73)

Desta forma, a imagem ‘vista’ modifica e é modificada pela imagem interna. Talvez por este motivo, em nossos sonhos, costumamos reconhecer lugares e pessoas, ainda que suas formas sejam justapostas simbolicamente, o que nos leva à compreensão de que a forma que a memória registra a realidade em seu acervo imagético não é com profundo detalhamento. Esta percepção não é recente. O Impressionismo, por exemplo, enquanto movimento artístico, se propôs a retratar a essência da imagem endógena em um meio exógeno. As pinceladas não se combinam, pois isso ocorre na mente do observador. As figuras são vagas, formas esfumaçadas, dinâmicas e mutáveis, características percebidas na famosa *Impressão, nascer do sol* (1872) de Claude Monet (figura 3).

Pretende-se então discutir que, assim como uma obra impressionista, a imagem gerada na mente de um leitor que aprecia uma obra literária ficcional, que traz elementos imaginários, é também reconstruída de maneira imprecisa, vaga, esfumada, com cores incertas e mutáveis, assim como é a imprecisa a imagem na mente do autor que escreveu tal obra. Esta é uma característica da imagem endógena. A adaptação desta imagem é, portanto, um desafio ao profissional que deseja transformar a mídia escrita em uma mídia visual. Tratarei a respeito deste assunto nas próximas páginas, esperando não trazer certezas, mas sim uma percepção de como se dá esta transição de imagens entre corpos e mídias, entre meios endógenos e exógenos.

---

<sup>13</sup> Cabe aqui uma observação importante: o corpo também pode assumir o papel de imagem exógena. Um dos exemplos mais claros é o das caretas: são imagens criadas para fins de divertimento ou zombaria.

Figura 3 – Impressão, Nascer do Sol. Claude Monet, 1872.



Figuras abstratas, apenas impressões de suas formas naturais. Seriam as imagens que ficavam na mente. Todos os outros detalhes eram ‘esquecidos’. Fonte: Wikipedia.

Propõe-se que a imagem adaptada de um livro para uma mídia visual passe por ao menos cinco etapas, desde a sua concepção antes de ir para o livro, até a sua recepção por parte de um jogador que joga a adaptação. São elas as seguintes:

- a) *A imagem original* é criada na mente do autor através de suas faculdades mentais, acervo pictórico e simbólico;
- b) *A imagem descrita* é elaborada pelo autor que tenta criar a essência da imagem original, abstraindo detalhes mutáveis na construção de uma passagem literária;
- c) *A imagem decodificada* é adaptada por um receptor que irá traduzir o texto da imagem gerando, por conseguinte, uma imagem interna individual, tendo sua própria mente como mídia;
- d) *A imagem adaptada* é uma recriação feita pelo mesmo corpo que decodificou a imagem descrita através de técnica e tecnologia para a mídia visual;
- e) *A imagem contemplada* é aquela observada, transformada em imagem mental e gravada na memória do jogador, ressignificada através de suas próprias faculdades mentais, acervo pictórico e simbólico. O termo usado é

“contemplar” pois esta palavra caracteriza trocas meditativas entre o interior e o exterior.

É importante tomar nota de que as imagens endógenas são de difícil análise por parte de um pesquisador, que baseia seus estudos na mídia externa, neste caso a imagem descrita e a adaptada. Falarei um pouco mais sobre cada uma delas a seguir:

### ***3.3.1 Imagem original - endógena***

Um autor, antes de descrever uma cena de livro, constrói aquela situação em sua mente, através de um processo imaginativo, sendo que a criação desta imagem de caráter endógeno ocorre tanto por influências sociais quanto por influências simbólicas (CONTRERA, 2016). Em seus estudos sobre imagem e morte, Hans Belting (2005) diz que a imagem é criada, desde tempos ancestrais, como a presença de uma ausência, a permanência do morto que está ali representada e, portanto, ainda vivo, e que essa tradição de ter a imagem daqueles que nos deixaram ainda é perpetuada através da fotografia, por exemplo. Seria a presença da ausência simbólica a imagem ficcional? A humanidade também produziu e produz imagens que estão além do real, além da memória. A imaginação é essa capacidade de construir imagens endógenas simbólicas, entrando em contato com o inconsciente e o consciente coletivo. Deuses, monstros, heróis, anjos, demônios, todos estes e outros seres indescritíveis são inspiração de várias criações pictóricas ao longo da história.

Desde os primórdios, a humanidade busca representar visualmente as forças que a circulam. No Egito, um homem com cabeça de chacal era a imagem da morte, aspecto invisível da vida, mas sempre presente. Na Grécia, Perseu derrotou a Medusa ao olhar para ela pelo reflexo do escudo de Atenas, a sabedoria materializada em uma lente, uma mídia. Tais imagens simbólicas estão presentes na humanidade, tendo por processo criativo a imaginação e o acesso a um acervo mais primitivo, não necessariamente experienciado, e não a representação pura de um fenômeno observado. Pode-se “verificar as analogias existentes entre as imagens oníricas do homem moderno e as expressões da mente primitiva, as suas ‘imagens coletivas’, e os seus motivos mitológicos” (JUNG, 2008, p. 82).

Percebe-se então uma urgência de expressar as imagens simbólicas para os outros, de forma a criar a presença dessa ausência citada por Belting, não do morto, mas de algo, uma imagem, uma história, que sequer possa ter existido fora do imaginário endógeno.



### 3.3.2 Imagem descrita - exógena

Inicia-se esta seção com uma rápida passagem da conhecida obra *O Pequeno Príncipe*, de Saint-Exupéry<sup>14</sup>: “Desenha-me um carneiro. / Então eu desenhei. / Olhou atentamente, e disse: - Não! Esse já está muito doente. Desenha outro. / Desenhei de novo. / Meu amigo sorriu com indulgência: - Bem vêes que isto não é um carneiro. É um bode ... Olha os chifres ... / Fiz mais uma vez o desenho. Mas ele foi recusado como os precedentes: / Este aí é muito velho. Quero um carneiro que viva muito”<sup>15</sup>. Este pequeno trecho narra um conflito gerado através da troca de imagens endógenas: O Pequeno Príncipe quer um carneiro, mas ele tem uma imagem endógena do carneiro que quer, enquanto a codificação dela para o meio exógeno foi uma imagem descrita, ainda que muito geral: ‘carneiro’. A falta de detalhes gera o conflito: O autor-personagem faz três adaptações da imagem descrita, mas nenhuma atende a endogenia original criada pela imaginação do príncipezinho.

A imagem endógena, para chegar a um corpo externo que a observará, deve ser transposta para uma mídia exógena. Um artista ou ilustrador experiente pode criar uma peça gráfica que se assemelhe bastante àquela imagem autêntica, gerada por seus acervos simbólicos e criativos. A mídia textual, porém, tem características que tornam mais difícil a visualização exata do imaginário do autor. Pode-se alegar que isto não seja algo naturalmente ruim para a sobrevivência da obra, pois ela se transforma à medida que muda de meio. Não é o objetivo deste trabalho contemplar técnicas descritivas literárias, mas apenas propor questionamentos e observações a respeito dessa categoria de tradução.

Primeiramente, deve-se falar do autor, sendo ele o corpo que cria a imagem descrita. A sua peça é resultado de seu conhecimento prévio da linguagem e suas peculiaridades. O acervo de vocábulos, conhecimento gramatical e inserção social do escritor vão ser cruciais para a imagem descrita do mesmo. Uma descrição com vários termos regionais será de difícil pictorialização de um leitor leigo naquele tipo de linguagem localizada. A falta de conhecimentos por parte do autor pode fazer com que o mesmo descreva de forma errônea uma imagem interna simplesmente por não ter a palavra certa para dizer aquilo que quer. Além disso, o autor tem uma função para a sua descrição. Tal objetivo ditará a forma que esse texto será escrito: deixar um ar de suspense? Imergir o leitor na história? Cada uma dessas traz técnicas e figuras de linguagem apropriadas.

---

<sup>14</sup> Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944) foi um escritor, ilustrador e piloto francês.

<sup>15</sup> O Pequeno Príncipe, obra de domínio público. Disponível em: <https://www.baixelivros.com.br/infantil/o-pequeno-principe-antoine-de-saint-exupery> Acesso em: 20 abr. 2023

Considerando-se a mídia, há outro aspecto de complexidade. O modo da escrita é um desafio por parte de um adaptador. Percepções na escrita, como linguajar arcaico ou moderno podem dar sugestões pictóricas. A licença poética, por exemplo, permite descrições da imagem que podem não ser de fácil aplicação em uma adaptação para uma mídia exógena visual, ainda que, para o autor, tal descrição faça sentido em sua imagem imaginada. Paradoxos ou humanização de formas, podem trair intenções e decodificações, gerando uma pictorialização diferente da esperada.

Além disso, a complexidade da realidade foge às percepções, enquanto a abstração de uma cena também é percebida. Ou seja, se uma descrição vaga é adaptada tal e qual, é possível causar ao observador a sensação de que algo está faltando para que aquela imagem pareça palpável. Se, ao descrever uma paisagem, o autor não citar o céu, fica a cargo do adaptador preencher esta lacuna com sua própria imaginária de céu, sob o risco de causar estranheza ao olhar (isto, claro, se é o objetivo do mesmo chegar próximo a uma imagem dita real). Desta forma, a descrição deve ser completa, mas por mais que seja, não consegue abranger todos os detalhes que seriam capturados pelo olhar. Então, boa parte da obra visual adaptada é, na verdade, imaginação do adaptador.

Outro aspecto que ainda pode ser considerado são os paratextos. Se o leitor deve preencher as lacunas que a descrição não consegue, dicas visuais apresentadas pela ‘embalagem’ do texto podem influenciar tal recriação. Por exemplo, capas com design que remetem a determinado período histórico podem invocar o imaginário daquele período.

Por fim - para este trabalho, mas não contendo todos os aspectos possíveis - o idioma é de grande importância, uma vez que a modificação de vocábulos e a localização de termos ou expressões também podem influenciar a posterior leitura e ressignificação daquela imagem descrita.

### ***3.3.3 Imagem decodificada - endógena***

Da mesma forma que as propriedades que o autor tem ao criar uma imagem descrita alteram a sua forma, as propriedades do leitor que irá decodificar aquele texto em uma imagem sintética, formada em seu cérebro, também são de suma importância, como visto no exemplo acima de O Pequeno Príncipe. “A imaginação na leitura envolve o poder de reproduzir imagens armazenadas na memória sob a sugestão de linguagem associada ou de

recombinar experiências anteriores para criar novas imagens que vitalizam e animam o texto”<sup>16</sup> (SADOSKI et. al, 1990, p. 56).

O primeiro aspecto a se considerar aqui é a intenção do leitor. Será focado aqui no leitor-adaptador, aquele que tem a intenção de decodificar, internalizar, compreender e recriar a peça escrita em mídia visual, deixando de fora os leitores que buscam apenas entretenimento ou entendimento do texto, pois este contexto faz toda a diferença na apreciação da obra escrita. O leitor-adaptador está apreciando a obra buscando, a todo momento, aspectos do código que podem ser traduzidos em outro sistema de linguagem, ou seja, num processo de tradução intersemiótica. Aqui, está sendo focada a imagem visual, mas qualquer sentido pode ser traduzido da linguagem escrita para outras, como descrições de sons, cheiros, ou sabores, por exemplo. Descrições estas que já são uma tradução da experiência sensorial do autor para sua escrita (PLAZA, 2003, p.47). O tradutor buscará, dentro do processo de transpor a mídia, aspectos que o sensibilizam de acordo com os objetivos do projeto de tradução. Tradução esta que não é só compreendida pelos códigos, conceitos e linguagens estudados pela semiótica, mas também por um contexto cultural e histórico na qual ela se insere (CAVALCANTE e REINALDO, 2012).

Além dos aspectos citados acima, existe ainda o contexto imediato da leitura. A tradução é de caráter profissional ou amador? Qual o tempo disponível para a absorção da descrição? Quantas releituras serão permitidas? Diferentes níveis de processamento do texto estão relacionados com as variáveis imagéticas que o leitor pode criar durante a apreciação da escrita (SADOSKI, 1990, pg. 57). Para a produção da adaptação cinematográfica de O Senhor dos Anéis<sup>17</sup>, por exemplo, o diretor Peter Jackson fazia questão de que todos os atores lessem o livro, enquanto ele e outros membros da produção reliam o mesmo várias vezes para tentar criar a adaptação o mais fiel possível (Senhor dos Anéis, 2010). Percebe-se aqui uma diferença significativa para quem queira criar uma *fan art*<sup>18</sup> baseada nos livros, sem fins lucrativos.

### 3.3.4 Imagem adaptada - exógena

---

<sup>16</sup> Texto original em inglês. Tradução do autor.

<sup>17</sup> Livro de fantasia escrito por J.R.R. Tolkien entre 1954-55, dividido em três volumes, adaptado para as telas em trilogia entre 2001-03, sendo sucesso de bilheteria e crítica, tendo recebido 30 indicações ao oscar e vencido em 17 categorias. [https://pt.wikipedia.org/wiki/O\\_Senhor\\_dos\\_An%C3%A9is\\_\(s%C3%A9rie\\_de\\_filmes\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Senhor_dos_An%C3%A9is_(s%C3%A9rie_de_filmes)) Acesso em: 17/10/2020

<sup>18</sup> Conteúdo imagético criado por fãs, bem comum no universo *pop / geek*.

As imagens adaptadas não são novidade na história e nem no cotidiano. Poderia-se estender uma longa discussão a respeito, mas foca-se na parte que cabe às particularidades do corpo e da mídia. Um adaptador ou tradutor que lê uma peça escrita com a intenção de transformá-la em uma mídia visual seguirá o caminho da apropriação. Ele deverá preencher lacunas e, através de métodos e ferramentas técnicas, dar forma à imagem decodificada. Observa-se que, na indústria imagética, nem sempre a mente que decodificou a imagem descrita será a mão que reproduz esta imagem em uma mídia exógena. Muitas vezes os artistas e ilustradores seguem as diretrizes de um diretor de arte, que irão também fazer parte desta transformação com seu estilo e acervo. Mas pode-se dizer que, neste caso, tais artistas e ilustradores seriam as ferramentas da mente decodificadora, então continuemos sem nos aprofundar neste tópico.

Aqui o principal fator de alteração é a mídia escolhida para a adaptação. “Não há imagem visível que nos alcance de forma não mediada. Sua visibilidade repousa em sua capacidade particular de mediação, a qual controla a sua percepção e cria a atenção do observador” (BELTING, 2006, pg. 36). Para fins deste trabalho, considera-se mídia visual qualquer suporte à imagem exógena refletora ou criadora de luz que possa ser observada pelos orifícios oculares e que estimulam a retina, reproduzindo, geralmente (como veremos na próxima seção), a semelhança daquela imagem. Como citado acima, cada meio tem suas próprias particularidades que devem adaptar a imagem descrita (ou melhor, a imagem decodificada). Um quadro exposto em museu difere bastante de uma fotografia do mesmo quadro visto em uma casa, ou ainda na tela de um computador pessoal. Diferenças de luz ambiente, brilho, escala de cores, nitidez, resolução: todas são propriedades do momento-lugar e da mídia que vão ou devem modificar os modos de adaptação. É possível, também, categorizar as possíveis imagens adaptadas em três principais grupos não excludentes:

- a) *A imagem estática*: produzida através de meios analógicos (como pigmentos, grafite, carvão, etc.) em um suporte físico (como tecido, papel, vidro, etc.) ou através de meios digitais (com programas computacionais), e que podem ser suportadas por meios físicos ou digitais (como telas). A imagem estática pode ser produzida como um fim, ou como suporte, mas em ambos os casos, espera-se contemplação da peça: o artista ou ilustrador deverá se ocupar com técnicas de hierarquia visual e uso dos elementos básicos da construção de uma comunicação visual, como pontos, linhas, formas, cores, texturas

(DONDIS, 1997) para guiar o observador que pode aproveitar o todo e seus detalhes, seguido de uma narrativa particular, tomando o tempo desejado.

- b) *Imagem cinética*: animação e cinema são exemplos desta categoria. O produtor da mídia cinética sabe que deve lidar com vários *frames* de imagens por segundo, e que, comumente, muitos detalhes serão perdidos. Ainda assim, algumas outras preocupações são necessárias: diferentes ângulos ou pontos de vista poderão ser explorados em personagens e cenários, o que leva a uma maior probabilidade de diferenciação entre a imagem original.
- c) *Imagem interativa*: comumente encontrada na crescente indústria dos jogos digitais, mas também adaptada para instalações multimídia, este tipo de mídia deve ainda preocupar-se com as ações dos interatores, e como essa imagem poderá se adequar a estas ações. Dicas visuais de objetos ou personagens com os quais os interatores podem engajar comunicação devem ser apresentadas para facilitar a usabilidade do interator. Comumente observadas em meios digitais, a potencialidade da interação nos desloca para uma realidade alternativa, virtual, onde a imagem projetada se confunde com a real. “Assim, as representações internas e externas são estimuladas a se misturarem.” (BELTING, 2016, pg. 44).

Cada um destes pode se apresentar através de um meio diferente, e o cruzamento de tipo de imagem e mídia traz suas próprias concepções técnicas para a modelagem da imagem adaptada.

Com o que foi colocado, percebemos então a criação de uma imagem-mídia que tem como finalidade ser apreciada por um observador, público-alvo da tradução da imagem descrita, que já não é a mesma da imagem que aqui chamo de original, e também é diferente da imagem decodificada pelo tradutor, e que difere, também, da imagem decodificada pelo próprio público-alvo que tenha tido contato com a imagem descrita. Todos esses graus de diferenças comumente levam à vasta discussão sobre manter uma essência à obra original, uma vez que cada percepção da imagem descrita é pessoal e intransferível sem alterações, como é dito ao longo deste trabalho.

### **3.3.5 Imagem contemplada - endógena**

Por fim, a imagem chega aos olhos do seu destinatário. Mas ainda não é processada sem alterações. “As mídias conseguem constantemente mudar nossa percepção,

mas somos nós que ainda produzimos nossas imagens” (STIEGLER, 2002, pg. 145-63, apud. BELTING, 2006, pg. 45).

As condições físicas e mentais do observador podem mudar a reconstrução e internalização da imagem. Protanomalia, deuteranomalia, tritanomia entre outras anomalias cromáticas podem alterar a percepção das cores, confundindo contrastes e harmonias. Más formações na lente ocular, como miopia, hipermetropia, astigmatismo podem causar distorções ou borramentos na imagem interna. Outros problemas também podem ocorrer no âmbito neurológico, como indivíduos com alto grau de amnésia que acabam por perder acervo imagético que possa auxiliar na compreensão da imagem visual.

Outra questão é, também, a empatia que o observador tem com a imagem apresentada. De acordo com seus interesses e aspectos sociais e culturais, a mente irá priorizar determinados detalhes em detrimento a outros, criando assim a imagem a longo prazo, que deve acompanhar o observador em sua memória, modificando-se e ressignificando a medida que o mesmo vai passando por novas experiências visuais, mas também sonoras, táteis e que envolvam qualquer sentido, pois o ser humano é um ser sinestésico.

Conclui-se assim o capítulo, onde o leitor pode ter um maior contexto sobre o recorte de teorias e conceitos sobre narrativa literária, jogos digitais e adaptação, dando suporte ao desenvolvimento de uma linguagem comum ao leitor para melhor compreensão do método proposto a seguir, que leva em conta as discussões acima contempladas. O método será apresentado em três partes de análises, sendo a primeira do contexto de apresentação do jogo dentro de suas plataformas de venda, a segunda tendo como foco as obras em si, utilizando de análise formal para a contemplação e destaque dos elementos das mídias citadas, livro e jogo, finalizando com uma análise comparativa entre ambas as obras. Desta forma, propõe-se um método de análise do processo de adaptação.

#### 4 LIVROS, JOGOS E MÉTODO DE ANÁLISE DA ADAPTAÇÃO

No capítulo anterior, foi construída uma linguagem comum para autor e leitor a dissertação para tratar dos assuntos que serão trazidos ao longo deste capítulo, tanto sobre narrativa literária, jogos digitais quanto sobre adaptação. Nesta etapa, será apresentado o método proposto por este trabalho para a análise formal comparativa entre uma obra literária e um jogo originado da mesma através de um processo de adaptação.

Este é um campo de estudo – a adaptação – 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 pontos 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. 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.

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, serão trazidos alguns jogos, nos próximos parágrafos, diferentes do já citado anteriormente como corpus deste estudo, *Agatha Christie The ABC Murders*. Desta forma amplia-se o contexto para que o leitor possa ter melhor dimensão de outras obras, ficando esta para um aprofundamento dentro do método. Dessa forma, cita-se um jogo de bastante sucesso de vendas e crítica como um dos exemplos. *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 (ver figura 4), mas oferece ao jogador uma nova sequência de atos e ações que, inclusive, são gerenciadas 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 especificação<sup>19</sup> audiovisual e exploratória do universo literário de *The Witcher*.

Figura 4 – Ilustração de personagens recorrentes no jogo *The Witcher 3: Wild Hunt*.



Fonte da imagem: IGN Brasil. Todas são adaptadas diretamente da série de livros.

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 *Shadow of Mordor* (Monolith Productions, 2014), que foca a história, neste caso, em uma personagem inexistente (figura 5) 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 semelhança entre as obras, ou por outro lado, uma maior sensação de obra original na adaptação.

---

<sup>19</sup> Considerou-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.



Figura 5 – Cena do jogo *Shadow of Mordor*.



Fonte: Steam Store. 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.

O que poderia então ser considerado uma adaptação que contenha a essência da obra original? 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 essência ou semelhança, uma vez que são partes de dois extremos de um possível espectro de possibilidades da adaptação.

O primeiro exemplo é o jogo *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 jogabilidade<sup>20</sup>, 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 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.

<sup>20</sup> Jogabilidade 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.

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 semelhança 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.

Figura 6 – Montagem: Capas dos jogos *Guardians of Middle-Earth* e *The Hobbit*.



Fonte: Imagem da esquerda: The Cover Project. Imagem da esquerda: GameTDB. Ambas adaptações trazem visões e propostas completamente diferentes do universo criado por J. R. R. Tolkien.

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

Na ficção:

- a) *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;

- b) *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 uma atenção às notas e apêndices presentes nos livros originais para construir esta nova narrativa;
- c) *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;
- d) *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.

Nas personagens:

- a) *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;
- b) *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;
- c) *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;
- d) *The Hobbit* - O jogo adiciona alguns personagens para fins exploratórios, e citam vagamente outros através de cinemáticas<sup>21</sup>, mas os personagens do livro estão lá, tanto em aparência quanto em personalidade.

E no espaço-tempo:

---

<sup>21</sup> Mais 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.

- a) *The Witcher 3: Wild Hunt* - O jogo ocorre no continente descrito pelos livros, com seus reinos e cidades, e faz uso destas descrições para construir a geografia, fauna e flora de maneira imersiva;
- b) *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;
- c) *The Guardians of Middle Earth* - Nenhum cenário ou ambientação específica dos livros é utilizado no jogo;
- d) *The Hobbit* - O jogo recria visualmente os cenários onde os eventos da história tomam corpo, baseando-se nas descrições providas no livro de origem.

Reitera-se que estes exemplos foram dados como ilustrativos para ampliar o contexto sobre a complexidade das várias formas de apresentação e desenvolvimento de diferentes obras literárias no formato de jogos digitais. A partir deles espera-se que o leitor possa compreender que diversos caminhos e possibilidades existem dentro do processo de adaptação, servindo como uma ilustração deste cenário. O método proposto neste capítulo tenta se inserir como uma forma de análise geral, com as alterações necessárias para cada caso particular. Com isso em mente, no próximo capítulo o método proposto a seguir será aprofundado com o jogo apresentado anteriormente no capítulo de Introdução, e seu livro de origem, *Os Crimes ABC*.

Apesar de todos estes jogos serem considerados adaptações de obras literárias, diferentes métodos de tradução levam a diferentes resultados e níveis de semelhança. Pretende-se 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.

Tendo, no capítulo anterior, embasado o leitor sobre conceitos e teorias que permeiam o tema deste trabalho, propõe-se agora um método para a análise da adaptação das mídias considerando as peculiaridades de cada uma, obra-origem e adaptação. É importante mencionar também o foco também é na sequência do livro como obra de origem de um jogo, não englobando características que possam vir da outra direção.

O método de análise proposto, construído através das união entre outros métodos formais de análise tanto da narrativa quanto de sistema de jogo é composto de três etapas,

resumidamente apresentadas aqui, para fins de se ter um panorama geral do processo de análise, mas que serão aprofundadas em suas subseqüentes sessões:

- a) *Intenção da adaptação*: este método toma o jogo como um artefato industrial, composto com intenções mercadológicas e objetivos de lucro. Através da análise dos paratextos produzidos para apresentação e venda do mesmo ao público-alvo, pode-se traçar uma provável estratégia de adaptação da obra;
- b) *Análises da obra-origem e obra adaptada*: o adaptador deve ter um olhar crítico e analítico ao apreciar a obra a ser adaptada, a fim de extrair aspectos e elementos importantes para a adaptação;
- c) *Análise comparativa*: A diferença das mídias e suas formas de narrativa. Qual elemento se configura e se traduz em outros.

Como dito anteriormente, o leitor que tenha o objetivo de adaptar um livro em um jogo digital pode considerar estas etapas onde no ponto 2 deve analisar a obra origem, enquanto na etapa 3 pode aplicar o conhecimento extraído da etapa anterior e adaptar os elementos da narrativa.

#### **4.1 Intenção da Adaptação**

Existem, no estudo da obra de arte ou midiática, pensamentos divergentes entre a recepção da mesma. 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 semelhança encontrados nas mesmas. O jogo digital é um artefato cultural multimídia e parte da indústria criativa. Com isso, ele é constituído 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 um artefato 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.

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...” (BENJAMIN, 2011. pg. 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 livremente 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 (ECO, 2015). 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 frequentemente irrelevante para a interpretação do texto” (ECO, 1993. pg. 29). Deve-se fazer esta busca no caso do jogo, uma vez que ele é, como explicitado anteriormente, um produto de design centrado no usuário.

É importante destacar, caso não tenha ficado explícito durante a discussão nas linhas anteriores, que não está sendo buscado aqui um valor comercial, político ou pessoal do porquê criar a adaptação, uma vez que este tipo de análise demanda métodos mais complexos de compreensão do contexto político, social, cultural e capital no qual a adaptação está sendo desenvolvida e lançada. Caso haja a necessidade de elencar um motivo para o qual a adaptação é feita, para o contexto desta pesquisa, que seja, como define Linda Hutcheon, pelo prazer da repetição com variações, do que é ritual mesclado com as emoções da surpresa.

“O reconhecimento e a lembrança fazem parte do prazer (e do risco) de vivenciar uma adaptação; assim como a mudança. A persistência temática e narrativa são combinadas com a variação material (...), com o resultado de que as adaptações nunca são simplesmente reproduções que perdem a aura benjaminiana. Ao invés disso, carregam esta aura com elas” (HUTCHEON, 2006, p. 4)

Mas como obter esta informação, e ainda mais, como saber qual o público-alvo do mesmo? Cecilia Almeida Salles (2007) apresenta a crítica de processo, que serve de suporte para o método aqui apresentado. Para ela, é possível uma relação entre a obra final e os vários documentos e registros gerados durante o desenvolvimento da mesma, e dessa relação pode-se perceber “um pensamento em processo. E é exatamente como se dá essa construção o que nos interessa. Uma abordagem crítica que procura discernir algumas características específicas da produção criativa, ou seja, entender os procedimentos que tornam essa construção possível.” (SALLES, CARDOSO, 2007).

Dessa forma, através de anotações, esboços, apresentações que são criados de forma paralela ao processo, pode-se estabelecer possibilidades de compreensão das intenções do artista, tendo esses documentos como indícios dessa intenção. Para este método, aproveita-se a grande quantidade de conteúdo registrada na internet para a busca desse material. Entrevistas, documentos de design, esboços, entre outros podem ser encontrados em páginas online, como fóruns, redes sociais, devblogs<sup>22</sup> e nos próprios sites das publicadoras.

Apesar de Salles mencionar os documentos gerados a partir do processo de criação, existem outros que são feitos para serem apresentados junto da obra. Para classificá-los, pode-se ampliar e fazer uso de um conceito criado por Genette: os paratextos, que são um conjunto de produções paralelas 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. (GENETTE, 1987) 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 podem adquirir o formato de capas<sup>23</sup>, sites, páginas de loja virtual com suas ilustrações, vídeos, etc. Voltemos aos exemplos anteriores. Na figura 7 percebemos o apelo do jogo *The Hobbit* para um público mais infanto-juvenil, partindo de algumas pistas visuais: inicialmente a ilustração e modelagem dos personagens se inclinam para uma estética mais caricata, cartunesca. O selo de classificação etária do jogo, na direita abaixo, classifica-o 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

---

<sup>22</sup> Aglutinação dos termos em inglês *development* e *blog*. São páginas de acompanhamento de jogos em desenvolvimento onde os criadores postam informações, novidades e recebem comentários e *feedbacks* dos jogadores em potencial do jogo.

<sup>23</sup> Cada 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.



nova mídia são apresentadas nas caixas à direita: “Engaje em combates de arrepiar os cabelos, enfrente hordas de inimigos, solucione quebra-cabeças de fritar o cérebro”<sup>24</sup>.

Figura 7 – Capa e contracapa do jogo *The Hobbit*.



Fonte: GameTDB

Figura 8 – Capa e contracapa do jogo *Shadow of Mordor*.



<sup>24</sup> Tradução do autor.



Fonte: The Cover Project

Compara-se estes elementos com a capa do jogo *Shadow of Mordor*, na figura 8. 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 semelhança que a adaptação pode ter.

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, de acordo com a vontade dos desenvolvedores do jogo. 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 da intenção de gerar uma adaptação com maior correlação ou não, propõem-se dois termos que têm suas especificidades linguísticas: transposição e citação. Do dicionário online Michaelis<sup>25</sup>:

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

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

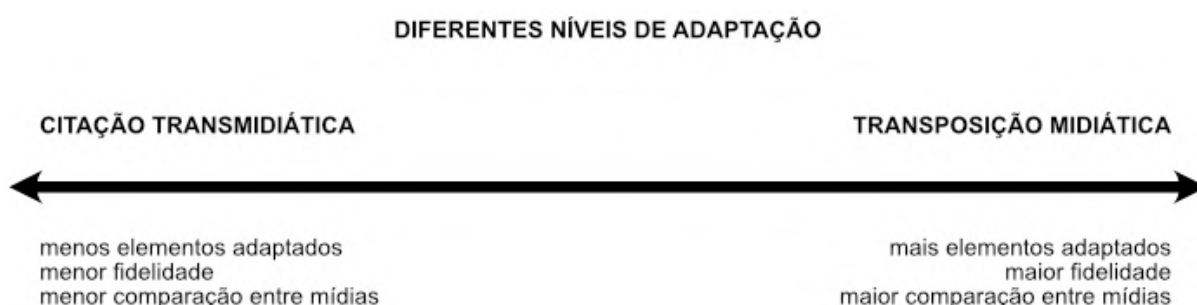
Defende-se, então, estes dois extremos em uma linha ou espectro de níveis de semelhança de adaptação de obras literárias para jogos digitais: Transposição midiática, em

---

<sup>25</sup>Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/> [Acessado em: 20/07/2022]

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. No outro lado, temos a citação transmidiática, em que, assim como em trabalhos acadêmicos, que são citados 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.

Diagrama 1 – Espectro de diferentes níveis de adaptação.



Fonte: Elaborado pelo autor.

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 semelhança ou essência (nos termos já descritos ao longo deste capítulo), mais próximo de uma transposição midiática livro-jogo o resultado ficará. Quanto menos elementos (que serão listados na seção 4.3), mais próximo de citação transmidiática, até o ponto de não haver ligação alguma, tornando-se uma mídia independente de um texto-origem.

Entre os exemplos citados na primeira sessão, o jogo *The Hobbit* seria o que mais se aproxima da transposição midiática, enquanto o jogo *Guardians of Middle-Earth* é aquele que mais se assemelha à 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.

Esta linha de pensamento de gradação de semelhança 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.

