

## Transcendendo Fronteiras: O Crescente Fenômeno Adaptativo Audiovisual de Jogos Eletrônicos<sup>1</sup>

Lucca FAVORETO<sup>2</sup>

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

### RESUMO

Este trabalho investiga o crescente investimento de grandes conglomerados de mídia em adaptações audiovisuais de jogos eletrônicos, partindo de uma contextualização histórica desse processo e do conceito de adaptação. A partir de então, ao analisar exemplos recentes, foi proposta uma introdução a uma teoria adaptativa que reconhece as especificidades midiáticas desses jogos, destacando dois pontos-chave: o agenciamento do jogador e a tradução intersemiótica com fidelidade ao universo semiótico dos jogos, ambos essenciais para a construção e o sucesso dessas produções. Além disso, enfatizou-se que os avanços tecnológicos e a superação da subordinação a outras indústrias, aliadas a estratégias que priorizam a qualidade e a autenticidade, atuam como fatores contribuintes para a aceitação crítica e popular dessas adaptações.

**PALAVRAS-CHAVE:** Adaptação; jogos eletrônicos; *streaming*; transmídia; cultura da convergência.

### INTRODUÇÃO

O ato de jogar não se limita aos seres humanos; mesmo animais com capacidades cognitivas mais restritas engajam-se em atividades lúdicas. Inicialmente, acreditava-se que o jogo ocupava um espaço isolado da vida cotidiana. No entanto, essa concepção ultrapassada foi superada à medida que o ato de jogar evoluiu, ganhando protagonismo e se consolidando não apenas como uma indústria cultural, mas como a maior, tanto em termos de impacto quanto de receitas. Embora debates sobre sua crescente acumulação de capital evidenciem sua importância, é notável o enorme alcance dos jogos eletrônicos.

Por essa razão, desde seus primeiros passos enquanto indústria, chamaram a atenção de outros setores, especialmente o cinematográfico, que identificou no licenciamento de marcas uma oportunidade estratégica para ampliar suas receitas e potencializar a visibilidade de seus produtos relacionados a determinados universos fílmicos por meio de adaptações. Embora essa estratégia tenha cativado alguns jogadores, ela não foi bem recebida por críticos do processo, que descrevem os conteúdos como

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM/UFF), [lucfavoreto@id.uff.br](mailto:lucfavoreto@id.uff.br)

---

potencialmente alienantes para a base de fãs. O interesse financeiro, portanto, superava a necessidade artística e afetava o desenvolvimento criativo desses jogos (Elkington, 2008).

Todos esses fatores, além de decisões criativas errôneas, construíram, aos poucos, um imaginário coletivo de negação em relação às adaptações ligadas ao universo dos jogos eletrônicos, apesar de haver certos produtos que superavam essa tendência. Nos últimos dez anos, por outro lado, tem-se observado um crescimento significativo das produções de adaptações audiovisuais de jogos eletrônicos.

Um questionamento, portanto, se forma: quais seriam as razões que levaram os grandes conglomerados de mídia e os canais de televisão e/ou streaming estadunidenses a investirem cada vez mais nesse tipo de produção, apesar do imaginário popular que aponta a falta de qualidade dessas obras? E como se poderia explicar o atual momento de possível crescimento de uma resposta positiva, tanto da crítica quanto do público, em relação a esses projetos?

O objetivo deste texto não é responder a esses questionamentos, mas destacá-los como norte da investigação. Esta foi estruturada, inicialmente, a partir de uma revisitação histórica dos processos adaptativos de videogames, buscando uma possível origem e causas das desavenças em relação ao processo. Seguida de uma breve introdução aos debates sobre adaptações no audiovisual, trazendo à discussão temáticas e questões próprias aos jogos, como a ludicidade e a agência. A partir disso, propusemos uma introdução a uma teoria mais apropriada às traduções intersemióticas de videogames, que reconheça as especificidades desse processo, ressaltando alguns exemplos gerais para ilustrar os pontos apresentados. Devido ao reconhecimento de características únicas em cada uma das origens adaptativas, dividimos em dois grupos lógicos: (i) adaptação audiovisual de jogos e (ii) adaptação de jogos eletrônicos ao formato audiovisual.

Espera-se que esta discussão contribua para um entendimento mais aprofundado desse processo, permitindo não apenas a identificação das nuances que caracterizam as adaptações entre jogos eletrônicos e o audiovisual, mas também a formulação de estratégias que possam superar os desafios inerentes a essas transições.

## **CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DAS ADAPTAÇÕES DE JOGOS ELETRÔNICOS**

Em uma retrospectiva histórica, Picard (2007, p. 293) contextualiza que desde os primeiros anos dos *videogames* já havia uma relação entre estes e outros meios de

comunicação. A partir do momento em que a indústria de jogos eletrônicos se tornou uma grande indústria, envolvendo muitos funcionários, atuando em departamentos específicos, o sistema produtivo passou a assemelhar-se ainda mais com as já desenvolvidas pelas de televisão e cinema. Foi neste cenário que empresas multinacionais, como a *Sony Corporation*, fundiram-se para atuar em todas estas mídias. Estas associações entre indústrias seriam consequências ou sintomas de uma manifestação maior na cultura que Henry Jenkins denominou ‘convergência midiática’ (ibid, p. 293-294).

