
Transcendendo Fronteiras: O Crescente Fenômeno Adaptativo Audiovisual de Jogos Eletrônicos¹

Lucca Favoreto PEIXOTO²
Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

RESUMO

Ao reconhecer uma crescente popularidade e aceitação de adaptações audiovisuais de jogos eletrônicos, este trabalho busca entender as razões pelas quais grandes conglomerados de mídia estão investindo cada vez mais nesse tipo de produção. Partindo de uma revisão bibliográfica, reconheceu-se uma distinção no processo entre adaptações de jogos para audiovisual e vice-versa, afinal, cada tipo possui suas peculiaridades e desafios inerentes. Inicialmente, concluímos que o sucesso crescente dessas adaptações se deve à independência crescente da indústria de jogos eletrônicos e à valorização e adoção de estratégias de produção que priorizem a qualidade e autenticidade das obras.

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

CORPO DO TEXTO

Nos últimos dez anos tem sido evidente um crescimento significativo na produção de adaptações audiovisuais de jogos eletrônicos. Em meio a vários projetos em desenvolvimento ou produção, alguns se destacam: *Minecraft*, *Pac-Man*, *The Sims*, *The Legend of Zelda*, *God of War*, *Ghost of Tsushima*, *Horizon Zero Dawn*, além de algumas sequências televisivas e fílmicas, como: *The Last of Us*, *Arcane*, *Sonic 3 - O Filme e Super Mario Bros 2*.

Um questionamento, portanto, se forma: quais seriam às razões que levaram os grandes conglomerados de mídia e canais de televisão e/ou streaming estadunidenses a investirem cada vez mais neste tipo de produções, apesar do imaginário popular da falta de qualidade destas produções? E como explicar-se-ia o atual momento de crescimento de uma resposta positiva tanto da crítica quanto do público em relação a estes projetos?

Em primeira instância é preciso relembrar: as resistências adaptativas não são recentes, muito menos exclusivas daquelas de ou para jogos eletrônicos. Conforme Leitch (2009, p. 1): a maioria dos estudos pioneiros no âmbito da adaptação nasceram da predileção de Hollywood por recontar cânones da literatura. Neste contexto surgiram às primeiras respostas negativas destas novas produções, sobretudo da escrita acadêmica de

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

² Mestrando em Comunicação na Universidade Federal Fluminense (UFF), email: luccafavoreto@id.uff.br

teóricos literários e da resenha jornalística, enxergando estas produções como secundárias e/ou tardias HUTCHEON (2013, p. 22). Apesar de reconhecer a época e defender uma superioridade axiomática da literatura sobre qualquer outra manifestação artística, 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 a fidelidade ao texto fonte.

Nos jogos eletrônicos, contudo, a relação do fã e conseqüentemente aquela pessoa imersa na intertextualidade definida por Hutcheon (2013, p. 168) como “públicos conhecedores” e elucidada por Spence (2024, p. 4) como o fato do público estar ciente do texto fonte de determinada obra, é ligeiramente diferente das adaptações literatura/cinema. Segundo a teoria de Roig et al (2009, p. 89), jogos eletrônicos introduziriam mudanças inovadoras nos padrões de produção e recepção audiovisual, proporcionando uma nova relação entre sujeito e representação, indo muito além da posição de ‘espectador’, apontando a uma relação lúdica com as imagens, útil a um novo entendimento de práticas midiáticas.

Neste contexto, para facilitar a compreensão adaptativa dos jogos eletrônicos devido às suas características únicas, propomos dividir essas adaptações em dois grupos lógicos: (i) adaptação audiovisual de jogos e (ii) adaptação de jogos eletrônicos para o formato audiovisual. Reconhecemos as particularidades de cada abordagem. O objetivo é iniciar uma discussão sobre esse tema, apoiado por uma revisão bibliográfica e alguns cases contemporâneos que ilustram as estratégias de cada modo identificadas no estudo. Essa diferenciação é fundamental para o entendimento adaptativo dada a natureza lúdica peculiar dos jogos eletrônicos, ou, utilizando os termos de Hutcheon (2013): interagir.

