

---

## Múltiplas Leituras de um Ciclo sem Fim: Um mergulho interativo em "Quarto de Despejo", de Carolina de Jesus<sup>1</sup>

Marcelo LA CARRETTA<sup>2</sup>  
Matheus Mendes Schlittler<sup>3</sup>

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG

### RESUMO

A proposta do artigo é apresentar os resultados da produção de um Serious Game feito em parceria com a Comunicação Social - PUC Minas e o Curso de Jogos Digitais da PUC Minas (Belo Horizonte, MG). Nosso projeto criou um livro-jogo (GameBook) digital, com o objetivo de readaptar a obra "Quarto de Despejo", de Carolina de Jesus, para uma narrativa não linear, baseada em escolhas dos leitores sobre os rumos da história. Nesse intuito, oferecemos um diário de bordo, destacando as diretrizes e bases da confecção deste projeto, os pontos-chave que nortearam a formatação do mesmo, sua execução e publicação.

**PALAVRAS-CHAVE:** jogos; comunicação; dinâmicas sociais dos jogos; adaptação literária para jogos; linguagens midiáticas.

### Introdução

"Quarto de despejo", escrito por Carolina de Jesus, é um livro autobiográfico que relata de forma impactante e com uma escrita peculiar a dura realidade da autora e de outros moradores da favela do Canindé, em São Paulo, durante a década de 1950. Considerado um relato sobre a realidade das favelas brasileiras tanto no passado quanto no presente, o livro oferece um retrato do cotidiano de uma mulher negra e marginalizada. Sob a ótica da protagonista, vivenciamos com ela uma "sequência da fome": por vezes linear, em outras fragmentada, mas quase sempre cíclica. Ao adaptar essa narrativa para uma série de histórias não lineares através de um Jogo Digital, os alunos tiveram a oportunidade de criar uma experiência interativa capaz de transportar os jogadores para o mundo de Carolina de Jesus, que, infelizmente, mesmo após mais de sessenta anos, mantém-se atual.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa – Comunicação e Educação do GPs Intercom – 23º Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, realizado de 05 e 08 de setembro de 2023

<sup>2</sup> Doutor em técnicas audiovisuais pela UFMG, Professor Pesquisador em Comunicação e Jogos Digitais da PUC Minas, email: [marcelo@lacarreta.com.br](mailto:marcelo@lacarreta.com.br)

<sup>3</sup> Mestrando pelo Programa de Multimeios na Universidade Estadual de Campinas, pesquisador convidado pelo curso de Jogos Digitais para o Projeto de extensão Curricular, email: [matheus.schlittler@gmail.com](mailto:matheus.schlittler@gmail.com)

Os jogos baseados em "Quarto de despejo" exploraram diversas mecânicas. Desde uma abordagem mais narrativa, na qual os jogadores assumem o papel de Carolina de Jesus e vivenciam suas lutas e desafios diários, enfrentando situações de pobreza, discriminação e superação; até o uso de elementos de aventura ou exploração, percorrendo os cenários da favela e dando ao jogador a chance de interagir com os personagens encontrados ao longo da história. Essas abordagens oferecem a oportunidade de mergulhar na atmosfera do livro, vivenciando os sentimentos de esperança, desespero e resiliência presentes na narrativa.

Ao desenvolver um jogo baseado em uma obra literária como "Quarto de despejo", foi fundamental preservar a integridade e o propósito original do livro. O objetivo foi criar uma experiência que honrasse a visão da autora e transmitisse suas mensagens sobre desigualdade social, racismo e luta pela sobrevivência. No final, o projeto foi finalizado como um GameBook online e disponibilizado no site oficial da PUC Minas - Curso de Jogos Digitais. O site para acesso ao jogo é [www.jogospuc.com.br/pesquisa/despejo](http://www.jogospuc.com.br/pesquisa/despejo)

## **Estado da Arte e Obras Relacionadas**

### **Breve panorama do processo de adaptação de um livro para jogos digitais**

No início de seu texto seminal "A Tarefa do Tradutor", Walter Benjamin faz uma pergunta sobre a validade de uma tradução em que o leitor não a compreende. Segundo o autor, "nenhum poema é válido em função de quem o lê, nenhuma pintura se limita em termos de seu possível espectador, nenhuma sinfonia se reduz àquilo que o seu público consegue ouvir" [Benjamin 2008] (p. 25). Ao considerar a adaptação como uma espécie de tradução entre mídias — chamada de tradução intersemiótica —, é possível afirmar que essa colocação também vale para o processo de criação de jogos digitais baseados em outras mídias. Encontram-se exemplos desde os precursores da mídia, com títulos de jogos com regras de progressão como "The Hobbit" [Juul 2010], baseado na obra homônima de J. R. R. Tolkien. Ao utilizar a mecânica de text-based game (jogo baseado em texto), uma ferramenta surge para traduções intersemióticas da literatura para os jogos digitais.