Sob essa perspectiva, ele comenta que, ao cunhar o conceito de *cyberdrama*, Janet Murray (1997) havia introduzido o que, alguns anos depois, Jenkins definiria como *transmedia storytelling*, “o movimento do conteúdo da [narrativa] através das mídias (ibid, p. 299)”. Ambos os termos, convergência da mídia e *transmedia storytelling*, estavam se tornando uma nova tendência aos criadores que não desejavam limitar-se a apenas um meio e/ou plataforma e buscavam maximizar os lucros. Ele destaca que este tipo de prática cultural evidenciaria a importância de outros meios na emergência e construção dos *videogames* e seus rumos no futuro. Por fim, conclui: “a natureza ‘intermediática’ dos *videogames* está longe de ser uma mera tendência, mas, ao contrário, forma uma parte essencial do meio (ibid, p. 301)”.

A relação entre cinema e jogos eletrônicos se iniciou a partir da importação ao país de consoles japoneses de companhias como *Nintendo* e *Sega* a partir do *Nintendo Entertainment System (NES)* em 1985, *Sega Master System (SMS)* em 1986, *Sega Genesis* em 1989 e, por fim, *Super Nintendo (SNES)* em 1991. Estas importações revolucionaram o curso da história dos *videogames*, popularizando-se nos ambientes domésticos do país e, conseqüentemente, atraindo a atenção da indústria cinematográfica aos jogos eletrônicos.

Ainda que uma das primeiras adaptações ao cinema provenientes desta nova mídia, *Super Mario* (1991), tenha tido um péssimo resultado comercial e crítico, os grandes estúdios membros da *Motion Pictures Association (MPA)* consideravam este cenário como uma oportunidade de atrair jogadores às salas de cinema ao mesmo tempo em que permitia à indústria de *videogames* uma excelente maneira de obter grandes receitas provenientes de licenciamento de produtos, além de uma maior cobertura midiática nos principais canais de televisão (ibid). Em paralelo a estas tentativas, também houve adaptações inspirando-se em uma tendência japonesa de misturar filmes de horror

---

e jogos eletrônicos: *Resident Evil (2002)* foi uma das primeiras apostas resultado desta estratégia.

Apesar de esse cenário soar positivo, as adaptações cinematográficas a jogos eletrônicos, a partir da entrada de múltiplas empresas no mercado, levaram a uma queda de qualidade destas produções, proporcionando uma saturação do mercado, culminando na crise de jogos eletrônicos em 1983 (Souza, 2023, p. 251). Ernkvist (2008) descreve esse acontecimento a partir de sete causas, dentre elas, a má gestão da Atari, responsável por uma das malsucedidas adaptações da época: *E.T. the Extra-Terrestrial (1982)*; a crítica pública aos *videogames* e a entrada de novas plataformas como computadores pessoais.

Adaptações não foram as únicas causas da crise; no entanto, tiveram um papel na sua formação. Nesse contexto, Elkington (2008, p. 222) expôs justamente que a convergência midiática não ocorria de forma equilibrada, já que os detentores das licenças de filmes e televisão possuíam grande parte do poder relacionado ao desenvolvimento de jogos, tratando os *videogames* como produtos auxiliares. A estratégia mais comum, adaptação direta, “se mostrou a menos popular entre os jogadores, resultando em um projeto autodestrutivo no qual o filme e o jogo não alcançam sinergia além do reconhecimento do nome e do *hype* inicial”.

Em suma, havia um interesse financeiro superior à necessidade artística destas adaptações, afetando as avaliações, afinal: o apelo de adaptar obras para *videogames* reside na base de fãs existente, predisposta a comprar produtos adicionais que expandem os universos. Contudo, conforme a resposta crítica, “muitos desses jogos podem alienar essa base de fãs”.

O autor ainda cita outra questão: por serem produzidos como uma forma de promoção de determinados longas-metragens, era necessário que os prazos produtivos dos jogos eletrônicos coincidisse com os de filmes. Desenvolvedores de jogos, então, trabalhavam sob cronogramas de produção reduzidos, ficando à mercê de interesses conflitantes de licenciadoras, distribuidoras e até mesmo celebridades associadas aos jogos. Esse cenário resultou, pois, em: “um produto autodestrutivo, um jogo que não agrada a ninguém, seja licenciante, distribuidora, desenvolvedor, fã da propriedade ou fã de jogos. (Elkington, 2008, p. 225)”.

---

## ADAPTAÇÃO, AGÊNCIA E LUDICIDADE

Resistências adaptativas não são recentes nem exclusivas de jogos eletrônicos. Conforme Leitch (2009), muitos estudos pioneiros no âmbito da adaptação cinematográfica nasceram da preferência de Hollywood por recontar cânones literários. As primeiras respostas negativas a essas novas produções surgiram especialmente da escrita acadêmica, de teóricos literários e das resenhas jornalísticas, frequentemente considerando as produções como secundárias e/ou tardias (Hutcheon, 2013, p. 22). Apesar de reconhecer a época e defender uma superioridade axiomática da literatura sobre outras formas de arte, Stam (2000, p. 58) apud Hutcheon (2013, p. 24) apresenta duas consequências desta hierarquização: iconofobia - desconfiança em relação ao visual – e a logofilia - visão contrariada por parte do público em relação à adaptação e à fidelidade ao texto fonte.