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, sobretudo como adaptações de séries de televisão e filmes estadunidenses, entre as décadas de 70 e 80. Muitas destas associações seriam consequências ou sintomas de uma manifestação maior na cultura que Henry Jenkins denominou ‘convergência da mídia’, manifestada tecnologicamente, economicamente, socialmente, culturalmente e globalmente (PICARD, 2007, 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*, que simplesmente significaria “o movimento do conteúdo da

[narrativa] através das mídias (PICARD, 2007, p. 299)”. Ambos os termos, convergência da mídia e *transmedia storytelling* estavam se tornando, na época, uma nova tendência aos criadores que não desejavam limitar-se à 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 (PICARD, 2007, p. 301).”

Conforme já elucidado, adaptações audiovisuais para jogos eletrônicos mostraram-se presentes a muito tempo, portanto, retornamos à indagação posicionada anteriormente, onde iniciaram-se às visões negativas a estas produções e por quê?

Elkington (2008, p. 222) expôs que esta convergência midiática audiovisual/jogos eletrônicos não ocorria de forma equilibrada. 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, segundo o autor, a 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 a 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 coincidissem com o de filmes. Desenvolvedores de jogos, portanto, trabalhavam sob cronogramas de produção reduzidos, ficando à mercê de interesses conflitantes de licenciadoras, distribuidoras e até mesmo celebridades associadas aos jogos. O resultado, portanto, era: “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)”.

Flanagan (2016, p. 441) afirma 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 de design e discursivos, como: a tradução de narrativas lineares e propriedades fictícias estáveis em experiências quase lúdicas, controladas pelo jogador.

É nesse sentido que o autor isolara 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: análise textual, portabilidade (*porting*), tradução linguística e cultural e modificação (*modding*). (FLANAGAN, 2016, p. 443-444).

Avançando aos tempos atuais, é notória uma crescente independência da indústria de jogos eletrônicos, rompendo as amarras a outras indústrias, sobretudo audiovisual, até mesmo dentro de conglomerados que detinham controle sobre ambas as mídias (HUTCHEON, 2013, p. 126). Essa evolução, aliada aos desenvolvimentos próprios das *game engines*³ e *consoles*⁴, permitiram as adaptações audiovisuais de universos narrativos aos jogos uma constante superação das limitações próprias ao meio e as fórmulas de produção vigentes, com títulos que agradaram tanto a base de fãs, quanto à crítica, dentre estes: *Hogwarts Legacy* (2023), *Star Wars Jedi: Survivor* (2023), *Marvel's Spider-Man: Miles Morales* (2020), *Avatar: Frontiers of Pandora* (2023).

Por outro lado, as adaptações de jogos eletrônicos ao audiovisual ainda apresentava mais resistências, tanto por parte dos fãs, quanto do público. Foi apenas nos últimos anos, em meio a algumas particularidades da indústria audiovisual, tais como: enfrentamentos e retomada pós-pandemia, saturação de filmes de super-heróis, maior competitividade entre serviços de streamings, que grandes conglomerados de mídia passaram a apostar mais neste tipo de obras com respostas positivas do público e a crítica interessando-se mais neste conteúdo. E, ao que tudo indica, com base nos últimos lançamentos: *Super Mario Bros. O Filme* (2023), *The Last of Us* (2023), *Fallout* (2024), fora reconhecida e estabelecida pelos realizadores um possível modelo adaptativo de sucesso.

³ Ferramenta para desenvolvimento de jogos digitais, como *Unreal Engine* e *Unity*.

⁴ Plataforma de *videogame* dedicada.

Esta possível saída, no entanto, já havia sido arquitetada por Elkington (2008, p. 232), em sua visão, ao invés de se pensar em adaptações como uma pálida imitação do filme ou conteúdo original, seria necessário concebê-la a partir de seus próprios produtos legítimos que mereceriam um desenvolvimento de qualidade. “Para que a prática evolutiva da narrativa transmídia resulte em obras que sejam bem aceitas por consumidores e críticos, os métodos de produção e a posição social precisam evoluir de acordo”.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **A narrative theory of games**. In: FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games. 2012. p. 129-133. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2282338.2282365>. Acesso em 27 maio 2024.

ELKINGTON, Trevor G. **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.

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

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

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

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.

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.

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.

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