---

Entretanto, não há uma tradução perfeita e sempre existirão perdas e ganhos em suas adaptações. Ao estudar as adaptações cinematográficas de obras literárias, Jakobson afirmou que: "Assistimos à gênese de uma nova arte. Ela cresce a olhos vistos. Desvincula-se da influência das artes precedentes; começa já a influenciá-las. Cria suas normas, suas leis e em seguida, com determinação, as subverte. Torna-se um poderoso instrumento de propaganda e de educação, um fato social cotidiano, de massa; ultrapassa nesse sentido todas as outras artes" [Jakobson 2007] (p. 153).

Nos parece correto afirmar a semelhança deste processo com o que ocorre com os jogos digitais. A resistência de parte da academia em considerá-los como narrativas [Juul 2010] ou até mesmo como objetos dignos de serem pesquisados além da discussão da falsa causalidade entre jogos e violência [Murray 2003]. Mas, tanto com o desenvolvimento tecnológico quanto acadêmico, foi possível chegar à segunda parte da citação: "[...] um poderoso instrumento de propaganda e de educação, um fato social cotidiano, de massa" (ibidem). Com os serious games de Mary Flanagan e Ian Bogost e a consolidação do cenário de jogos independentes, cada dia é mais notória a presença de jogos digitais que abordam questões sociais e tópicos mais delicados. Um exemplo de jogo independente que possui interfaces híbridas de texto e gráfico é "Norco" (2022), que trata de questões sociais como o racismo norte-americano e a precarização da vida do trabalhador em um universo cyberpunk em uma Louisiana futurista.

A forma como jogos digitais transmitem emoções já foi ponto de discussão em outrora, ao considerar jogos apenas como regras, como a ludologia radical [Juul 2010]. É enxergado um desafio de como transmitir sentimentos exclusivamente através de seu design; no entanto, jogos possuem interfaces e possibilidades de narrativas não-lineares que podem ser efetivas em emoção [Murray 2003]. No exemplo de "Norco", ao adotar mecânicas mais intimistas, o jogo trata de traumas geracionais e a busca por uma vida melhor através de uma trama política, baseada em documentários sobre a catástrofe do furacão Katrina, que devastou a cidade de Nova Orleans em 2005.

De forma similar, os jogos desenvolvidos pelos alunos do segundo período do curso de jogos digitais da PUC-Minas foram baseados em uma obra de outra mídia, carregada de

---

significados que são tópicos de reflexão até os dias de hoje. "Quarto de Despejo" é um relato documental em texto que busca relatar a vida difícil de Carolina Maria de Jesus como catadora de lixo e moradora da favela do Canindé, em São Paulo. Ao realizar o processo adaptativo, houve uma liberdade criativa para imaginar cenários que não foram relatados no livro; no entanto, os alunos buscaram criar situações verossímeis às condições de vida de Carolina apresentadas na obra.

### **Serious Games**

É possível categorizar os jogos em dois grupos principais: aqueles que visam proporcionar entretenimento puro, chamados de "Entertainment Games", e aqueles que abordam assuntos de forma séria, conhecidos como "Serious Games". É importante destacar que os "Serious Games" não devem ser confundidos com jogos entediantes. Todo jogo deve ser divertido, e é consenso que a diversão é um elemento importante, ou mesmo crucial, nos jogos sérios. De acordo com Michael e Chen, os jogos sérios são definidos como aqueles que utilizam a mídia artística dos jogos para transmitir uma mensagem, ensinar uma lição ou promover uma experiência [Michael and Chen 2005]. Quando um jogo é considerado sério, significa que ele aborda determinados assuntos com conhecimentos técnicos prévios, de forma retórica e com propósitos que vão além do entretenimento. Nick Iuppa e Terry Borst também utilizam o termo "Story-Driven Games" (Jogos Dirigidos), o que é interessante, considerando que o foco desse tipo de jogo não está na sua seriedade, mas sim na forma retórica e direcionada como a mensagem é transmitida [Iuppa and T. Borst 2007]. No nosso caso em particular, essa abordagem retórica foi essencial para uma adaptação literária linear para um ecossistema de jogo não linear. Portanto, os Serious Games não constituem um gênero em si, mas sim um conjunto de vários gêneros e elementos que utilizam os jogos digitais como ferramentas de ensino, pesquisa, treinamento e outras aplicações consideradas "sérias". Mas, sobretudo, permitem a reflexão sobre temas complexos e inerentes à sociedade.