Para finalizar, na primeira etapa busca-se a intenção dos autores do jogos ao desenvolvê-lo sobre qual experiência pretendem entregar. Esta intenção pode ser indicada, no caso de jogos já lançados, através de suas apresentações e materiais de divulgação. Para jogos ainda a serem lançados, os desenvolvedores farão uso de técnicas de design focado no usuário, cuja apresentação foge do escopo deste trabalho. O entendimento desta etapa direciona a análise para, na etapa 3, comparar os resultados da adaptação, tendo uma noção mais clara das formas e estratégias que foram usadas para tanto.

#### **4.2 Análise da Obra-origem e Obra Adaptada**

Outra camada se aplica quando o objetivo desta leitura é analisar a adaptação da obra que está sendo apreciada. É importante o registro dos elementos que foram ou serão adaptados, listados a seguir. Relembrando a frase de definição de Abbott, narrativa é “a representação de um evento ou uma série de eventos”. Nesta seção serão apresentados elementos fundamentais que compõem a narrativa nas mídias de estudo, tanto das obras literárias quanto dos jogos digitais. Apesar de o método cobrir o paralelo entre todas as mídias, o pesquisador pode restringir a análise para alguns elementos específicos.

Um adaptador ou, neste caso específico, uma equipe de desenvolvimento de um jogo, deve compreender a obra a ser adaptada, como especificado na etapa anterior. Deve se apropriar de seus elementos e, através de decisões possivelmente centradas no público-alvo (como especificado na primeira etapa), 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. Inicialmente serão explanados os elementos da obra literária, baseando-se principalmente nos conceitos narratológicos de Reuter (2002) e logo após os elementos nos jogos digitais, que são extraídos através de um método de análise formal proposto por Lankoski e Björk (2015), mas usando mesclado com a teoria dos elementos dos jogos de Jarvinen (2008), todos citados anteriormente no capítulo de Discussão Teórico-metodológica.

### 4.3 Análise da Narrativa Literária

A leitura para a análise da narrativa literária deve ser feita com atenção, a ponto de que o leitor possa extrair todos os pontos listados, destacando-os para posterior comparação com a adaptação. Como citado há pouco, será usado o método de análise da ficção de Reuter. Dessa forma, um rápido esclarecimento se faz necessário. Ele divide seu livro *A Análise da Narrativa* em seis capítulos, cada um fundamentando um tipo de estudo diferente que uma obra literária pode proporcionar. Para este trabalho, por questão de escopo e relação entre-mídias, será focado o processo da análise da narrativa como ficção, ou seja, a sequência de fatos que é narrado, ao invés da narração em si. Dessa forma, não será feito o estudo da adaptação dos modos de narração, categorias de narradores, montagem e estética textual entre outros. Os elementos narrativos de Reuter que definem, então, a especificidade deste trabalho são *história, personagens, espaço e tempo*, cada um melhor detalhado, em termos de definição e método de análise em seção própria a seguir:

#### 4.3.1 História

É a sequência de ações e eventos descritos no livro. Ocorrem em uma ordem geralmente linear para o leitor, ainda que narrativamente o tempo das ações não seja, necessariamente, contínuo. “[A ficção] designa o universo encenado pelo texto: a história, as personagens, o espaço-tempo. Ela se constrói progressivamente, seguindo o fio do texto e de sua leitura.” (REUTER, 2002, p. 27). Ela pode ser observada e analisada através de alguns ângulos, descritos abaixo.

*Ações:* Reuter inicia explicando que as histórias são compostas de estados e ações que modificam, transformam esses estados. Ele lista algumas questões que servem de guia para a análise deste componente, aqui filtradas as definições mais importantes para o método proposto. A primeira questão é sobre se a ação é de natureza interna ou externa à psicologia das personagens. Se interna, como atos de reflexão e pensamento, a transformação é dentro do personagem, e pode motivar ações externas, que podem alterar os estados tanto das personagens quanto o de outros elementos. Reuter aponta que é tendência de romances uma quantidade numerosa de ações externas, gênero que é maior focado pelas adaptações. Para este contexto, deve-se procurar ações de caráter explícito, ou seja, são claras e facilmente identificáveis. Por fim, existem três formas de relação entre as ações. De acordo com Reuter:

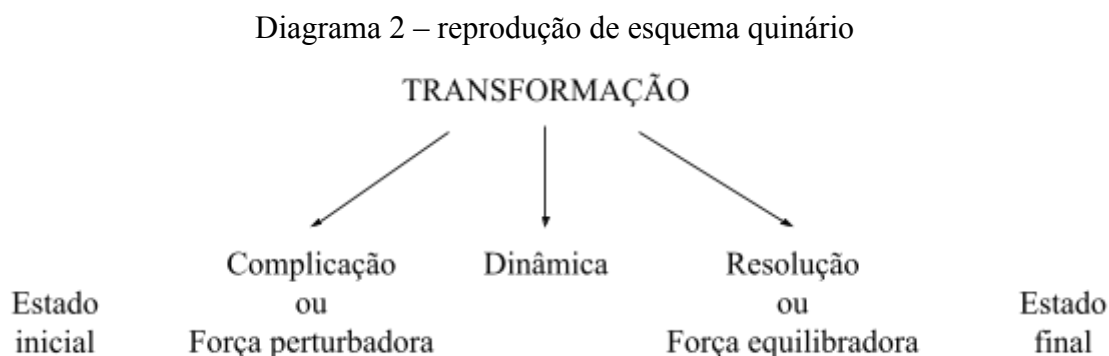
“*As relações lógicas:* a ação A é a causa ou a consequência da ação B;

*As relações cronológicas:* a ação A precede ou sucede a ação B;

*As relações hierárquicas:* a ação A é mais importante ou menos importante do que a ação B.” (REUTER, 2002, p. 31)

O leitor deve extrair tais ações (ou eventos), uma vez que os mesmos têm potencial de se tornarem cenas nos jogos adaptados.

*Intriga:* A história como um todo. A sequência de várias ações que formam a percepção de uma estrutura global, início, meio e fim. Reuter cita um modelo denominado como *esquema quinário*, que consiste na super estrutura a seguir:



Fonte: Reconstrução do diagrama apresentado por Reuter (2002, p. 36)

Este modelo representa uma abstração da narrativa. A história começa em um estado inicial, que passa por uma transformação subdividida nas etapas apresentadas: a complicação é uma ação ou evento que altera o estado inicial, permitindo a movimentação da história. A dinâmica é onde ocorre a grande parte da história: obstáculos são postos, aliados são encontrados, contendas são travadas, mistérios são revelados, entre outras muitas possibilidades. Tudo com o objetivo de chegar à resolução, que gera um novo estado equilibrado (até a próxima complicação). Destaca-se também a propriedade do romance de ser composto de várias subnarrativas, dessa forma, a própria etapa de dinâmica pode ser composta de outras transformações antes de chegar na resolução derradeira da história. Cada uma dessas histórias dentro da história pode ser analisada sob o mesmo esquema.

*Sequência:* terceira e última categoria de análise da ficção, dentro da metodologia de Reuter. Ela atua como um ponto intermediário entre as ações, que são muitas, diretas, e as etapas da intriga, que são abstratas. Dessa forma pode-se inferir que uma etapa da intriga é composta de sequências que, por sua vez, apresenta ao leitor várias ações. É considerado que haja uma sequência “desde que se possa isolar uma unidade de tempo, lugar, ação ou personagens.” (REUTER, 2002, p. 39).

O leitor que faz a análise de leitura focado na adaptação para jogos digitais deve perceber, além da intriga, no sentido apresentado acima (a percepção geral da história), sequências de maior destaque, qual seu papel na movimentação da história, quais ações são feitas, e qual o papel dessas ações para a sequência. É importante também saber se essas ações são performadas por eventos (algo que ocorre) ou personagens (algo que é provocado).

Sugere-se, para fins de organização, a construção de uma tabela onde o leitor pode tomar notas desse elementos em suas categorias, como sugerida a seguir:

Tabela 7 – Sequências e ações do Estado Inicial

ESTADO INICIAL	
Sequências	Ações
<p>Descrição do estado inicial, estático, que familiariza o leitor com o dia-a-dia das personagens e do ambiente que as cerca. Nem sempre todo o estado inicial vai estar presente na primeira sequência. Caso necessário, a história pode aprofundar mais o ‘mundo comum’ com mais sequências.</p> <p><b>Sequência 1:</b> [descrição da sequência 1]</p> <p><b>Sequência 2:</b> [descrever caso houver]</p> <p>...</p>	<p>Normalmente as ações do estado inicial são apenas para apresentar ao leitor o que as personagens são ou fazem antes do estágio de transformação. Costumam ser ações banais, mas podem ser referenciadas como explicação para uma personagem superar um ou outro desafio mais a frente. Caso necessário, listar as ações das sequências existentes;</p> <p><b>Ações na sequência 1:</b> [descrição das ações da sequência 1]</p> <p><b>Ações na sequência 2:</b> [descrever caso houver]</p> <p>...</p>

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Tabela 8 – Sequências e ações da Complicação

COMPLICAÇÃO	
Sequências	Ações
<p>A complicação vai iniciar com a ação transformadora e de qual forma as personagens vão reagir inicialmente a esta ação, e termina em um estado onde as consequências destas reações colocam a história apontando para o que é necessário para um desfecho. Normalmente esta é uma sequência rápida, onde objetivos são traçados para definir o início da etapa de dinâmica, porém novas sequências podem ser inseridas na narrativa para, por exemplo, colocar outras personagens reagindo à ação complicadora que não estejam no mesmo lugar de onde a ação foi primariamente narrada.</p> <p><b>Sequência 1:</b> [descrição da sequência 1]</p> <p><b>Sequência 2:</b> [descrever caso houver]</p>	<p>A ação mais importante desta etapa é a <i>ação complicadora</i>, que ‘embaralha’ o estado inicial e coloca as personagens em situações de desequilíbrio. Destacando outras ações possíveis nesta sequência, pode haver uma <i>ação precedente</i> de relação lógica que explica o motivo da ação complicadora. Esta ação pode até preceder a etapa de complicação. Comumente a ação complicadora é seguida de <i>ações reativas</i> que farão as personagens terem noção do caminho a ser percorrido para voltar a equilibrar o que foi alterado. Ou seja, são ações de relação cronológicas.</p> <p><b>Ações na sequência 1:</b> [descrição das ações da sequência 1]</p> <p><b>Ações na sequência 2:</b> [descrever caso houver]</p>

...	...
-----	-----

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Tabela 9 – Sequências e ações da Dinâmica

DINÂMICA	
Sequências	Ações
<p>A grande maioria das sequências da ficção estarão na etapa de dinâmica. É aqui que as personagens serão postas à prova, com obstáculos, desafios, inimigos, mas também encontro com aliados, artefatos e informações que podem ajudá-los a chegar à desejada resolução. Como dito anteriormente, esta etapa pode conter mini-narrativas, cada uma com suas cinco etapas. O leitor deve estar atento a isso a fim de notar como as sequências são construídas dentro deste espectro. É importante notar, como dito anteriormente, as relações das ações das sequências dentro da etapa de dinâmica, uma vez que elas podem gerar um nível de hierarquia e continuidade das mesmas. Sequências mais autônomas, que não dependem de outras anteriores e nem afetam outras futuramente na ficção podem ser, talvez, mini-narrativas, e podem também estar mais sujeitas a mudanças ou cortes por parte da adaptação. Também é importante perceber que as sequências nesta etapa são o momento ideal para que o jogador, no caso da adaptação, possa se familiarizar com as interações do jogo, além de ganhar e praticar novas habilidades, e receber informações para melhorar cada vez mais sua atuação dentro do sistema.</p> <p><b>Sequência 1:</b> [descrição da sequência 1]</p> <p><b>Sequência 2:</b> [descrever caso houver]</p> <p>...</p>	<p>Para a adaptação aos jogos digitais, é muito importante perceber as relações hierárquicas das ações que ocorrem nesta etapa. Elas podem sinalizar quais ações podem ser transformadas em interações que o jogador pode ter com o ambiente, chamadas de mecânicas, ou ainda eventos que possam se colocar como obstáculos e desafios para os mesmos na forma de regras ou componentes. Dessa forma, o leitor deve perceber quem age contra as protagonistas. São vilões, armadilhas, o clima? Como é a reação das personagens a essas ameaças? Como elas são sobrepujadas? É usado algum tipo de ferramenta, habilidade adquirida anteriormente? Todas essas perguntas podem levar à <i>insights</i> para uma adaptação.</p> <p><b>Ações na sequência 1:</b> [descrição das ações da sequência 1]</p> <p><b>Ações na sequência 2:</b> [descrever caso houver]</p> <p>...</p>

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Tabela 10 – Sequências e ações da Resolução

RESOLUÇÃO	
Sequências	Ações
<p>A(s) sequência(s) de resolução ocorre após as protagonistas estarem prontas para um desafio final. Esta etapa deve colocar um fim ao desequilíbrio que ocorreu pela etapa de complicação, encerrando a movimentação da história. É onde ocorre o clímax, o maior ponto de tensão, o tudo ou nada. Possivelmente uma sequência de confronto que é peça final para alcançar o objetivo traçado ao final da etapa de</p>	<p>Normalmente nesta etapa as personagens enfrentam o maior desafio e devem pôr à prova todas as habilidades, informações, aliados, ferramentas e aprendizados para lidar com ele.</p> <p><b>Ações na sequência 1:</b> [descrição das ações da sequência 1]</p> <p><b>Ações na sequência 2:</b> [descrever caso houver]</p>

complicação, onde todas (ou quase todas) as pontas soltas da narrativa devem ser finalizadas.  <b>Sequência 1:</b> [descrição da sequência 1] <b>Sequência 2:</b> [descrever caso houver] ...	...
--	-----

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Tabela 11 – Sequências e ações do Estado Final

ESTADO FINAL	
Sequências	Ações
O estado final mostra qual o novo normal. Como o ambiente ou mundo ficou após a complicação, e qual o destino das personagens. Pode haver, também, uma sequência que deixe abertura para uma narrativa futura, continuação ou mistério ao final da obra.  <b>Sequência 1:</b> [descrição da sequência 1]  <b>Sequência 2:</b> [descrever caso houver]  ...	As ações desta etapa estão ligadas à uma comparação da modificação causada pelas etapas de transformação, como era o mundo antes, como é agora. Como agiam os personagens antes, como agem e pensam agora. Permite ao leitor uma noção mais clara de finalização de todas as etapas anteriores.  <b>Ações na sequência 1:</b> [descrição das ações da sequência 1]  <b>Ações na sequência 2:</b> [descrever caso houver]  ...

Fonte: Desenvolvimento próprio.

É importante frisar que estas categorias propostas por Culler são interessantes por serem abstratas o suficiente para se moldar a diferentes tipos de gêneros e obras. O leitor pode, no entanto, utilizar o método de análise do enredo que acredite ser mais apropriado para si ou para a narrativa que está estudando, como a Jornada do Herói de Joseph Campbell, por exemplo, que subdivide a ficção em 12 etapas e é comumente utilizada na análise/escrita de romances de ação ou aventura. É ainda possível fazer paralelos destas etapas para o esquema quinário, se fizer sentido ou ajudar o leitor a filtrar as informações relevantes. O importante aqui é frisar e destacar as etapas que a narrativa segue para que as mesmas possam ser analisadas sob a lente da adaptação: Quais funções tais sequências e ações assumem ou podem assumir para o jogador no formato de uma mídia interativa digital?

#### 4.3.2 Personagens

As personagens são um elemento que organiza, age e dá sentido à história. São, normalmente, o foco das histórias, além de gerar identificação por parte dos leitores. (REUTER, 2002, p.41). Podem ser descritas em aparência e personalidade. Servem como



filtro através do qual se conhece a história à medida que eles vão vivenciando-a, e têm uma função dentro da narrativa. Para a categorização desse elemento, Reuter faz uso de uma proposta de hierarquização dada por Philippe Hamon (1972) que, de acordo com ele, tem critérios simples e manejáveis. Ele analisa, em seis categorias apresentadas a seguir, as personagens através de seu “fazer”, “ser”, posição de gênero e como ela é definida pelo narrador. São elas:

- a) *Qualificação diferencial*: traços e qualidades descritivas que tornam esta personagem única, tanto qualitativa quanto quantitativamente. Características físicas, sociais, e psicológicas. Logo, é uma qualificação do “ser” da personagem;
- b) *Funcionalidade diferencial*: nessa categoria entra-se na qualidade do “fazer”. Qual o papel ou função da personagem na movimentação da sequência e das ações nela performadas. É uma característica de muita importância para o leitor destacar para a análise de uma adaptação, especialmente para jogos, uma vez que o “fazer” é o que gera ação mas também interação;
- c) *Distribuição diferencial*: mede o quão presente na história é a personagem, qual a função dele na intriga em geral, ou seja, em quais sequências ele está presente e por quanto tempo;
- d) *Autonomia diferencial*: é o fazer e o ser da personagem, mas ligado à relação dela com as outras personagens da história. “Quanto mais importante é a personagem, mais possibilidades ela tem de aparecer sozinha em certos momentos, mais oportunidades ela tem de encontrar numerosas outras personagens”. (REUTER, 2002, p. 43). Essa análise permite ao leitor encontrar o papel movedor da personagem. Se ela, sozinha, tem o poder de alterar os rumos aparentes da narrativa, deve ser colocada como um alto grau de hierarquia;
- e) *Pré-designação convencional*: define a capacidade de fazer uma ligação entre as características da personagem com modelos presentes no gênero que a abraça. É a qualidade de clichê, indicações assertivas que vão conectar a mesma com um arquétipo possivelmente conhecido pelo leitor do gênero que traz outras definições do imaginário coletivo daquele tipo para a personagem.
- f) *Comentário explícito*: é como o narrador faz referência ao personagem. Esta categoria pode, em alguns casos, falar mais sobre o narrador que sobre quem ele se refere. Traz sentido de destaque à certas características percebidas;

A análise das personagens da ficção sob esses ângulos permitem a melhor definição de hierarquia e função de cada uma, ajudando na organização da narrativa. São também importantes para a definição das personagens que serão adaptadas, e da forma que serão adaptadas. Quanto mais alto o grau de hierarquia a partir das definições acima, mais é esperado pelos jogadores a atuação de tais personagens na história. Logo, mais ações e interações podem ser dadas ao jogador para com os mesmos. Mas, para além das características citadas acima, outra análise é importante para a definição das personagens.

Na seção anterior foi falado sobre a análise das ações realizadas nas sequências que compõem a ficção. Algumas destas ações são realizadas por forças arbitrárias, porém outras são ativadas por personagens. A definição das ações das personagens ajudam a moldar sua importância na história, seu papel na narrativa, e a sua identidade, ligando o ser ao fazer. Dessa forma, na sequência da leitura, é importante marcar quais ações são realizadas pela personagem em análise. É bem sucedida? É aparentemente a favor ou contra a realização dos objetivos dos protagonistas? É *realmente* a favor ou contra a realização dos objetivos dos protagonistas? Várias outras perguntas podem se ramificar a partir desta análise, perguntas essas que devem ser guiadas pelo leitor de acordo com a obra em questão.

Outro aspecto importante deve ser notado quando a análise tem como objetivo a comparação de uma adaptação para jogos digitais. Toda ação é, como explanado anteriormente, o princípio da mudança, que é sentida por algo ou alguém. O destaque desse *paciente*<sup>26</sup> pode revelar componentes importantes para a adaptação. A personagem se desloca de um espaço A para um espaço B? Como ela faz isso? Dirige um carro, uma bicicleta? Apanha um trem? Ele causa danos aos seus inimigos? De que forma? Usando uma espada ou arma de fogo? Compreender bem a anatomia da ação – personagem age sobre algo ou alguém, com auxílio de algo ou alguém – pode trazer esses elementos que ajudam a criar o laço da adaptação em relação à sua semelhança nos termos apresentados anteriormente.

Da mesma forma que foi feito para ter o registro da análise da ficção, propõe-se o uso de uma tabela para o destaque e classificação das personagens, destacando suas características através das seis lentes propostas por Hamon, destacando as principais ações que as personagens realizam, destacando o *como* a realizam.

Tabela 12 – Destaque de Personagens do livro

**PERSONAGEM 1: [Nome da personagem]**

<sup>26</sup> O sujeito que sofre a ação.

<b>Descrição:</b>	A descrição da personagem em termos, principalmente, de qualificação diferencial, distribuição diferencial, autonomia diferencial, pré-designação convencional e comentário explícito. O uso das definições de cada categoria auxiliam o leitor a traçar essa descrição, que não precisa, necessariamente, estar subdividida explicitamente em cada uma.  [descrição da qualificação diferencial, distribuição diferencial, autonomia diferencial, pré-designação convencional e comentário explícito da Personagem 1.]
<b>Principais ações:</b>	A análise da personagem através de sua funcionalidade diferencial. Destaque das ações que ele toma que são importantes para o andamento da narrativa, tomando nota da forma que a ação é feita, se através de ferramentas, habilidades únicas, e onde a ação age, o que ela transforma.  [descrição da funcionalidade diferencial da Personagem 1]
<b>Função narrativa:</b>	A definição de uma função narrativa da personagem fica mais clara quando o leitor consegue extrair as informações acima. Aqui o leitor faz uma análise crítica resumindo o motivo desta personagem estar na história. É uma questão fundamental para a adaptação, uma vez que funções narrativas podem ser mescladas ou divididas entre outras personagens.  [análise da função narrativa da Personagem 1]
<b>PERSONAGEM 2: [Nome da personagem]</b>	
<b>Descrição:</b>	[descrição da qualificação diferencial, distribuição diferencial, autonomia diferencial, pré-designação convencional e comentário explícito da Personagem 2.]
<b>Principais ações:</b>	[descrição da funcionalidade diferencial da Personagem 2]
<b>Função narrativa:</b>	[análise da função narrativa da Personagem 2]

Fonte: Desenvolvimento próprio.

### 4.3.3 Espaço

São os locais, cenários onde a trama ocorre, sejam físicos ou psicológicos. Reuter inicia destacando quatro eixos fundamentais para a análise do espaço da narrativa, que são as *categorias de lugares convocados, o número de lugares convocados, o modo de construção dos lugares e a importância funcional dos lugares*. Enquanto os três primeiros analisam basicamente quais e quantos são os lugares e seu nível de descrição, o quarto trata do papel narrativo do espaço dentro da história.

Para Reuter, a primeira função do espaço é definir a ligação da história com a realidade, ou em suas palavras, “*ajuda a definir a fixação realista ou não realista*” (REUTER 2002, p. 52). Logo, quão mais preciso for a descrição e elos com as culturas e lugares do não-texto<sup>27</sup>, mais o leitor traz a percepção de que as leis e regras da vida fora da ficção se

<sup>27</sup> Termo que Reuter usa para fazer referência ao que está fora da ficção, ou seja, a realidade.

aplicam a ela. Por outro lado, a construção do espaço pode levar o gênero para a literatura fantástica, ficção científica, fábulas (por exemplo) através da mistura entre o conhecido, o imaginado e o simbólico. Outras funções narrativas destacadas são sua capacidade de descrever personagens, criar atmosferas de gênero ou de sequências narrativas, estruturar divisões de personagens, marcar etapas da história, alterar a dificuldade de ações, para citar alguns.

Cabe ao leitor a análise crítica e a percepção desse papel funcional do espaço na narrativa, mas também a própria descrição dos lugares, que são de importância para a adaptação de um meio escrito para um meio visual, pois este é um dos elementos que pode gerar a identidade de semelhança entre as obras-origem e seus (no que diz respeito a este trabalho) jogos digitais resultantes.

#### 4.3.4 Tempo

Derradeiro ponto de análise da ficção para Reuter, o tempo está muito associado ao espaço, uma vez que ambos são a parte de um todo. Dessa forma, as categorias utilizadas são derivadas das já utilizadas na seção anterior: *categorias temporais convocadas, modo de construção do tempo e importância funcional do tempo*. A primeira diz respeito à forma que o tempo está organizado, se em dias, horas, semanas... A segunda fala de como este tempo é informado ao leitor, e por fim a função narrativa da sua passagem, sendo esta terceira a mais importante.

Assim como na mesma categoria de análise do espaço, ela também auxilia o leitor a se posicionar enquanto à relação da história com o real. Pode misturar elementos temporais reais com imaginários, criando paralelos entre o ficcional e o não-texto. Ela pode mostrar a evolução das personagens, da história e/ou dos cenários ao longo do tempo. Uma percepção desta função permite para a adaptação de jogos digitais permite a construção das cenas em relação às habilidades e mecânicas das personagens, assim como alteração de elementos como componentes, ambientes e informações.

Uma tabela muito parecida com a utilizada anteriormente para o destaque das personagens é sugerida como forma organizacional para o leitor compor sua análise em relação ao tempo-espaço, unindo-os em uma só categoria de análise.

Tabela 13 – Destaque de Espaço-tempo do livro

LUGAR 1: [Nome do Lugar]

<b>Descrição:</b>	A descrição do ambiente em suas propriedades físicas, percepções das personagens em relação ao mesmo, atmosfera, pontos de destaque na sua descrição, etc. Destaque para o momento que o lugar é descrito na linha temporal, sua organização pontual nas etapas da ficção. Um acontecimento que é narrado no meio da história não necessariamente ocorre no momento que é narrado.  [descrição do Lugar 1]
<b>Função narrativa:</b>	Análise crítica da funcionalidade do espaço-tempo para a construção da ficção. Como as personagens lidam com o espaço? O que ele pode dizer sobre algo ou alguém? O que ele sugere em termos de ações passadas, previsões, acontecimentos? Por que esse lugar é apresentado nesse momento da história? As possibilidades são múltiplas, podendo definir uma lembrança, um sugestionamento de algo que vai acontecer, ou estar ali simplesmente para ampliar o conhecimento do leitor sobre o ambiente e período em que a história se passa. Deve-se se apropriar da narrativa e fazer a análise do espaço-tempo em termos de sua função.  [análise da função narrativa do Lugar 1]
<b>LUGAR 2: [Nome do Lugar]</b>	
<b>Descrição:</b>	[descrição do Lugar 2]
<b>Função narrativa:</b>	[análise da função narrativa do Lugar 2]

Fonte: Desenvolvimento próprio.

#### 4.4 Análise do Jogo Digital - Adaptação

Dando sequência, após terem sido apresentadas as categorias fundamentais para a análise da obra literária dentro deste método, será agora feita uma similar apresentação dentro do âmbito dos jogos digitais, cuja análise pode seguir, também, um método formal descrevendo os elementos e suas relações de forma aprofundada. Lankoski e Björk (2015) propõem um formato onde a jogabilidade é objeto de estudo de forma independente de contexto ou de jogadores, ainda que ambos possam ser levados em consideração, mas como objetos separados de análise. De forma simples, a análise formal consiste em “jogar o jogo e formar um entendimento de como o seu sistema funciona.”<sup>28</sup> (LANKOSKI, BJÖRK, 2015, p. 23). O ato de jogar pode ser tanto realizado pelo pesquisador como por um terceiro, onde o pesquisador pode observar a partir da experiência do mesmo. Como, de acordo com os próprios autores, os jogos contemporâneos são muito grandes para serem analisados em toda sua dimensão, é importante saber o que deve ser extraído como foco, que pode ser direcionado por questões-guia para a pesquisa. O objetivo da análise formal de jogabilidade é

<sup>28</sup> Original: “playing a game and forming an understanding of how the game system works.”

a identificação do funcionamento do jogo que pode chegar em três níveis: descrição das primitivas do jogo, definidas como os blocos fundamentais que o constroem<sup>29</sup>, a descrição dos princípios do design, ou seja, como essas primitivas são usadas no jogo e, por fim, a descrição da função das primitivas e dos princípios de design no jogo. O nível, dentre esses três, e a profundidade dessa análise deve ser definido pelo pesquisador de acordo com seus objetivos.

Por fim, as informações extraídas através da análise formal devem ser confiáveis e verificáveis. É importante ao pesquisador descrever de que forma tal informação foi extraída a ponto de que outros estudiosos possam chegar ao mesmo dado seguindo os passos indicados.

Adaptando a análise formal de jogabilidade, descrita acima, para os fins deste trabalho, descreve-se a seguir um método que parte do princípio do jogo como adaptação de uma obra literária, direcionando quais as primitivas devem ser extraídas, e qual o nível de análise é necessária para as mesmas, a fim de compará-lo, ao fim, com os elementos elencados anteriormente da narrativa textual.

As primitivas serão descritas a partir da teoria dos elementos de Aki Järvinen (2002). Ao todo, o autor descreve nove elementos que, de acordo com o mesmo, sem eles o jogo não pode existir. Nem todos, porém, auxiliam o intuito desta análise, sendo eles os jogadores, contexto, (anteriormente já definidos por Lankoski e Björk elementos externos à análise formal) e interfaces. Dessa forma, elencam-se os cinco elementos restantes que devem ser percebidos pelo pesquisador a fim de conduzir a análise.:

- a) *Tema*: O assunto do qual o jogo trata que funciona como metáfora usada para o sistema e conjunto de regras. Para esta pesquisa, o tema é a adaptação de uma narrativa pré-existente em uma obra literária;
- b) *Conjunto de Regras*: Os procedimentos que o sistema usa para restringir e moderar o jogar, tendo a hierarquia de objetivos como um subconjunto que, assim como personagens, traz uma importância maior para a análise por servir de guia para a narrativa do jogo;
- c) *Ambiente*: O espaço onde ocorre o jogo. Para os fins desta pesquisa, o ambiente liga-se diretamente com os elementos espaço-tempo descritos por Reuter;
- d) *Componentes*: Os recursos do jogo. O que está sendo movido ou modificado em jogo, entre jogadores e sistema. Aqui destaca-se *personagens* como um

---

<sup>29</sup> Os autores classificam três tipos de primitivas: componentes, ações e objetivos. Para este trabalho, porém, faz-se valer um outro estudo que define elementos de forma mais detalhada, que será introduzido na sequência.

componente de análise de maior importância, uma vez que o mesmo é um dos elementos de análise da obra literária citado por Reuter;

- e) *Mecânicas de Jogos*: Quais ações os jogadores tomam para alcançar seus objetivos dentro do jogo;
- f) *Informação*: O que os jogadores precisam saber e o que o sistema de jogo armazena e apresenta nos estados de jogo: pontos, dicas, limite de tempo, etc. (JÄRVINEN, 2008, p. 338).

Para se ter acesso aos elementos acima citados, os mesmos serão descritos de forma mais aprofundada a seguir. Uma parte dessa descrição foi feita através de outro material publicado em formato de monografia (BARBALHO, 2017) pelo autor deste trabalho, sendo adaptado, aqui, ao foco do mesmo.

#### **4.4.1 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.

Destaca-se que o conjunto de regras e as mecânicas já trazem uma carga de significado para o sistema de jogo, mas o tema é o que permite a correlação entre este sistema e a realidade retratada pela temática (JÄRVINEN, 2008, p. 77). Ao dar essa roupagem aos jogos, os desenvolvedores também decidem de que forma ela será comunicada aos jogadores. Essas formas se dão através de recursos e modos da semiótica (JÄRVINEN, 2008, p. 81), com o uso de conceitos e modos. A maioria dos elementos presentes no jogo são afetados pelo tema. Considera-se este elemento como uma camada de comunicação que produz significado para os jogadores através de conceitos metafóricos (JÄRVINEN, 2008, p. 281).

A carga emocional atribuída ao tema também deve ser levada em consideração pelo time de desenvolvedores, pois a nomeação, ou figuração de elementos de jogos através

de um tema direciona e convence os jogadores a tomar certos tipos de ações e ter diferentes interpretações (JÄRVINEN, 2008, p. 285).

Para a análise desta pesquisa, o tema fica óbvio, uma vez que é o próprio foco da mesma: a adaptação de uma obra literária. Muitas vezes, porém, é possível uma diferente roupagem para o jogo digital: uma história que ocorre em tempos passados pode ocorrer em tempos modernos ou futuros. Dessa forma, o tema deve ainda ser descrito. É importante destacar nesta etapa o contexto narrativo geral da adaptação, podendo inclusive fazer uso das descrições levantadas na primeira fase de análise (da intenção), uma vez que foi visto que nem todas as adaptações seguem estritamente a obra-origem. Dessa forma, este elemento funciona como descritor da ambientação, gênero narrativo (épico, aventura, terror...) e enredo geral do jogo.