A logofilia e o subsequente combate às questões relacionadas ao conceito de fidelidade pautaram vários trabalhos sobre o processo adaptativo entre literatura e cinema e vice-versa (Stam, 2000, 2006; Hutcheon, 2013). Esse mesmo combate é necessário às produções relacionadas a jogos eletrônicos, cujo imaginário construído também se associa à falta de qualidade e receio por parte dos jogadores e/ou espectadores.

Se após 2010 grandes conglomerados da indústria audiovisual estadunidense repensaram e ampliaram seus investimentos em adaptações de jogos eletrônicos a filmes e séries<sup>3</sup>, foi apenas no contexto pós-pandêmico de COVID-19 com lançamentos incluindo *Arcane* (2022), *Halo* (2022), *The Last of Us* (2023), *Super Mario Bros. O Filme* (2023), *Dungeons & Dragons: Honra Entre Rebeldes* (2023) e *Fallout* (2024), que emergiram discussões em segmentos jornalísticos especializados, destacando tanto a superação do repúdio em relação a essas obras adaptadas quanto o desafio de desmentir a persistência dessa desconfiança, especialmente após bons resultados comerciais e avaliações positivas da crítica e do público (Burgess, 2023; Donato, 2024).

Este tipo de posicionamento crítico relacionado à fidelidade é feito por pessoas imersas na intertextualidade entre a obra original e adaptada, Linda Hutcheon (2013, p. 168) nomeia esses indivíduos de “públicos conhecedores”. Em suas palavras: “para experimentar uma adaptação como *adaptação*, precisamos reconhecê-la como tal e

---

<sup>3</sup> Chris Dziadul, "SVOD platforms drive growth in gaming IP", *Broadband TV News*, 26 de setembro de 2022. Disponível em: <https://www.broadbandtvnews.com/2022/09/26/svod-platforms-drive-growth-in-gaming-ip/>

---

conhecer seu texto adaptado, fazendo com que o último oscile em nossas memórias junto com o que experienciamos” (2013, p. 166, grifo no original).

Devido a essa característica, este público possui expectativas e exigências específicas. Quanto mais fanático for o fã, maior é a possibilidade de decepção com a adaptação. Como destaca Hutcheon, embora cada mídia tenha suas próprias tradições artísticas e públicos distintos, a transição de uma mídia para outra envolve mudanças de expectativa semelhantes. A natureza dessas mudanças, por sua vez, é moldada pelas particularidades de cada mídia e pela experiência prévia do público com ela.

É neste âmbito da especificidade midiática que a autora constituiu o que denomina modos de engajamento, divididos em três tipos: mostrar (audiovisual), contar (literatura) e interagir (jogos eletrônicos). Ao movimentarem-se entre estes modos e conseqüentemente entre mídias, as adaptações prendem-se às dinâmicas e questionamentos acerca destas especificidades de cada meio.

Segundo Roig et al. (2009, p. 89), jogos eletrônicos introduziram mudanças inovadoras nos padrões de produção e recepção audiovisual, promovendo uma nova relação entre sujeito e representação, indo além da posição de ‘espectador’ e indicando uma interação lúdica com as imagens, contribuindo para um novo entendimento das práticas midiáticas. Assim, o modo interagir apresenta qualidades únicas e distintivas dos outros modos. Portanto, ao analisar adaptações de ou para jogos eletrônicos, é crucial considerar essas características específicas.

O aprofundamento das contemporâneas noções relacionadas ao jogo no segmento comunicativo dos *game studies* nasce da sociologia a partir de dois teóricos europeus: Huizinga (1938) e Caillois (1958). Tal como pontuado por Ferreira; Falcão (2016), aqueles dois autores supracitados compreendiam a atividade do jogo a partir da “criação de um suposto ‘outro’ lugar espaço-tempo no qual a atividade lúdica se desenvolve”.

Esta concepção assemelha-se à *suspensão da descrença* descrita pelo poeta e teórico inglês Samuel Taylor Coleridge, cuja aplicação se destina a qualquer produção fictícia e sua “capacidade de envolver o interlocutor e convencê-lo a importar-se com a trama apresentada” (Guidi, 2022, p. 23). Durante este processo, o leitor ou espectador suspenderia temporariamente a descrença para engajar-se plenamente na experiência, mas caso a narrativa apresentasse falhas em sua construção, haveria uma suspensão voluntária da descrença em seu decorrer.

Se na literatura o leitor é convidado a imergir no cenário ficcional descrito pelo escritor e no cinema o espectador mergulha na encenação dramática visual do cineasta, em jogos, os jogadores precisam aceitar as regras construídas para que participem da atividade lúdica. Ainda assim, desde suas aplicações mais básicas até as complexas, como *videogames*, alguns elementos dos jogos garantem sua diferenciação aos outros modos de engajamento: sua constituição de regras - ou sistema de programação em jogos eletrônicos - e especialmente a agência do jogador na ludicidade.