### **GameBook**

O GameBook (ou livro-jogo) é uma espécie de livro com uma história não linear e interativa. Em resumo, permite que a história se desenrole de acordo com as escolhas feitas pelo leitor ao longo da leitura. É semelhante a um Role-Playing Game

---

(RPG)/Adventure solo, e a história se desenrola com base nas consequências das escolhas feitas pelo leitor (por exemplo, ir para a direita, página 20; ir para a esquerda, página 12; conversar com fulano, página 04; etc.). Esse poder de escolha confere um peso maior às consequências dos desdobramentos da história, proporcionando um protagonismo aos leitores na tomada de decisões. Embora apresente uma dinâmica atual, essa técnica narrativa é antiga: no Brasil, por exemplo, a Ediouro publicou uma série de livros desse gênero, chamada "Escolha a sua Aventura" (uma versão em português dos livros americanos "Choose Your Own Adventure"), que foi bastante popular e que tem relançamentos até os dias atuais, seja em versões idênticas ou repaginadas [Montgomery 1979]. Esse tipo de livro evoluiu durante a década de 1980, para narrativas mais complexas, como a famosa série "Fighting Fantasy", dos autores Steve Jackson e Ian Livingstone. Embora simplificados para alcançar um público mais amplo, esses livros se aproximavam um pouco mais de um sistema de RPG, com fichas de personagem e instruções de combate usando dados [Jackson and Livingstone 1982].

Embora considerados por alguns como uma nostalgia esquecida, esses livros interativos encontraram seu lugar natural no século XXI e agora podem oferecer, de forma digital e online, uma ampla variedade de recursos disponíveis, como pontos de salvamento, sistema de progressão assistida, HUD com atualização do personagem e de seus itens ao longo da narrativa, design de níveis aprimorado e até um engenhoso sistema que só descortina certas opções se o leitor conseguir certa quantia de provisões. Criado para ser um facilitador gratuito e acessível para a produção de histórias interativas baseadas em texto, o Twine é uma ferramenta que permite que os desenvolvedores criem narrativas ramificadas, onde as escolhas do jogador têm impacto direto na progressão da história. Com uma interface online, simples e amigável, o Twine é acessível mesmo para aqueles sem conhecimento prévio de programação ou que estão em períodos ainda muito iniciais de produção em Jogos Digitais. Soma-se a isso uma facilidade de implementação de layout e imagens, com recursos de programação CSS para HTML básico disponíveis.

## **Metodologia**

---

### **A Extensão na PUC Minas - Jogos Digitais**

O Programa de Atividade Curricular de Extensão da PUC Minas, no curso de Engenharia em Jogos Digitais, é feito na etapa final do semestre, ainda durante o segundo período do Curso. Essa Atividade proporciona aos estudantes a oportunidade de criar, com o know-how desenvolvido na Disciplina Criatividade para Jogos Digitais (em especial o conteúdo estudado sobre Narrativa e produção de textos não lineares), jogos digitais com foco em projetos reais. Contribuindo assim, de forma colaborativa com outros setores e saberes, para a comunidade acadêmica e sociedade em geral, por meio da criação de Serious Games. O projeto dos jogos (e sua integração com o evento Múltiplas Leituras) contou com a coordenação do professor Marcelo La Carretta (PUC Minas) e do professor Matheus Mendes Schlittler (Mestrando pelo Programa de Multimeios na Universidade Estadual de Campinas).

### **O projeto Múltiplas Leituras - PUC Minas**

A ideia do projeto surgiu do desejo de integrar os laboratórios dos cursos de Comunicação Social da PUC Minas - São Gabriel (LabSG, Marco, Colab e Beta), por meio de um projeto literário que levasse os diversos atores envolvidos - professores, monitores, técnicos, graduandos e comunidade externa - a refletirem de forma conjunta e colaborativa sobre uma determinada obra. Pela sua relevância e atualidade, "Quarto do despejo - diário de uma favelada", foi a obra escolhida. Ele fala de fome, de invisibilidade, da luta cotidiana por uma vida com dignidade. Ao estudar sua obra, surgiu a inspiração para pensar uma exposição imersiva, com todos os recursos que os laboratórios podem dispor: texto, foto, áudio, vídeo e jogos, além de um ciclo de palestras, debates, shows e oficinas tendo o tema como grande guarda-chuva. Realizado nos dias 13 e 14 de junho de 2023, o Evento contou com a presença de grandes artistas e convidados para este convite à reflexão, e foi coordenado pela professora Luciana Fagundes, coordenadora do LabSG - PUC Minas São Gabriel.