#### **4.4.2 Conjunto de Regras**

É importante começar a descrição dos outros elementos a partir deste, pois, para além de ser um grupo específico, o mesmo pode, também, estar incorporado aos comportamentos dos outros elementos. O conjunto de regras produz “cada possibilidade individual e restrição que um jogo tem que oferecer para seus jogadores. São comunicadas ao jogador através dos elementos de jogo e seus comportamentos.” (JÄRVINEN, 2008, p.69)

De acordo com Järvinen (2008, p.69), projetar um jogo é projetar suas regras. Como os elementos irão se comportar, e como os jogadores irão interagir com eles. Para ele, elas são mais atributos de outros elementos do que elementos individuais. Existe, porém, uma regra que o autor faz questão de destacar por sua importância: os objetivos.

Objetivos estão comunicados na forma de missões, condições de vitória ou derrota. São as regras que guiam o jogador através da sua experiência, gerando a continuidade da narrativa através da jogabilidade. A escolha de objetivos claros pode favorecer a adaptação ao criar sentido para as ações dos jogadores, fazendo-os direcionar seus esforços de um estado inicial para um estado outro.

O conjunto de regras é, então, o que define o sistema de jogo. É como o sistema irá tratar as informações de interação, como irá comunicar aos jogadores os resultados de suas ações, premiando-os ou punindo-os pelas mesmas, além de prover desafios, comportamentos etc. Como dito anteriormente, por ser um elemento que pode estar incorporado em outros, cada análise deve ter seu espaço reservado para a descrição das regras que regem o elemento dado. Algumas regras de sistema, caso necessário, podem ser listadas nesta etapa. É



necessário ao jogador-analisador, como dito anteriormente por Lankoski e Björk (2015), jogar para entender o funcionamento dos elementos a fim de saber diferenciar regras de sistema de regras incorporadas. Caso, por exemplo, em jogo exista um contador em determinada fase que force o jogador a concluir os objetivos da mesma antes que o tempo acabe, esta regra pode ser considerada uma regra incorporada à fase, ou seja, ao ambiente (descrito na próxima seção). Se esse contador está presente em todas as fases, passa a ser uma regra do sistema do jogo, uma premissa que o jogador leva em consideração desde o início e que molda a experiência.

A tabela abaixo é uma sugestão para identificar e descrever o funcionamento e princípio de design das regras do sistema.

Tabela 14 – Descrição das Regras do Jogo

<b>REGRA 1: [Identificação Nominal da Regra 1]</b>	
<b>Regra:</b>	A descrição da regra: o que acontece, quando acontece, quando não acontece? [descrição da regra 1]
<b>Princípio de Design:</b>	Para quê essa regra existe? Forçar o jogador a ter determinado comportamento? Balancear outra regra ou dificuldade do jogo? Traçar objetivos ou desafios ao jogador? [análise da regra 1]
<b>REGRA 2: [Identificação Nominal da Regra 2]</b>	
<b>Regra:</b>	[descrição da regra 2]
<b>Princípio de Design:</b>	[análise da regra 2]

Fonte: Desenvolvimento próprio.

#### 4.4.3 Ambiente

Este elemento “incorpora as restrições físicas ou virtuais do sistema de jogo e, dessa forma, incorpora as regras que especificam o arranjo espacial de um jogo” (JARVINEN, 2008, pg. 66). Ou seja, é ‘onde’ o jogo ocorre. O ambiente tem especificações sistemáticas que podem trazer uma ambientação em relação ao hipotexto<sup>30</sup>, como terrenos hostis ou gelados que tragam algum efeito nas regras do jogo. Podem ser vários, em casos de diferentes fases, ou um só, com pequenas subdivisões ou não.

<sup>30</sup> Termo cunhado por Genette para designar um texto que origina outro, o hipertexto.

É um elemento que diz, em outras palavras, em que meio acontece a interação humano-sistema. No ambiente do jogo estarão disponibilizados os componentes necessários para que o mesmo aconteça, além de pontos espaciais que contemplem os objetivos. A análise deste elemento, para os fins desta pesquisa, se resumem a uma listagem dos ambientes disponíveis, descrevendo seus comportamentos e regras específicas, pontos de interesse, descrição ou imagens. A intenção, durante a comparação, é a percepção de quais elementos descritos na obra literária foram traduzidos para o meio interativo e de que forma, tanto em meios sensoriais quanto comportamentais.

Outra característica importante dos ambientes, em conformidade com o conjunto de regras, é o disparo de eventos, que são reações que o sistema toma a determinadas ações dos jogadores. Podem ser encadeadas após o jogador chegar em ponto X, ou usar objeto Y, por exemplo. A notação destes eventos são importantes pois um dos modos mais comuns que o jogo ainda usa para comunicar narrativa é através destas reações, podendo tocar uma cinemática, um comportamento pré-determinado de algum componente ou mesmo do próprio ambiente. A tabela abaixo pode, assim como na seção anterior, auxiliar a análise dos ambientes.

Tabela 15 – Descrição dos Ambientes

<b>AMBIENTE 1: [Identificação Nominal do Ambiente 1]</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	Descrição do ambiente, caso necessário, e imagens de pontos importantes. Importante citar se ele é um ambiente específico dentro de outro, caso a análise precise chegar neste ponto.  [descrição do ambiente 1]
<b>Regras e Objetivos:</b>	Que tipos de comportamentos esse ambiente apresenta? Qual o objetivo do jogador? O que acontece caso o jogador escolha opção A ou B? Este ambiente se conecta com outro de alguma forma?  [análise da ambiente 1]
<b>AMBIENTE 2: [Identificação Nominal do Ambiente 2]</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	[descrição do ambiente 2]
<b>Regras e Objetivos:</b>	[análise da ambiente 2]

Fonte: Desenvolvimento próprio.

#### 4.4.4 Componentes

São “objetos que o jogador [e/ou o sistema] pode manipular e possuir ao curso do jogo. (...) Além de sua aparência física, os componentes podem ter outros atributos que carregam informações” (JARVINEN, 2008. pg 63). São o alvo das ações dos jogadores e do sistema, como uma bola de ping pong e a própria raquete. Ou a espada do herói e sua armadura. Além disso, entre estes estão os personagens: os inimigos, aliados e, especialmente, o avatar<sup>31</sup>, por ser uma extensão do jogador dentro do mundo do jogo. Nós não só nos identificamos com ele, mas nos ‘virtualizamos’<sup>32</sup> através dele. Uma adaptação, para fazer referência à obra-origem, pode transpor as personagens e objetos, citando artefatos importantes para a história, por exemplo, trazendo-os como itens manipuláveis. Recursos também são componentes comuns, como pontos de vida, comumente presentes em jogos onde as personagens devem enfrentar perigos, ou dinheiro para comércio de melhorias para os mesmos.

Esses mesmos componentes podem trazer, como dito, informações e comportamentos. Os componentes, como objetos, são propriedade de alguém, que tem o poder de manipular os mesmos de acordo com as regras e mecânicas do jogo (JÄRVINEN, 2008, p.63). Järvinen elenca então, sob a perspectiva de controle, três categorias de componentes: “Componentes de si, que são possuídos e controlados pelo jogador; Componentes dos outros, que são possuídos e controlados pelos outros jogadores<sup>33</sup>; Componentes do sistema, que são possuídos e controlados pelo sistema de jogo.” (JÄRVINEN, 2008, p.63)

Os componentes podem transitar entre as três categorias, como é o caso de uma bandeira em jogos de Capture a Bandeira<sup>34</sup>, que podem ser componentes de si quando o personagem tem a bandeira, de outro, caso a bandeira seja roubada do mesmo, ou de sistema quando ela está em seu lugar de origem, não tendo sido capturada por ninguém. Porém, nem todos os componentes podem transitar livremente entre as categorias. Diversos jogos não permitem que os jogadores obtenham controle sobre os componentes do sistema, e alguns jogos ainda impõem limitações sobre alguns componentes que não podem transitar entre todos os jogadores.

Personagens são considerados, como dito anteriormente, componentes. Para este trabalho eles assumem um papel especial por se tratarem de um dos elementos de análise da

---

<sup>31</sup> Termo comumente utilizado para nomear o ou os personagens controlados pelo jogador.

<sup>32</sup> Pensou-se em usar o termo ‘encarnamos’, mas não seria o caso.

<sup>33</sup> No caso de jogos com mais de um jogador, como é comum em jogos de cartas e tabuleiro, mas também em muitos jogos digitais.

<sup>34</sup> Jogo em que os jogadores competem pela posse de um objeto, devendo levá-lo de um ponto central para sua ‘base’.

ficção. Em muitos jogos, assume-se o papel de um personagem, e através dele, os jogadores passam a interagir com o mundo virtual. Outros jogos permitem isso através de um conjunto de personagens sob o controle dos jogadores, e em outros casos não há personagem algum. Esses personagens podem ser componentes de si, dos outros ou do sistema, estes conhecidos como NPCs (non-playable characters), podendo ser considerados inimigos, aliados ou apenas figurantes. Estes componentes são particularmente importantes pois, de acordo com Murray Smith (SMITH, 1995, *apud* JÄRVINEN, 2008, p. 64), citado no livro de Järvinen, conceitos como *recognition* (identificação), *alignment* (alinhamento) e *allegiance* (lealdade) explicam como os jogadores se motivam e se engajam mais através da empatia pelos personagens.

A identificação destes componentes é simples. Durante a experimentação do jogo, o pesquisador deve ficar atento ao estado das coisas. O que for alterado durante uma ação, sequência ou evento é um componente. Se essa alteração foi causada por um jogador, é de si ou do outro. Se foi automática, através de regras comportamentais, é do sistema. O registro e descrição comportamental desses componentes pode ser feito através de uma tabela, aqui sugerindo-se uma seção separada para personagens. É preferível, também, salvar imagens das mesmas, de forma que a comparação entre mídia textual e visual possa ser realizada de forma facilitada.

Tabela 16 – Descrição dos Componentes

<b>COMPONENTE PERSONAGEM 1: [Nome da Personagem 1]</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	Descrição da personagem, caso necessário, e imagens. [descrição da personagem 1]
<b>Regras e Função:</b>	Qual o tipo da personagem? Antagonista, protagonista, avatar, figurante? Que tipos de comportamentos elas apresentam? Qual sua função na história? E para a jogabilidade? [análise da personagem 1]
<b>COMPONENTE PERSONAGEM 2: [Nome da Personagem 2]</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	[descrição da personagem 2]
<b>Regras e Função:</b>	[análise da personagem 2]
<b>COMPONENTE 1: [Nome do Componente 1]</b>	
<b>Descrição e</b>	Descrição do componente, caso necessário, e imagens.

<b>imagens:</b>	[descrição do componente 1]
<b>Regras e Função:</b>	De quem é a agência deste componente? Para que ele serve? Que tipos de comportamentos ele apresenta? Qual sua função na história? E para a jogabilidade?  [análise do componente 1]
<b>COMPONENTE 2: [Nome do Componente 2]</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	[descrição do componente 2]
<b>Regras e Função:</b>	[análise do componente 2]

Fonte: Desenvolvimento próprio.

#### 4.4.5 Mecânicas de Jogo

Järvinen (2008) começa sua explicação de mecânicas definindo-as como “um possível meio com o qual o jogador pode interagir com os elementos de jogo enquanto tenta influenciar os estados de jogo a fim de completar um objetivo.” (JÄRVINEN, 2008, p.73). São as ações permitidas ao jogador que pode alterar outros elementos, como componentes, informações, ambientes, etc. Cada mecânica estará atrelada a um conjunto de regras, que definirão como o sistema reagirá de acordo com determinado contexto, e está também atrelada aos objetivos do jogo. É a mecânica que vai permitir ao jogador lidar com os obstáculos oferecidos e escolher entre as diversas opções a forma que ele fará para superá-los.

É importante fazer uma rápida diferenciação da teoria de Järvinen para outros autores, uma vez que o mesmo separa as mecânicas como ações exclusivas para a interação dos jogadores, sem incluir os comportamentos do sistema, como é comumente definida a mecânica. Dessa forma, nesta etapa o pesquisador deve destacar somente as ações que os jogadores podem performar. Essas mecânicas podem ocorrer durante todo o jogo, ou estarem sujeitas a ambientes específicos, ou quando o jogador tem em posse (ou o inverso) algum componente específico. Essas especificidades das mecânicas também devem ser destacadas.

Tabela 17 – Descrição das Mecânicas

<b>MECÂNICA 1: [Identificação Nominal da Mecânica 1]</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	Descrição da mecânica e, caso necessário, imagens. Como o jogador a faz? O que ela altera no mundo, com quais componentes ela interage? Quais objetivos estão ligados à ela? Ela ocorre em todo o jogo ou é restrita a algum momento específico?

	[descrição da mecânica 1]
<b>MECÂNICA 2: [Identificação Nominal da Mecânica 2]</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	[descrição da mecânica 2]

Fonte: Desenvolvimento próprio.

#### 4.4.6 Informação

Toda forma de dado apresentado ao jogador que traga algum tipo de significado para o jogo é um elemento de informação. “Como um elemento composto, a informação se relaciona a todos os outros elementos como um combustível de significados” (JÄRVINEN, 2008, p. 74). Dessa forma, em um jogo de baralho, os valores associados às cartas (numéricos, reis, valetes, etc.) são exemplos de informações. As informações são divididas em informações de si, dos outros e do sistema (JÄRVINEN, 2008, p. 74). Ou seja, as informações que estão disponíveis para os jogadores podem variar entre eles. Vários jogos fazem uso dessa característica como regra de jogo, em que o objetivo do mesmo seja descobrir informações que somente o sistema ou outros jogadores tenham. Este elemento é crucial para os jogos, e está em constante mudança ao longo do jogo:

“Quando um jogador executa uma mecânica, ele produz nova informação ao sistema, ou afeta uma informação existente. Isso significa que a complexidade do sistema como um sistema de informação é proporcional ao número de mecânicas e à complexidade das informações que é produzida enquanto elas são executadas” (JÄRVINEN, 2008, p. 75)

Existem quatro categorias de informação:

- a) *Informação sobre Eventos*: são geradas como efeito do sucesso ou falha de alguma ação por parte dos jogadores com uso de mecânicas.
- b) *Informações sobre Agentes*: vida de personagens, atributos e habilidades, textos descritivos, barras de energia, etc.
- c) *Informações sobre Objetos*: atributos dos componentes.
- d) *Informações sobre Sistema*: “informações na forma de procedimentos declarado no conjunto de regras e informação contida sobre os estados de jogo, a complexidade na qual é definida pelos elementos de jogos, i.e., a complexidade das partes do sistema como um todo dinâmico” (JÄRVINEN, 2008, p. 75).

Este elemento é fundamental para a jogabilidade, pois é a partir dele, do que está disponível ao jogador, que o mesmo toma suas decisões. Para além do sistema, porém, para esta pesquisa é importante o destaque das informações pertinentes ao avanço da narrativa, ou seja, aos objetivos do jogador. Dessa forma é importante compreender quais são os dados que levam o jogador a poder avançar para a nova etapa: saber qual a senha para invadir um computador? Para que lado foram os inimigos? A notação da forma que essa informação é obtida também é importante. Normalmente ela está associada aos elementos citados acima e devem ser destacadas nas tabelas específicas de cada um.

Com esses elementos destacados, tanto da obra literária quanto do jogo digital resultante da mesma, fica possível a construção de um método de análise comparativa, descrito na sequência.

#### **4.5 Análise Comparativa**

Nesta etapa a análise deve ser produzir achados sobre como os desenvolvedores adaptaram os elementos da narrativa do livro de origem. As tabelas que foram preenchidas na etapa anterior auxiliam para uma melhor organização. Esta análise deve partir do princípio da intenção do desenvolvimento do jogo. Quais eram os objetivos com o mesmo? Qual o provável público alvo? Essas informações foram coletadas na primeira fase deste método.

Com esses dados em mente, faz-se uma comparação de cada elemento da obra literária com os seus equivalentes na versão de jogo digital, respondendo a perguntas indicativas do processo de adaptação. Tais perguntas podem variar de acordo com as obras e o intuito da análise. Abaixo seguem algumas sugestões para um estudo geral da adaptação. A resposta das perguntas não precisa ser feita de forma numerada, uma vez que as mesmas servem mais como lentes para o que se deve focar durante a análise.

A primeira tabela foca na ficção, para usar o termo trazido na etapa anterior do método. Faz um paralelo geral entre os acontecimentos da narrativa com seus lugares e agentes. As outras duas tabelas são sugestões caso haja um foco maior por parte da análise em fazer uma comparação entre as personagens e lugares em termos gerais, destacando-os da sequência narrativa, evidenciando mais suas descrições visuais/comportamentais e como isso foi adaptado para o jogo digital.

É possível que, em algum momento, se depare com um elemento que está presente no livro, mas não foi adaptado ao jogo, ou vice-versa, algo que foi adicionado ao jogo mas que não estava descrito na obra literária original. Ainda assim estes devem ser destacados nas tabelas, para que se possa discutir qual o papel dos mesmos e por que ele deixou de ser adaptado ou foi adicionado à adaptação.

#### 4.5.1 Comparação da Ficção

Nesta etapa deve-se verificar as alterações e formas de adaptação da história do livro, a sequência de suas etapas, os eventos e ações. Se algo da narrativa foi retirado ou modificado, o pesquisador pode conjecturar a partir da etapa de análise da intenção. A tabela abaixo traz, inicialmente, a análise do primeiro elemento literário, a ficção. Divide-se a mesma através das sequências, que são as subdivisões deste elemento, e como essas sequências foram adaptadas. Desta forma a análise segue um formato ‘roteirizado’, passando por todos os pontos da narrativa. Lembrando que as perguntas já foram, em parte, respondidas nas etapas anteriores, sendo as respostas trazidas, aqui, para se ter a comparação lado a lado das informações. Algumas perguntas podem ser replicadas dentro de cada bloco, uma vez que são mais gerais, enquanto cada etapa traz perguntas mais específicas de seu momento na narrativa.

Tabela 18 – Comparação de eventos do Estado Inicial

ESTADO INICIAL	
SEQUÊNCIA 1 - EVENTOS	
<p><b>Obra Literária</b></p> <p>O que ocorre nessa sequência? Qual o papel dela para a história? Como ela comunica ao leitor o estado mundano das personagens e dos lugares?</p>	<p><b>Jogo Digital</b></p> <p>Como o jogo demonstra o estado inicial? Faz uso de cinemáticas? Há jogabilidade? O que ocorre em sequência de eventos e ações? Qual a agência do jogador durante esta etapa? Todas as mecânicas estão presentes?</p>
<p><b>Análise das ações da adaptação na Sequência 1</b></p> <p>O que não foi ou foi pouco alterado nesta sequência? O que foi alterado nesta sequência durante o processo de adaptação? Quais os possíveis propósitos das mudanças?</p>	
SEQUÊNCIA 1 - PERSONAGENS	
<p><b>Obra Literária</b></p>	<p><b>Jogo Digital</b></p>



Quais personagens estão presentes nesta sequência? Que ações elas fazem?	Quais componentes-personagens estão presentes nesta sequência? Que ações eles fazem? Quais personagens estão em posse dos jogadores? E do sistema?
<b>Análise de personagens da adaptação na Sequência 1</b>	
Quais personagens são mantidos na sequência? O que foi alterado na função narrativa das personagens no processo de adaptação? Quais os possíveis propósitos das mudanças? Por que o jogo dá ao jogador a agência das personagens no jogo?	
<b>SEQUÊNCIA 1 - ESPAÇO-TEMPO</b>	
<b>Obra Literária</b>	<b>Jogo Digital</b>
Onde a sequência ocorre? Em que época? Passado, presente ou futuro em relação ao corpo sequências da história?	Em qual ou quais ambientes esta sequência se passa? Em que tempo ele ocorre em relação ao escopo da história? É um ambiente de livre experimentação ou sugere um caminho específico? É dividido em sub-ambientes?
<b>Análise de espaço-tempo da adaptação na Sequência 1</b>	
Quais lugares são mantidos na sequência? O tempo em que essa sequência ocorre permanece o mesmo na história? Como a passagem de tempo presente no livro é comunicada ao jogador? O que foi mantido e o que foi alterado nos espaços? Quais os possíveis propósitos das mudanças? enve	
[replicar os blocos acima para as sequências selecionadas para análise] <sup>35</sup>	

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Tabela 19 – Comparação de eventos da Complicação

<b>COMPLICAÇÃO</b>	
<b>SEQUÊNCIA 1 - EVENTOS</b>	
<b>Obra Literária</b>	<b>Jogo Digital</b>
O que ocorre nessa sequência? Qual o papel dela para a continuidade da história, apresentar um aliado inimigo, artefato, desafio? Qual o resultado da sequência, há vitoriosos, perdedores, transformações?	Qual o objetivo do jogador nesta sequência? O que eles devem fazer para alcançar o objetivo? Faz uso de cinemáticas? Há jogabilidade? O que ocorre em sequência de eventos e ações? Qual a agência do jogador durante esta etapa? Todas as mecânicas estão presentes?
<b>Análise das ações da adaptação na Sequência 1</b>	
O evento complicador e sua fonte permanecem os mesmo? O que foi alterado nesta sequência durante o processo de adaptação?	

<sup>35</sup> Os blocos de informação podem ser replicados para cada sequência a mais que o pesquisador ache necessário analisar.

Quais os possíveis propósitos das mudanças?	
<b>SEQUÊNCIA 1 - PERSONAGENS</b>	
<b>Obra Literária</b> Quais personagens estão presentes nesta sequência? Que ações elas fazem? Como reagem ao(s) evento(s) complicador(es)?	<b>Jogo Digital</b> Quais componentes-personagens estão presentes nesta sequência? Quais personagens estão em posse dos jogadores? E do sistema? Que ações eles fazem? Existem inimigos? Quem são eles?
<b>Análise de personagens da adaptação na Sequência 1</b> Quais personagens são mantidos na sequência? O que foi alterado na função narrativa das personagens no processo de adaptação? Quais os possíveis propósitos das mudanças? Por que o jogo dá ao jogador a agência das personagens no jogo?	
<b>SEQUÊNCIA 1 - ESPAÇO-TEMPO</b>	
<b>Obra Literária</b> Onde a sequência ocorre? Qual a duração?	<b>Jogo Digital</b> Em qual ou quais ambientes esta sequência se passa? É um ambiente de livre experimentação ou sugere um caminho específico? É dividido em sub-ambientes? Quais obstáculos e comportamentos o ambiente tem para desafiar os jogadores?
<b>Análise de espaço-tempo da adaptação na Sequência 1</b> Quais lugares são mantidos na sequência? O tempo em que essa sequência ocorre permanece o mesmo na história? Como a passagem de tempo presente no livro é comunicada ao jogador? O que foi mantido e o que foi alterado nos espaços? Quais os possíveis propósitos das mudanças?	
[replacar os blocos acima para as sequências selecionadas para análise]	

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Tabela 20 – Comparação de eventos da Dinâmica

<b>DINÂMICA</b>	
<b>SEQUÊNCIA 1 - EVENTOS</b>	
<b>Obra Literária</b> O que ocorre nessa sequência? Qual o papel dela para a continuidade da história, apresentar um aliado inimigo, artefato, desafio? Qual o resultado da sequência, há vitoriosos, perdedores, transformações?	<b>Jogo Digital</b> Qual o objetivo do jogador nesta sequência? Quais são os desafios? Como o jogo preenche os desafios? Existem componentes que são adicionados ou retirados do jogo neste momento?
<b>Análise das ações da adaptação na Sequência 1</b>	

<p>A função narrativa da sequência permaneceu ou foi esquecida no jogo?  O que foi alterado nesta sequência durante o processo de adaptação?  Quais os possíveis propósitos das mudanças?</p>	
<b>SEQUÊNCIA 1 - PERSONAGENS</b>	
<p><b>Obra Literária</b></p> <p>Quais personagens estão presentes nesta sequência?  Que ações elas fazem?  Como elas são modificadas durante a sequência?</p>	<p><b>Jogo Digital</b></p> <p>Quais componentes-personagens estão presentes nesta sequência?  Quais personagens estão em posse dos jogadores? E do sistema?  Quais são os inimigos? E aliados?  Existem mudanças em alguma personagem em termos de jogabilidade?</p>
<p><b>Análise de personagens da adaptação na Sequência 1</b></p> <p>Quais personagens são mantidos na sequência?  O que foi alterado na função narrativa das personagens no processo de adaptação?  Quais os possíveis propósitos das mudanças?  Por que o jogo dá ao jogador a agência das personagens no jogo?</p>	
<b>SEQUÊNCIA 1 - ESPAÇO-TEMPO</b>	
<p><b>Obra Literária</b></p> <p>Onde a sequência ocorre?  Qual a duração?</p>	<p><b>Jogo Digital</b></p> <p>Em qual ou quais ambientes esta sequência se passa?  É um ambiente de livre experimentação ou sugere um caminho específico?  É dividido em sub-ambientes?  Quais obstáculos e comportamentos o ambiente tem para desafiar os jogadores?</p>
<p><b>Análise de espaço-tempo da adaptação na Sequência 1</b></p> <p>Quais lugares são mantidos na sequência?  O tempo em que essa sequência ocorre permanece o mesmo na história?  Como a passagem de tempo presente no livro é comunicada ao jogador?  O que foi mantido e o que foi alterado nos espaços?  Quais os possíveis propósitos das mudanças?</p>	
[replacar os blocos acima para as sequências selecionadas para análise]	

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Tabela 21 – Comparação de eventos da Resolução

<b>RESOLUÇÃO</b>	
<b>SEQUÊNCIA 1 - EVENTOS</b>	
<p><b>Obra Literária</b></p> <p>O que ocorre nessa sequência?  Como esta sequência ajuda a resolver o grande conflito?</p>	<p><b>Jogo Digital</b></p> <p>Qual o diferencial dessa sequência em relação às outras?  Qual o grande objetivo final que o jogador deve resolver?  O que ocorre quando é resolvido?</p>

<b>Análise das ações da adaptação na Sequência 1</b>	
O resultado da resolução é o mesmo? E o processo? Quais os possíveis propósitos das mudanças?	
<b>SEQUÊNCIA 1 - PERSONAGENS</b>	
<b>Obra Literária</b>	<b>Jogo Digital</b>
Quais personagens estão presentes nesta sequência? Que ações elas fazem? O que as personagens aprendem? O que acontece com elas ao final da sequência?	Quais componentes-personagens estão presentes nesta sequência? Quais personagens estão em posse dos jogadores? E do sistema? Existe algum vilão ou antagonista mais poderoso? Existem mudanças em alguma personagem em termos de jogabilidade?
<b>Análise de personagens da adaptação na Sequência 1</b>	
Quais personagens são mantidos na sequência? O que foi alterado na função narrativa das personagens no processo de adaptação? Quais os possíveis propósitos das mudanças? Que mudança há para o desfecho das personagens?	
<b>SEQUÊNCIA 1 - ESPAÇO-TEMPO</b>	
<b>Obra Literária</b>	<b>Jogo Digital</b>
Onde a sequência ocorre? Qual a duração?	Em qual ou quais ambientes esta sequência se passa? É um ambiente de livre experimentação ou sugere um caminho específico? É dividido em sub-ambientes? Quais obstáculos e comportamentos o ambiente tem para desafiar os jogadores?
<b>Análise de espaço-tempo da adaptação na Sequência 1</b>	
Quais lugares são mantidos na sequência? O tempo em que essa sequência ocorre permanece o mesmo na história? Como a passagem de tempo presente no livro é comunicada ao jogador? O que foi mantido e o que foi alterado nos espaços? Quais os possíveis propósitos das mudanças?	
[replacar os blocos acima para as sequências selecionadas para análise]	

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Tabela 22 – Comparação de eventos do Estado Final

<b>ESTADO FINAL</b>	
<b>SEQUÊNCIA 1 - EVENTOS</b>	
<b>Obra Literária</b>	<b>Jogo Digital</b>
O que ocorre nessa sequência?	Como o final é comunicado aos jogadores?

Como ela é diferente do Estado Inicial? Existe sugestão de continuação ou novos problemas a serem resolvidos?	Existe agência? Algo muda dependendo das ações dos jogadores? Existe mais de um final possível?
<b>Análise das ações da adaptação na Sequência 1</b>	
O que foi alterado ao final da história? O que foi alterado nesta sequência durante o processo de adaptação? Quais os possíveis propósitos das mudanças?	
<b>SEQUÊNCIA 1 - PERSONAGENS</b>	
<b>Obra Literária</b>	<b>Jogo Digital</b>
Quais personagens estão presentes nesta sequência? Existe um epílogo? O que mudou nas ações feitas pelas personagens?	Como é a agência do jogador para com as personagens? Como o jogo comunica o que ocorreu com os mesmo após a resolução? Algo muda dependendo das ações dos jogadores?
<b>Análise de personagens da adaptação na Sequência 1</b>	
Quais personagens são citados nesta sequência? O que foi alterado no destino final das personagens no processo de adaptação? Quais os possíveis propósitos das mudanças?	
<b>SEQUÊNCIA 1 - ESPAÇO-TEMPO</b>	
<b>Obra Literária</b>	<b>Jogo Digital</b>
Onde a sequência ocorre? Qual a duração? É dada uma perspectiva futura dos eventos?	Em qual ou quais ambientes esta sequência se passa? É um ambiente de livre experimentação ou sugere um caminho específico? É dividido em sub-ambientes? Ainda existe algum tipo de desafio?
<b>Análise de espaço-tempo da adaptação na Sequência 1</b>	
Quais lugares são mantidos na sequência? O tempo em que essa sequência ocorre permanece o mesmo na história? Como a passagem de tempo presente no livro é comunicada ao jogador? O que foi mantido e o que foi alterado nos espaços? Quais os possíveis propósitos das mudanças?	
[replacar os blocos acima para as sequências selecionadas para análise]	

Fonte: Desenvolvimento próprio.

#### **4.5.2 Comparação das Personagens**

Como dito anteriormente, esta comparação foca nas personagens da narrativa, sua descrição e comparação visual no jogo. Caso não tenha sido realizado antes, traz-se também a função narrativa de cada personagem, com suas ações em cada mídia. Dessa forma, o

pesquisador pode ter, lado a lado, o que foi alterado e o que foi mantido. Como é o costume deste método, segue uma tabela para auxiliar na análise do estudo.

Tabela 23 – Comparação das Personagens

<b>PERSONAGENS</b>	
<b>PERSONAGEM 1 - [Nome ou identidade da personagem]</b>	
<b>Obra Literária</b>	<b>Jogo Digital</b>
<b>Descrição física e psicológica</b>  [Inserir as descrições que o livro dispõe sobre a personagem]	<b>Imagens e descrição de pensamentos</b>  [Inserir imagens retiradas do jogo e, caso haja, diálogos e pensamentos que revelem o perfil psicológico ]
<b>Comparação</b>  [Comparar as duas personagens. Foram adaptadas? Adicionadas? Houveram alterações físicas? Psicológicas? Qual a finalidade dessas alterações?]	
<b>Ações</b>  [descrever as principais ações da personagem durante a história, e sua função narrativa de forma geral]	<b>Regras, comportamentos e mecânicas</b>  [Indicar como o jogo controla essa personagem, se o jogador tem agência sobre a mesma, e quais ações ela toma que afetam a jogabilidade]
<b>Comparação</b>  [As ações se mantiveram? O que mudou? Por que mudou? Como as ações descritas no livro serviram para criar o comportamento das mesmas no jogo? ]	
<b>PERSONAGEM 2 - [Nome ou identidade da personagem]</b>  [replicar os blocos definidos acima para cada personagem selecionado para análise]	

Fonte: Desenvolvimento próprio.

#### 4.5.3 Comparação do Espaço-Tempo

Assim como na tabela acima, esta comparação tem a função de analisar os ambientes e lugares descritos no livro e suas adaptações para o jogo digital mais focado em suas características de forma mais independentes do contexto da ficção. Mais uma vez esta é uma tabela opcional, caso seja este o foco do analisador. Caso contrário, a primeira tabela do método já reflete este estudo de forma mais geral.