No limiar entre o que se denomina de “vida normal” e este “mundo do jogo” estaria o círculo mágico, servindo como mediador e auxiliando jogadores a lidarem com estes diferentes lados de um mesmo universo, ao invés de dois distintos universos. Ferreira e Falcão (2016) prosseguem sua proposição da seguinte forma:

“[...] embora possamos nos referir ao jogo como objeto – ou seja, como bem simbólico produzido e comercializado –, é necessário considerar nuances da interação entre jogo e indivíduo. A formação do espaço-tempo, que é inerente ao jogo como atividade, demanda a interação entre sujeito e objeto. Daí a proposição de Juul (2008) de que o círculo mágico é formado não apenas pela estrutura de regras, mas também pelos jogadores que são convocados a manter funcionando a ilusão de mundo, em um contrato de experiência conjunta – as bordas do círculo mágico são, então, negociadas e definidas pelos jogadores. Ele se constitui, portanto, no momento em que o objeto jogo se torna a atividade jogo, e assim evocando a presença do interagente para que exista produção de significado [...]” (Ferreira; Falcão, 2016, p. 78, grifos no original).”

A estrutura do jogo, sendo assim, é construída por dois eixos: regras, que atuam como constituintes da lógica do jogo e a ficção; por sua vez, o segundo eixo constituir-se-ia do aspecto social do qual jogadores se apropriam adaptando aquilo oferecido pelo primeiro eixo. Ao debruçarem-se acerca do primeiro eixo, os autores apresentam um extenso e conhecido debate neste campo de estudos: a distinção entre narrativa (Murray, 1997) e ludologia (Juul, 2005) no entendimento de jogos.

Aos autores, há uma impossibilidade de ignorar o fato da presença narrativa em *videogames*, mas destacam-se olhares como o de Murray (1997) que, ao lidar neste caminho, se esquecem de um elemento-chave: o elemento lúdico presente nestas obras e que as diferenciam de outras mídias. “A interação, a participação, não é uma opção do jogo: sem ela, não existe experiência narrativa (Ferreira; Falcão, 2016, p. 81)”.

Sendo assim, as potencialidades proporcionadas pelo caráter interativo dos jogos apontam para uma consequência lógica com fortes impactos: a agência do jogador. Apesar de, inicialmente, limitados às restrições e possibilidades proporcionadas pela

---

linguagem de programação estruturante dos jogos eletrônicos, os jogadores ficam em uma posição de controle de suas ações e dos resultados destas ações (Muriel; Crawford, 2020).

Reconhecer todas estas especificidades dos jogos soa, em um primeiro momento, desafiador. E se em situações adaptativas de literatura ao audiovisual já se mostram presentes debates com capacidade de evocar o caráter de fidelidade deste processo, em jogos esta situação torna-se ainda mais complexa. Não é curioso que, ao longo do tempo, construiu-se de modo ainda mais severo esse imaginário coletivo da incapacidade destas obras de serem adaptadas ou adaptarem-se.

### **TEORIA DE ADAPTAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS AUDIOVISUAL AOS JOGOS ELETRÔNICOS**

Transferir determinado conteúdo audiovisual para jogos eletrônicos, conforme já salientado, sempre foi a principal e mais frequente maneira pela qual grandes conglomerados de mídia aproveitaram-se da popularidade em ascensão e potencial da indústria de jogos. Mesmo com as questões supracitadas, essa forma perdura até hoje, sendo uma das primeiras em que houve investigações acadêmicas.

Kevin Flanagan (2016) estabeleceu um caminho que contribuiu ao entendimento deste processo. Ele reconhece que a maioria dos jogos eletrônicos opera a partir da lógica de remediação (Bolter; Grusin, 2000). Esta tendência disponibilizada pela mídia digital organiza-se a partir da incorporação, reformulação e reestabelecimento de formas midiáticas mais antigas a um novo momento cultural. Sendo assim, comportam-se não apenas como novas formas de comunicação, mas evoluções e combinações de formas midiáticas anteriores (Flanagan, 2016, p. 441).

Se jogos eletrônicos são atrativos devido ao seu equilíbrio entre a arte da representação e sua precisão científica e tecnológica, ao longo de seu processo de concepção e recepção envolvem-se com diversos discursos de adaptação (ibid). Ademais, em uma era operada por grandes conglomerados de mídia e com a “convergência” sinérgica de propriedades culturais, *videogames* têm sua importância ao mostrarem-se cruciais a uma produção ativa de novas experiências, sobretudo em casos constituídos por franquias transmidiáticas, definidas a partir de um complexo, rico e expansivo universo narrativo compartilhado entre diversas mídias, a partir de uma prioridade dada à personagem (*Lara Croft e Uncharted*) ou em universos narrativos (*Star Wars, Harry Potter*) (von Stackelberg, 2019).

---

O papel dos gêneros é um aspecto relevante em quaisquer processos adaptativos, sendo determinante na venda de jogos. Randall (2004) destaca os diversos benefícios financeiros associados à utilização de gêneros em jogos. Primeiramente, as mecânicas e sistemas do jogo ajudam a consolidar a proeminência do gênero durante a jogabilidade. Além disso, layouts de tela familiares, conhecidos como HUD (*Heads-Up Display*), e mecânicas semelhantes atuam como ferramentas que facilitam a imersão dos jogadores no jogo, situando-o claramente dentro do gênero ao qual pertence.

Contudo, o autor vai além, argumentando que um foco orientado ao gênero torna a relação entre adaptação de jogo e seu texto literário ou fílmico uma relação paratextual, seguindo a nomenclatura proposta por Genette (1997) aos materiais que cercam as obras, ao invés do usual hipotexto<sup>4</sup>. Em jogos, a paratextualidade é definida desde blogs de desenvolvedores, comentários de fãs, sites com detalhes de fundo, resumos de sistema de regras, artigos sobre *gameplay*, estratégias, entre outros. Para ele, em adaptações de jogos eletrônicos, esta correspondência paratextual seria mais profunda.