### **Pré-Produção: definição do Ecossistema e dos Design Tricks**

Em um primeiro momento, foi colocado para os alunos apenas a simples leitura de histórias não lineares em livros físicos, sem ainda pensar na história que iriam criar (e sem saber ainda a temática); Tal definição, proposital, foi fundamental: Ao não saber de cara que se tratava da releitura do livro "Quarto de despejo", os alunos foram encorajados a entender primeiro como funciona a dinâmica de uma história não linear,

as mecânicas possíveis, para só depois ter acesso à temática previamente escolhida pelos professores. Tratou-se de uma boa prática de jogos pensar primeiro no ecossistema, nas mecânicas que queremos, e só depois ver como a temática "se veste" com estas características. No nosso caso, o exercício de leitura inicial de livros-jogos ajudou muito aos alunos a se familiarizar com esse tipo de narrativa. Nas etapas seguintes do projeto, era comum os alunos se referirem a pontos e escolhas de game design como "igual àquele livro X", ou mesmo "queremos finalizar o jogo igual o jogo Y, mas com uma escolha randômica".



**Figura 1. Alguns livros usados na leitura de referências.  
Fonte: acervo pessoal**

Mas, sentiu-se a falta de algo mais palpável, algo que os alunos pudessem visualizar como meta de jogo. Então recorremos a uma prática de Design Tricks. Design Tricks, a grosso modo, são soluções de Game Design impostas a um jogo para que ele funcione. Trata-se de pensar em mecânicas como se fossem arquivos compactados, que uma vez abertos, oferecem condições de vitória, formas de jogar, formatação e condicionamentos para se alcançar objetivos. Design Tricks não focam apenas em mecânicas (embora sejam parte essencial delas), mas na ideia de que estamos adicionando um motor (engine) para o jogo funcionar através dele.

A seguir, algumas possibilidades (que encorajamos os alunos a colocar em uma espécie de wishlist):

- 
- Enfrentar adversidades (dá até para colocar um sistema de combate, baseado em dados e tudo);
  - Andar em Círculos (perdido, com mapa, wallpass (lugares que ele só alcançar se realizar uma determinada sequência de passos));
  - Enigmas (ao estilo scape room);
  - Range de possibilidades (cada escolha leva um valor escalonável, que fatalmente altera as opções seguintes);
  - Point n' Click (desde imagens clicáveis, a um "Onde está Wally");
  - Inventário (possuir um certo item habilita passagens na história);
  - HUD (algo na tela medindo status dos personagens: possuir certos itens, vida, dinheiro, etc etc);
  - CheckPoints (com âncoras em certas passagens, para poder voltar caso se perca ou o jogo termine);
  - Espaço temporal (opções de modificar a história previamente vivida, pulos no tempo, etc etc).

Marcamos estes itens em um quadro, e os grupos, assim que iam lendo como isso funcionava nos livros, iam gostando de certos Design Tricks e adicionando eles numa espécie de lista de desejos (wishlist). Interessante ressaltar que dizíamos para os alunos que, uma vez selecionados, esses Design Tricks deveriam ser mantidos a qualquer custo mesmo se a temática não fosse favorável para uma plena implementação. Fizemos isso pensando em duas hipóteses: que os Design Tricks sugeridos são bons guarda-chuvas, e que conseguiriam, em um simples exercício criativo, serem aproveitados; e que o fato de escolher, no mínimo, três Design Tricks, facilitaria ao menos a escolha de um ou dois para serem aproveitados, sem quebrar a narrativa principal (espinha dorsal) da história.

Ao final foram apresentadas as seguintes regras para a criação das histórias não lineares (de novo, antes mesmo da revelação da Temática); eles só sabiam, neste ponto do projeto, que tratava-se de uma releitura não linear de um livro (trecho retirado dos slides do professor):

- TRATA-SE DE UMA HISTÓRIA NÃO LINEAR. OU SEJA, TEMOS ESCOLHAS, LOOPS, MÚLTIPLOS FINAIS;
- A história deve ter um mínimo de 15 passagens, máximo de 40. Todos com hiperlinks levando a leitura de forma não linear;
- Todos as Passagens devem ter opções de link para outras (mesmo os que levam ao início ou os Game Over);
- Cuidado com a "escolha sábia": trabalhe com relevância em todos as passagens da sua história;