Tabela 24 – Comparação do Espaço-tempo

<b>ESPAÇO-TEMPO</b>
---------------------

<b>LUGAR 1 - [Nome ou identidade do lugar]: [Inserir tempo na narrativa]</b>	
<b>Obra Literária</b>	<b>Jogo Digital</b>
<b>Descrição do Espaço</b> [Inserir as descrições que o livro dispõe sobre o lugar e o tempo]	<b>Imagens do Ambiente</b> [Inserir imagens retiradas do jogo ]
<b>Comparação</b> [Comparar os espaços. Foram adaptados? Adicionados? Houveram alterações visuais? Qual a finalidade dessas alterações? Como os espaços foram preenchidos visualmente?]	
<b>Eventos</b> [descrever os principais eventos que ocorrem neste tipo de lugar]	<b>Regras, comportamentos e mecânicas</b> [descrever os tipos de regras, obstáculos e comportamentos que o ambiente tem no jogo]
<b>Comparação</b> [Os eventos se mantiveram? O que mudou? Por que mudou? Como os eventos descritos no livro serviram para criar o comportamento dos ambientes no jogo? ]	
<b>LUGAR 2 - [Nome ou identidade do lugar]: [Inserir tempo na narrativa]</b> [replicar os blocos definidos acima para cada espaço-tempo selecionado para análise]	

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Como dito anteriormente, as tabelas e o preenchimento das mesmas são uma forma de organização. Um trabalho de recorte pode ser necessário dentro do escopo de análise que o pesquisador tenha interesse. Nem todos os lugares, personagens e sequências precisam ser comparados para que se tenha o resultado das prováveis estratégias e modos de adaptação utilizados pelos desenvolvedores.

Por fim, o propósito maior deste método comparativo é, então, um modelo para análise formal do objeto-adaptação a partir de um ponto de vista da intenção da mesma, como descrito anteriormente na primeira etapa (mas que pode ser alterado para outros pontos de análise).

#### **4.6 Elementos além do escopo**

Outros elementos podem servir de foco de análise para este tipo de estudo comparativo. Apesar de, como o título da seção sugere, eles fugirem do escopo desta pesquisa, vale a citação dos mesmos, tanto na obra literária quanto seus ‘equivalentes’ nos jogos digitais.

#### 4.6.1 Comunicação Narrativa

Comparação possível entre as duas obras a partir de como o leitor ou jogador recebe a história. De que forma ele se apropria das informações e sequências de eventos que constroem a ficção:

- a) **Obra literária - Narrador:** Aquele que conta a história e a forma que o faz. Apesar de este elemento ser também um personagem, fica destacado pelo grau de importância e peculiaridade. Assim como na 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 importância para o entendimento que o adaptador da obra terá sobre a mesma;
- b) **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 (CARDOSO, 2003). Para uma ligação maior com a obra literária, porém, é comum vermos passagens narradas em áudio ou mesmo textos que extraiam partes do livro-origem.

#### 4.6.2 Usuário

Quem utiliza essas mídias? O livro ou o jogo só podem existir a partir de um vetor que experiência as obras:

- a) **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;
- b) **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.



### 4.6.3 Mídia

Jogo digital e literatura trazem contextos muito diferentes. Seus sistemas são diferentes e plataformas de apresentação também, ainda que algumas possam se sobrepor (pode-se ler e jogar através de um celular, por exemplo). Os sistemas utilizados pelas mídias, porém, podem variar bastante.

- a) Obra literária - **Sistema sígnico fixo**: O livro é, comumente, um sistema fixo, ou seja, ele não se modifica à medida que o leitor vai passando as páginas<sup>36</sup>. É linear, apresentando uma leitura da esquerda para a direita, de cima para baixo (no Ocidente) e, ao ser concluído, deve permanecer do jeito que começou. Ele é sígnico 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;
- b) 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 citados 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

---

<sup>36</sup> Em algumas situações experimentais ou extremas, essa afirmação pode não ser verdade, como é o caso do livro *Cent Mille Millions de Poèmes*, escrita por Raymond Queneau em 1961, composto por várias tiras recortadas de versos de poema, e a configuração de como elas são escolhidas cria um novo soneto. Dessa forma, ao invés de passar páginas, neste exemplo, o leitor passa tiras de versos. Para finalidades gerais, porém, essa regra é padrão.

sentido, sob o olhar da essência, para o jogo *The Hobbit*, uma vez que, no livro, o protagonista não recorre a este tipo de solução.

Para o próximo capítulo, este método será aplicado no livro *Os Crimes ABC*, de Agatha Christie, e o jogo que é adaptação do mesmo. Será feita uma análise das páginas de venda online e da capa do jogo para determinar suas prioridades anunciadas, e na sequência das obras, finalizando com a comparação e descobertas.

## 5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DA ADAPTAÇÃO DE *OS CRIMES ABC*

Neste capítulo será feita a análise da obra *Os Crimes ABC* através dos três passos construídos no capítulo anterior. Dessa forma fica mais fácil a compreensão do leitor de como o método funciona e de qual resultado o mesmo entrega ao final da análise.

*Os Crimes ABC*<sup>37</sup> é um romance policial, publicado em 1936 pela autora Agatha Christie, focado na investigação de uma série de assassinatos cometidos por um criminoso misterioso que brinca de gato e rato com as autoridades. O enredo foca no personagem Hercule Poirot, e é contada sob a perspectiva de seu amigo, Capitão Hastings. Neste livro, o detetive Poirot recebe cartas misteriosas de um criminoso que premedita seus crimes através das mesmas, colocando os protagonistas contra o tempo para resolver esse mistério e impedir mais mortes.

O início da análise se dá pela construção de uma intenção da adaptação, como explicado anteriormente. Na próxima seção será feito o levantamento dos materiais de publicação do jogo *Agatha Christie - The ABC Murders*, a partir dos quais poderá ser feito um estudo de como o mesmo é apresentado ao público-alvo, quais seus objetivos e promessas para com o mesmo.

Antes de começar a aplicação do método de análise da adaptação, vale retomar uma descrição geral já feita na introdução, mas que pode ser contemplada novamente para facilitar o entendimento da análise. O jogo *ABC Murders* foi lançado para várias plataformas e consoles, como PC, Mobile, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch, para citar as mais importantes. O jogo ao qual se teve acesso foi para PC, tendo sido lançado na plataforma Steam, que indica as seguintes empresas desenvolvedoras na sua página da *Steam Store*<sup>38</sup>: *Artefacts Studio* e *Tower Five*, tendo a *Microids* como editora. Apesar de ter sido lançado para várias plataformas, é importante dizer que a essência do jogo é a mesma, com leves alterações necessárias para adequar o jogo para as limitações e características de cada uma. Dessa forma, para o tipo de análise feita nesta pesquisa, pode-se considerar qualquer uma das plataformas.

É um jogo de 2016, tendo como principais marcadores os gêneros de Aventura, *Point & Click*, Mistério e Detetive, sendo que os dois primeiros sugerem gêneros de regras e os dois últimos gêneros de temáticas. Aventura e *Point & Click* combinados sugerem um

---

<sup>37</sup> No idioma original: *The A. B. C. Murders*

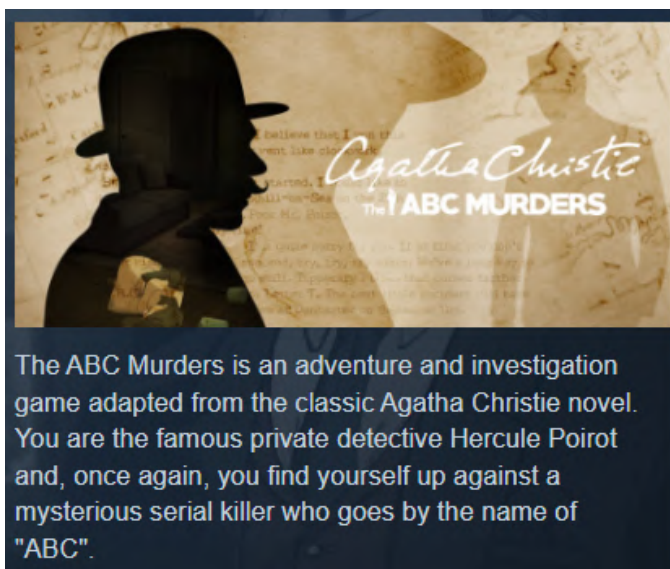
<sup>38</sup> Loja virtual especializada em jogos digitais, onde o jogador para para ter acesso a uma licença de um jogo do catálogo da loja, podendo fazer o download quando quiser. Agrega páginas de vendas de jogos, e rede social, com possibilidade de adicionar amigos, participar de comunidade com fóruns, discussões e compartilhamento de conteúdo, além de avaliar os jogos. Essas avaliações são muito usadas para medir o sucesso de um jogo que, quanto mais vendas e recomendações positivas, mais indica ter alcançado sucesso com o público.

modelo bem comum de jogabilidade, sendo o primeiro fortemente baseado em narrativas tendo como principais desafios enigmas e quebra-cabeças, com o segundo indicando a forma que o jogador interage com o jogo: deve analisar o cenário e, com o uso do mouse, interagir com objetos e elementos no mesmo em busca de algo que possa ajudar a superar os desafios, e assim continuar a história. O jogo segue bem essa fórmula. Além disso, o jogo apresenta um ambiente virtual em três dimensões, com elementos animados, trilha musical e efeitos sonoros.

### 5.1 Análise de Intenção

Para a análise do jogo lançado para PC, levará-se em conta, como dito anteriormente, a plataforma da loja virtual *Steam*, onde os jogadores recebem ofertas e avisos sobre jogos recomendados feitos por um algoritmo que avalia o gosto pessoal de cada usuário. Não é exagero então dizer que muitos possíveis compradores do jogo ficam sabendo do mesmo pela própria plataforma. Uma pesquisa no motor de busca Google pelo nome do jogo também revela a página da Steam como o primeiro resultado, justificando ainda mais o uso da mesma como escolha de coleta dos dados para a análise.

Figura 9 – “Cabeçalho” do jogo na sua página da Steam.



Fonte: Steam Store.

A figura 9 revela o primeiro chamado textual do jogo na página da loja, que fica em segundo plano ao lado do vídeo de trailer. Nele, lê-se: “Os Crimes ABC é um jogo de aventura e investigação adaptado do clássico romance de Agatha Christie. Você é o famoso

detetive particular Hercule Poirot e, mais uma vez, depara-se contra um misterioso assassino em série que atende pelo nome de ABC”<sup>39</sup>.

A partir deste parágrafo inicial pode-se extrair informações importantes para começar uma análise sobre o produto que está sendo vendido: Primeiro que ele é a adaptação de um clássico de Agatha Christie. Ou seja, deixa-se claro ao possível comprador que aquela é uma obra derivada, e é trazido o nome da autora junto do adjetivo *clássico* para adicionar valor e status ao jogo. Em seguida o parágrafo já deixa claro ao jogador o personagem principal, que será seu avatar, ao usar o pronome *você*, ligando o jogador ao Hercule Poirot.

Na sequência da página, mais três seções descrevem melhor a experiência prometida ao jogador. Uma transcrição traduzida pelo autor da dissertação das duas últimas seções é trazida abaixo (a primeira seção é basicamente a repetição do parágrafo inicial, apresentado acima).

*“Sua inteligência nunca foi tão desafiada!*

Você terá que explorar muitas cenas de crime em várias cidades situadas em belos cenários em todo o Reino Unido. Não deixe pedra sobre pedra quando se trata de interrogatórios e quebra-cabeças mortais! Observe, questione e explore tudo o que for possível para fazer as deduções mais inteligentes e entender os planos do assassino!

*CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS :*

*Examinar:* O jogador pode coletar informações examinando os suspeitos e prestando atenção no que eles dizem, como dizem e como se sentem.

*Quebra-cabeças:* O jogador terá que resolver quebra-cabeças para obter mais pistas.

*Deduções cerebrais:* Dependendo das pistas coletadas, o jogador poderá fazer deduções e descobrir mais sobre o assassino.

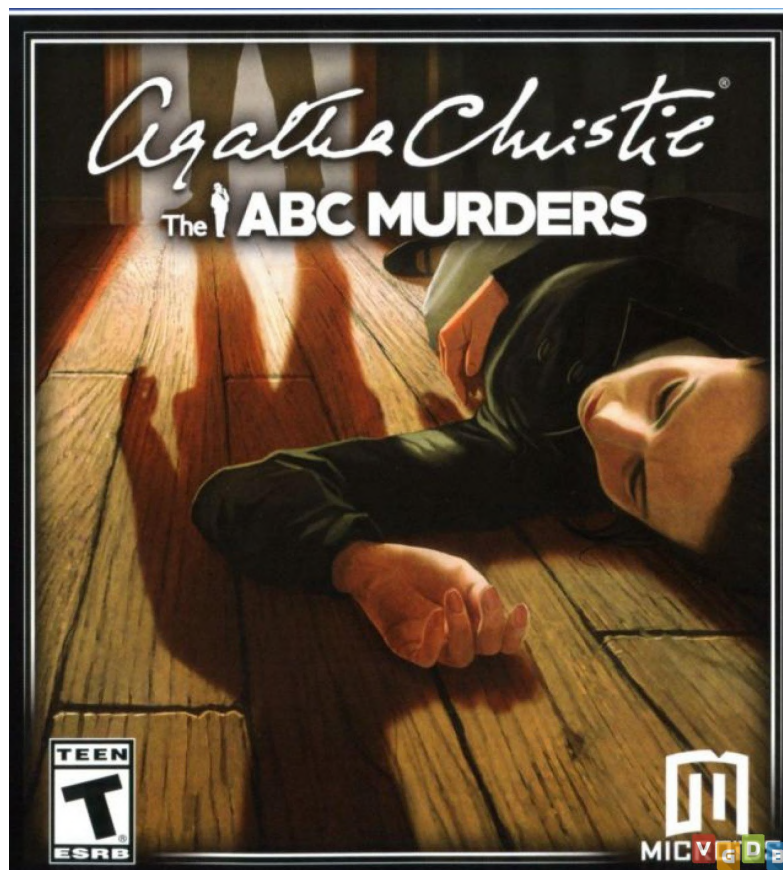
*Linha do tempo:* à medida que o jogador tira conclusões e avança na história, ele pode usar a linha do tempo de Poirot. Isso significa que Hercule Poirot pode construir uma linha do tempo com todos os eventos relevantes revelados durante a investigação.”<sup>40</sup>

<sup>39</sup> Tradução própria.

<sup>40</sup> Original: “Your intelligence will never have been so challenged! You will have to explore many crime scenes in various cities set in beautiful surroundings across the United Kingdom. Leave no stone unturned when it comes to cross examinations and deadly puzzles! Observe, question and explore everything possible in order to make the smartest deductions and understand the murderer’s plans! KEY FEATURES: Examinations: The player can collect information by examining suspects and paying attention to what they say, how they say it and how they feel. Puzzles: The player will have to solve puzzles in order to obtain more clues. Brain Deductions: Depending on the clues collected, the player will be able to make deductions and find out more about the murderer. Timeline: As the player draws conclusions and progresses through the story, he can use Poirot’s Timeline. This means that Hercule Poirot can build a timeline with all the relevant events revealed during the investigation.” Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/374900/Agatha\\_Christie\\_The\\_ABC\\_Murders/](https://store.steampowered.com/app/374900/Agatha_Christie_The_ABC_Murders/) Acesso em: 24 abr. 2023.

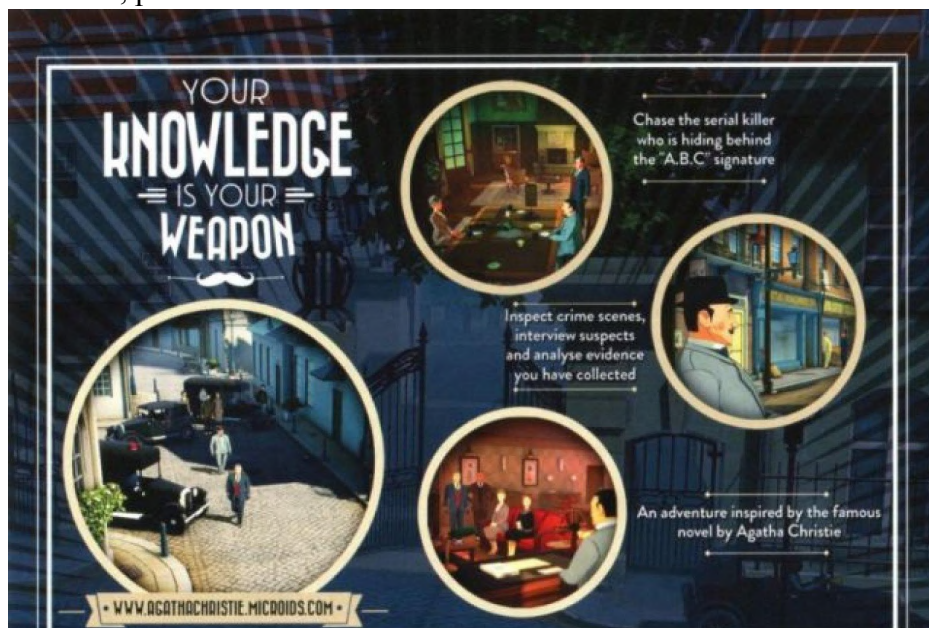
A partir destas descrições pode-se observar algumas coisas: apesar de o jogo se anunciar como uma adaptação da obra de Agatha Christie, a descrição do jogo não faz muitas referências à história do jogo em si, mas às possibilidades que o jogador terá ao experimentar o mesmo, através de suas habilidades mentais. Ou seja, a descrição sugere um ponto de observação: como o jogo construirá suas regras e mecânicas para permitir ao jogador assumir as características de investigação da personagem Hercule Poirot, uma vez que essa é a maior promessa que ele faz aos jogadores.

Figura 10 – Recortes da capa do jogo *Agatha Christie The ABC Murders*, parte frontal.



Fonte: Video Game Data Base.

Figura 11 – Recortes da capa do jogo Agatha Christie The ABC Murders, parte de trás.



Fonte: Video Game Data Base.

Na figura 10 pode-se observar recortes da capa do jogo para PlayStation 4 (lembrando que o jogo é o mesmo, apesar da diferente plataforma. Apenas questões de interface e adaptação aos modos de interação são diferentes). A frente da capa revela uma ilustração com o título/logo do jogo. De forma geral, a capa remete ao mistério, com muita escuridão, sendo quebrada por um jogo de luz e sombra que projeta um ser anônimo sobre o primeiro plano, dividindo espaço com um corpo, trazendo a temática de assassinato e investigação: A luz revelará o responsável pelo crime, ou ainda da luz surge a figura que irá desvendar os crimes, dependendo da leitura do observador (se a figura na porta é do investigador ou do assassino). A logo traz a assinatura da autora que é muito comum em suas capas de livros, aumentando o vínculo do jogo com sua obra original, fazendo uma citação direta que os fãs certamente reconhecerão. Uma possível mensagem deste pequeno símbolo é o de o jogador irá experienciar uma sensação próxima a que teria ao ler os livros, através do que foi destacado.

Outro ponto importante é a classificação etária do jogo, com o selo ESRB<sup>41</sup> para *Teens* (adolescentes). Isso define algumas características em relação ao que é permitido: “O conteúdo é geralmente adequado para maiores de 13 anos. Pode conter violência, temas

<sup>41</sup> *Entertainment Software Rating Board* é um selo emitido por uma organização fiscalizadora que tem como objetivo alertar aos pais que tipo de conteúdo os jogos podem apresentar, e para a partir de qual idade eles são recomendados.



sugestivos, humor grosseiro, sangue mínimo, simulação de jogos de azar e/ou uso pouco frequente de linguagem forte.”<sup>42</sup> A informação foi extraída diretamente do órgão avaliador<sup>43</sup>.

A parte de trás da capa (figura 11) destaca alguns momentos do jogo, com legendas que sugerem a jogabilidade do mesmo, tendo como destaque uma sentença: “Seu conhecimento é sua arma”, fazendo, talvez, referência ao universo dos jogos digitais, em que os conflitos são comumente resolvidos com violência através do uso da arma como ferramenta para este fim. A frase também é construída por fontes e ornamentos ao estilo Art Déco, sugerindo não só uma época mas uma estética, uma vez que construiu-se um clichê do gênero com este estilo (WALTERS, 2022). Na sequência, quatro imagens com destaque a Poirot em cenas de investigação ou com outras personagens (testemunhas, suspeitos?) com as seguintes frases, cada uma próxima a uma imagem (mas sem ligação direta com a mesma): “Persiga o assassino em série que se esconde sob a assinatura de ‘A.B.C’”, “Investigue cenas do crime, entreviste suspeitos e analise as evidências que você coletou” e “Uma aventura inspirada pelo famoso romance de Agatha Christie”<sup>44</sup>. Mais uma vez a publicidade sugere ao jogador que ele será o detetive responsável por desvendar a identidade do assassino, dizendo quais suas ferramentas para tanto, o que sugere jogabilidade, e trazendo a ligação com a obra origem, ainda que aqui traga a palavra *inspirado* ao invés de *adaptado*. Essa escolha pode trazer um peso diferente na expectativa de semelhança da adaptação por parte da audiência.

Figura 12 - Capas de livros da Agatha Christie com sua assinatura, em destaque logo abaixo.



<sup>42</sup> Original: “Content is generally suitable for ages 13 and up. May contain violence, suggestive themes, crude humor, minimal blood, simulated gambling and/or infrequent use of strong language.” Tradução própria.

<sup>43</sup> Disponível em: <<https://www.esrb.org/ratings-guide/>>. Acesso em: 30/04/2023.

<sup>44</sup> Traduções próprias.





A mesma também é usada na logo do jogo. Fonte: [agathachristie.com](http://agathachristie.com)

Através da análise do material publicitário pode-se fazer algumas suposições sobre a audiência esperada do jogo e qual sua relação com o livro *Os Crimes ABC*. O jogo descreve o clichê de um gênero popular de jogos, *adventure point & click*, explicado anteriormente. As características descritas apelam para o público desse gênero, que não demanda habilidades físicas como reflexos rápidos ou destreza, sendo facilmente jogável por uma grande variedade de faixa etária. A ligação que faz com a obra-origem não é tão direta, apesar de prometerem uma adaptação ou inspiração no livro, as descrições do jogo não exaltam ou citam diretamente nenhuma passagem mais específica da história, limitando-se à personagem do Hercule Poirot, mais conhecido (logo, de maior apelo) e da necessidade de desvendar uma série de assassinatos que ocorrem em várias cidades do Reino Unido. Passagens como: ‘Interaja com personagens recorrentes dos romances de Agatha Christie’ ou ‘Recriação dos cenários e eventos descritos no livro’ não estão presentes, deixando a ligação com a obra apenas através da virtualização do jogador como o investigador. O foco é mais na jogabilidade que na adaptação em si. Essa forma de descrever o produto permite uma maior liberdade de modificar o material original sem gerar tanta expectativa pela semelhança com o livro *Os Crimes ABC*.

Seguindo o método, serão descritas as obras origem e adaptada, no caso a história do livro *Os Crimes ABC* e o jogo adaptado do mesmo, dentro dos elementos especificados anteriormente.

## **5.2 Análise do Livro *Os Crimes ABC*, de Agatha Christie.**

### **5.2.1 História**

O texto é todo construído como um jogo de dedução. Cada capítulo adiciona informações novas a respeito de novos crimes. Cada investigação traz uma nova variedade de personagens que entram para a lista de suspeitos, todos com aparentes motivos para serem culpados, além de novas pistas sobre os assassinatos anteriores.

Uma estratégia interessante de intriga desta obra é o acompanhamento de uma narrativa para além da visão das personagens principais, acompanhando o principal suspeito, Sr. Alexander Bonaparte Curt (sigla A. B. C.) que nos é apresentado já no segundo capítulo de nome “Fora da Narrativa Pessoal do Capitão Hastings”. Através desta manobra, a autora aponta um suspeito muito evidente, mas que ao mesmo tempo não aparenta saber que comete os crimes, e se sente chocado ao, ele mesmo, perceber os indícios de ser um criminoso ao acompanhar o desenrolar dos assassinatos através dos jornais. Isso gera uma intriga para o leitor que, inicialmente pode suspeitar que este não seja o assassino, por ser revelado tão cedo (o que contraria as regras das ficções de detetive, onde descobrir quem é o criminoso antes de ele ser revelado é parte do prazer do leitor), mas que depois volta a ter dúvidas, pois aparentemente ele pode sofrer algum tipo de distúrbio.

O desfecho desta intriga, porém (avance sabendo que contarei o final do livro), é de que o tal suspeito principal é apenas um homem manipulado por um dos personagens (os personagens serão listados mais à frente) para parecer o criminoso, gerando uma reviravolta na construção da história quando, finalmente, Poirot e Hastings conseguem desvendar a sequência de acontecimentos.

De maneira geral, o ritmo da leitura é lento, com muitos momentos de diálogo, interrogatórios, reflexões e deduções por parte de Poirot enquanto surgem novos dados a respeito dos crimes. Uma rápida descrição das etapas da história é feita a seguir, com o detalhamento previsto pelo método na sequência.

Tabela 25 – Resumo das etapas da história

Estado Inicial	Poirot e Hastings se encontram após muito tempo, e conversam sobre o passado com nostalgia.
Complicação	Poirot revela uma carta que denuncia um crime. A partir daí, ela se torna o assunto, especialmente após o primeiro assassinato vir à tona.
Dinâmica	Durante quatro assassinatos em série, Poirot e Hastings encontram aliados, investigam suspeitos e coletam evidências, chegando cada vez mais próximo do principal suspeito explicitado na narrativa, enquanto os crimes vão acontecendo. Os suspeitos e testemunhas principais são mantidos sempre por perto, servindo tanto para esta função mas também como aliados que querem desvendar o assassino, até a prisão daquele principal suspeito.
Resolução	A personagem que era explicitada como criminosa na verdade estava sendo manipulada por outra, que revela-se o verdadeiro assassino após confronto expositivo com Poirot. Ela tenta suicidar-se, mas falha.
Estado Final	Poirot visita Senhor Cust que, agora livre, tem sua história como produto de valor cobiçado por jornais.

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Segue, agora, uma tabela com as seqüências resumidas e as principais ações que são realizadas durante a mesma. Na seção de dinâmica, dada a grande quantidade de conteúdo, cada seqüência será dividida em uma linha.

Tabela 26 – Análise das etapas da Ficção: Estado Inicial, Complicação e Dinâmica

ESTADO INICIAL	
Seqüências	Ações
<p><b>Seqüência 1:</b> Inicia com Hastings e Poirot se encontrando após muito tempo. Eles conversam sobre o passado, dizem como é difícil para Poirot se aposentar pois sempre surge algo novo, e nesse momento é apresentada a carta assinada por ABC. Hastings não dá atenção por achar se tratar de um trote, enquanto Poirot fica preocupado.</p> <p><b>Seqüência 2:</b> Hastings e Japp se encontram com Poirot. Conversam sobre o passado e a velhice chegando. Japp confirma que não houve crime em Andover e vai embora<sup>45</sup>.</p>	<p><b>Ações na seqüência 1:</b> Basicamente a única ação que as personagens realizam é dialogar sobre coisas banais, sobre o passado, o presente e previsões do futuro. Também analisam a carta do ABC.</p> <p><b>Ações na seqüência 2:</b> Diálogos com humor, especialmente sobre calvície, e saudosismo.</p>
COMPLICAÇÃO	
Seqüências	Ações
<p><b>Seqüência 1:</b> Narrativa paralela do Sr. Alexander Bonaparte Cust, descrevendo-o. Esta seqüência apresenta o principal suspeito.</p> <p><b>Seqüência 2:</b> A ação complicadora da história começa com a ligação de Japp para dizer de um assassinato em Andover.</p> <p><b>Seqüência 3:</b> A notícia tira Poirot e Hastings de seu estado de saudosismo e os leva à ação. Vão para Andover se inteirar do caso.</p>	<p><b>Ações na seqüência 1:</b> Alexander acende um cigarro e interage com um guia ferroviário ABC, ambas ações sendo indícios que liga-o ao assassinato.</p> <p><b>Ações na seqüência 3:</b> Poirot atende uma ligação e dialoga com Japp, em seguida com Hastings.</p> <p><b>Ações na seqüência 2:</b> Viagem à Andover, sem explicitar com qual meio de transporte.</p>
DINÂMICA	
Seqüências	Ações
<p><b>Seqüência 1:</b> Os detetives<sup>46</sup> chegam em Andover e são recebidos pelo inspetor Glen. Existe um suspeito, Franz Ascher, marido da vítima, que é interrogado mas descartado como assassino. Recebem a informação de que foi deixado um guia ABC junto à vítima, confirmando</p>	<p><b>Ações na seqüência 1:</b> Diálogo com o inspetor Glen, que passa as informações sobre o caso, e interrogatório de Franz Ascher, tirando o peso de principal suspeito do homem. Diálogo com o médico legista, exame do corpo de Alice Acher e deduções sobre as</p>

<sup>45</sup> No livro, essa cena é o início do capítulo 3. Porém, na tabela de complicação, a seqüência 1 ocorre no capítulo 2. Esta diferença entre tempo ocorre exatamente por conta da técnica utilizada pela autora para dar uma introdução ao evento complicador (aqui definido como o primeiro assassinato) e ao personagem suspeito de ter protagonizado tal ação. Depois a narrativa volta para o estado inicial, seqüência 2, no capítulo 3, como está citado.

<sup>46</sup> Apesar de somente Poirot ser descrito como detetive particular, usa-se esta nomenclatura para a dupla para fins de simplificação.

<p>que um assassino em série deve estar a solta. Poirot e Hastings iniciam a investigação indo ao necrotério, onde descobrem pistas com o médico legista: Não foi encontrada a arma do crime, mas provavelmente uma arma de concussão. Ela foi encontrada de costas para o criminoso. Na sequência, ambos vão visitar a sobrinha, Mary Drower, para conversar com ela a respeito do caso.</p>	<p>informações coletadas. Dirigem-se à casa onde está Mary Drower, interrogam-na sobre Franz Ascher, Alice Ascher, e por fim entregam cartão para que ela entre em contato depois, pois Poirot já está ciente de que haverá mais assassinatos.</p>
<p><b>Sequência 2:</b> Os detetives vão até a cena do crime, a tacacaria da sra. Ascher. Lá, têm as perguntas respondidas por um policial. Visitam a moradia da vítima, descrita como simples. Depois entrevistam possíveis testemunhas ou suspeitos.</p>	<p><b>Ações na sequência 2:</b> Poirot examina a cena do crime, tira conclusões sobre o que vê, e também interroga algumas pessoas que tiveram relevância no caso, fazendo deduções a respeito das mesmas.</p>
<p><b>Sequência 3:</b> A sequência inicia em um trem, com diálogos sobre o crime, a caminho do apartamento de Poirot. Lá, encontram a segunda carta do assassino, revelando seu quando irá atacar novamente. Os detetives reúnem-se com os poderes oficiais para tentar estratégias para deter o crime, mas ele ocorre ainda assim.</p>	<p><b>Ações na sequência 3:</b> Detetives viajam de trem, lêem a segunda carta, e se reúnem com policiais e um alienista para falar do crime, levantando questionamentos a respeito do assassino.</p>

Fonte: Desenvolvimento próprio.

A partir deste momento cria-se um padrão nas sequências da etapa de dinâmica. Ao invés de descrever cada uma, é mais produtivo ao leitor da dissertação uma explicação resumida deste padrão de sequência e das ações realizadas nas mesmas.

Para cada assassinato (quatro no total), Poirot e Hastings vão ao local do crime, interrogam suspeitos e possíveis testemunhas, investigam os arredores, descobrindo muito sobre o perfil das vítimas. Cada interação dessas revela novas informações sobre o crime, as vítimas, testemunhas e suspeitos. Na sequência se reúnem com as forças oficiais ou (a partir do terceiro assassinato) com um grupo de personagens que estão diretamente relacionadas às vítimas, sendo tanto suspeitos quanto interessados em pegar o assassino. Entre estas, algumas narrativas contam o que Alexander B. Cust está fazendo, sempre deixando a entender que ele é o assassino.