Dado que o gênero domina os jogos digitais e molda um sistema de referências a outros jogos que se repetem à medida que o jogador avança no processo, Randall (2004) argumenta que, ao jogar uma adaptação de um jogo proveniente de uma obra extremamente popular, o jogador se aproxima desse objeto devido ao apelo do texto-fonte. No entanto, a construção mecânica e o poder do gênero fazem com que o jogo se torne primário, relegando a fonte a um papel secundário, transformando-a em um mero marco de referência, enquanto seus detalhes se tornam apenas notas de rodapé no contexto do jogo. Nessa relação paratextual, a fonte se torna cada vez mais subordinada conforme o jogo avança, embora não seja estática; a subordinação pode crescer ou diminuir à medida que a série de jogos se desenvolve (Randall, 2004).

O posicionamento do autor é interessante, pois, em sua teoria, estabelece o protagonismo da adaptação ao romper as amarras do texto fonte. Ao enfatizar a paratextualidade, contrasta com a visão de Genette, que considerava o paratexto como periférico. Assim, em adaptações de jogos eletrônicos, o texto fonte se torna uma referência secundária ao longo da experiência de jogo. E, se incluída, a noção do

---

<sup>4</sup> Termo utilizado na teoria da adaptação, proposto por Gérard Genette (1972), que se refere a um texto de origem que serve como base para outro texto, ou seja, o material a partir do qual uma adaptação é criada. Este pode ser uma obra literária, cinematográfica ou de qualquer outra mídia que inspire uma nova interpretação ou recriação.

---

agenciamento do jogador nesse processo torna ainda mais claro o afastamento da obra original.

Esse foco na interatividade e na experiência do jogador é semelhante ao que Flanagan (2016) discute, ao afirmar que “jogos narrativos diferem de mídias como filmes, novelas e transmissões de rádio em sua dependência de entrada interativa e sua ênfase no jogo”. Além disso, ele cita que o paradigma básico adaptativo para videogames enfrentaria um conjunto de questões comuns a outras transformações transmidiáticas, tais como: “movimento de material textual de um meio, plataforma, método de entrega, tempo ou contexto cultural para outro.” Todavia, dentre as especificidades dos obstáculos adaptativos de jogos eletrônicos, estariam desafios únicos tanto artísticos quanto discursivos, como a tradução de narrativas lineares e propriedades fictícias estáveis em experiências quase lúdicas, controladas pelo jogador.

É nesse sentido que o autor definiu quatro encontros na adaptação de *videogames* que examinariam uma tensão, ponto de transição ou ponto de fricção comparativa que se relacionaria a um paradigma ativo nos estudos de adaptação: (i) análise textual, (ii) portabilidade (*porting*), (iii) tradução linguística e cultural e (iv) modificação (*modding*). (Flanagan, 2016, p. 443-444).

A primeira, análise textual, diz respeito à maneira de adaptar mundos virtuais a partir de uma exploração acerca da maneira em que propriedades transmídia representativas adaptam o material de origem com o objetivo de atender às demandas de uma construção diegética<sup>5</sup>. Uma vez que a premissa mais básica de adaptações de jogos eletrônicos é “tornar textos de um gênero em um meio jogável em outro gênero em outro meio”, os responsáveis criativos necessitam converter um gênero conhecido em um novo texto, constituindo o compromisso entre duas tradições diferentes.

Este objetivo para o autor relacionar-se-ia ao que Ian Bogost (2007) nominou de “*Estilo Procedural*”, a saber, uma preocupação em “traduzir mecânica, experiência ou até mesmo atmosfera ao invés de replicar conteúdo textual”. A premissa central proceduralista para Bogost refere-se à conexão entre a diegese de um jogo e uma mecânica que, utilizada ao longo de um jogo, diminuiria a distância entre a entrada do jogador e a exploração de um mundo (Flanagan, 2016).

---

<sup>5</sup> Diegética ou diegese, em jogos eletrônicos, refere-se a elementos que fazem parte do universo do jogo e são percebidos pelos personagens, como sons, diálogos e objetos. Já os elementos extradiegéticos, como a trilha sonora ou HUD (Heads-Up Display), não são diretamente percebidos pelos personagens do jogo.

---

Em portabilidade, são abordadas as diferenças entre plataformas e suas especificidades e restrições. De acordo com o autor, “uma porta de *videogame* é o termo usado para distinguir um *videogame* que é criado para (ou "portado" para) uma plataforma específica. As portas de *videogame* são adaptações de certa forma, já que tendem a depender de um hipotexto canônico de um jogo específico". Portanto, ao aprofundar estas construções, entra-se em jogo a especificidade da plataforma e a atenção às “capacidades e restrições tecnológicas de plataformas específicas quanto às possibilidades estéticas que elas levantam” (idid.).

Modificação, também conhecida como “modding”, refere-se às variações e recombinações que os jogadores realizam, destacando seu potencial de agenciamento. Nesse processo, os participantes tornam-se adaptadores, contribuindo ativamente para a evolução do jogo.