- 
- O mesmo vale para sequências muito longas, sem ramificações; valorize as escolhas (e suas consequências), isso é o que torna a história interessante;
  - Para ajudar, vocês devem criar primeiro um plot (espinha dorsal), e depois, uma árvore de escolhas. Concentrem-se bem ao criar essa árvore, só depois aprofundem-se no conteúdo da história de fato.
  - O Flow do trabalho deve, a princípio, obedecer a seguinte ordem: Clipping -> Plot -> árvore de escolhas -> primeira redação/links/tratamento de escrita -> desenhos -> outros tratamentos finais de escrita. Aconselhamos fortemente a divisão de tarefas por perfis dos integrantes do grupo.
  - Todas as histórias devem ter ao menos um final "bom" e um final "ruim"; ou andar em círculos.
  - Na hora de romancear, pensem nas pequenas coisas que regem o "efeito borboleta": e se eu tivesse viajado, tomado café, dado aquele beijo;
  - Cada ação provoca uma reação. Plot Twist e McGuffins são (muito) bem-vindos nessas horas.
  - Lembrem-se que a história é romanceada (mesmo em momentos históricos), feita com base em um perfil fabulesco moderno; então não precisa, sob hipótese nenhuma, mostrar que trata-se de um Serious Game. Nada do jogo evidenciar, no seu texto ou no seu repertório retórico, que tem uma mensagem a passar para o jogador. Como diria Mário Quintana: a intenção é "não despertar o leitor!"
  - Deve ter, ao menos, 4 ilustrações + capa, autorais (ou via IA).

### **Clipping**

Finalmente, no terceiro encontro, apresentamos aos alunos o livro "Quarto de Despejo", tema do nosso Projeto. A primeira impressão que tivemos foi um misto de emoções: alguns alunos já conheciam a obra, vista ainda no ensino médio, e ficaram encantados com a possibilidade de trabalhar nela novamente; outros, não conheciam, mas ficaram interessados (alguns levemente assustados e igualmente desafiados, pois lembraram na hora dos Design Tricks escolhidos). Interessante salientar nesta etapa o perfil dos alunos impactados pelo projeto: são todos recém-ingressos no curso de jogos digitais, que completariam um ano de curso apenas no decorrer deste projeto; São alunos entre 19-20 anos, recém-saídos do ensino médio, sendo a grande maioria do sistema particular de ensino; E que ainda são alunos do período "pandêmico". Ou seja, apesar de entrarem na Universidade já no modo presencial, tiveram grande parte dos últimos períodos do colégio no regime remoto. Antes de iniciarmos os trabalhos, criamos e salientamos algumas indagações para os alunos, pensamentos sobre a obra "Quarto de despejo":

- Trata-se de uma narrativa documental e biográfica, feita em formato de diário;
- Salienta-se o caráter pessoal e intransferível da vivência da autora (apesar de estar em condições igualmente precárias de sobrevivência na favela do Canindé,

---

Carolina guardava traços muito particulares de pensamento). Então, foco no protagonismo da autora;

- Tentar, ao máximo, "respeitar a obra." Trata-se de um livro singular, tratada pela autora como "porta de escape" para uma vida melhor (tanto enquanto escape lúdico, quanto escape físico, pois estimava-se que o sucesso do livro a tiraria da favela, o que de fato "ocorreu" - com ressalvas, obviamente);
- Resumir a Carolina a "escritora favelada" beira a espetacularização da pobreza, a eterna ideia de vermos um personagem nestas condições com uma curiosidade pueril;
- O eterno ciclo poderia ser quebrado? Podemos pensar que este ciclo, mesmo com a extinção da favela do Canindé, ou com a morte da autora em 1977, se quebrou?

### **Produção**

Os alunos produziram os livros-jogos no período de maio/junho de 2023. Com entregas separadas em 3:

- **Árvore de Escolhas:** definição do Plot da história, ver se ela casa com o Plot original, criação das passagens no Twine (mesmo que ainda sem texto/conteúdo muito definido) e implementação inicial dos Design Tricks;
- **Primeiro Tratamento:** definir os marcos da história, pontos de inflexão, onde elaborar mais a narrativa, e implementação final dos Design Tricks, com testes de usabilidade;
- **Segundo Tratamento:** melhorar a redação da história, integrar mais a narrativa com os Design Tricks implementados, colocar ilustrações nos locais demarcados, testes finais de usabilidade, forçando o jogo a ser visto por grupos fora do grupo de desenvolvedores original.