Uma sequência específica, porém, vale ser mencionada, pois funciona como uma falsa resolução, para que enfim haja uma reviravolta na trama. A prisão do principal suspeito, a personagem Alexander Bonaparte Cust (ABC), parece ser o fim dos conflitos, e Poirot reúne todos os envolvidos (citados anteriormente) e começa a explicar o resultado final de suas investigações, no que parece ser o fim da sequência, para ir a um rápido desfecho de estado final. Porém, no meio do diálogo, ele começa a acusar um novo suspeito, dando início à sequência real de resolução, descrita abaixo.

Tabela 27 – Análise das etapas da Ficção: Resolução e Estado Final

RESOLUÇÃO	
Sequências	Ações
Poirot está reunido com as personagens envolvidas com as vítimas após a prisão de Alexander B. Cust. No meio de suas deduções, ele acusa outro suspeito, Franklin Clarke, irmão da terceira vítima. Após Poirot deixá-lo sem defesas, ele tenta suicídio, mas não consegue, pois o detetive havia previsto e descarregado a arma usada previamente, culminando na prisão de Clarke.	Poirot responde a todas as questões e dúvidas que estavam ainda por serem respondidas. Acusa um suspeito a partir de deduções e estratégias sociais para encurralá-lo em seus argumentos. O suspeito tenta suicídio mas Poirot já havia adiantado a ação descarregando a arma.
ESTADO FINAL	
Sequências	Ações
Poirot tem uma última conversa com algumas das pessoas que estavam envolvidas com as vítimas. Seus diálogos sugerem possíveis finais para algumas delas. Por fim, ele encontra com Alexander Bonaparte Cust, que havia sido falsamente acusado, e encoraja-o a contar sua história para os jornais por um bom preço.	Poirot e Hastings dialogam com algumas das personagens e Poirot faz deduções a respeito do perfil delas.

Fonte: Desenvolvimento próprio.

### 5.2.2 Tempo

A história se passa de forma contemporânea ao período em que foi escrita. Inicia-se a obra com a seguinte passagem: “Foi em Junho de 1935 que voltei da minha fazenda na América do Sul (...)”(CHRISTIE, 2017. p. 1). Dessa forma, Hastings, o narrador-personagem, dá o período exato em que a história ocorre. É interessante notar que os acontecimentos narrados pelo livro ocorrem em um contexto temporal aproximado ao período em que foi escrito, tendo sido publicado em 1936. A citação do tempo, atrelada ao espaço, também é importante para situar o leitor no contexto cultural da época, sugerindo uma série de evocativos para a construção imagética das descrições, como moda, arquitetura, design, costumes, entre outros. Ao longo do texto, é dada a noção da passagem temporal através de quatro cartas são recebidas pelas personagens principais, cada uma predizendo onde ocorrerá um assassinato. Essas datas previstas são:

- a) 21 de Agosto (Andover);
- b) 25 de Agosto (Bexhill-on-Sea);
- c) 30 de Agosto (Churston);
- d) 11 de Setembro (Doncaster).

Em cada uma destas cartas, o assassinato se cumpre, e os entre-dias são de investigações e reflexões por parte da dupla de detetives. Grande parte da narrativa se dá neste período, ou seja, em menos de um mês. Após o último dia, o principal suspeito se entrega à polícia e passa algum tempo na prisão antes de ser julgado. Como diz na passagem: “Era um dia claro de novembro. O Dr. Thompson e o inspetor-chefe Japp vieram para apresentar a Poirot o resultado da audiência na corte policial do caso...” (CHRISTIE, 2017. p. 205). Outras passagens ocorrem após a prisão do suspeito sem que as datas sejam mencionadas. Isso cria um ritmo diferenciado: Durante o período em que ocorriam os assassinatos, cada dia contava, a busca era frenética. Após estes cessarem, a sequência de fatos fica mais espaçada no tempo diegético, e os dias não são especificados pela autora, criando um senso de não-urgência, como é o caso de “Devemos mencionar ainda a visita que recebemos do sr. Alexander Bonaparte Cust *alguns dias depois*” (CHRISTIE, 2017. p. 247). Juntando tudo, todos os acontecimentos do livro parecem ocorrer em não mais do que quatro meses, de agosto a novembro de 1935.

Outro recurso temporal utilizado pela autora é o uso de *flashbacks*, que trazem memórias passadas das personagens principais, protagonistas (mostrando ao leitor que os mesmos já tinham histórico juntos), e até mesmo do suspeito, ao ser interrogado por Poirot, saciando um desejo de quem lê de entender um pouco mais sobre a doentia mente do autor dos crimes.

### 5.2.3 Espaço

A trama se passa na Inglaterra, em Londres, mas focando em cidades próximas, onde ocorrem os assassinatos. De fato, o título do livro remete a estas cidades, uma vez que A, B e C são as letras iniciais das mesmas, adicionando ainda o D. São elas (seguidas dos principais pontos visitados em cada uma delas):

Tabela 28 – Análise dos Espaços do livro

Apartamento de Poirot	
<b>Descrição:</b>	Localizado no <i>Whitehaven Mansions</i> , um prédio descrito como geométrico e simétrico. Não há descrição do apartamento em si.
<b>Função narrativa:</b>	É o lugar onde Poirot e Hastings aguardam as notícias e novas cartas do assassino. Também é onde se reúnem com o grupo de pessoas interessadas em encontrá-lo.
Andover	

<b>Descrição:</b>	<p><b>Delegacia e Necrotério:</b> Local onde se informam sobre o assassinato, encontram o legista e podem verificar o corpo da vítima. Não há descrição do local.</p> <p><b>Casa da Patroa de Mary Drower:</b> Uma casa bastante grande, afastada dois quilômetros da cidade. É onde têm o primeiro contato com a sobrinha da vítima.</p> <p><b>Rua e tabacaria/moradia da Sra. Ascher:</b> Local onde o corpo da proprietária foi encontrado. Na rua estava uma multidão olhando para a entrada da loja, descrita como pequena, empoeirada e sombria, com um balcão e por trás uma prateleira com cigarros. Estava intacto, sem sinais de luta ou roubo. Atrás da loja havia uma pequena moradia com sala de estar combinada com cozinha, bem arrumada, limpa mas de aparência sombria e com poucos móveis. Sobre a lareira haviam fotografias. Uma escada levava ao andar superior, com um quarto vazio e outro com “dois cobertores velhos sobre a cama, um pequeno estoque de roupas de baixo remendadas numa gaveta, receitas culinárias em outra, um romance (...), meias novas (...), alguns enfeites chineses (...)” (CHRISTIE, 2017, p. 42). A descrição mostra ser um lugar pobre, mundano.</p> <p>Poirot e Hastings passam também por uma pequena quitanda de frutas e legumes e nas casas de testemunhas, mas sua função é de pouca importância para a trama como lugares.</p>
<b>Função narrativa:</b>	Estes locais proporcionam ao leitor uma visão do dia a dia e personalidade da vítima, mostrando ela como uma pessoa sem posses, afastando enriquecimento como motivo do assassinato.
<b>Bexhill-on-Sea</b>	
<b>Descrição:</b>	<p><b>Café Ginger Cat:</b> É o local de trabalho da segunda vítima. “Localizado na beira do mar, era a típica casa de chá. Tinha mesinhas cobertas com toalhas xadrezes cor de laranja e cadeiras de palha extremamente desconfortáveis com almofadas cor de laranja.” (CHRISTIE, 2017. p. 68). Os investigadores vão interrogar as colegas de trabalho da mesma;</p> <p><b>Casa da Betty Barnard:</b> Poirot e Hastings encontram-se com os envolvidos com a vítima: pais, irmã e namorado. Moravam em um pequeno chalé recente construído às pressas nos limites da cidade. Enquanto a polícia se dirige ao quarto, Poirot conversa com a irmã de Betty na cozinha, pequena e arrumada.</p>
<b>Função narrativa:</b>	Diferentemente do exemplo anterior, os locais aqui descritos não trazem muita alusão à vítima. São lugares descritos para criar um imaginário na mente do leitor.
<b>Churston</b>	
<b>Descrição:</b>	<p><b>Combeside:</b> Propriedade da terceira vítima. Ficava em uma propriedade de um hectare com vista para o mar. “A casa que havia construído era de design moderno - um retângulo branco nada desagradável ao olhar. Com exceção de duas imensas galerias que abrigavam sua coleção, não era uma casa muito grande.” (CHRISTIE, 2017. p. 105). Aqui são apresentados a personagens chave da trama, tendo como exemplo o próprio assassino.</p> <p><b>Trilha:</b> Aqui tem-se os primeiros vestígios do real assassino, Franklin Clarke, que conhecia muito bem o percurso noturno do irmão e, por um momento, parece esquecer que o mesmo faleceu e se entusiasma descrevendo a bela paisagem.</p>
<b>Função narrativa:</b>	Mostra o poder aquisitivo da terceira vítima. É importante, pois é exatamente a herança que o assassino quer.
<b>Doncaster</b>	
<b>Descrição:</b>	Lugar onde ocorre o quarto e último crime, em um cinema.

<b>Função narrativa:</b>	Este é o assassinato de menor importância investigativa, dessa forma os ambientes de Doncaster não são descritos com detalhes visuais.
--------------------------	--

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Basicamente, cada uma dessas cidades é visitada após ser cena de um dos crimes do antagonista. A descrição, porém, se abstém aos espaços percorridos pela investigação, não havendo uma descrição muito completa dos arredores<sup>47</sup>, mas mais focada em detalhes: objetos espalhados pelos locais que possam construir deduções ou dar pistas. A autora usa a descrição para trazer ao leitor simpatia pelas vítimas, aprofundando um pouco em seus cotidianos. Outra estratégia é esconder pistas em tais descrições, que podem ser acessadas por leitores mais atentos. No trecho citado da moradia de Alice Ascher, por exemplo, têm-se meias de seda novas, sendo que a forma de aproximação do suspeito é através da venda de meias.

#### 5.2.4 Personagens

As personagens são aqueles que agem ou sofrem ações e levam a trama para frente. À seguir a lista de todos os personagens que aparecem no livro. Algumas personagens têm papéis terciários, sendo dedicado somente uma rápida menção aos mesmos.

Tabela 29 – Análise das Personagens do livro

Hercules Poirot	
<b>Descrição:</b>	É descrito no livro como um sujeito baixo, de cabelo preto tonificado, vaidoso, e bigode pontudo e vistoso. É calmo, organizado, inteligente, e solta frequentemente termos em francês, ligando-o à sua nacionalidade belga.
<b>Principais ações:</b>	Poirot é o protagonista e principal agente da narrativa. Está constantemente observando tudo ao seu redor, mostrando incrível talento para isso. Além disso, faz muitos diálogos e interrogatórios. Com as pistas que recebe dessas duas formas, cria deduções lógicas quase sempre certas.
<b>Função narrativa:</b>	Poirot é o personagem estrela da autora Agatha Christie. A narrativa tem foco em suas percepções e acontecimentos. Sob uma perspectiva <i>Campbelliana</i> , Poirot é o herói. Ele quem vai passar pelos obstáculos, aqui caracterizados como enigmas mentais. Ao longo da história, Poirot inicia satisfeito e de bom humor, mas vai ficando mais sombrio até o momento final em que descobre o assassino, contando cada vez menos piadas, e se focando cada vez mais nos casos, sendo relatado seu silêncio em vários momentos.
Capitão Arthur Hastings	
<b>Descrição:</b>	O amigo e parceiro de investigação de Poirot está sempre se surpreendendo com os fatos que são dados. É descrito como levemente calvo e grisalho, e tem um comportamento ativo, reativo e questionador. Valoriza muito sua amizade com Poirot e apresenta certa rivalidade com Japp.

<sup>47</sup> Levanta-se aqui as hipóteses de que tal decisão possam refletir um possível público londrino que já conheça bem as localidades onde se passam os crimes, ou ainda uma estratégia da autora de não desviar do foco da trama.



<b>Principais ações:</b>	Hastings está em constante diálogo com Poirot, questionando-o e recebendo conselhos e explicações sobre as ações e pensamentos do colega.
<b>Função narrativa:</b>	É o narrador da história, que é contada em primeira pessoa sob seu relato e ponto de vista. Também é útil para revelar as astúcia e inteligência de Poirot, que explica as situações através das perguntas e observações do colega, dessa forma comunicando as mesmas também ao leitor.
<b>Alexander Bonaparte Cust</b>	
<b>Descrição:</b>	Um vendedor simplório, descrito como míope, alto, e em dificuldade monetária. Foi soldado na guerra, onde teve um trauma que o deixou epilético. É descrito como pacífico, mas ao mesmo tempo povoado de coincidências em relação ao assassino misterioso, começando pela sigla do nome.
<b>Principais ações:</b>	Está constantemente viajando e se informando dos assassinatos. Mantém diálogos com as proprietárias da estalagem em que está hospedado.
<b>Função narrativa:</b>	Já no segundo capítulo, pouco após o leitor ter acesso à primeira carta do assassino A.B.C., somos apresentados a esta personagem. Com as mesmas iniciais que assina o criminoso, a obra está constantemente soltando pistas de que Alexander é o assassino. Ao mesmo tempo, porém, o leitor não se convence: não é possível que a autora tenha revelado o mistério ainda no segundo capítulo. Dessa forma, cria-se um jogo de dúvida na mente dos leitores: O importante é saber quem é o criminoso ou como Poirot irá capturá-lo?
<b>A. B. C: O Assassino Misterioso</b>	
<b>Descrição:</b>	O assassino da obra se comunica com Hercules Poirot através de cartas que são enviadas sob o pseudônimo A. B. C. Da mesma forma, escolhe suas vítimas de acordo com a letra inicial da cidade e do sobrenome das mesmas, seguindo a ordem alfabética. É meticuloso e metódico, além de audacioso: revela ao detetive onde atacará da próxima vez. Apesar de a obra estar constantemente apontando a suspeita para Alexander Bonaparte Cust, não se pode retirar uma descrição mais detalhada do assassino por conta de sua anonimidade.
<b>Principais ações:</b>	As principais ações deste criminoso são os assassinatos e o envio das cartas. Enquanto as primeiras são descritas para o leitor através das investigações durante a história, as segundas são lidas diretamente por Poirot, revelando parte da personalidade do assassino.
<b>Função narrativa:</b>	O assassino é o principal fator que faz a história se desenrolar, pois em muitos momentos, quando o todas as informações sobre um crime são adquiridas, não resta nada aos protagonistas a não ser aguardar pela próxima carta. Observa-se que, apesar de essa personagem se revelar ao fim como sendo Franklin Clarke, elas são consideradas personagens distintas, e com papéis distintos dentro da obra. A.B.C. é o principal antagonista e mistério, enquanto Franklin Clarke é tanto suspeito quanto aliado, assim como outras personagens que se envolvem na trama.
<b>Inspetor-Chefe Japp</b>	
<b>Descrição:</b>	Conhecido há muitos anos de Poirot e Hastings, na Scotland Yard. Japp rivaliza com humor com Hastings, que faz questão de dizer que ele está mais velho, calvo e grisalho. É um sujeito direto e sincero.
<b>Principais ações:</b>	Japp informa Poirot sobre os crimes, passando informações.
<b>Função narrativa:</b>	Figura que traz uma ligação de Poirot com uma longa duração os meios oficiais de investigação, tanto para fins comparativos quanto para não colocá-lo como justiceiro ou totalmente independente.
<b>Alice Ascher</b>	

<b>Descrição:</b>	Primeira vítima do A.B.C. Uma mulher idosa, sem filhos e dona de uma tabacaria em Andover. Tinha pele enrugada e escassos cabelos grisalhos. Sua sobrinha a descrevia como alguém sem medo das pessoas, com língua afiada e que enfrentava qualquer um. Poirot a descreve como alguém que deveria ter sido bonita quando jovem.
<b>Principais ações:</b>	Não faz ações em si, mas é o alvo das primeiras investigações, tendo sua vida investigada.
<b>Função narrativa:</b>	Faz o leitor ter empatia pela vida sofrida da vítima, e é elo para Mary Drower, sua sobrinha, entrar na narrativa como peça chave para a descoberta do real assassino.
<b>Franz Ascher</b>	
<b>Descrição:</b>	Marido alcoólatra de Alice Ascher. É um alemão idoso de aparência miserável, e tem personalidade instável, ora sendo agressivo, ora passivo, constantemente tagarelando e às vezes gritando. É descrito por ter olhos turvos sempre mudando para quem estava olhando.
<b>Principais ações:</b>	Alvo de interrogatório, defende-se de maneira confusa. Ameaçava Alice e pedia dinheiro para ela. Envolvia-se com apostas e estava constantemente bêbado.
<b>Função narrativa:</b>	O suspeito inicial do assassinato de sua esposa. Faz com que Poirot possa mostrar para a polícia que nem sempre o óbvio é a resposta, demonstrando sua superioridade investigativa. Faz as perguntas certas e observações para inocentá-lo.
<b>Mary Drower</b>	
<b>Descrição:</b>	Sobrinha da Sra. Ascher. É a mais próxima familiar da mesma. É descrita como “uma bonita menina morena cujos olhos estavam vermelhos de choro recente” (CHRISTIE, 2017. p. 34). Gostava de sua tia, que era muito boa para ela.
<b>Principais ações:</b>	Responde com sinceridade as perguntas de Poirot no caso do assassinato de sua tia. Revela-se ousada e toma a iniciativa de contactar Megan Barnard para auxiliar Poirot na investigação, trazendo pensamentos que ajudam no desenrolar da mesma.
<b>Função narrativa:</b>	É uma personagem fonte de informações sobre o primeiro assassinato. A partir dela Poirot consegue descartar mais a hipótese de que Franz Ascher seja o assassino. Mais na frente volta como membro da ‘legião’ de pessoas envolvidas de alguma forma nos crimes, auxiliando Poirot na investigação.
<b>Dona da Quitanda</b>	
<b>Descrição:</b>	Mulher que vendia frutas e legumes próximo à tabacaria de Alice Ascher. Não é dada uma descrição da mesma.
<b>Principais ações:</b>	Responde questionamentos de Hastings e Poirot que encenam estarem desentendidos a respeito do assassinato.
<b>Função narrativa:</b>	Tem um papel interessante de mostrar uma técnica de Poirot para lidar com possíveis testemunhas, alegando que perguntas diretas dificilmente têm respostas. Dessa forma reforça-se a imagem de inteligência do detetive.
<b>Inspetor Crome</b>	
<b>Descrição:</b>	Jovem inspetor que teve sucessos passados em captura de assassinos em série. É destacado para acompanhar o caso dos crimes ABC. É arrogante, dado como silencioso e superior. Duvida de alguns métodos de Poirot.
<b>Principais ações:</b>	Está constantemente tentando se provar melhor que Poirot. Auxilia na investigação com descrições e detalhamentos dos crimes. Ele é o encarregado oficial pela polícia para acompanhar os crimes, e está constantemente presente junto a Poirot nos interrogatórios.

<b>Função narrativa:</b>	Crome tem o papel de representar o que há de melhor na polícia tradicional: um inspetor novo, reconhecido, e o coloca para ser auxiliado (e auxiliar) Poirot. Dessa forma cria-se um clima de rivalidade entre o detetive e o investigador, aumentando ainda mais a admiração por Poirot quando ele consegue se sobrepor à instituição policial que foi enganada pelo verdadeiro assassino.
<b>Dr. Thompson</b>	
<b>Descrição:</b>	Psiquiatra forense, designado para a equipe policial de Japp. Concentra-se em fazer um perfil do assassino. É descrito como “o famoso alienista. (...) um agradável homem de meia-idade que, apesar de seu conhecimento, se contentava em utilizar linguagem simples, evitando as tecnicidades de sua profissão” (CHRISTIE, 2017, p. 60).
<b>Principais ações:</b>	Em suas poucas aparições dá sugestões de como pode ser a personalidade do assassino.
<b>Função narrativa:</b>	Demonstra o interesse da ciência psiquiátrica em casos de assassinatos em série. Também valida a investigação oficial, que traz consultores de outras áreas para desvendar o crime. Coloca um viés no leitor de imaginar que o assassino é louco ou passa por transtornos psiquiátricos.
<b>Sra. Fowler, Sr. Partridge e Sr. Riddel</b>	
<b>Descrição:</b>	Testemunhas que são interrogadas por Poirot. A Sra. Fowler é uma mulher de rosto anguloso. Sr. Partridge é um pequeno homem que trabalha como atendente bancário, e Sr. Riddel, um homem grandalhão, desajeitado, de rosto largo e olhos desconfiados, que se mostra hostil para com os detetives.
<b>Principais ações:</b>	Respondem às perguntas de Poirot, cada um a seu jeito.
<b>Função narrativa:</b>	Todos são interrogados por Poirot para que pistas e informações sobre o caso sejam descobertas. Sra. Fowler cita vendedores, inclusive de meias de seda, falando, sem saber, sobre Alexander B. Cust. Ela e o Sr. Riddel acreditam que Franz seja o assassino. Sr. Partridge foi a derradeira pessoa a ver a Sra. Ascher com vida, e o derradeiro foi visto entrando na loja após o assassinato.
<b>Elizabeth ‘Betty’ Barnard</b>	
<b>Descrição:</b>	Segunda vítima do assassino A.B.C. Uma garçonne jovem e bonita de Bexhill. É descrita como uma moça feminina, que gostava de flertar. No trabalho era uma boa garçonne, e dada como quieta, mas não tanto.
<b>Principais ações:</b>	Assim como Alice Ascher, é alvo de ações de investigação.
<b>Função narrativa:</b>	Betty é a segunda vítima que confirma um assassino em série. Mais uma vez um guia ABC é encontrado próximo ao corpo (assinatura do criminoso). Sua morte é motivo de mais uma série de investigações, apresentação de novos personagens suspeitos e/ou aliados e pistas a serem desvendadas.
<b>Srta. Merrion, Srta. Higley, Sr. e Sra. Barnard</b>	
<b>Descrição:</b>	Chefe e colega de Betty no Ginger Cat Café, onde ela trabalhava. A Srta. Merrion é dona do café. muito magra, meia idade e de aparência felina, muito atarefada e nervosa. A Srta. Higley é uma garota gorducha, com falta de ar e cabelos escuros, bochechas rosadas e olhos escuros. Sentia um pouco de inveja de Betty. O Sr. e a Sra. Barnard são os pais de Betty.
<b>Principais ações:</b>	Respondem às perguntas de Poirot, ajudando a traçar o perfil de Betty. Os pais de Betty levam os investigadores ao quarto da garota.

<b>Função narrativa:</b>	Ajudar o leitor a conhecer melhor a segunda vítima, criando um senso de simpatia, e também adicionando pistas para o caso.
<b>Megan Barnard</b>	
<b>Descrição:</b>	Irmã da vítima. É uma pessoa direta, fria, de aparência que lembrou a Hastings uma boneca holandesa. “Ela tinha os cabelos pretos cortados curtos, com uma franja na testa. Tinha as maçãs do rosto altas, e sua aparência tinha uma estranha angularidade moderna que (...) não era feia. Ela não era bonita (...), mas havia alguma intensidade a respeito dela, uma energia que fazia dela uma pessoa impossível de se ignorar” (CHRISTIE, 2017. p.77). Ela tem uma paixão secreta pelo namorado de Betty.
<b>Principais ações:</b>	Megan dá respostas singulares e mais cruas a respeito da irmã. Também auxilia, mais na frente, a investigação após entrar no grupo de pessoas que busca capturar o assassino.
<b>Função narrativa:</b>	Revelar novas informações sobre Betty, colocando-a como alguém que tinha caprichos, especialmente em relação ao fato de gostar de ser cortejada, ter um <i>faro para homens bonitos</i> . Também revela que Donald Fraser, namorado de Betty, poderia ter ciúmes, colocando-o como suspeito, mas ao mesmo tempo evitando entrar em detalhes até saber da história do ABC. Sua paixão por Donald Fraser faz com que ela pareça suspeita.
<b>Donald Fraser</b>	
<b>Descrição:</b>	Pretenso noivo de Betty e um homem ciumento, temperamental e com potencial agressivo. Descrito como um jovem forte, alto e de boa aparência. Tinha sardas no agradável rosto de maçãs marcadas e cabelo ruivo.
<b>Principais ações:</b>	Fraser responde às perguntas de Poirot, algumas vezes com agressividade. Ao se unir às outras personagens na tentativa de descobrir o assassino, voltar a dar palpites e possibilidades na investigação.
<b>Função narrativa:</b>	Inicialmente um suspeito do assassinato, ele mais tarde se torna um membro da <i>legião</i> . Fraser não tem um alibi e tem motivo, por isso se torna, até o fim, suspeito. Mais adiante na narrativa ele tem um sonho em que está matando Betty, fazendo com que ele próprio duvide de sua inocência. Ao final, porém, Poirot define que o sonho é o início de um sentimento de paixão por Megan, criando um desfecho romântico para as personagens.
<b>Sir Carmichael Clarke</b>	
<b>Descrição:</b>	Terceira vítima de A.B.C. Um velho rico e sem filhos de Churston. Era médico aposentado, especialista em garganta. Tinha como paixão a coleção de cerâmicas e porcelanas chinesas.
<b>Principais ações:</b>	Como todas as vítimas, Carmichael é alvo das ações de investigação.
<b>Função narrativa:</b>	Carmichael é a real vítima do ABC. Aquele que o assassino realmente queria matar, sendo seu irmão Franklin. Desvendar isso é um dos objetivos e reviravoltas da história. A série de crimes era apenas uma estratégia para desviar a atenção deste em particular.
<b>Franklin Clarke</b>	
<b>Descrição:</b>	Descrito como alto, de cabelos loiros e rosto queimado pelo sol. Tem fala polida e mostra constante interesse em Poirot. Mostra-se uma pessoa segura, inteligente, aventureira, organizada e cavalheira.
<b>Principais ações:</b>	Clarke é o assassino ABC. Apesar de não estar descrito ele tomando as ações, o leitor sabe delas através das investigações. Clarke também acompanha o grupo que tenta pegar o assassino. Uma de suas derradeiras ações é tentar um suicídio, ao ser descoberto. Franklin também é a pessoa que vem com o plano de unir todos os envolvidos nos assassinatos,

	bancando os custos para tanto.
<b>Função narrativa:</b>	O antagonista da história e objetivo final. Chegar até ele é uma verdadeira reviravolta da mesma, uma vez que tudo aponta para Alexander B. Cust. Apesar disso, várias dicas e pistas são escondidas ao longo de toda a narrativa que levam até ele. Ao ser descoberto, como dito acima, tenta o suicídio, mas o ato já havia sido premeditado por Poirot, que manda descarregar a arma. Apesar de ardiloso, sua derrota coloca mais uma vez o detetive Poirot como o grande gênio detetive.
<b>Thora Grey</b>	
<b>Descrição:</b>	Jovem secretária de Sir Carmichael Clarke. descrita como tendo uma “extraordinária beleza escandinava (...). Ela tinha os cabelos acinzentados, quase sem cor, os olhos cinza claros e a palidez transparente e luminosa que se vê em noruegueses e suecos. Parecia ter cerca de 27 anos e parecia ser tão eficiente como decorativa” (CHRISTIE, 2017. p. 110).
<b>Principais ações:</b>	Um membro da <i>legião</i> auxiliando Poirot na investigação. Seu interrogatório leva à descoberta de Alexander B. Cust como principal suspeito. Ela tinha intenções de se tornar Sra. Clarke.
<b>Função narrativa:</b>	Thora é uma das que auxilia, através de suas respostas em interrogatórios, a chegar no final da história. Também é uma personagem com profundidade, com objetivos não claros inicialmente, mas revelados mais ao fim da trama. Thora Grey também tem um papel para o motivo do crime, uma vez que, se a esposa de Carmichael morresse, ele poderia tê-la como novo casamento, possivelmente até tendo herdeiros, deixando a herança cada vez mais improvável para Franklin.
<b>Lady Charlotte Clarke</b>	
<b>Descrição:</b>	Esposa de Sir Carmichael, sofrendo de câncer terminal. Fica delirante e irritada com a medicação que toma. Sua aparência era magra, cinzenta e cansada, como que sofre muita dor. Tinha olhar vago e pupilas pequenas.
<b>Principais ações:</b>	Através de um diálogo com Poirot, Lady Clarke abre um novo olhar para a personagem de Thora Grey, colocando-a como não necessariamente uma ótima secretária, mas talvez oportunista. Também menciona o fato de Franklin ser um pouco infantil, pista que Poirot leva em consideração para considerá-lo culpado.
<b>Função narrativa:</b>	Apontar para a personalidade de Franklin Clarke e Thora Grey. Também diz que Thora recebeu um estranho, que, ao ser questionada, revela indiretamente a identidade de Alexander B. Cust. Também é importante o fato de ela estar com câncer, pois significa que não existiria mais muita esperança de o casal ter filhos, e com a morte de Carmichael, Franklin herdaria suas riquezas.
<b>George Earlsfield, Sr. Leadbetter e Roger Downes</b>	
<b>Descrição:</b>	Enquanto o primeiro é a quarta vítima do ABC. Um barbeiro de profissão, morto em um cinema em Doncaster. Considerado ilógico ser uma vítima no padrão dos assassinatos de A.B.C. O segundo, uma testemunha que possivelmente estava sentado ao lado do assassino no cinema. O último, um professor que visitava o cinema em Doncaster, e se depara com o corpo de Earlsfield após seu assassinato. Supõe-se que o assassino na verdade pretendia matá-lo.
<b>Principais ações:</b>	São alvos de investigação e interrogatório, sem acrescentar muito à narrativa na forma de ações.
<b>Função narrativa:</b>	Estes personagens são a última distração do plano de Franklin Clarke. Colocam uma certeza maior na culpa de Alexander B. Cust, pois o homem já se mostrava confuso, um erro de vítima poderia demonstrar tal confusão.
<b>Sra. Marbury, Lily Marbury e Tom Hartigan</b>	

<b>Descrição:</b>	A dona da hospedagem em que Alexander B. Cust fica hospedado, sua filha e namorado da filha.
<b>Principais ações:</b>	São responsáveis por diálogos com Alexander, e Tom o denuncia para a polícia.
<b>Função narrativa:</b>	Através dos diálogos e discussões que têm com e sobre Alexander Cust, permitem ao leitor conhecer mais a respeito de sua personalidade e suspeita de ser o criminoso, ainda que as moças acreditem que ele não seria capaz de cometer os crimes.
<b>Sr. Ball e Mary Stroud</b>	
<b>Descrição:</b>	Dono e funcionária do Black Swan, um hotel onde se hospedou Alexander Cust.
<b>Principais ações:</b>	Denunciam à polícia que Cust foi visto limpando sangue da roupa.
<b>Função narrativa:</b>	Levam a polícia até Cust e aumentam a possibilidade para o leitor de o mesmo ser o verdadeiro culpado.

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Outras personagens são citadas durante o livro, mas não têm ações ou funções tão relevantes para a trama, ou ainda, aparecem somente para realizar uma ação específica que precisaria ser realizada por alguém e não aparecem mais. Para fins de importância têm papel terciário, e são mencionadas aqui para registro:

- a) *Inspetor Glen* - Inspetor de Andover;
- b) *Inspetor Kelsey* - Inspetor em Bexhill;
- c) *Dr. Kerr* - Legista em Andover;
- d) *Coronel Jerome* - Pessoa que encontrou o corpo de Betty Barnard;
- e) *Deveril* - Mordomo de Carmichael Clarke;
- f) *Sr. Wells* - Inspetor em Churston;
- g) *Capstick* - Enfermeira de Lady Clarke;
- h) *Jameson* - Lanterna que encontrou o corpo da 4ª vítima;
- i) *Coronel Anderson* - Comandante da polícia.

### 5.3 Análise do Jogo Agatha Christie The ABC Murders

Todas as informações a seguir foram extraídas a partir da experimentação do pesquisador para com a mídia, dentro do que é descrito no capítulo anterior do método de análise proposto para os jogos digitais. As perguntas elencadas para a busca ativa das respostas durante a jogabilidade também estão descritas no capítulo anterior, dentro das tabelas indicadas para cada elemento. Seguem os dados coletados a partir de,

aproximadamente, 17 horas de experimentação, tendo o jogo sendo concluído do princípio ao fim uma vez em aproximadamente 5 horas, mas com retornos constantes a diferentes partes do mesmo, através de pontos de salvamento, para uma melhor coleta de informações.