Em suma, todos os aspectos supracitados, acrescidos da crescente autonomia da indústria de jogos eletrônicos em relação a outras mídias, especialmente a audiovisual, mesmo quando sob o controle de conglomerados que operam em ambas as esferas (HUTCHEON, 2013, p. 126), e de evoluções impulsionadas pelos *game engines*<sup>6</sup> e *consoles*<sup>7</sup>, possibilitou que adaptações audiovisuais a jogos eletrônicos se superassem continuamente, transcendendo as limitações do meio e das fórmulas de produção tradicionais.

## JOGOS ELETRÔNICOS AO AUDIOVISUAL

Enquanto nas adaptações do audiovisual para jogos eletrônicos há o desafio procedural de construir universos diegéticos convincentes, fundamentados em referências, inclusive semiológicas, ao texto original, no processo inverso — de jogos eletrônicos ao audiovisual — esse desafio se intensifica. Se o agenciamento do jogador exerce uma influência tão significativa na especificidade midiática dos jogos, como, então, adaptar essa experiência para outra mídia?

Em obras literárias, a expectativa do leitor, gerada por sua imaginação, contrasta com a autoralidade e o sequenciamento narrativo, que são fixos e determinados pelo autor, facilitando os processos adaptativos mesmo diante das questões de fidelidade já mencionadas. Nos jogos eletrônicos, por outro lado, a depender do gênero, há uma

---

<sup>6</sup> Ferramenta para desenvolvimento de jogos digitais, como *Unreal Engine* e *Unity*.

<sup>7</sup> Plataforma de *videogame* dedicada.

---

autoralidade mais fluída, dada a capacidade de agenciamento dos jogadores e as modificações que podem realizar, complexificando o processo adaptativo.

Katsaridou (2014), em sua análise de *Resident Evil*, propõe o modelo actancial de Algirdas Julien Greimas. Baseado na estrutura narrativa dos contos populares russos, originalmente formulada por Vladimir Propp em *Morphology of the Folk Tale* (1928), que apresentava trinta e uma funções narrativas, Greimas (1966) simplifica essas funções em seis papéis, ou *actantes* — elementos abstratos que constituem a estrutura profunda da narrativa. Estes papéis são divididos em pares de valores opostos: sujeito – objeto; destinador – destinatário e adjuvante – opositor.

Um exemplo da aplicação dessa proposição de Greimas em *Super Mario Bros.* (1985) seria o seguinte: o sujeito é Mario, cujo objeto é resgatar a Princesa Peach. Tanto destinatário quanto destinatório podem ser identificados como a própria princesa e seu Reino do Cogumelo. Os adjuvantes são os itens que concedem habilidades a Mario, como cogumelos e estrelas, auxiliando-o a alcançar seu objetivo. Por fim, os oponentes são *Bowser* e seus capangas, que impedem Mario em sua jornada.

A autora aprofunda a discussão da seguinte forma:

“Ao aplicar o modelo de Greimas, todos os jogos, dos mais simples aos mais complexos, podem ser analisados como narrativas, com o jogador muitas vezes assumindo a posição de narrador. Considerando que existem muitos tipos diferentes de jogos que oferecem vários graus de autonomia aos jogadores em relação à narrativa, poderíamos dizer de forma geral que, ao somarmos todas as narrativas individuais dos jogadores de um jogo, adquirimos o mundo da história do jogo ou, em outras palavras, o sistema semiótico do jogo. (Katsaridou, 2014, p. 1291)”.

Ao nominar jogadores como narradores, Katsaridou (2014) sugere que eles assumem o papel de sujeitos. Assim, em *Super Mario Bros.*, o objetivo não é do personagem, mas do jogador, com base em seu agenciamento. Quanto maior a agência, mais clara se torna essa capacidade, dependendo do sistema de programação do jogo. Caillois (1958) propôs um espectro que determina a imersão e a agência dos jogadores: em uma extremidade, há o *ludus*, que se refere a jogos estruturados, com regras definidas e objetivos claros; na outra, a *paidia*, uma atividade mais livre e espontânea. Essa diferença torna-se clara ao comparar *Super Mario Bros* (1985) e *Elden Ring* (2022), onde, no segundo, muito mais próximo da *paidia*, os jogadores atuam de fato como narradores. Portanto, cada gênero de jogo, a partir de seu sistema de programação, ocupa uma posição nesse espectro, influenciando diretamente a experiência narrativa e o papel do jogador.

---

Aspectos narrativos estruturantes – os actantes – para Katsaridou; Thibault (2016), contribuem na análise da arquitextualidade, outro termo proposto por Gerárd Genette (2010), utilizado para se referir a um conjunto de textos pertencentes a diferentes meios que, devido a traços de isotopias, a saber, relacionamentos intertextuais e hipertextuais que compartilham, são comumente identificados como pertencentes a um mesmo gênero.

Encerrando o arranjo acadêmico proposto por Katsaridou e Thibault (2016), está a semiótica da cultura de Iuri Lotman (1994), especialmente sua teoria da semiosfera, definida como o espaço semiótico da cultura onde ocorre a produção de significado (semiose). Cada gênero pode ser considerado como possuindo sua própria semiosfera, um sistema cultural autônomo com regras, símbolos e dinâmicas internas específicas. Dentro dessa esfera, as fronteiras entre o gênero e outros sistemas culturais são porosas, permitindo trocas e influências intertextuais, o que facilita a movimentação de elementos da periferia para o centro do gênero.