No final, foram produzidos cinco jogos, que acabamos transformando em capítulos de um livro-jogo digital (GameEbook). De forma geral, observou-se grande ênfase por parte dos alunos em jogos com mecânicas de gerenciamento de recursos. Uma vez que o livro é sobre a vida de uma catadora de papel, o material reciclável se tornou elemento protagonista nos jogos; e através do gerenciamento deste recurso o fluxo dos jogos foi surgindo. Ao representar a vida de Carolina através de textos interativos, cada escolha se transforma em uma necessidade de sobrevivência da personagem nos jogos. Houve uma interpretação da situação social, política e cultural de Carolina Maria de Jesus para desenvolver as histórias alternativas ao livro. A seguir, breve descrição das histórias (e impressões e desdobramentos sobre a sua produção):

### **SobreVida**

Criado pelos alunos Alice Andrade, Matheus Freitas e Pedro Henrique Vieira. A narrativa dos alunos pousou particularmente sobre os pensamentos que Carolina de

---

Jesus teria ao lidar com o seu dia-a-dia. Apesar dos alunos decidirem não datar como um diário (dia tal de tal ano) os acontecimentos, podemos perceber a passagem do tempo pelo amarelado das imagens, que além de marcar o entardecer, deixam explícito uma passagem do texto, na qual Carolina diz que "enxerga as coisas amarelas quando está com fome". Por sua vez, tivemos um interessante embate em um ponto da narrativa: em determinado ponto, Carolina pede dinheiro ou comida nas ruas. Ora, a personagem, de temperamento forte, diz em várias passagens do seu relato que não gosta de pedir, gosta de trabalhar para trocar dinheiro por comida. Sim, ela recebe ajuda de várias pessoas, mas não porque ela pediu, e sim porque as pessoas se prestaram a ajudar. Pode parecer um embate pequeno, quase um pensamento cheio de orgulho próprio por parte da protagonista, mas é maior do que isso: Carolina deixa claro que preza pela sua integridade, que não pretende ganhar nada, mas conquistar o que lhe é de direito. Acabamos mantendo esse trecho, pois na narrativa estava chovendo muito, e ela não poderia sair de casa para catar papel. Mas no fundo, nós professores ficamos com essa incerteza ao imaginar o que a protagonista pensaria sobre esse paradigma, e se deveríamos mesmo deixar esse trecho, no limite entre a ficção X manter o pensamento documental sobre a obra.

### **Os Sapatinhos de Vera Eunice**

Produzido pelos alunos Bryan Nôbrega, Mateus Brito e Mateus Malta, o leitor abordará o universo de Carolina de Jesus, só que sob uma perspectiva ficcional de Vera Eunice, filha de Carolina. Este capítulo despertou curiosidade desde a sua concepção: Ver o relato sob a ótica da filha, Vera Eunice, e não da protagonista, sua mãe. Porém, um alerta maior surgiu nesta narrativa: poderíamos escrever e dar uma voz fictícia a Vera Eunice, hoje professora, ainda viva? Por sorte, no decorrer do Projeto, os professores tiveram a oportunidade de conseguir gravar e veicular para os alunos uma entrevista com a própria Vera Eunice, e o relato dela sobre os acontecimentos do livro original nos encorajou a seguir adiante. Para deixar a narrativa mais livre, tivemos o cuidado de colocar uma sinalização no início do jogo, deixando explícito que trata-se de uma obra ficcional, baseada nos eventos. Nota-se nesta história a incursão, de forma bem ostensiva, de imagens geradas virtualmente através de uma IA. A prática de sugerir para a IA o que ela deveria gerar foi um aprendizado à parte: Os famosos sapatinhos que a Vera Eunice desejava ganhar, tão exaltados no livro, agora poderiam ser, finalmente,

visualizados. E foi um interessante exercício imaginá-los: seriam de festa? Mais para o dia a dia? Para ir para a escola, que na época tinha um código rígido de vestimenta? Qual idade, especificamente: mais infantis, mais de "mocinha"? Se fossem jogados fora, qual aparência teriam? Precisariam de quais remendos? Como eram sapatos considerados "bonitos" no final da década de 1950? Foram muitas perguntas, e um bom tempo de pesquisa antes de termos nossa imagem final, que ressalta-se, ainda recebeu retoques por parte dos alunos. Percebeu-se ao longo do projeto uma preferência pelo episódio do sapato que Carolina tenta comprar para sua filha Vera; dos cinco trabalhos realizados, três são adaptações diretas do acontecimento e um coloca o jogador no ponto de vista de Vera tentando economizar dinheiro para conseguir o sapato.