### 5.3.1 Tema

O jogo segue a mesma temática da obra literária. Traz uma reprodução audiovisual do espaço-tempo em que a obra se passa, utilizando a estética dos anos 30, com o Art Déco. Este estilo, aliás, é representativo das obras de adaptação da Agatha Christie, em especial por conta do seriado *Agatha Christie's Poirot* (Canal ITV), que foi ao ar de 1989 até 2013 (PATIENCE, 2021). O edifício onde mora Poirot no jogo é, inclusive, bastante semelhante ao utilizado pela série (ver figuras 13 e 14).

Figura 13 – *Whitehaven Mansions* no jogo.



Fonte: Captura própria.

Figura 14 – *Whitehaven Mansions* no seriado da ITV.



Fonte: Apollo Magazine.

A sequência de eventos do jogo segue uma narrativa linear com poucos momentos de livre experimentação por parte do jogador. De qualquer forma, ainda que alguns elementos não precisem ser investigados, o jogo só dá continuidade à história após o jogador conseguir encontrar todas as pistas importantes. As cenas, suas funções na narrativa, sequências, eventos e personagens que participam são listadas a seguir com o seguinte modelo: nome dado para a cena, sua função dentro do jogo e da narrativa, os ambientes que o jogador pode navegar, as personagens presentes com as quais o jogador pode/deve interagir, as ações que a cena permite ou pede (essas ações estão ditadas em uma sequência sugerida, mas algumas ordens podem ser alteradas de acordo com a agência do jogador). Os nomes para a cena são um elemento de organização da pesquisa, assim como o início e fim da mesma, não tendo sido explicitados pelas regras ou informações do jogo.

Tabela 30 – Análise das cenas do jogo

Cena 1: Introdução
<p><b>Função da cena:</b> Apresentar os primeiros acontecimentos da história.</p>
<p><b>Ações da Cena:</b> Mostrada como uma cinemática, sem agência alguma do jogador, a história passa pelo apartamento de Poirot enquanto ele recebe a primeira carta do ABC, descrevendo seu conteúdo. Um calendário com páginas passando mostra a passagem do tempo, e a cena corta para um sujeito misterioso segurando um livro ABC, sugerindo o suspeito principal. Foco volta para Poirot e Hastings em uma viagem de trem para Andover.</p>
Cena 2: Assassinato de Alice Ascher em Andover



<p><b>Função da cena:</b> Investigar assassinato, apresentar mecânicas para o jogador.</p>
<p><b>Ambientes da cena:</b> Arredores da loja de Alice; Interior da Loja; Quarto de Alice por trás da loja.</p>
<p><b>Personagens:</b> Hastings; Japp; Alice e Franz Ascher (suspeito inicial de Japp); Mary Drower (sobrinha da vítima); Nancy Bodley (possível suspeita ou testemunha).</p>
<p><b>Ações da cena:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investigar a cena do crime em três ambientes: área externa à loja, área interna e quarto: o jogador deve encontrar uma série de pistas sobre o assassinato, resolvendo quebra-cabeças para ter acesso à pistas mais diretas. Essa ação é uma constante no jogo;</li> <li>2. Interrogar Nancy Bodley e Mary Drower e Franz Ascher. Cada personagem vai revelar informações importantes. As investigações e entrevistas revelam que o crime aconteceu no local, o horário provável em que ocorreu, descarta o motivo de roubo, Franz é descartado como suspeito, o crime deve ser descartado como roubo, e deixa mais explícito a veracidade da carta do ABC;</li> <li>3. Reconstrução do assassinato: O criminoso entra na loja, pede um maço de cigarros, enquanto a vítima se vira para pegar, sofre o trauma na cabeça. O criminoso deixa o catálogo ABC e foge.</li> </ol>
<p><b>Cena 3: Segunda Carta ABC</b></p>
<p><b>Função da cena:</b> Apresentar o interior do apartamento de Poirot; receber nova carta do ABC; descrever melhor Japp.</p>
<p><b>Ambientes da cena:</b> Apartamento de Poirot; entrada do prédio Whitehaven Mansions; entrada da Scotland Yard; escritório de Japp.</p>
<p><b>Personagens:</b> Hastings e Japp.</p>
<p><b>Ações da cena:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inicia com cinemática de diálogo entre Hastings e Poirot;</li> <li>2. Livre movimento para descobrir nova carta;</li> <li>3. Validar carta (quebra-cabeça), tirar conclusões;</li> <li>4. Ir para escritório de Japp para mostrar para ele o conteúdo da outra carta</li> </ol>
<p><b>Cena 4: Assassinato de Betty Barnard em Bexhill</b></p>
<p><b>Função da cena:</b> Permitir ao jogador investigar um caso mais complexo, com mais personagens e desafios.</p>
<p><b>Ambientes da cena:</b> Praia (arredores do crime); cabine de troca; Restaurante Ginger Cat, casa dos Barnard; quarto da vítima.</p>
<p><b>Personagens:</b> Hastings; Japp; Betty Barnard (vítima); Senhorita Merrion (chefe da vítima); Megan Barnard (irmã da vítima); Donald Fraser (namorado de Betty).</p>
<p><b>Ações da cena:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cinemática com viagem a Bexhill, diálogos para explicar situação do assassinato.</li> <li>2. Investigar os arredores do crime e a cabine de troca.</li> <li>3. Investigar o restaurante, interrogar Senhorita Merrion.</li> </ol>

4. Investigar a casa e quarto de Betty e interrogar sua irmã Megan.
5. Interrogar Donald Fraser, namorado de Betty e suspeito do crime. Tanto ele quanto Megan são personagens importantes na história.
6. Reconstrução dos fatos,
7. Cinemática de retorno ao apartamento.

#### Cena 5: Terceira carta do ABC

**Função da cena:**

Mostrar mais ainda a casa de Poirot, apresentar nova carta do ABC.

**Ambientes da cena:**

Praia (arredores do crime); cabine de troca; Restaurante Ginger Cat, casa dos Barnard; quarto da vítima.

**Personagens:**

Hastings.

**Ações da cena:**

1. Inicia com cinemática de diálogo entre Hastings e Poirot onde eles olham destaque dos assassinatos no jornal;
2. Livre movimento para descobrir nova carta;
3. Validar carta (quebra-cabeça), investigar envelope e tirar conclusões;
4. Ligar para Japp avisando, e receber uma ligação de volta falando de um novo crime.

#### Cena 6: Assassinato de Carmichael Clarke - Churston

**Função da cena:**

Mostrar mais ainda a casa de Poirot,

**Ambientes da cena:**

Arredores do crime (trilha pela praia); sala de estar da mansão dos Clarke.

**Personagens:**

Hastings; Japp; Carmichael Clarke (vítima); Franklin Clarke (irmão da vítima); Thora Grey (secretária da vítima).

**Ações da cena:**

1. Cinemática de diálogo inicial e a possibilidade de investigar os arredores do crime
2. diálogo com Franklin e Thora dentro da mansão dos Clarke, apresentando-os como personagens importantes para a trama.
4. Investigar mansão, com pistas escondidas em quebra-cabeças.
5. Interrogar novamente Thora sem a presença de Franklin.
6. Reconstrução do crime.

#### Cena 7: Narrativa de Alexander Bonaparte Cust parte I

**Função da cena:**

Nomear o suspeito que apareceu na primeira cinemática do jogo, definido como principal suspeito.

**Ações da Cena:**

Mostrada como uma cinemática, sem agência alguma do jogador, a história passa pelo apartamento alugado por Alexander Bonaparte Cust, mostrando-o com atitudes e roupas suspeitas (esta inclusive manchada de sangue), conversando com a Senhorita Marbury, dona da pousada, seguido de uma sequência mostrando uma faca e um

#### Cena 8: Reunião dos envolvidos

<p><b>Função da cena:</b> Conseguir mais informações e pistas a partir do cruzamento de informações dos interessados em pegar o assassino.</p>
<p><b>Ambientes da cena:</b> Apartamento de Poirot.</p>
<p><b>Personagens:</b> Hastings; Thora Gray; Franklin Clarke; Donald Fraser; Megan Barnard; Mary Drower.</p>
<p><b>Ações da cena:</b> 1. Investigar convidados e objetos. 2. Conversar com os envolvidos para tirar conclusões sobre o perfil do assassino. 3. Conversa a sós com Hastings, deduzindo que todas as vítimas eram pacientes do Dr. Carmichael Clarke. Anuncia que irá só para a próxima visita em Churston.</p>
<p><b>Cena 9: Investigação da família Clarke</b></p>
<p><b>Função da cena:</b> Encontrar mais provas sobre o crime em Churston, seguir a linha de investigação que liga todos os assassinatos ao Dr. Carmichael.</p>
<p><b>Ambientes da cena:</b> Sala de entrada da Mansão Clarke em Combeside; quarto de Lady Clarke; escritório do Dr. Carmichael Clarke; jardins da mansão</p>
<p><b>Personagens:</b> Hastings; Thora Gray; Franklin Clarke; Donald Fraser; Megan Barnard; Mary Drower.</p>
<p><b>Ações da cena:</b> 1. Investigar convidados e objetos. 2. Conversar com os envolvidos para tirar conclusões sobre o perfil do assassino. 3. Conversa a sós com Hastings, deduzindo que todas as vítimas eram pacientes do Dr. Carmichael Clarke.</p>
<p><b>Cena 10: Investigação da família Clarke</b></p>
<p><b>Função da cena:</b> Encontrar mais provas sobre o crime em Churston, seguir a linha de investigação que liga todos os assassinatos ao Dr. Carmichael.</p>
<p><b>Ambientes da cena:</b> Sala de entrada da Mansão Clarke em Combeside; quarto de Lady Clarke; escritório do Dr. Carmichael Clarke; jardins da mansão</p>
<p><b>Personagens:</b> Hastings; Thora Grey; Franklin Clarke; Lady Clarke.</p>
<p><b>Ações da cena:</b> 1. Diálogo com Thora e Franklin 2. Investigar Lady Clarke seguido de diálogo. 3. Encontrar remédio após falar com enfermeira, seguido de diálogo com Lady Clarke. 4. Investigar elementos na sala de recepção e sala de estar, escritório, jardim da mansão, e local do crime para encontrar diversas novas evidências 5. Diálogo cinemático com Hastings para destacar um conjunto de evidências encontradas.</p>

### Cena 11: Conversa com Frase e Grey

**Função da cena:**

Conhecer melhor os perfis de Donald e Thora.

**Ambientes da cena:**

Apartamento de Poirot.

**Personagens:**

Hastings; Thora Grey; Donald Fraser.

**Ações da cena:**

1. Analisar e conversar a sós com Fraser, coletando mais informações sobre seu perfil.
2. Analisar e conversar a sós com Thora Grey, coletando mais informações sobre seu perfil, e recebendo a informação de que um vendedor apareceu no dia do crime.
3. Conversar com Hastings para chegar a novas deduções, uma delas que cada vítima recebeu a visita de um vendedor de meias, ligando os assassinatos a Alexander Bonaparte Cust.
4. Avisar a descoberta para Japp.

### Cena 12: Narrativa de Alexander Bonaparte Cust parte II

**Função da cena:**

Mostrar que principal suspeito está se dirigindo para uma cidade que começa com D

**Ações da cena:**

Cinemática rápida mostra Alexander se preparando para viajar para Doncaster, com uma maleta de meias, sendo interrogado por Senhorita Marbury, insistindo que precisa fazer a viagem, apesar de ela indicar que ele não aparenta bem.

### Cena 13: Quarta Carta do ABC

**Função da cena:**

Conhecer melhor os perfis de Donald e Thora.

**Ambientes da cena:**

Apartamento de Poirot.

**Personagens:**

Hastings; Thora Grey; Donald Fraser; Dick Donbar (somente voz).

**Ações da cena:**

1. Receber e analisar quarta carta do assassino ABC, comunicando à Japp.
2. Quebra-cabeça para restaurar os documentos que ligam ao Dr. Clarke às duas primeiras vítimas, ao Alexander e a um homem cuja iniciais começam com letra D.
4. Atender ligação de Japp que chega ao mesmo nome de Alexander, colocando-o na mira.
5. Avisar à possível quarta vítima, Dick Donbar. Dependendo do que falar, pode levá-la ao hospital por conta de um ataque cardíaco. Isso em nada muda o progresso da história.

### Cena 14: Estalagem de Marbury

**Função da cena:**

Investigar Alexander Bonaparte Cust

**Ambientes da cena:**

Lado de fora da Estalagem Marbury; recepção da mesma; quarto de Alexander; escritório de Japp; sala de interrogatório.

**Personagens:**

Hastings, Senhorita Malbury, Japp, Alexander Bonaparte Cust.

**Ações da cena:**

1. Entrevistar a Senhorita Marbury e investigar balcão da estalagem.
2. Investigar quarto de Alexander, provar que as cartas foram escritas pela máquina encontrada no quarto e dizer deduções a Japp
3. Ir para o escritório de Japp, interrogar Alexander para descobrir incoerências.
4. Conversar com Japp, deduzir que talvez ele não seja o criminoso após comparar perfis do assassino com o de Cust.

### Cena 15: Resolução

**Função da cena:**

Revelar real criminoso.

**Ambientes da cena:**

Apartamento de Poirot.

**Personagens:**

Hastings; Thora Grey; Franklin Clarke; Donald Fraser; Megan Barnard; Mary Drower.

**Ações da cena:**

1. Diálogo com Hastings.
2. Examinar apartamento com finalidade de alterar balas do revólver.
3. Conversar com os envolvidos nos crimes, revelando suspeitas e deduções sobre Cust.
4. Colocar Franklin como suspeito revelando motivos e evidências.
5. Cinemática com Franklin tentando se suicidar, seguida de uma tela preta para na sequência mostrar que ele não consegue. Por fim, Franklin vai preso.

### Cena 16: Prólogo

**Função da cena:**

Mostrar o que ocorreu com personagens-chave após o ocorrido.

**Ações da cena:**

Cinemática que mostra, através de fotografias e narração da personagem Dick Donbar, que Thora Grey sai de Londres após não conseguir se tornar a nova Lady Clarke; Megan casa com Donald; Mary Drower passa a cuidar de Lady Clarke, por conselho de Poirot, fazendo com que ela tenha uma considerável melhora de saúde; Alexander Bonaparte Cust torna-se escritor após conselho de Poirot.

Figura 15 – Fotografias com o destino dos envolvidos nos assassinatos.



Fonte: Capturas próprias. Da esquerda para a direita: Thora Grey, Megan Barnard, Donald Fraser, Mary Drower, Lady Clarke e Alexander Cust.

Fonte: Desenvolvimento próprio.

Por fim, esta é a sequência de eventos que traz a história do jogo, apresentada de forma linear ao jogador, de forma que é impossível que ele salte uma das cenas sem completar todas as ações previstas para a mesma.

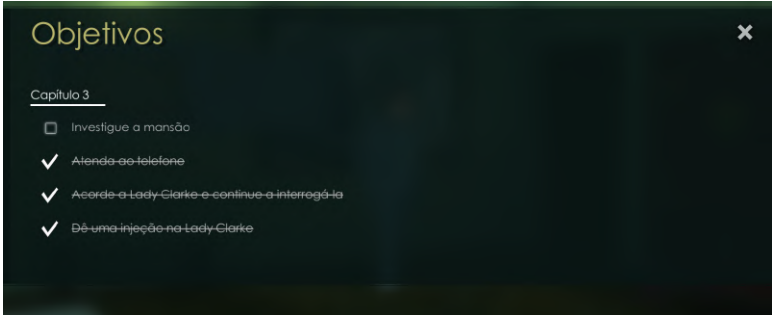
### 5.3.2 Conjunto de Regras

O jogo traz regras simples, focadas na narrativa. Uma das principais características que reforça isso é o fato de o mesmo não possuir condições de derrota. Ou seja: por via de regras, o jogador jamais irá falhar. Dessa forma os desenvolvedores garantem que a história é contada até o fim. A diversão do jogo baseia-se em fator surpresa (descobrimo novas informações que revelam reviravoltas, por exemplo) e em desafios lógicos no formato de quebra-cabeças. A única forma de o jogador perder é através da desistência do mesmo em não conseguir concluir um deles.

Abaixo serão listadas as regras que compõem o jogo em paralelo com as mecânicas (que são também regras, mas focadas nas ações dos jogadores), mas um ponto importante de destacar é que o jogo divide-se em cinco principais modos, cada um com seu conjunto de regras e mecânicas associadas. Esses estados serão explicitados como categorias, descrevendo os comportamentos.

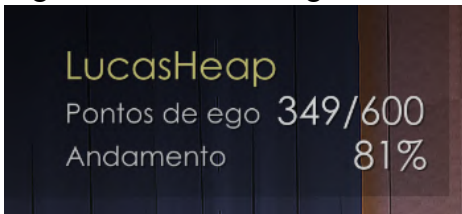
Tabela 31 – Análise das Regras do jogo

REGRA 1: Objetivos	
<b>Regra:</b>	A primeira regra a ser citada é que o jogo é baseado em objetivos. Existe um objetivo narrativo, que é descobrir o criminoso e capturá-lo, mas cada cena possui objetivos que são comunicados ao jogador para norteá-lo durante a sua experiência, como mostrado na figura 16.

	<p>Figura 16 – Exemplo de objetivos de cena. Captura própria.</p>  <p>Quando o jogador conclui todos os objetivos da cena, uma cinemática acrescenta uma nova situação que demanda a agência dos jogadores, avançando na história, que demanda novos objetivos.</p>
<p><b>Princípio de Design:</b></p>	<p>Os objetivos servem para dar sentido às ações dos jogadores e, como dito anteriormente, ajudá-los a saber o próximo passo para dar continuidade à história.</p>
<p><b>REGRA 2: Modo de Exploração</b></p>	
<p><b>Regra:</b></p>	<p>Permite que o jogador explore o ambiente no qual Poirot está inserido no momento, permitindo ao jogador o uso das mecânicas de mover, interagir com componentes disponíveis, e combinar itens. Estas mecânicas estão descritas com mais detalhes na seção adequada. Poirot está limitado a uma simulação do movimento real, colidindo com paredes, obstáculos, etc.</p>
<p><b>Princípio de Design:</b></p>	<p>Ao contrário do que ocorre neste jogo, muitos outros do gênero não fazem a adição do personagem se movendo pelo cenário. Esta escolha de design, porém, permite ao jogador um maior sentimento de estar no controle ou virtualizado através de Poirot, fazendo com que o pertencimento ao ambiente virtual seja melhor percebido através de um vetor que se movimenta de forma alusiva ao mundo real.</p>
<p><b>REGRA 3: Modo de Interação / Quebra-Cabeça</b></p>	
<p><b>Regra:</b></p>	<p>Este estado permite ao jogador a manipulação de um componente de forma que, ao final, informações relevantes para a narrativa serão comunicadas ao jogador. Algumas vezes, com informações mais relevantes, o jogo pode propôr um quebra-cabeça para o jogador resolver. Ele deve ser concluído em quantas tentativas forem necessárias, usando de habilidades de correlação e raciocínio lógico do jogador. Normalmente seguem o seguinte esquema: um conjunto de elementos interativos que compõem um objeto do cenário é apresentado ao jogador no formato de travas, botões, alavancas, etc. A exploração do objeto através do mouse (rotacionando o mesmo) permite a observação de dicas visuais que mostram o padrão lógico a ser replicado nestes elementos interativos.</p>
<p><b>Princípio de Design:</b></p>	<p>Permite ao jogador observar mais atentamente objetos que compõem a narrativa. Além disso, os quebra-cabeças fazem uso de desafios lógicos e observatórios, para que o jogador faça sequências de reconhecimento visual, combinações e induções a partir de informações visuais. Eles são o grande desafio do jogo, que trazem esforço por parte do jogador e satisfação ao ser concluído.</p>
<p><b>REGRA 4: Modo de Diálogos</b></p>	
<p><b>Regra:</b></p>	<p>Os diálogos são apresentados aos jogadores através de cinemáticas dubladas. Em alguns diálogos de menor importância para o contexto geral da história é possível pular a fala antes que ela chegue ao fim, em outros casos a dublagem deve ser concluída. Em alguns momentos o jogo pode pedir agência do jogador através da mecânica de escolha, em que</p>

	diferentes opções de diálogo são fornecidas para que o jogador escolha o que dirá Poirot. Dependendo da escolha, é dado ao jogador, em forma textual, o sentimento do interrogado a partir do que foi dito. Apesar disso, a escolha altera somente a reação imediata das personagens com as quais ele está falando, voltando para a narrativa padrão independente do que é escolhido.
<b>Princípio de Design:</b>	Esta regra permite uma forma de comunicação de informações importantes ao jogador, além de alterar o ritmo do jogo, colocando o jogador em uma posição mais passiva. A mecânica de escolha de diálogo também permite uma personalização do jogo ao estilo do jogador, normalmente apresentando opções às vezes agressivas, outras vezes empáticas, e ainda algumas vezes com oportunidades para os jogadores mostrarem que perceberam algumas pistas de menor importância que foram reveladas. Outra questão importante para apontar nesta mecânica é que boa parte dos diálogos é feita em formato de interrogatório, que é uma ação comum em narrativas de investigação. Esse conjunto de regras reforça, então, o tema.
<b>REGRA 5: Modo de Observação</b>	
<b>Regra:</b>	Apresenta uma cena ao jogador como se o tempo estivesse estático, dando ao mesmo liberdade para explorar os objetos e personagens presentes. O mouse altera o cursor para um círculo, que vai ficando mais fechado à medida que chega perto de algum ponto de interesse. O jogador deve repousar o cursor sobre pontos de importância da cena, momento em que ele fica mais esverdeado, revelando informações relevantes. É comum permitir este modo quando Poirot vai iniciar algum diálogo, podendo extrair dados sobre a personalidade ou estado de humor das personagens previamente.
<b>Princípio de Design:</b>	É uma forma que o jogo faz de colocar o jogador no papel de um investigador que tem sentidos apurados de observação. Também permite o foco da atenção do jogador no que é importante para a narrativa.
<b>REGRA 6: Modo de Reconstrução</b>	
<b>Regra:</b>	Funciona como uma cinemática com um pouco de agência do jogador. Aparece sempre após a coleta de todas as informações importantes da cena, e narra a sequência de ações do assassinato. Em alguns momentos o vídeo para e pergunta ao jogador qual seria o próximo passo. É possível saber a escolha certa através de dedução com as pistas reveladas. Caso o jogador acerte, a sequência continua. Caso contrário, a cinemática ocorre narrando a escolha errada, porém é interrompida pela dublagem de Poirot, dizendo que não foi exatamente isso que ocorreu, e a sequência reinicia.
<b>Princípio de Design:</b>	Forma narrativa de comunicar ao jogador como o crime ocorreu a partir de todas as descobertas do mesmo. Dá um sentido de fechamento e objetivo cumprido naquela cena, além de proporcionar ao mesmo uma oportunidade de mostrar que compreendeu o que ocorreu a partir das pistas coletadas.
<b>REGRA 7: Pequenas Células Cinzentas</b>	
<b>Regra:</b>	Uma referência às tão citadas células que Poirot explica que são o que lhe permitem ver conexões e padrões que outros podem não perceber. Sempre que uma pista importante é coletada, ela se torna um fato que é registrado na área de “pequenas células cinzentas”. Esses fatos são usados para responder perguntas que Poirot faz ao longo de sua investigação. Essa função pode ser acessada durante o modo de exploração quando o jogador quiser, mas será chamada automaticamente após todas as pistas serem selecionadas. Para responder às perguntas, o jogador deve arrastar os fatos para os espaços disponíveis (ver figura 64). Quando os espaços forem preenchidos com as informações corretas, um novo fato surge a partir da dedução dos dados informados pelo jogador, respondendo a pergunta.
<b>Princípio de Design:</b>	Mostra ao jogador o princípio da dedução lógica <i>se A então B</i> . É uma forma de deixar essa dedução com um pouco de agência do jogador, ao invés de simplesmente entregar a nova



	informação gratuitamente.
<b>REGRA 8: Pontos de Ego</b>	
<b>Regra:</b>	<p style="text-align: center;">Figura 17 – Pontos de ego</p>  <p style="text-align: center;">Fonte: Captura própria. Coletados em um dos arquivos de salvamento do autor da dissertação.</p> <p>Quando o jogador toma algumas decisões na forma de diálogo ou faz determinadas ações que reflitam a personalidade de Poirot, ele é recompensado com pontos de ego. O uso em termos de jogabilidade de tais pontos não foram descobertos através da experimentação do jogo durante a pesquisa, nem em fóruns online.</p>
<b>Princípio de Design:</b>	Reforço positivo na forma de recompensa para encorajar que os jogadores ajam tal qual Poirot iria agir, para quem conhece sua personalidade através das outras mídias. Por exemplo, Poirot é descrito como vaidoso. No jogo, ao interagir com um espelho, Poirot irá se mirar e arrumar o cabelo, e o jogador é recompensado com pontos de ego.

Fonte: Desenvolvimento próprio.

### 5.3.3 Ambientes

Dado o gênero do jogo, os ambientes não trarão obstáculos, mas sim proporcionam espaços a serem explorados, escondendo pistas e informações que devem ser encontradas através da observação e interação do jogador. Abaixo seguem os ambientes que o jogador deve explorar, organizados em ordem de aparição:

Tabela 32 – Análise dos Ambientes do jogo

#### AMBIENTE 1: Andover e adjacências

**Descrição e imagens:**

Figura 18 - Ruas de Andover.



Fonte: Captura própria.

Figura 19 –Tabacaria e quarto de Alice Ascher.



Fonte: Capturas próprias.

**Regras e Objetivos:**

Três ambientes conectados para o jogador conhecer mais sobre a primeira vítima do ABC, conhecendo sua moradia, criando empatia. Não há regras especiais aplicadas ao ambiente em si além dos diferentes componentes para se interagir.

**AMBIENTE 2: Apartamento de Hercule Poirot**

**Descrição e imagens:**

Figura 20 – Apartamento de Hercule Poirot por dois diferentes ângulos



Fonte: Capturas próprias.

Figura 21 – Área externa de *Whitehaven Mansions*.





Fonte: Captura própria.

**Regras e Objetivos:**

Ambiente comum entre os crimes. Aqui Poirot poderá verificar a autenticidade das cartas recebidas, além de acompanhar notícias que saem na mídia e ter diálogos com as personagens envolvidas na história.



AMBIENTE 3: Scotland Yard	
<b>Descrição e imagens:</b>	<p>Figura 22 – Área externa da <i>Scotland Yard</i>.</p>  <p>Fonte: Captura própria.</p> <p>Figura 23 – Escritório do Inspetor-chefe Japp.</p>  <p>Fonte: Captura própria.</p>
<b>Regras e Objetivos:</b>	<p>Mais uma área que serve para ampliar a personalidade de uma personagem, no caso Japp. O jogador pode explorar componentes dentro do escritório para esse fim.</p>
AMBIENTE 4: Bexhill e adjacências	

Descrição e  
imagens:

Figura 24 – Local do crime e Bexhill.



Fonte: Captura própria.

Figura 25 – *Ginger Cat Restaurant*.



Fonte: Captura própria.

Figura 26 – Casa de Betty Barnard em dois ângulos.





Fonte: Captura própria.

Figura 27 – Quarto de Betty Barnard.



Fonte: Captura própria.

**Regras e  
Objetivos:**

Seguindo o padrão, esta é uma área para falar da personalidade de uma Betty Barnard, apresentando componentes interativos para o jogador receber pistas e informações.

**AMBIENTE 5: Mansão Clarke e arredores**

**Descrição e  
imagens:**

Figura 28 – Local do crime próximo à Mansão Clarke.



Fonte: Captura própria.



Figura 29 – Fachada da Mansão Clarke.



Fonte: Captura própria.

Figura 30 – Jardins da Mansão Clarke.



Fonte: Captura própria.

Figura 31 – Sala de estar da Mansão Clarke.



Fonte: Captura própria.

Figura 32 – Sala de recepção da Mansão Clarke.



Fonte: Captura própria.

Figura 33 – Quarto de Lady Clarke.



Fonte: Captura própria.

Figura 34 – Escritório de Franklin Clarke.



Fonte: Captura própria.

**Regras e  
Objetivos:**

A mansão dos Clarke é, sem dúvida, o maior ambiente, com diferentes salas para explorar e reunir pistas. Este é o assassinato mais importante na narrativa, uma vez que é o alvo do assassino ABC desde o início. Por este motivo o jogo permite que os jogadores conheçam mais sobre a família Clarke através dos componentes encontrados por lá.

**AMBIENTE 6: Estalagem Marbury**



**Descrição e imagens:**

Figura 35 – Fachada da estalagem Marbury.



Fonte: Captura Própria.

Figura 36 – Fachada e sala de recepção da estalagem Marbury.



Fonte: Captura Própria.


Figura 37 – Quarto alugado por Alexander Bonaparte Cust.



Fonte: Captura Própria.

**Regras e Objetivos:**

Este ambiente permite a investigação da personagem suspeita de cometer os crimes. As pistas espalhadas por aqui fazem com que sejam levantadas dúvidas mas ao mesmo tempo

	certezas de que Alexander é culpado.
<b>AMBIENTE 3.1: Sala de Interrogatório</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	<p>Figura 38 – Salinha de interrogações por trás do escritório de Japp.</p>  <p>Fonte: Captura Própria.</p>
<b>Regras e Objetivos:</b>	Último ambiente novo a ser apresentado, não cumpre um papel importante no jogo, apenas serve de espaço para que ocorra a investigação do agora detido Alexander Bonaparte Cust.

Fonte: Desenvolvimento próprio.

### 5.3.4 Componentes

Os componentes deste jogo se dividem em três categorias: personagens, quebra-cabeças e itens. As personagens seguem o que já foi explicado anteriormente: criam identificação e empatia por parte dos jogadores. Outro fator importante para esta categoria é que descobrir a identidade de uma das personagens é o objetivo maior do jogo, colocando-as em uma posição de foco. Quase todas as informações obtidas remetem diretamente às personagens. O jogo traz um padrão de apresentar três personagens novos para se interagir após cada assassinato. Conhecer seus perfis é, pode-se dizer, fundamental para chegar ao verdadeiro culpado. Dessa forma, todos os personagens com as quais se pode interagir no jogo serão listados. O mesmo não deve ocorrer com os itens e quebra-cabeças, sendo somente alguns colocados como exemplo de suas categorias para informar funções, dada a vasta quantidade de exemplares. Caso necessário, um novo item pode ser citado durante a comparação das mídias livro e jogo.

Tabela 33 – Análise dos Componentes do jogo



COMPONENTE PERSONAGEM 1: Hercule Poirot	
Descrição e imagens:	Regras e Função:
<p>Figura 39 – Hercule Poirot.</p>  <p>Fonte: Captura Própria.</p>	<p>Principal personagem e avatar do jogo. É ele quem o jogador controla explorando os ambientes, e é dele que o jogador tem acesso a pensamentos e diálogos internos.</p>
COMPONENTE PERSONAGEM 2: Inspetor-Chefe Japp	
Descrição e imagens:	Regras e Função:
<p>Figura 40 – Japp.</p>  <p>Fonte: Captura Própria.</p>	<p>Normalmente Poirot reporta à Japp as informações e deduções que toma a partir de suas investigações. É uma personagem recorrente que traz as primeiras informações a respeito de cada crime.</p>
COMPONENTE PERSONAGEM 3: Arthur Hastings	
Descrição e imagens:	Regras e Função:

Figura 41 – Hastings.



Fonte: Captura Própria.

O parceiro de investigação de Poirot. Durante a fase de reconstrução, usam a dublagem de Hastings para narrar deduções erradas, fazendo com que mesmo que o jogador erre a dedução, para a ficção quem erra é ele, e não Poirot. Tirando isso, não tem uma função diferente em termos de jogabilidade.

#### COMPONENTE PERSONAGEM 4: Alexander Bonaparte Cust

##### Descrição e imagens:

Figura 42 – Alexander Bonaparte Cust.



Fonte: Captura Própria.