Nas adaptações, tanto o texto-fonte quanto sua adaptação fazem parte de semiosferas distintas, ainda que conectadas pela arquitextualidade. Para Lotman, esses limites porosos possibilitam, por exemplo, as traduções intersemióticas, processo comum em adaptações. No entanto, apesar dessa permeabilidade, existe o conceito de intraduzibilidade: “por um lado, a gama de instâncias que diferentes meios são capazes de expressar não se sobrepõe completamente e, por outro lado, a influência da substância e da forma da expressão sobre o conteúdo nem sempre pode ser fielmente recriada em outro meio.” (Katsaridou; Thibault, 2016).

Portanto, se há intraduzibilidade ao realizar uma tradução intersemiótica, sobretudo em objetos que partem, usando as nomenclaturas de Hutcheon (2013), do Interagir ao Mostrar, são necessárias estratégias inteligentes para evitar as críticas negativas, sobretudo de fãs. Uma dessas havia sido localizada por Elkington (2008): ‘a de evitar uma “pálida imitação do conteúdo original, concebendo-o a partir de seus próprios produtos legítimos que mereceriam um desenvolvimento de qualidade’.

Porém, é possível ir além: um dos casos apontados pelo autor bem-sucedidos era o de um jogo eletrônico que, ao invés de simplesmente seguir a narrativa construída no filme, ao adaptar, optou por inserir os jogadores neste mesmo universo, mas não seguir narrativamente o filme-fonte da adaptação. Este exemplo é similar ao usado em *Fallout* (2024), série televisiva baseada na franquia de quatro jogos eletrônicos homônima situada em uma distopia pós-apocalíptica após uma guerra nuclear devastadora. Ao invés de

---

seguir estritamente a narrativa de algum dos jogos principais, lançados respectivamente em 1997, 1998, 2008 e 2015, os realizadores optaram pela criação de uma história original dentro do mesmo universo. Essa decisão respeita tanto a agência dos jogadores quanto o gênero RPG de ação dos jogos, mas preserva elementos essenciais marcantes deste universo, como a Irmandade do Aço (*Brotherhood of Steel*) e os *Vaults*, abrigos subterrâneos criados pela empresa fictícia, *Vault-tec*, para proteger parte da população estadunidense antes de um eventual conflito nuclear.

A série não apenas preserva a integridade do universo semiótico dos jogos, mas também oferece uma nova experiência ao público. Ao inserir os espectadores nesse universo, considerando o agenciamento dos jogadores, a adaptação se mantém fiel à semiosfera original, enquanto abre espaço para inovação narrativa. Esse processo também ressalta o potencial transmidiático, ampliando as possibilidades do *transmedia storytelling*, ao integrar diferentes mídias e explorar novas formas de engajamento com o público.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo assim, em ambos os casos de adaptações que envolvem jogos eletrônicos, o fator-chave é o agenciamento. Propomos que, quanto maior o entendimento dessa característica, aliado às particularidades do gênero, mais fluido se tornará o processo de adaptação. No primeiro caso, em adaptações de jogos eletrônicos provenientes do audiovisual, necessitou-se, inicialmente, uma superação da subordinação da indústria cinematográfica para que estes comesçassem a ser produzidos de modo mais técnico, com prazos maiores e no intuito de construir uma estética proceduralista diegética que emergisse os jogadores no respectivo universo adaptado. Neste processo, é importante considerar a portabilidade ao optar por um determinado dispositivo e a linguagem de programação adequada. Por fim, a crescente qualidade dessas obras deve-se, em grande parte, aos avanços tecnológicos dos motores de jogos que possibilitaram aos criadores desenvolverem obras mais sofisticadas.

No processo inverso, o maior desafio encontra-se na tradução da especificidade midiática dos jogos, caracterizada pela agência do jogador em conteúdos narrativos em outros meios, como audiovisual e literatura. Quanto maior o grau de *ludus*, mais limitados os jogadores ficam às mecânicas de programação e, em alguns casos, à narrativa dos jogos. Estes objetos permitem adaptações mais fiéis narrativamente aos jogos, como feito

---

na série *The Last Of Us* (2023), adaptação homônima do título lançado em 2013 exclusivo à *PlayStation 3*. Apesar de mudanças serem necessárias em determinados momentos, os realizadores puderam seguir fielmente as construções visuais dos jogos. Em outros, necessitou-se de uma maturidade narrativa. Spence (2024) compara a representação da violência em ambas as obras. Na adaptação audiovisual, o peso dado, por exemplo, é maior que nos jogos.

Em obras que se encontram mais próximas da *paidia* ou em jogos que possuem pouca estruturação narrativa, exige-se uma maior criatividade por parte dos adaptadores, já que em ambos os casos o poder de agenciamento dos jogadores é maior, assumindo o papel de sujeito/narrador no modelo actancial. Nestes casos, não há uma estrutura narrativa fixa e estruturada, dificultando o processo adaptativo. Assim, uma das potenciais estratégias identificadas neste texto consiste em explorar o universo estabelecido para criar uma narrativa paralela, que preserve os elementos de identificação dos jogadores, favorecendo sua conexão com a obra.

Com essa abordagem, os realizadores estruturam uma excelente maneira de superar as resistências às adaptações de jogos eletrônicos, abrindo um caminho promissor para que as empresas não apenas ultrapassem essas barreiras, mas também expandam o processo para obras produzidas por empresas independentes.