**Figura 2. Sapatinhos da vera Eunice, gerados por IA.  
Fonte: acervo pessoal**

### **Fragmentos de Realidade**

O capítulo criado pelos alunos Alice Matoso, Arthur Ferraz e Pedro Alex Silva, começa incitando o leitor a mergulhar na obra Quarto de despejo. De narrativa simples, porém forte, o capítulo vai para ciclos comuns que se passam no livro original. Porém, os alunos criaram um interessante sistema de "troféus": ao desbloquear passagens que aconteceram de fato no livro, o leitor é agraciado com fotos da época, publicadas pela internet, que eles foram encontrando na sua pesquisa. O que nos levou a indagações sobre a efemeridade do próprio jogo, que ao buscar links espalhados pela internet, poderiam "quebrar" a experiência uma vez que estes links são bem voláteis, dependendo

da fonte. Optamos por manter os registros das imagens fora do nosso banco de dados (uma experiência perigosa, mas simbólica).



**Figura 3. Foto Real da Carolina de Jesus, década de 1960.**  
**Fonte: Tribuna de Minas**

### **Desventuras de Carolina**

Produzido pelos alunos Gustavo Cândido da Silva, Hugo Henrique Abreu, João Pedro Vasconcelos e Samuel Dornelas, este capítulo trouxe um desafio interessante, bem focado na mecânica. Interessante notar que somente com um número X de recursos (papel) ela consegue, de fato, encontrar com o jornalista (que publica o livro). Consistia praticamente na coleta de recursos (sendo o papel uma espécie de dinheiro, em quantidade mesmo) para avançar na narrativa. Mas, por vezes, a narrativa se prende muito no ganho material (conseguir papel), e isso acaba atrapalhando um pouco a dinâmica da fluidez do texto (chegando ao pensamento de que, para sobreviver a uma enchente, teríamos que pensar - ainda - em catar papel).

### **De Volta ao Diário**

Criado pelos alunos Angelo Sudario, Arthur Moura, Igor Ítalo Silva e Victor Manoel de Souza, este foi o capítulo do projeto que mais se aproximou do paradigma da quebra da narrativa linear, do ponto de vista de redação. Brincando com a Teoria do Caos ou Causalidade (e se...?), popularizado por [Gleick 1987]. Chamado também de Efeito Borboleta, ele se baseia na leitura de um diário convencional, e do nosso íntimo desejo (agora realizado), de voltar algumas páginas e, ao ler, conseguir retomar os rumos daquela história, desta vez fazendo diferente. Mesmo com essa oportunidade de voltar ao passado, os alunos acabam criando um verdadeiro multiverso nesta história, pois

---

Carolina pode não lançar o livro, casar-se novamente (mesmo ela mesma negando veementemente no seu livro original a possibilidade de um novo amor), entre outras pequenas decisões que mudam drasticamente o acontecer dos fatos tal qual aconteceram.

### **Finalização e Veiculação**

Os capítulos, revisados muitas vezes, foram colocados em GameTest por diversas audiências, além de serem apresentados pelos alunos em sala de aula. Nesse ínterim, optamos, infelizmente, por não publicar os trabalhos que não cumpriram os requisitos mínimos, como, por exemplo, a entrega na data determinada. Por "Quarto de Despejo" tratar-se de uma obra autobiográfica de mensagem forte, com muitas nuances que não poderiam ser publicadas sem uma revisão em tempo adequado, duas histórias acabaram não participando do projeto, e os alunos tiveram a nota de entrega e de processo zerada. Pedagogicamente falando, não foi uma escolha fácil, afinal trata-se de um exercício, antes de mais nada, acadêmico. Porém, o projeto exigia certos comprometimentos a nível de Extensão Universitária: em outras palavras, estamos lidando com a criação de produtos que ultrapassam os muros da faculdade, e que podem ser mal interpretados se feitos de forma apressada ou leviana. Talvez aqui resida o maior dos tópicos abordados por um Projeto Extensionista Curricular: o da distinção e mescla de particularidades de dois mundos, o acadêmico e o real, que a princípio não deveriam ser díspares entre si. Práticas extensionistas sempre devem deixar claro aos seus alunos que o projeto transcende o mero exercício acadêmico (que por vezes compreende o "fiz, recebo nota" - o que, ressalta-se, nunca deveria ser neste parâmetro). Por fim, deve-se sempre demonstrar ao aluno que a criação destes projetos gera um portfólio que demonstra não só habilidade de criação, mas também de cidadania e sociabilidade.