##### Regras e Função:

É apresentado como principal suspeito desde o início da trama. Cinemáticas reproduzem uma história fora da sequência espacial de Poirot e Hastings, assim como no livro, para passar informações do paradeiro e ações de Alexander antes de o mesmo poder ser interrogado por Poirot.

#### COMPONENTE PERSONAGEM 5: Alice Ascher

##### Descrição e imagens:

Figura 43 – Alice Ascher.



Fonte: Captura Própria.

##### Regras e Função:

Primeira vítima do assassino ABC. Permite ao jogador o modo de observação para encontrar pistas importantes sobre o assassinato.

#### COMPONENTE PERSONAGEM 6: Nancy Bodley



<b>Descrição e imagens:</b>	<b>Regras e Função:</b>
<p>Figura 44 – Nancy Bodley.</p>  <p>Fonte: Captura Própria.</p>	<p>Surge como primeira suspeita ou testemunha para o jogador interrogar e aprender as regras básicas de interrogação. Tem uma atitude difícil, fazendo com que o jogador precise encontrar novas pistas para poder quebrar seu sigilo.</p>
<b>COMPONENTE PERSONAGEM 7: Mary Drower</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	<b>Regras e Função:</b>
<p>Figura 45 – Mary Drower.</p>  <p>Fonte: Captura Própria.</p>	<p>A sobrinha da vítima Alice Ascher. Vai se tornar importante personagem por fazer parte do grupo de interessados em capturar o assassino, voltando à história em outros momentos. Pode apresentar uma rápida suspeita aos jogadores, por ter possível motivo para assassinar a tia, mas logo a suspeita é dissolvida.</p>
<b>COMPONENTE PERSONAGEM 8: Franz Ascher</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	<b>Regras e Função:</b>



Figura 46 – Franz Ascher.



Fonte: Captura Própria.

Marido e principal suspeito do assassinato de Alice Ascher por parte de Japp, é interrogado por Poirot que o descarta como culpado.

### COMPONENTE PERSONAGEM 9: Betty Barnard

#### Descrição e imagens:

Figura 47 – Betty Barnard.



Fonte: Captura Própria.

#### Regras e Função:

A segunda vítima do assassino ABC. Assim como a primeira, é necessário o modo observação para coletar pistas.

### COMPONENTE PERSONAGEM 10: Senhorita Merrion

#### Descrição e imagens:

Figura 48 – Senhorita Merrion.



#### Regras e Função:

Dona do restaurante em que Betty trabalhava. Sua interrogação traz novas pistas e informações sobre a vítima.



Fonte: Captura Própria.	
<b>COMPONENTE PERSONAGEM 11: Megan Barnard</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	<b>Regras e Função:</b>
<p>Figura 49 – Megan Barnard.</p>  <p>Fonte: Captura Própria.</p>	<p>Irmã da vítima. Além de fonte de informações, também irá integrar o grupo de personagens que segue a trama até o fim, como uma das interessadas pela prisão do criminoso.</p>
<b>COMPONENTE PERSONAGEM 12: Donald Fraser</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	<b>Regras e Função:</b>
<p>Figura 50 – Donald Fraser.</p>  <p>Fonte: Captura Própria.</p>	<p>Namorado e possível suspeito do assassinato de Betty Barnard. Irá ser interrogado mais de uma vez, compondo o time que busca a prisão do assassino.</p>
<b>COMPONENTE PERSONAGEM 13: Dr. Carmichael Clarke</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	<b>Regras e Função:</b>

Figura 51 – Dr. Carmichael Clarke.



Fonte: Captura Própria.

Terceira, última e principal vítima do assassino ABC., uma vez que dentro da trama é o alvo real do assassino, sendo os outros crimes apenas para desviar a atenção da polícia para o real motivo. No jogo, é um médico especialista em problemas de garganta. É necessário o modo de observação para investigar a morte.

#### COMPONENTE PERSONAGEM 14: Franklin Clarke

##### Descrição e imagens:

Figura 52 – Franklin Clarke.



Fonte: Captura Própria.

##### Regras e Função:

Irmão de Carmichael e verdadeiro assassino ABC. Também integra o grupo de personagens que quer achar o assassino.

#### COMPONENTE PERSONAGEM 15: Thora Grey

##### Descrição e imagens:

##### Regras e Função:



Figura 53 – Thora Grey.



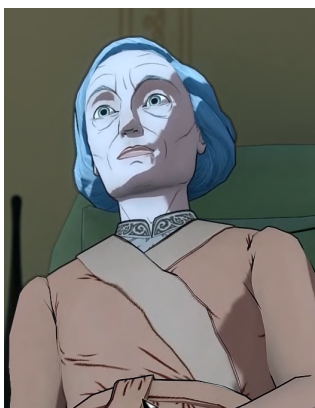
Fonte: Captura Própria.

Secretária da Mansão Clarke. Tinha interesse romântico na vítima. Também integra o grupo de pessoas que se reúne em busca do assassino ABC

### COMPONENTE PERSONAGEM 16: Lady Clarke

#### Descrição e imagens:

Figura 54 – Lady Clarke.



Fonte: Captura Própria.

#### Regras e Função:

Esposa de Carmichael Clarke. Apesar de adoentada, seu interrogatório é um gatilho para chegar até Alexander B. Cust e, em consequência, ao verdadeiro assassino. Assim como Nancy Bodley, etapas devem ser feitas para se obter todas as informações.

### COMPONENTE PERSONAGEM 17: Senhorita Marbury

#### Descrição e imagens:

#### Regras e Função:

Figura 55 – Senhorita Marbury.



Fonte: Captura Própria.

Dona da estalagem que hospeda Alexander B. Cust. Interrogá-la fala que o homem era estranho, mas aparentemente inofensivo. Ela liga para a Scotland Yard após várias atitudes suspeitas. É a derradeira nova personagem que aparece na trama.

### COMPONENTE 1: Itens Manipuláveis

#### Descrição e imagens:

Vários itens são encontrados ao longo do jogo, e sua manipulação pode revelar informações sobre personagens ou crimes. Serão dados aqui alguns exemplos:

Uma caneta que Hastings empresta a Poirot. Sua manipulação adequada permite a retirada de uma mola interna, que será útil em um quebra-cabeça em sequência posterior.

Figura 56 – Caneta dada por Hastings à Poirot.



Fonte: Captura Própria.

Outro exemplo menos útil para a jogabilidade: um saco de morango que, da forma que é apresentada inicialmente ao jogador durante a cena do crime, parece um saco com algo derramando sangue. A manipulação porém revela que são morangos, mas que liga a cena do crime a uma outra personagem que pode testemunhar.

Figura 57 – Um saco de morangos.



Fonte: Captura própria.

#### Regras e Funções:

Os itens manipuláveis são aqui diferenciados dos quebra-cabeças por não terem as informações escondidas por trás de desafios lógicos. O jogador deve encontrá-los pelo ambiente, iniciando um modo de interação, e apenas com alguns cliques de mouse para rotacionar eles apresentam todo seu conteúdo.

#### COMPONENTE 2: Quebra-cabeças

#### Descrição e imagens:

Os quebra-cabeças são o grande desafio do jogo. Cada cena tem alguns deles para o jogador resolver. São itens manipuláveis como descrito acima, porém, ao invés de dar as informações de forma direta para o jogador, eles necessitam de uma sequência lógica que vai destravando novas etapas do mesmo, até ele estar resolvido. Abaixo, na figura 50 por exemplo, está um pequeno armário. O jogador deve resolvê-lo em duas etapas: ao clicar em cima, a imagem foca em um disco subdividido. O jogador deve conseguir um caminho para arrastar a trava até o ponto central girando os círculos que compõem o disco. Na outra etapa o jogador deve clicar nestes pontos brancos no armário. Com um zoom, percebe-se que são ilustrações de pássaros. Essas ilustrações podem ser rotacionadas. Após as quatro da frente estarem na mesma rotação das quatro (iguais) de cima, a porta se abre, revelando novas pistas.

Figura 58 – Um dos quebra-cabeças do jogo.



Fonte: Captura própria.

Figura 59 – Partes do quebra-cabeça..



Fonte: Captura própria.

Figura 60 – Gabinete aberto após quebra-cabeça resolvido..



Fonte: Captura própria.

#### **Regras e Funções:**



Estes componentes seguem as mesmas regras de manipulação dos itens acima, mas com funções mais complexas. Ao invés de apenas rotacionar o objeto como um todo, outras formas de interação são permitidas: mover pedaços do mesmo, girar elementos, puxar travas, etc. Servem, como dito na descrição, como o principal elemento de obstáculo do jogo, que desafiará o jogador e trará satisfação ao mesmo após ser concluído. Não existe nenhuma regra de tempo atrelada aos quebra-cabeças neste jogo, então os jogadores podem resolvê-los sem ansiedade, deixando a experiência mais amigável e relaxante.

Fonte: Desenvolvimento próprio.

### **5.3.5 Mecânicas de Jogo**

O jogo apresenta mecânicas simples, todas acessadas através do mouse, e sem necessidade de agilidade por parte do jogador, o que proporciona uma jogabilidade lenta, de forma que o mesmo pode focar toda atenção na trama. Abaixo uma lista com as principais mecânicas.

Tabela 34 – Análise das Mecânicas do jogo

<b>MECÂNICA 1: Mover</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	<p>Figura 61 – Poirot se move após o jogador clicar na evidência</p>  <p>Fonte: Captura própria. O ponto clicado é onde há óculos vermelhos no balcão.</p> <p>O jogador pode mover Poirot ao clicar em algum lugar do ambiente. O avatar da personagem vai, então, se mover até o ponto mais próximo possível do local clicado. A função mais evidente desta mecânica é de criar uma familiaridade do sistema do jogo com a realidade, e do jogador com a personagem, porém ele não tem uma função maior de jogabilidade, uma vez que o que importa é a interação com objetos do cenário, que poderiam ocorrer diretamente sem a necessidade de ter Poirot andando pelo mesmo.</p>
<b>MECÂNICA 2: Interagir</b>	
<b>Descrição e imagens:</b>	<p>Figura 62 – O cursor do mouse altera o símbolo ao passar sobre algum elemento interativo.</p>  <p>Fonte: Captura própria.</p> <p>O jogador consegue interagir com elementos do cenário para alterar o estado do jogo e iniciar uma nova sequência ou ação. Ao passar por um elemento interativo, o mouse vai assumir um formato diferente, referenciando-se à ação que Poirot fará com o objeto. Na Figura 59 pode-se perceber o mouse alterando para uma mão quando ele vai abrir a porta, óculos para investigar um objeto, ou um balão de fala de quadrinhos para conversar com outro personagem.</p>
<b>MECÂNICA 3: Examinar</b>	

**Descrição e imagens:**

Figura 63 – Duas capturas em momentos diferentes mostrando o resultado de clicar e arrastar o mouse.



Fonte: Captura própria.

Quando o jogo entra em Estado de Investigação de Objeto (descrito melhor na seção de Regras), o jogador pode clicar e arrastar o mouse na tela, rotacionando o objeto. A medida que novas visões vão surgindo, informações importantes são destacadas ao jogador na forma de percepções, deduções ou pensamentos de Poirot que são narradas ao jogador.

### MECÂNICA 4: Observar

**Descrição e imagens:**

Figura 64 – Modo de buscar pistas em diferentes momentos.



Primeira imagem enquanto busca, segunda quando acaba de encontrar uma pista com outra já revelada abaixo. Fonte: Captura própria.

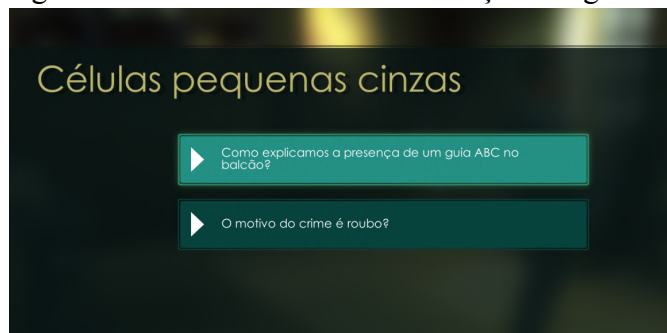
No Modo de Observação, o jogador pode mover o cursor do mouse livremente pela tela. Ele agora assume o símbolo de um círculo verde que, quanto mais perto ele está de uma pista, menor e mais esverdeado fica, enquanto a tela foca somente no local que o jogador está buscando, como mostra a figura 61. Esta mecânica tem função muito parecida com a anterior, fazendo o jogador encontrar informações importantes, simulando o olhar investigativo de Poirot, que faz comentários e deduções à medida que as pistas vão sendo desveladas.

### MECÂNICA 5: Deduzir



**Descrição e imagens:**

Figura 65 – Modo de reflexão e dedução. Perguntas..



Fonte: Captura própria.

Figura 66 – Modo de reflexão e dedução. Perguntas.



Fonte: Captura própria.

Figura 67– Modo de reflexão e dedução. Perguntas..



Fonte: Captura própria.

O jogador deve responder às perguntas que Poirot elenca para si como importantes para compreender o que ocorreu na cena do crime. Cada pergunta pode ser resolvida através de

informações coletadas durante as investigações. Caso ainda não tenha conseguido todas as pistas relevantes para a resposta, pontos de interrogação irão aparecer indicando (ver figura 63). Caso já tenha todas as informações necessárias, Poirot anuncia que a dedução está correta. Responder as perguntas são objetivos necessários para avançar na história.

### MECÂNICA 6: Resolver Quebra-cabeças

#### Descrição e imagens:

Figura 68 – Um dos quebra-cabeças presentes no jogo.



Fonte: Captura própria.

Os quebra-cabeças estão muito presentes, e escondem pistas cruciais. Cada um terá sua forma de ser decifrado, mas todos envolvem o uso do mouse, com o qual o jogador pode rotacionar objetos, clicar em botões, deslizar travas, etc. Na figura 65, por exemplo, em cada canto há uma trava que deve ser deslizada em um formato específico para desbloquear o próximo passo do quebra-cabeça.

### MECÂNICA 7: Usar Itens

#### Descrição e imagens:

Figura 69 – Para usar os itens do inventário, o jogador deve arrastar os mesmos para os locais que considera adequados.



Fonte: Captura própria.

O jogador pode coletar itens importantes enquanto investiga a fim de acessar novos ambientes ou pistas. Essa mecânica permite uma maior responsabilidade ao jogador de saber quando e onde usar os itens da maneira correta. Além disso, alguns objetos do inventário podem ser modificados, alterando sua forma de interagir com outros.

### MECÂNICA 8: Escolher



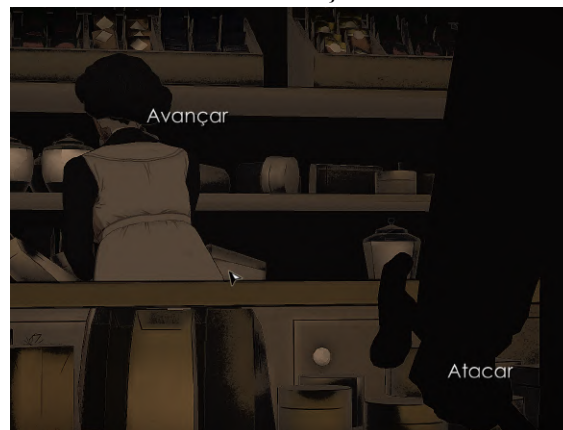
**Descrição e imagens:**

Figura 70 – Opções de diálogo para escolha por parte do jogador.



Fonte: Captura própria.

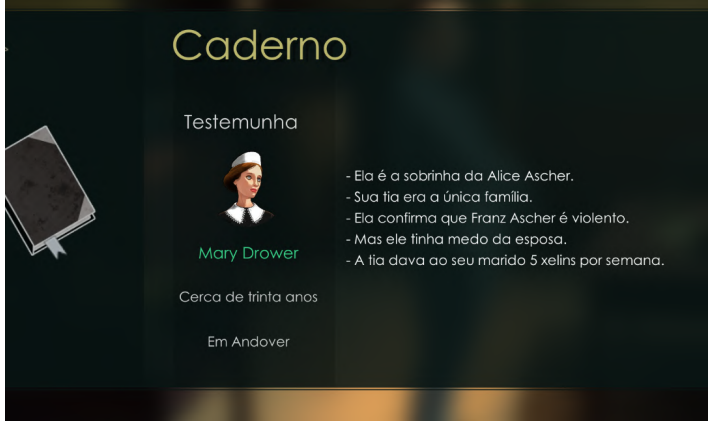
Figura 71 – Opções de escolha no momento de Reconstituição..



Fonte: Captura própria.

Algumas vezes durante diálogos aparecem opções para que o jogador tenha uma agência de o que quer perguntar. Dependendo da escolha, pequenas observações textuais são mostradas para revelar o que Poirot está achando da reação das personagens à pergunta. Apesar disso, a ordem e resolução da escolha dos diálogos não altera o resultado, servindo apenas para dar ao jogador a impressão de haver escolhas certas e erradas.

A mecânica de escolher também aparece no estado de Reconstituição (explicado melhor em regras). Nele, o jogador pode escolher entre opções enquanto está sendo mostrado um vídeo. Cada opção escolhida mostra uma possibilidade diferente, mas somente uma combinação está correta, que mostra a sequência real de como os fatos ocorreram. Enquanto a sequência correta não é escolhida, o jogo permite ao jogador recomeçar e escolher diferentes combinações. Quando acerta, Poirot revela que está correto.

<p><b>Descrição e imagens:</b></p>	<p>Figura 72 – Caderno onde Poirot deixa suas anotações.</p>  <p>Fonte: Captura própria.</p> <p>O jogador pode, a qualquer momento, checar informações de destaque adquiridas sobre as personagens importantes na trama.</p>
------------------------------------	--

Fonte: Desenvolvimento próprio.

### 5.3.6 Informação

Pode-se dizer que a informação é o elemento mais importante do jogo. Apesar de o jogador não precisar realmente coletar todas as pistas e dados sobre as personagens e crimes, a narrativa só avança após o jogador ter descoberto as informações elencadas como essenciais, que estão escondidas em todos os outros elementos: itens, personagens, cenários, quebra-cabeças, etc.

As informações sobre as personagens ficam salvas em um caderno de anotações de Poirot (figura 69), e podem ser acessadas durante o momento de exploração. Informações sobre os crimes e investigações podem ser consultadas através da seção de *pequenas células cinzentas*. Estas são divididas entre perguntas importantes que, tematicamente, Poirot faz para si para deduzir o que ocorreu na cena do crime, como culpar ou inocentar algum suspeito, entre outras coisas. No exemplo da Figura 70 pode-se perceber que três pistas eram necessárias para se compor a resposta correta para a pergunta destacada (“De onde vieram os documentos queimados?”). Para além destas, outras três pistas estavam disponíveis para que o jogador pudesse selecionar as certas (não mostradas na figura 70):

- a) “Declaração da senhorita Merrion: Bexhill é um recanto litorâneo muito conhecido.”
- b) “Declaração de Thora Grey: Thora Grey viu um vendedor de porta em porta indo à casa no dia do assassinato.”

- c) “Declaração de Lady Clarke: Haviam muitas pessoas em Churston no dia do assassinato.”

Essas outras pistas ficam de fora para responder a esta pergunta, mas podem ser usadas para responder outras futuramente, ou ainda servirem apenas como ruído, atrapalhando as deduções do jogador.

Figura 73 – Exemplo de pistas corretas que levam à dedução para a pergunta.



Fonte: Captura própria.

Através destes elementos pode-se ter uma visão de como o jogo se constrói e funciona, apesar de que a experiência real de jogá-lo não pode ser substituída por esta descrição. Ela serve, porém, para a definição aqui esperada, de como os elementos da narrativa podem ser integrados ou traduzidos para elementos do sistema de jogos, o que será discutido a seguir.

#### 5.4 Análise Comparativa: Livro e Jogo

Dando sequência ao método de análise proposto, tendo como *corpus* o livro e jogo resultante verificados acima, esta etapa pretende abrir conjecturas a partir da intenção de adaptação e do resultado da mesma.

Tabela 35 – Análise Comparativa da Narrativa: Estado Inicial

ESTADO INICIAL	
EVENTOS	
<b>Obra Literária</b>	<b>Jogo Digital</b>
Resgatando o que foi escrito anteriormente:	Esta introdução é marcada por uma breve citação em forma de cinemática de aproximadamente 2 minutos.

<p><i>Poirot e Hastings se encontram após muito tempo, e conversam sobre o passado com nostalgia.</i></p> <p>Esta etapa da narrativa tem como função mostrar que as personagens envolvidas já têm um histórico de resolver crimes juntos, mostrando-os como veteranos e criando um elo entre eles.</p>	<p>Nela, o jogador contempla Poirot e Hastings recebendo e lendo a primeira carta ABC. Depois de uma cena de passagem de tempo, aparece Alexander B. Cust (ainda desconhecido, porém já apresentado como suspeito) preparando para uma viagem após marcar Andover em um guia ABC. Por fim, os detetives são vistos em um trem para a cidade citada.</p>
<p><b>Análise das ações da adaptação</b></p> <p>O estado inicial é dado de forma muito apressada no jogo. Não há contexto ou apresentação das personagens e poucos diálogos que não conseguem atingir o objetivo da etapa narrativa do livro. Espera-se que os jogadores já tenham lido o livro, ou conheçam obras de Agatha Christie, caso contrário não terão a noção da amizade entre as personagens ou história das mesmas. Um fator que pode ser levantado para essa escolha é o de levar o jogador direto para a fase de investigações, sem perder deixá-lo muito tempo somente como espectador. Prova disso é que o jogo apressa a etapa de complicação do livro e a mescla dentro desta primeira cena, levando o jogador direto para a etapa de dinâmica da história, onde são feitas investigações e descobertas de que um assassino em série está à solta.</p>	
<p><b>PERSONAGENS</b></p>	
<p><b>Obra Literária</b></p> <p>Nas duas sequências desta etapa aparecem Poirot, Hastings e Japp. Os três se encontram para falar do passado, e o detetive cita a carta para que o inspetor possa investigar, mas nada é confirmado ainda.</p>	<p><b>Jogo Digital</b></p> <p>Poirot e Hastings aparecem lendo jornal, em seguida lendo a carta do ABC. Mencionam Japp, com a intenção de comunicá-lo sobre a carta e, após uma rápida aparição de Cust sorrindo de forma suspeita, são vistos em um trem para Andover.</p>
<p><b>Análise de personagens da adaptação</b></p> <p>No livro Poirot já havia recebido a carta, e apenas mostra a mesma para Hastings, enquanto no jogo eles estão juntos quando ela chega. Japp não está na sequência. A adaptação parece querer, como dito anteriormente, evitar ao máximo a apresentação de personagens, a fim de levar o jogador diretamente para a parte interativa do jogo.</p>	
<p><b>ESPAÇO-TEMPO</b></p>	
<p><b>Obra Literária</b></p> <p>A primeira parte da etapa ocorre no apartamento de Poirot, onde recebe as visitas de Hastings e em seguida de Japp.</p>	<p><b>Jogo Digital</b></p> <p>A cinemática não cria importância para o espaço, mostrando somente a fachada do edifício <i>Whitehaven Mansion</i>, onde fica o apartamento de Poirot, e o trem que pegam para ir até Andover. O foco maior é na passagem de tempo até o dia do assassinato.</p>
<p><b>Análise de espaço-tempo da adaptação</b></p> <p>A narrativa do livro não dá tanta atenção à descrição dos ambientes em que esta etapa ocorre, da mesma forma o faz o jogo. A passagem de tempo é mais explicitada no jogo, através de folhas de calendário que vão passando na animação, enquanto a música aumenta gradativamente em tensão, reforçando a ansiedade da espera pelo dia que o assassino se referiu na carta. Enquanto no livro não é especificada a forma que os detetives chegam em Andover, no jogo, através da cinemática, eles estão indo de trem.</p>	

Fonte: Desenvolvimento próprio.

A estratégia principal de adaptação da primeira parte da história, o estado inicial, onde a narrativa apresenta como é a rotina das personagens antes do evento complicador, que

põe a narrativa em movimento, é o uso da cinematográfica. Se, por um lado, tira agência do jogador, deixando-o como espectador, por outro este momento da história pouco tem de ação para oferecer aos jogadores nos termos indicados pela promessa de jogabilidade: exames, quebra-cabeças e deduções, é essa a descrição que o jogo dá para si. Dessa forma, a história assume uma “desculpa” ou metáfora para permitir ao jogador passar por esse tipo de desafio. Caso o jogo se vendesse como do gênero *story rich*<sup>48</sup> faria sentido uma exploração maior do estado inicial, onde os jogadores poderiam conhecer mais a respeito das personagens e seus feitos anteriores, narrados em outros livros.

Tabela 36 – Análise Comparativa da Narrativa: Complicação

<b>COMPLICAÇÃO</b>	
<b>EVENTOS</b>	
<p><b>Sequência 1:</b> Japp liga para comunicar o assassinato.</p> <p><b>Sequência 2:</b> Descreve e apresenta Alexander B. Cust como principal suspeito, fora do espaço de narrativa de Poirot. (lembrando que no livro esta passagem ocorre antes do término do estado inicial).</p> <p><b>Sequência 3:</b> Poirot e Hastings vão para Andover investigar o caso.</p>	<p><b>Jogo Digital</b></p> <p>O jogo cria, como dito anteriormente, a passagem do estado inicial para a etapa de dinâmica na cinematográfica. Não há confirmação explícita de que houve o crime, apenas mostra uma passagem de Alexander B. Cust se preparando para viajar, marcando um guia ABC, e na sequência Poirot em um trem com Hastings. Já chegam em Andover na etapa de dinâmica da ficção.</p>
<p><b>Análise das ações da adaptação</b></p> <p>A ação complicadora, no caso o assassinato, é comunicada de forma indireta e implícita ao jogador, sendo possível até mesmo que passe despercebida até o momento da etapa de dinâmica, enquanto no livro a comunicação é bem clara através da ligação de Japp. Partindo do pressuposto que o jogador já saiba que o jogo é uma adaptação, os desenvolvedores podem ter retirado esta passagem da cinematográfica para que não ficasse muito longa.</p>	
<b>PERSONAGENS</b>	
<p><b>Obra Literária</b></p> <p>Japp comunica por telefone a confirmação de um assassinato em Andover, dando início ao movimento dos personagens. A personagem apresentada nesta etapa é Alexander Bonaparte Cust, que se prepara para uma viagem, consultando o guia ferroviário.</p>	<p><b>Jogo Digital</b></p> <p>Como dito anteriormente, o jogo mescla a etapa de estado inicial com a etapa de complicação a partir de uma cinematográfica. As personagens desta etapa estão, dessa forma, explicitadas na etapa anterior. Para pontuar, a única ação feita por Poirot e Hastings é sua viagem a Andover de trem,</p>
<p><b>Análise de personagens da adaptação</b></p> <p>No jogo ainda não aparece Japp. O foco é somente nas duas pontas do cabo de guerra: Hastings e Poirot de</p>	

<sup>48</sup> Jogos que focam muito no seu universo narrativo, considerados com histórias de tramas bem elaboradas, reviravoltas, e com várias formas de conhecer mais a respeito das personagens e do mundo que as cerca.

um lado, Criminoso do outro. É uma técnica para aumentar ainda mais a suspeita sobre Alexander B. Cust, que aparece no livro apenas com descrições físicas vagas, mas sem necessariamente descrições psicológicas, enquanto no jogo é visto dando um sorriso aparentemente maligno, como mostra a figura 71, logo após marcar Andover no guia ferroviário ABC.

Figura 74 – Alexander B. Cust sorrindo.



Fonte: Captura própria.

#### ESPAÇO-TEMPO

##### Obra Literária

A complicação inicia com a ligação de Japp para Poirot em seu apartamento. Paralelamente em termos de tempo, a narrativa vai para Alexander, que está em outro local não especificado até então. As sequências levam somente alguns dias.

##### Jogo Digital

A passagem de tempo no jogo é mostrada através de folhas de calendário que vão passando do momento que a carta chega até o dia em que o crime aconteceria. O jogo mostra somente Cust em um quarto, e na sequência Poirot e Hastings são vistos em um trem.

##### Análise de espaço-tempo da adaptação

Apesar de não haver muito foco no espaço, a passagem de tempo é bastante enfatizada no jogo, diferente do livro. Talvez pela cinemática ser muito rápida. Outra diferença notada é que o jogo faz questão de especificar que a viagem é feita de trem.

Fonte: Desenvolvimento próprio.

A complicação da história se dá através do primeiro assassinato. No livro, uma técnica interessante traz o início desta ação introduzida no estado inicial, fazendo uma costura entre estas duas etapas narrativas. As personagens, inclusive, reagem a esta notícia, criando expectativas, como fica claro na passagem narrada por Hastings: “Fiquei um pouco mais animado. Afinal, por mais sórdido que o crime parecesse, era um *crime*, e fazia muito tempo desde a última vez que eu estivera envolvido com um crime e criminosos” (CHRISTIE, 2017, p. 25). O jogo, por outro lado, mescla as duas etapas em uma única sequência de cinemática de não mais do que 2 minutos, tirando, inclusive, foco do assassinato em si, dando mais

importância para as investigações na etapa posterior. Essa escolha parece confirmar ainda mais o que foi levantado na etapa anterior, sobre tirar o foco da história em si, e das personagens, para priorizar a jogabilidade.

Tabela 37 – Análise Comparativa da Narrativa: Dinâmica

<b>DINÂMICA</b>	
<b>SEQUÊNCIAS DE ANDOVER - EVENTOS</b>	
<p><b>Obra Literária</b></p> <p>Em resumo, essa sequência acompanha Poirot e Hastings através de suas investigações em torno do assassinato de Alice Ascher. Como eventos importantes são destacados os interrogatórios com as testemunhas e suspeitos, principalmente Mary Drower, o descarte de Franz Ascher como culpado, o ABC encontrado junto à vítima, a investigação do local do crime e residência da vítima. Ao saírem de Andover, retornando a Londres, Poirot recebe a segunda carta e se reúne com a polícia para traçar planos de ação para lidar com a situação, mas o segundo crime ocorre.</p> <p>No livro, como descrito anteriormente, este momento que agrega o acontecido ao redor do primeiro assassinato usa 3 sequências.</p>	<p><b>Jogo Digital</b></p> <p>Os jogadores podem, agora, interagir com o jogo através de mecânicas. O objetivo desta primeira etapa é investigar o crime e descobrir as respostas para três perguntas básicas: quem, como e porquê? Ao final, apesar de não descobrir quem, pode-se saber que não foi Franz Ascher o culpado, e que é, provavelmente, um assassino em série. Para chegar às respostas destas perguntas, os jogadores devem analisar itens espalhados pelas cenas do crime, interrogar suspeitos e testemunhas e resolver quebra-cabeças. A sequência sugerida pelo jogo é: investigar cena do crime, interrogar suspeitos e testemunhas, reconstrução do assassinato após deduzir a resposta das três perguntas elencadas.</p>
<p><b>Análise das ações da adaptação</b></p> <p>Apesar da alteração da ordem das sequências no jogo, a função narrativa se mantém: começar a traçar um perfil do assassino, descartar o suspeito principal da polícia, e apresentar Mary Drower. A forma, porém, é apresentada diferente: Percebe-se uma alteração que se mantém durante toda a adaptação na forma de apresentação do crime: Enquanto no livro Poirot e Hastings chegam após a polícia já ter feito a investigação do local do crime e a remoção do corpo, comunicando os achados aos detetives, no livro é dada ao jogador a responsabilidade de tal ação. Dessa forma as personagens são apresentadas ainda no local do crime com pistas que no livro são apenas comunicadas pelo jogador. Outra questão muito perceptível é a adição dos quebra-cabeças que são completamente externos ao livro, sendo uma adição com a pura finalidade de adicionar desafios ao jogador como exigência para que o mesmo possa ter a continuidade da história.</p>	
<b>PERSONAGENS</b>	
<p><b>Obra Literária</b></p> <p>Inspetor Glen, que apresenta os fatos do assassinato aos detetives, Sra. Fowler, Sr. Partridge e Sr. Riddel que são testemunhas, além da senhora da quitanda, Franz Ascher, principal suspeito da polícia e Mary Drower sobrinha da vítima.</p>	<p><b>Jogo Digital</b></p> <p>Poirot: personagem controlável<sup>49</sup>, Hastings: não tendo função de jogabilidade; Japp, Alice e Franz Ascher, Mary Drower e Nancy Bodley: Testemunhas e suspeitos que oferecem diálogos e observações ao jogador. A partir deles Poirot é comunicado de pistas, podendo fazer algumas das deduções necessárias para avançar a história.</p>
<p><b>Análise de personagens da adaptação</b></p>	

<sup>49</sup> Poirot é, durante todo o jogo, o único componente personagem de agência do jogador. Mas a agência do mesmo se resume a movimentá-lo pelo ambiente.