Apesar das diferenças estruturais entre as adaptações - tanto de jogos eletrônicos para o audiovisual quanto do audiovisual para os jogos eletrônicos - é possível identificar algumas semelhanças que podem ser exploradas para enriquecer ainda mais essas transições: os elementos semióticos. Matthew Barr (2020), em sua investigação dos critérios que fariam uma boa adaptação de *Star Wars*, identificou que as qualidades estéticas são fundamentais, especialmente caso em conformidade com os filmes nos quais se baseiam.

Conclui-se, portanto, dois aspectos fundamentais nas adaptações que envolvem jogos eletrônicos: considerar o agenciamento do jogador e a tradução intersemiótica com elementos que evocam a memória afetiva do público. Se unidos, esses aspectos contribuem para a formação de um possível modelo adaptativo de sucesso, favorecendo a crescente interconexão entre as indústrias de jogos eletrônicos e audiovisual, rompendo com as discussões que repudiam e questionam a qualidade desse tipo de produção.

---

## REFERÊNCIAS

BURGESS, J. **Can the 'The Last of Us' TV series finally break the bad video game adaptation curse?** *The Conversation*, 2023. Disponível em: <https://theconversation.com/can-the-last-of-us-tv-series-finally-break-the-bad-video-game-adaptation-curse-197898>.

DONATO, M. **The video game adaptation curse is a myth.** *IGN*, 2024. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/the-video-game-adaptation-curse-is-a-myth>.

ELKINGTON, T. **Too many cooks: media convergence and self-defeating adaptations.** In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Ed.). *The video game theory reader 2*. New York: Routledge, 2008. p. 213-235.

ERNKVIST, M. **Down many times, but still playing the game: Creative destruction and industry crashes in the early video game industry 1971-1986.** 2008. p. 161-191. Södertörns högskola.

FERREIRA, E.; FALCÃO, T. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. **Comunicação Mídia e Consumo**, [S. l.], v. 13, n. 36, p. 73–93, 2016. DOI: 10.18568/cm.v13i36.1075. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/1075>. Acesso em: 22 set. 2024.

FLANAGAN, Kevin. **Videogame adaptation.** In: LEITCH, Thomas (Ed.). *The Oxford handbook of adaptation studies*. Oxford: Oxford University Press, 2017. p. 441-456.

GENETTE, G. **Paratexts: Thresholds of interpretation.** Trans. J.E. Lewin. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

\_\_\_\_\_. *Palimpsestes: a literatura e o segundo grau*. Tradução de Luciene Guimarães. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

GUIDI, M. **Coleridge e a willing suspension of disbelief: história, análise e usos.** Campinas, SP: Asa da Palavra, 2022.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação.** 2. ed. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.** Cambridge: MIT Press, 2005.

KATSARIDOU, Maria; THIBAUT, Mattia. Architextuality and video games: a semiotic approach. In: DURET, Christophe; PONS, Christian-Marie (eds.). **Contemporary research on intertextuality in video games.** Hershey: Information Science Reference, 2016. p. 253-272

KATSARIDOU, Maria. Adaptation of video games into films: the adventures of the narrative. In: BANKOV, Kristian (ed.). **New semiotics between tradition and innovation.** Sofia: IASS Publications & NBU Publishing House, 2017. p. 1290-1295.

LEITCH, Thomas. **Film adaptation and its discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ.** Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2009.

MURIEL, D.; CRAWFORD, G. Video games and agency in contemporary society. **Games and Culture**, v. 15, n. 2, p. 138-157, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412017750448>. Acesso em: 22 set. 2024.

---

MURRAY, Janet H. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. Cambridge: The MIT Press, 1997.

PICARD, Martin. **Video games and their relationship with other media**. In: WOLF, Mark J.P. (Ed.). *Video game history: from bouncing blocks to a global industry*. Westport, Conn.: Greenwood Press, 2007. p. 293-302.

RANDALL, Neil. Source as paratext: videogame adaptations and the question of fidelity. In: MILLER, Carolyn R.; KELLY, Ashley R. (eds.). **Emerging genres in new media environments**. Cham: Palgrave Macmillan, 2017. p. 171-185.

ROIG, Antoni et al. **Videogame as media practice: an exploration of the intersections between play and audiovisual culture**. *Convergence*, Londres, v. 15, n. 1, p. 89-103, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1354856508097019>. Acesso em: 30 maio 2024.

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. VIDEO GAMES: The Fictional Feedback Loop. In: MILTON, John; COBELO, Silvia (orgs.). **Translation, Adaptation and Digital Media**. Routledge, 2023. p. 249-273.

SPENCE, Steve. **Adaptation, violence, and storytelling in The Last of Us**. *Games and Culture*, v. 0, n. 0, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/15554120241238771>. Acesso em: 27 maio 2024.

STACKELBERG, Peter von. Transmedia franchising: driving factors, storyworld development, and creative process. In: FREEMAN, Matthew; GAMBARATO, Renira Rampazzo (eds.). **The Routledge companion to transmedia studies**. Nova Iorque: Routledge, 2019. p. 233-242.

STAM, Robert. The dialogics of adaptation. In: NAREMORE, James (Ed.). **Film adaptation**. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2000. p. 54-76