### **Veiculação online e Respostas ao questionário**

O trabalho foi ao ar em 12 de junho de 2023, pelo site do curso de jogos da PUC Minas, e deixamos na Beta - Agência Experimental do curso de Publicidade e Propaganda, seis máquinas logadas para que o público presente no Evento Múltiplas Leituras pudesse acessar o jogo. Na página principal, deixamos um pequeno formulário para que os participantes pudessem deixar suas impressões sobre o livro-jogo. A seguir, algumas informações interessantes coletadas: Foram 59 respondentes; a média dos leitores foi de

---

16 a 17 anos (em boa parte, alunos do Colégio Santa Maria, que foram convidados a participar do evento); e "SobreVida" e "Os Sapatinhos de Vera Eunice" foram os capítulos que os leitores mais gostaram.

No espaço onde o leitor poderia fazer considerações, sugestões, relatar bugs, algumas mensagens chamaram a atenção. A seguir, alguns trechos interessantes:

- "Senti falta nas histórias de opções para alimentar os filhos... só consegui em uma delas, porque foi a única na qual ela conseguiu cuidar e alimentar a sua família. As outras são confusas, mas uma triste REALIDADE!"
- "Eu acredito que o jogo em si foi muito bem programado, bem organizado e bem detalhista quanto aos detalhes do jogo, acho importante retratar esse lado da vida de uma mãe, criança ou até mesmo de um morador de rua... Amei a proposta do jogo e acho que todos deveriam jogar ao menos uma vez."
- "Um jogo muito cativante para estimular o pensamento e demonstrar a realidade de algumas famílias na sociedade. Eu achei muito interessante esse tipo de tarefa. Achei interessante a frase em que ela fala 'acordei indisposta, mas pobre não repousa.'"
- "Apesar de ter falhado como mãe na história e ficado muito triste... Gostei bastante da história e dos joguinhos."
- "Todas as histórias são ótimas, mostram uma triste realidade, que aliás tem que tomar decisões difíceis... Apesar da triste história, fiquei feliz que Vera Eunice ganhou os sapatinhos que ela tanto queria!"
- "O jogo é interessante e muito bom para alcançar mais pessoas e fazê-las conhecer a realidade de partes da população que são muitas vezes negligenciadas. Por meio do jogo, torna-se mais interessante ler sobre a história, apesar da narrativa triste."
- "Achei muito interessante, deveriam trazer mais histórias e jogos como esse para dentro da sala de aula ou até mesmo em aulas de história. Achei muito legal e se tivesse a oportunidade de ler pela primeira vez, faria isso sem pensar duas vezes."

### **Considerações finais**

O intuito deste artigo é, principalmente, fornecer um diário de bordo, um walkthrough de produção, para que outros possam buscar informações de como produzir um Projeto de Extensão Curricular neste interessante formato virtual de GameBook. Unimos Ciências Exatas e Comunicação Social nesta empreitada que, ao nosso ver, foi bem-sucedida.



**Figura 4. Landing Page do Jogo Fonte: Acervo pessoal**

O evento de estreia do projeto, realizado na PUC-Minas Unidade São Gabriel, contou com palestras e apresentações para celebrar a vida e obra de Carolina Maria de Jesus; além de experiências imersivas com os jogos e as instalações criadas para o evento. Ao longo de dois dias, professores, alunos e convidados se aventuraram pelos caminhos e adaptações realizados ao longo do semestre. Produzir um jogo baseado em "Quarto de Despejo" foi um desafio criativo que abriu reflexões sobre a Prática Curricular de Extensão. Explorou-se a potência da arte e da tecnologia, transformando uma narrativa literária impactante em uma experiência interativa imersiva. Ao unir literatura e jogos, essa iniciativa proporcionou uma forma interessante de contar histórias e alcançar um público diversificado. Além disso, pode despertar o interesse de novos leitores para a obra de Carolina de Jesus, promovendo a apreciação da literatura e a reflexão sobre questões sociais relevantes.

## REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, W. (2008). A tarefa do tradutor. Cadernos Viva Voz, Belo Horizonte.
- CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE (1979). History. Acessado em 16 de junho de 2022. Disponível em: [www.cyoa.com/pages/history-of-cyoa](http://www.cyoa.com/pages/history-of-cyoa).
- FIGHTING FANTASY (1982). Books. Acessado em 16 de junho de 2022. Disponível em: <https://www.fightingfantasy.com/home>.
- GLEICK, J. (1987). Caos: A Criação de uma Nova Ciência. Viking, Nova York.

---

IUPPA, N. and T. BORST (2007). *Story and Simulations for Serious Games: Tales from the Trenches*. Focal Press.

JAKOBSON, R. (2007). *Linguística, Poética, Cinema*. Perspectiva, São Paulo.

JUUL, J. (2010). *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press, Cambridge.

MICHAEL, D. and CHEN, S. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Cengage Learning PTR; 1ª edição.

MURRAY, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Editora Unesp, São Paulo.