Aqui percebe-se uma alteração que acompanha o jogo até o fim: Enquanto no livro, em cada cidade que a dupla protagonista visita eles são acompanhados de oficiais da justiça (neste caso o inspetor Glen, por exemplo), no jogo estas personagens são combinadas na figura do inspetor-chefe Japp, que ganha para si a função de representar a instituição investigativa oficial, Scotland Yard. Ele mantém a mesma ação que os outros inspetores do livro de fornecer a Poirot as primeiras informações sobre os crimes.

Franz Ascher e Mary Drower são personagens que aparecem em ambas as obras, ainda que o primeiro tenha um comportamento e situação um pouco diferentes: no livro, ele aparenta ser um alcoólatra beligerante, não necessariamente uma pessoa de mente instável.

Outra diferença entre as personagens esteja nas testemunhas secundárias: enquanto o livro traz várias personagens com as quais Poirot e Hastings devem interrogar para conseguir algumas possíveis pistas, o jogo tende a unir todas essas personagens em uma só, para cada assassinato. Neste exemplo, unem a Sra. Fowler, os Sr. Partridge e Sr. Riddel e a senhora da quitanda em uma só personagem chamada Nancy Bodley (este nome foi trazido para o jogo). Ela herda o emprego da senhora da quitanda que não é nomeada no livro e a personalidade agressiva da Sra. Fowler e do Sr. Riddel. Uma possibilidade, a nível de escolha de design a partir de regras, é que, apesar de haver um agenciamento mínimo dos jogadores durante os diálogos do jogo, ainda é uma mecânica que deixa o jogador como espectador. Dessa forma a preferência foi de haver somente uma testemunha além das principais para se interrogar, permanecendo o foco do jogador na investigação das cenas.

### ESPAÇO-TEMPO

#### Obra Literária

As sequências ocorrem em Andover e arredores. Poirot e Hastings passam pela delegacia e necrotério, a casa da patroa de Mary Drower que fica um pouco mais afastada da cidade, as casas de algumas das testemunhas, mas principalmente na tabacaria e moradia da Sra. Ascher, onde há uma melhor descrição do espaço.

#### Jogo Digital

No jogo esta cena é composta por três ambientes, todos envolvendo a tabacaria: a rua, o interior da loja e um pequeno quarto aos fundos, residência da Sra. Ascher. Neles, o jogador poderá buscar pistas e resolver quebra-cabeças.

#### Análise de espaço-tempo da adaptação

O jogo foca totalmente no espaço da tabacaria, deixando de fora as visitas que as personagens fazem às casas das testemunhas. Mary Drower, por exemplo, é levada à loja pela polícia para conversar com Poirot. Dessa forma, todo o ambiente é alterado para agregar as pistas que estão espalhadas por vários locais, como a delegacia e o necrotério, por exemplo, onde, ao invés de Poirot receber informações do médico legista, ele próprio observa a cena do crime e faz deduções a respeito do corpo de Alice Ascher, que está no local. Assim, a área de exploração é focada, exigindo menor esforço de desenvolvimento e de exploração por parte do jogador. Diferenças pontuais também são percebidas, como o fato de a moradia da Sra. Ascher ter mais de um cômodo no livro, e somente um no jogo, mas isso ainda auxilia ainda mais no que foi dito sobre focar a exploração da personagem nos componentes, não no ambiente, uma vez que o mesmo disponibiliza alguns quebra-cabeças para o jogador (ver figuras 55 a 57) que não são citados de forma alguma no livro, sendo uma adição para construir desafios.

Fonte: Desenvolvimento próprio.

A etapa de dinâmica ocorre ainda em outras sequências, que narram outros assassinatos e seus desdobramentos. Para fins de síntese, uma análise mais geral será feita desta etapa como um todo, uma vez que as diferenças são basicamente as citadas acima, em questões de personagens, ambientes e componentes. O jogo continua adaptando os assassinatos da mesma forma: ignora, em relação ao livro, os encontros que Poirot tem com os oficiais da polícia, e foca em duas partes: a investigação da cena do crime, e as reuniões



com os membros da *legião*. As testemunhas que aparecem no livro são concentradas em uma única (no caso de Bexhill, por exemplo, somente a Srta. Merrion aparece, para além dos membros da legião). Os ambientes do jogo são basicamente os locais do crime. Essas duas escolhas podem refletir questões de jogabilidade, tornando o foco a investigação, mas também de desenvolvimento: quanto menos personagens e cenários, menor o custo de criação.

Outro ponto que vale ser levantado é sobre a alteração, adição ou remoção de sequências na trama. No jogo, durante a investigação do assassinato de Carmichael Clarke, é levantada uma suspeita sobre se Thora Grey estaria envenenando Lady Clarke, mas esta suspeita é anulada através da investigação da mansão. Outra grande mudança diz respeito ao quarto assassinato, que não toma corpo no jogo. Nele, os jogadores conseguem capturar o real culpado antes de o crime ser cometido.

Possivelmente esta escolha tenha sido dada para tanto diminuir a complexidade de desenvolvimento do jogo, de forma que não haja nova investigação, poupando a recriação de ambientes (como o cinema) e personagens (como as testemunhas citadas na análise do livro), e também dá ao jogador a satisfação de evitar um dos crimes. Uma evidência disso é que foi feita uma alteração no método do assassino que, enquanto no livro encontrava pessoas ‘aleatórias’ para matar, no jogo são todas pacientes do dr. Carmichael. Assim, quando Poirot descobre o nome da quarta vítima em uma receita descartada – pista criada exclusivamente para o jogo –, consegue alertá-la, evitando sua morte. Este aviso não funcionaria no livro, uma vez que a quarta vítima poderia ter sido qualquer pessoa do cinema em que ocorreu o crime, não havendo uma marcação prévia.

Para a próxima tabela serão concatenadas as duas etapas, de resolução e estado final, uma vez que tanto no livro quanto no jogo as duas parecem se mesclar.

Tabela 38 – Análise Comparativa da Narrativa: Resolução e Estado Final

RESOLUÇÃO E ESTADO FINAL	
EVENTOS, PERSONAGENS E ESPAÇO-TEMPO	
<p><b>Obra Literária</b></p> <p>O livro cria uma falsa resolução quando Alexander Bonaparte Cust é preso. Apesar de ele estar sendo apontado como principal suspeito durante toda a trama, ao mesmo tempo outras passagens deixam o leitor em dúvidas sobre esse fato. Quando Poirot marca um encontro com a legião que o verdadeiro assassino é revelado através das deduções do detetive. Franklin Clarke, verdadeiro assassino, tenta suicídio, mas é surpreendido por uma artimanha de Poirot, não obtendo sucesso e indo preso. O grupo</p>	<p><b>Jogo Digital</b></p> <p>Esta etapa do jogo é marcada por um foco maior nos diálogos e deduções através da regra de pequenas células cinzentas. O jogador interroga Cust, percebendo que o mesmo não é o culpado. Já em casa, Poirot descarrega uma arma e convoca a legião para contar suas deduções. O jogador então combina as pistas até chegar em Franklin Clarke. Este tenta o suicídio mas a arma estava com balas esvaziadas, sendo então preso. O jogo apresenta o destino das personagens da legião após concluído o caso através</p>

então se despede com uma ou outra questão sendo resolvida, e Alexander Cust solto, recebendo conselho de vender sua história para os jornais.	de uma cinematática.
<p><b>Análise das ações da adaptação</b></p> <p>A principal alteração da adaptação é contar ao jogador o destino das personagens envolvidas na trama, sequência inexistente no livro. De fato, o jogo altera uma sequência, da análise do sonho de Donald Fraser, onde no livro a resposta é dada somente ao final, sugerindo uma aproximação romântica deste personagem com Megan Barnard no futuro além da trama, enquanto no jogo a resposta é dada antes, a fim de poder confirmar essa união na cinematática final. Outra questão de interesse é o interrogatório de Cust, que não é apresentado no livro, para que a reviravolta não seja evidente, mas ocorre no jogo, deixando o jogador saber que ele não é o assassino antes de revelar o verdadeiro culpado, quebrando, dessa forma, o fator surpresa, mas dando ao jogador uma certa agência dentro desta dedução.</p>	

Fonte: Desenvolvimento próprio.

## 5.5 Sumário de Análise

Sintetizando, a análise comparativa entre estas duas mídias permite algumas observações e conjecturas sobre as técnicas e estratégias utilizadas pelos desenvolvedores para engajar os jogadores tanto em termos de jogabilidade quanto de narrativa, mas também de contexto de desenvolvimento.

Retomando o que foi percebido na etapa de análise da intenção, o jogo se vende como uma adaptação ou obra baseada no livro, mas não foca os pontos de destaque na história do em si, focando na jogabilidade, colocando o jogador no papel de Poirot, que deve examinar, desvendar quebra-cabeças e colocar seu raciocínio para propor deduções. É percebido que várias escolhas de design seguem esta definição.

Para iniciar, o jogo define Poirot como componente de jogador, o único personagem controlado, sendo um dos focos da chamada do jogo nas lojas virtuais. Enquanto no livro Hastings narra a história com foco em Poirot, a adaptação coloca o jogador como o principal ator, fazendo com que, de certa forma, o capitão esteja narrando, no livro, a história que o jogador está sendo agente.

Em concordância com este foco em jogabilidade, apesar de ser um jogo narrativo<sup>50</sup>, percebe-se uma série de escolhas de design que parecem ter sido tomadas para fortalecer este aspecto.

---

<sup>50</sup> Ou seja, um jogo que tenha uma temática explícita, que usa das duas formas de narrativa, contando uma história como definido anteriormente, com personagens e tramas. Isto em oposição a jogos sem narrativa pré-concebida, como os conhecidos Tetris ou Pac-Man, para exemplificar..

### 5.5.1 Ações em mecânicas

No livro, Poirot e Hastings estão basicamente fazendo estas duas ações: *Se deslocando*, seja entre cidades do Reino Unido ou entre pontos de interesse em cada cidade; *Investigando* as cenas dos crimes, através de sua percepção aguçada, interrogando suspeitos e testemunhas e dialogando entre si, levantando suposições e possibilidades, e por fim *deduzindo* a partir das pistas e informações coletadas. Estas duas últimas ações foram foco de adaptação. Todas as mecânicas estão tematizadas como possibilidades de investigar objetos, pessoas, diálogos e cenas, e fazer a ligação das informações através da regra de pequenas células cinzentas, explicada na análise do jogo.

Figura 75 – Para as viagens, o jogo mostra uma cinemática com o destino sendo traçado no mapa.



Fonte: Captura própria.

Uma questão se abre em relação ao deslocamento das personagens. O jogo não traz uma mecânica exclusiva para estas ações, mostrando apenas cinemáticas (figura 63). Vários jogos permitem técnicas de viagem livre entre cenários, permitindo ao jogador que revise os mesmos para obter novas experiências ou conseguir vencer desafios ou encontrar elementos que não haviam sido contemplados. Por outro lado, este tipo de mecânica perde sentido dentro da narrativa: Poirot e Hastings não voltam aos locais do crime, visitando os mesmos somente uma vez. E o deslocamento dentro das cidades perde sentido pelo mesmo motivo, não há explicação narrativa para tanto. O que o jogo faz, porém, dentro das próprias cenas, é subdividi-las em diferentes partes, forçando o jogador a ter que movimentar o detetive por vários locais diferentes, muitas vezes tendo que retornar para salas em que esteve antes pois obteve novas pistas a respeito de algo. Outro motivo, também, pode ser explicado a partir do próximo tópico.

### ***5.5.2 Simplificação***

Constantemente as alterações do livro para o jogo se dão na forma de tornar a história mais simples, reduzindo o escopo de sua trama, quantidade de personagens e espaços para o jogador transitar. Esta escolha de design pode refletir dois aspectos, um industrial e um de jogabilidade.

Pensando no primeiro, este aspecto pode se dar por uma questão de limitação de projeto: um jogo é construído dentro de um orçamento e cronograma. Muitas vezes, para conseguir se manter dentro destes, cortes podem ocorrer. Ao deixar de fora a parte da trama do quarto assassinato, e aglutinando vários personagens secundários em um só, por exemplo, têm-se ganhos consideráveis em demandas como modelagem de cenários e componentes e todo seu processo de criação.

O segundo aspecto, porém, define um foco maior no que o jogo quer vender: a investigação e resolução de quebra-cabeças, estes classificados como o maior desafio do mesmo. Com uma grande quantidade de personagens, o jogador precisaria dedicar mais tempo para os diálogos, lembrando que esta mecânica não é tão interessante quanto a de resolução de quebra-cabeças, que é, inclusive, destacado para a venda do jogo.

Outra simplificação percebida foi a de intrigas. Para se eximir de explicar como Franklin Clarke escolhia suas vítimas, o jogo simplesmente adicionou uma trama em que todas eram pacientes de seu irmão Carmichael. Em outros momentos, porém, algumas intrigas são acrescidas na trama do jogo, ainda que de forma rápida, como a já citada suspeita de que Thora Grey poderia estar envenenando Lady Clarke. Outro exemplo é a adição, no jogo, de uma cabine de trocas onde Betty Barnard havia deixado suas coisas. Esta passagem não está presente no livro, mas vale-se como uma forma de, ao invés de adaptar outros cenários maiores e novas personagens, passar informações importantes para a ficção.

Resumindo, o jogo dá preferência em não adaptar todo o heterocosmo da ficção para dar prioridade aos aspectos de jogabilidade do mesmo, usando a narrativa e história como metáfora a partir da obra de uma autora reconhecida.

### ***5.5.3 Adição de Desafios***

Outro aspecto que define o jogo em suas regras é a adição dos desafios, especialmente no quesito dos quebra-cabeças. Eles são trazidos como *minigames*<sup>51</sup>, adicionados simplesmente como uma forma de desafiar o raciocínio lógico do jogador, não tendo nenhum tipo de explicação narrativa ou usual, valendo-se muito do princípio da suspensão da descrença, conceito trazido por Coleridge (1817), explicado como “uma suspensão do nosso habitual e racional processo de incredulidade em relação a qualquer criação ficcional” (SARDO, 2012, p.108). É uma forma simples e direta de trazer um real desafio ao jogo que teste seu intelecto, uma vez que as outras propostas de desafio podem ser facilmente resolvidas através de tentativa e erro, como é o caso das deduções das pequenas células cinzentas.

#### ***5.5.4 Repetição sem reprodução***

O jogo parece compreender uma espécie de fórmula criada pelo livro, adaptando-a, com as mudanças necessárias, para que o jogador tenha acesso à história que, apesar delas, mantém-se fiel dentro do espectro de transposição midiática. Tal fórmula consiste em, após dar início à dinâmica:

1. *Revelar um assassinato;*
2. *Apresentar pistas e personagens para investigação;*
3. *Descartar como culpado algum suspeito óbvio do assassinato;*
4. *Escolher personagens que serão valiosos para a trama no futuro;*
5. *Repetir.*

Esta fórmula é repetida até que as informações fossem suficientes para chegar ao verdadeiro culpado. Dessa forma, se os desenvolvedores quisessem, poderiam, ao invés de cortar o último assassinato, terem adicionado outros, alongando a história, sem que a mesma perdesse sua estrutura. Interessante também notar que esta fórmula está contida dentro de uma macroestrutura, em que, ao final, o suspeito óbvio também acaba descartado como culpado.

A compreensão desta dinâmica permite que a história seja construída sem ser uma mera reprodução da obra original, permitindo ao jogador que conhece a mesma de desfrutar sua estrutura familiar e ainda ter surpresas com as alterações feitas.

---

<sup>51</sup> Jogos menores, com regras simples e fechadas em si, comumente trazidos em jogos para complementar ou diversificar a experiência do mesmo, quebrar ritmo ou fechar lacunas de desafios, como neste caso, entre outras possíveis funções.

Ao final deste processo, espera-se que o leitor da dissertação possa ter compreendido como a aplicação do mesmo pode munir o pesquisador de dados sobre a estrutura formal de de ambos livro e jogo que compartilham este vínculo de adaptação, e também uma análise do vínculo em si, como os elementos de cada mídia conversam e são traduzidos para os diferentes sistemas, como se transformam de letras em bits, ressignificando tanto a obra origem quanto a resultante.

## 6 CONCLUSÃO

Os jogos eletrônicos seguem ganhando espaço na academia, com estudos tratando da mídia, seus elementos, impactos e interações com a sociedade. Isso se deve, em parte, à sua crescente maturidade como objeto cultural, social, tecnológico e inovativo. A comunicação, como ciência, não ignora o potencial desta mídia para estudo dentro dos seus temas e teorias, mas ainda carece de mais estudos, especialmente pelos diversos ângulos que são possíveis de fazê-los.

Este trabalho procurou aprofundar uma discussão em âmbito nacional a respeito de uma dessas possíveis frentes de estudo, dos jogos como objetos de adaptação de obras literárias, sendo este um assunto ainda pouco discutido, como visto no capítulo de Estado da Arte. É um tema complexo, pois envolve diferentes campos que trazem, cada um, sua própria complexidade, e ainda são pouco explorados de forma entrecruzada, como pode ser visto no capítulo de estado da arte. A narrativa literária acumula séculos de estudos, métodos e teóricos bem conceituados e de contribuições reconhecidas internacionalmente por várias pesquisas e programas acadêmicos. Torna-se, então, um trabalho de recorte e síntese para buscar os métodos mais sinérgicos com o tema desta dissertação. Adaptação também é um campo que já possui vários trabalhos bem citados, e absorve trabalhos e teorias de outros campos, como da tradução e semiótica, para citar exemplos. Mas, se ambos os temas ainda são palco para discussões e descobertas, dada a complexidade dos mesmos, esta magnitude se torna ainda mais substancial quando se correlacionam com os jogos digitais, mídia esta que ainda é tão nova que não se pode dizer que está definida em seu formato definitivo, uma vez que novas tecnologias e obras recorrentemente abrem espaço para novas percepções e conceitos. Dessa forma, os debates ainda são muito recentes. Com este trabalho, então, pretende-se levantar a bandeira para este caminho de diálogo, explicitando sua importância e função social e cultural, uma vez que, hoje em dia, estima-se que existam aproximadamente 3 bilhões de jogadores ativos no mundo<sup>52</sup>. A transposição da literatura para os jogos pode servir de porta de entrada para a sua história ou ainda para a obra literária em si, papel que o cinema e o teatro já desempenham há décadas.

Considerando esse contexto e chamado para aventura, é de grande ajuda, para o estudo da adaptação de obras literárias em jogos digitais, um método de análise formal. Assim, o presente trabalho traz, a partir daí, uma sugestão de ferramenta que se adeque ao caso. Para tanto, fez-se indispensável a justificativa do mesmo, tomando como espaço a

---

<sup>52</sup> Fonte: <<https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>> Acesso em: 15/05/2023.

comunidade acadêmica nacional. O leitor pode, então, ter o recorte de pesquisas recentes sobre o tema, e suas relações diretas e indiretas com o assunto aqui abordado. Para além disso, dada toda a complexidade explicitada anteriormente no trabalho, teorias e métodos necessários ao entendimento da dissertação foram apresentados, discutidos e direcionados para a construção da mesma. Com esse aporte teórico, o método é apresentado na forma de três análises, uma para cada obra em si, utilizando de métodos reconhecidos de análise formal de cada mídia, outra para a provável intenção do desenvolvimento da adaptação, e uma final para a adaptação em si, sendo esta comparativa, trazendo os elementos de cada obra sob a ótica da intenção, permitindo conjecturas e percepções a respeito do ato, como possíveis escolhas, possibilidades alternativas, dentre outros. Por fim é apresentada uma aplicação do método utilizando as obras *Os Crimes ABC*, de Agatha Christie, e o jogo originado da adaptação.

Tendo como principal objetivo propor uma base para o entendimento sobre como as especificidades da obra literária são adaptadas para o meio digital interativo dos jogos eletrônicos, foi verificado, através de uma pesquisa estruturalista, como os elementos do primeiro adequam-se aos do segundo, e de que possíveis formas eles podem se adequar. Acredita-se que, através desta leitura, o presente trabalho tenha conseguido esclarecer alguns aspectos sobre este tipo de processo ainda tão pouco estudado, tais como o estudo sobre as formas que elementos específicos dos jogos podem adaptar elementos do livro, ou quais as funções que os elementos do livro podem desempenhar em um jogo. Sem ter a pretensão, porém, de ser um estudo fechado a mudanças e compreendendo a complexidade do tema, sugere-se a adaptação do método para as peculiaridades das obras analisadas. Por ser um campo de estudo relativamente pouco estudado, espera-se que este trabalho possa servir como auxílio para futuras pesquisas, que possam usufruir do método, assim como o próprio utilizou outros já publicados anteriormente, sendo esta, talvez, a maior contribuição do mesmo.

Outra questão que poderia ser abordada dentro de um escopo maior de pesquisa seria a aplicação do método em outros jogos de diferentes características, podendo gerar maiores entendimentos sobre os elementos do livro e as formas comportamentais que eles assumem em um jogo digital. *Agatha Christie The Abc Crimes* é um jogo relativamente simples em termos de sistema e regras, tendo sido escolhido por sua abordagem narrativa e por ser uma adaptação direta de um livro. Dessa forma, fica uma autocrítica sobre a necessidade de teste do método em um jogo mais complexo, com mais elementos, mecânicas, componentes e comportamentos.



Devido, também, ao limite de escopo da pesquisa de dissertação, o método focou em um aspecto específico da adaptação: a narrativa, sugerindo ainda a análise dos elementos de personagens e espaços através de sua descrição para o meio imagético interativo. A aplicação da análise, porém, trouxe somente a primeira forma. Outros aspectos foram levantados, porém não aprofundados: a comunicação da narrativa, apresentada no livro como forma de narrador, e no jogo podendo assumir outras formas; o usuário, no caso o leitor e o jogador, quais as características e experiências trazidas para cada um; e a mídia em si, o livro ou revista e o jogo digital, que faz uso de animações, áudio, controles, etc. O desenvolvimento de métodos de análise ou ainda o estudo comparativo entre estes aspectos fica como sugestão de futuros trabalhos.

O presente trabalho, porém, se insere como uma contribuição de base para o estudo do jogo digital sob a ótica da comunicação. Foi mostrado, ao fim do exemplo de aplicação das obras *Os Crimes ABC*, que o método pode contribuir para o estudo estrutural da adaptação, gerando percepções embasadas a partir da análise formal dos elementos de cada obra, origem e repetição, definidos pelas sugestões do método. Espera-se que, a partir dele, outras pesquisas possam se beneficiar de suas etapas e processos, ou ainda do embasamento teórico construído para o mesmo, construindo, assim, um crescimento para a pesquisa dentro dos temas discutidos pela dissertação.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Computer Game Studies**, Year One. The international journal of computer game research, vol. 1, ed. 1, julho, 2001. [s.l.]/[s.n.] Disponível em: <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em: 20 mar. 2023.

AARSETH, Espen. **How we became post digital**: from cyberstudies to games studies. In: SILVER, David; MASSANARI, Adrienne (Org). *Critical Cyber-culture Studies*. New York: New York University, 2006. p. 37-46.

ABBOT, H. **The Cambridge Introduction to Narrative**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

ALBUQUERQUE, Thiago; REYES-RICON, Maya; XEXÉO, Geraldo. **Uma Abordagem Metodológica para a Tradução de Obras Literárias para Jogos**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO, 17, 2018, Foz do Iguaçu. Artigo de proceedings [...] publicação online, 2018. p.300 - 309. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/188329.pdf>. Acesso em: 26 abr. 2023.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. 2ª ed. Campinas: Papyrus Editora, 2006.

BARBALHO, Lucas. **Jogos Críticos E Os Argumentos Presentes Em Seus Elementos: O Caso De This War Of Mine**. 2017. Monografia (Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017.

BARBALHO, Lucas; CRUZ, Geórgia, MENDONÇA-JÚNIOR, Glaudiney. **Inclusão do Elemento Crítica à Teoria de Aki Järvinen**: o estudo do jogo This War is Mine. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO, 17, 2018, Foz do Iguaçu. Artigo de proceedings [...] publicação online, 2018. p.830 - 837. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188328.pdf>. Acesso em: 5 mai. 2023.

BENJAMIN, Walter. **Escritos sobre mito e linguagem (1915-1921)**. São Paulo: Editora 34, 2011.

BELTING, Hans. **Imagem, Mídia E Corpo**: Uma nova abordagem à Iconologia. Ghrebh: Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia, São Paulo, v. 8, n. 1, p.32- 60, jul. 2006 Disponível em: [https://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/Ghrebh/Ghrebh-%208/04\\_belting.pdf](https://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/Ghrebh/Ghrebh-%208/04_belting.pdf). Acesso em: 16 out. 2020.

BELTING, Hans. **Por uma antropologia da imagem**. In *Concinnitas*, ano 6, volume 1, número 8, julho [s.l.]/[s.n.], 2005. Disponível em: [https://www.academia.edu/7132650/Belting\\_por\\_uma\\_antropologia\\_da\\_imagem](https://www.academia.edu/7132650/Belting_por_uma_antropologia_da_imagem). Acesso em: 16 out. 2020.

BJÖRK, Staffan; LANKOSKI, Petri. **Formal analysis of gameplay, Game research methods: an overview**, [s.l.]/[s.n.], 2015. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.5555/2812774.2812779> Acesso em: 20 abr. 2023.

BONIN, Jiani. **Explorações sobre práticas metodológicas na pesquisa em comunicação**. Famecos, n. 37. Porto Alegre, dez/2008.

BURN, Andrew. **Hogwarts versus Svalbard: Cultures, Literacies and Game Adaptations of Children's Literature**. In Beauvais, C and Nikolajeva, M (eds) *The Edinburgh Companion to Children's Literature*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017. Disponível em: <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10065946/1/Burn%20-%20Hogwarts%20versus%20Svalbard%20.pdf>. Acesso em: 02 mai. 2023.

CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Chicago: University of Illinois Press, 2001.

CULLER, J. **Teoria Literária: Uma Introdução**. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda, 1999.

CAVALCANTE, João; REINALDO, Gabriela. **Sobre meninos e heróis: reflexões sobre as poéticas tradutoras em Onde Vivem os Monstros**. In XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Recife, 2012. Disponível em: <https://fdocumentos.tips/reader/full/sobre-meninos-e-herois-reflexoes-sobre-as-poeticas-quais-compreendemos>. Acesso em: 16 out. 2020.

CONTRERA, Malena. **Imagens endógenas e imaginação simbólica**. Revista Famecos. Porto Alegre, v. 23, n. 1, janeiro, fevereiro, março e abril de 2016. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/21350>. Acesso em: 16 out. 2020.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1997.

ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. Perspectiva: São Paulo, 2 ed., 2015.

ENGELS, Rutger; GRANIC, Isabela; LOBEL, Adam. **The benefits of playing video games**. In *American Psychologist*, Estados Unidos, v. 69, n. 1, p. 66-78, jan. 2014. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/record/2013-42122-001>. Acesso em: 8 ago. 2019.

GAWRONSKI, S. e BAJOREK, K. **A Real Witcher—Slavic or Universal; from a Book, a Game or a TV Series? In the Circle of Multimedia Adaptations of a Fantasy Series of Novels “The Witcher” by A. Sapkowski**. In *Arts*, vol. 9, n. 4, 2020.

GENETTE, Gérard. **Narrative discourse: an essay in method**. Ithaca: Cornell University Press, 1983.

GENETTE, Gérard. **Paratexts: thresholds of interpretation**. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

GIBBONS, R. **A primer in game theory**. Harlow: Prentice Hall, 1992.

GOMES, Renata. **Narratologia & ludologia: um novo round**. VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Eletrônico, 2009a. [s.l.]/[s.n.]. Disponível em: [http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21\\_09.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf). Acesso em: 8 ago. 2019.

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation**. New York: Editora Routledge, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 7ª Edição. São Paulo: Perspectiva, 2012.

JUNG, Carl. **O Homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2a Edição, 2008.

JUUL, Jesper. **Games telling stories?** A brief note on games and narratives. Game studies international journal of computer game research, v. 1, n. 1, [s.l.]/[s.n.], 2001. Disponível em: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Acesso em 8 ago. 2019.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural/ Unesp, 2003.

PATIENCE, Stephen, Thoroughly modern murder: how Poirot came to personify art deco. **Apollo Magazine**, [s.l.]/[s.n.], 2021. Disponível em: <https://www.apollo-magazine.com/david-suchet-poirot-art-deco/>. Acesso em 25 abr. 2023.

PELIZZON, Nei. **Arte Dos Games: 81 Razões Artísticas para Jogar Sem Culpa**. Florianópolis: Pandion Editora, 2014.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.

RAMOS, Elisa. **The Classical Detective Story Formula from Literature to Videogames**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO, 20, 2021, Gramado. Artigo de proceedings [...] publicação online, 2021. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2021/ArtesDesignFull/218111.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2023.

REUTER, Yves. **A Análise da Narrativa**, São Paulo: Difel, 2002.

RIVEROS, Scarlet. **Alice no País dos Videogames: um estudo da narrativa em jogos digitais**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO, 17, 2018, Foz do Iguaçu. Artigo de proceedings [...] publicação online, 2018. p.19 - 27. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/188268.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2023.

ROSSETTO, Gislaiane (et al). **Desafios dos estudos “Estado da Arte”: estratégias de pesquisa na pós-graduação**. Educação: Saberes e Prática, Brasília, v. 2, n. 1, p. 1-15, 2013. Disponível em: <http://revistas.icesp.br/index.php/SaberesPratica/article/view/54/47>. Acesso em: 5 mai. 2023.

SADOSKI, Mark, et al. **Imagination in story reading**: The role of imagery, verbal recall, story analysis, and processing levels. In *Journal of Reading Behavior*, 22(1), 1990, p. 55–70. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/record/1990-24435-001>. Acesso em: 5 mai. 2023.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: game design fundamentals. Cambridge: The MIT Press, 2004. 670 p.

SALLES, Cecília; CARDOSO, Daniel. **Crítica de Processo**: um estudo de caso. *Revista Ciência e Cultura*, vol 59, n1. São Paulo, jan/mar 2007. Acesso em: 15 dez. 2010. Disponível em: [http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0009-67252007000100020&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252007000100020&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt). Acesso em: 5 mai. 2023.

SANDERS, John. **Playing the Classics: Constructing a Digital Game Adaptation Database**, In *Adaptation*, [s.l.]/[s.n.], 2023. apac019. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/adaptation/apac019>. Acesso em: 5 mai. 2023.

SANDERS, Julie. 2006. **Adaptation and Appropriation**. London: Routledge, 2006.

SARDO, Delfim. **O Exercício Experimental da Liberdade**: Sobrevivência, Protocolo e Suspensão da Descrença: Medium e Transcendentais da Arte Contemporânea. 2012. 456 f. Tese (Doutorado) - Curso de Arte Contemporânea, Colégio das Artes, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2012. Disponível em: <https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/29784>. Acesso em: 28 abr. 2023.

SUITS, Bernard. **The Detective Story**: A Case Study of Games in Literature. In *The Canadian Review of Comparative Literature*, v. 12, n. 2, [s.l.]/[s.n.], 1985.

STEVENS, A. **Literary Theory and Criticism**: An Introduction, [s.l.]/[s.n.], 2015.

WALTERS, Meg. From Agatha Christie to ‘Glass Onion’: Why Art Deco Is the Murder Mystery Aesthetic. **Dwell Magazine**. 2002. Disponível em: <https://www.dwell.com/article/from-agatha-christie-to-glass-onion-why-art-deco-is-the-murder-mystery-aesthetic-69e744aa>. Acesso em: 24 abr. 2023.