

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
INSTITUTO DE LINGUAGENS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS**

JOÃO PEREIRA DA SILVA FILHO

**A METAMORFOSE EM GAMEPLAY: ADAPTAÇÕES DE KAFKA E OUTROS
ECOS DO CÂNONE NA CULTURA GAMER DIGITAL**

**CUIABÁ-MT
2025**

JOÃO PEREIRA DA SILVA FILHO

**A METAMORFOSE EM GAMEPLAY: ADAPTAÇÕES DE KAFKA E OUTROS
ECOS DO CÂNONE NA CULTURA GAMER DIGITAL**

Material para qualificação apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso como requisito para obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagem na Área de Concentração de Estudos Literários.

Orientador: Prof. Dr. Vinícius Carvalho Pereira

**CUIABÁ-MT
2025**

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.

S586m Silva Filho, João.

A Metamorfose em gameplay: adaptações de Kafka e outros ecos do cânone na cultura gamer digital [recurso eletrônico] / João Silva Filho. -- Dados eletrônicos (1 arquivo : 100 f., il. color., pdf). -- 2025.

Orientador: Vinicius Carvalho Pereira.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Linguagens, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem, Cuiabá, 2025.

Modo de acesso: World Wide Web: <https://ri.ufmt.br>.

Inclui bibliografia.

1. Videogame. 2. Literatura. 3. Narrativa. 4. Plataforma. 5. Kafka. I. Carvalho Pereira, Vinicius, *orientador*. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGEM

FOLHA DE APROVAÇÃO

TÍTULO: A METAMORFOSE EM GAMEPLAY: ADAPTAÇÕES DE KAFKA E OUTROS ECOS DO CÂNONE NA CULTURA GAMER DIGITAL

AUTOR: MESTRANDO JOÃO PEREIRA DA SILVA FILHO

Dissertação defendida e aprovada em 10 de abril de 2025.

COMPOSIÇÃO DA BANCA EXAMINADORA

1. DOUTOR VINÍCIUS CARVALHO PEREIRA (PRESIDENTE BANCA/ORIENTADOR)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO - UFMT

2. DOUTORA MARIANA BOLFARINE (MEMBRO INTERNO)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO - UFMT

3. DOUTOR DÍLSON CÉSAR DEVIDES (MEMBRO EXTERNO)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO - UFMT

4. DOUTORA MARIA ELISA RODRIGUES MOREIRA (SUPLENTE)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE - UPM

Cuiabá, 10 de abril de 2025.



Documento assinado eletronicamente por **VINICIUS CARVALHO PEREIRA, Docente da Universidade Federal de Mato Grosso**, em 11/04/2025, às 09:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Dílson César Devides, Usuário Externo**, em 11/04/2025, às 10:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mariana Bolfarine, Usuário Externo**, em 20/04/2025, às 23:12, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufmt.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **7785440** e o código CRC **5BD4C164**.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço aos meus pais: João Pereira da Silva (*in memoriam*) e Josefa Pereira da Silva. Amada mãe, obrigado por todo carinho, atenção e puxões de orelha. A mesa de estudo que a senhora me deu de presente foi essencial para que eu estivesse aqui hoje. Guardo-a com carinho. Amado pai, obrigado por todas as laranjas que descascou para mim debaixo da nossa laranjeira. Todas estavam doces. Queria que tivéssemos tido mais tempo juntos.

Agradeço a todas e todos os Pereiras. Queridas irmãs: Natália, Nilzete e Edvina, que tanto admiro e que sempre se preocupam comigo e me dão apoio incondicional. Obrigado por todas as letrinhas de pontilhar que vocês, pacientemente, faziam para mim. Queridos irmãos: Esmael e Emerson, que, à sua maneira, estão sempre ao meu lado, minha gratidão. Amo todos vocês! Aos sobrinhos, sobrinhas, cunhados e cunhada, obrigado por se fazerem presentes nesse percurso!

Agradeço aos meus amigos, que são parte da minha família e que acompanharam alegrias e tristezas ao longo desses mais de vinte anos de amizade: Maicon, Marcelo, Niceria, Maria Carolina, Rafaelle, Lucas e Leonardo. Um brinde a nós por mais vinte e tantos anos de parceria. Agradeço também ao amigo Leandro, uma amizade mais recente, mas tão valiosa quanto as demais!

Agradeço imensamente aos membros da banca, Prof^ª. Dra. Mariana Bolfarine e Prof. Dr. Dílson Devides, pelo interesse em ler esta dissertação, pelos comentários valiosos e pela bondade em contribuir com a lapidação deste trabalho. O resultado final jamais seria o mesmo sem a ajuda de vocês. Nunca esquecerei. Muito obrigado!

Professor Vinícius, eu simplesmente não sei como lhe agradecer por tudo o que fez ao longo desses anos que nos conhecemos. Sua generosidade não se limita a esses dois anos em que me orientou para escrever esta dissertação. Você é uma inspiração. Saiba que sua forma de trabalhar transforma a vida dos seus alunos. Hoje, sou professor porque, um dia, há pouco mais de dez anos, você acreditou em mim. E acreditou novamente neste projeto. Essas linhas são muito curtas para expressar toda minha gratidão. Conversaremos mais sobre isso em outras oportunidades. MUITO OBRIGADO, meu nobre amigo!

Encerro agradecendo à minha amada filha. Lívia, se um dia ler este agradecimento, saiba que todo esse esforço foi feito por você. Cada segundo dessa caminhada só vale a pena porque tenho você comigo. O seu sorriso está impresso em cada página deste escrito. Te amo pra sempre, minha pequena!

↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → A B
(Konami Code, 1986)

RESUMO

Os jogos e o ato de jogar fazem parte da história da humanidade e, ao longo do tempo, assumem diferentes formas e funções sociais e culturais. Com o avanço tecnológico, surgem os videogames como uma forma de expressão artística e interação social, incorporando elementos narrativos de mídias diversas, como a literatura, a música e o cinema. A interatividade proporcionada pelos jogos permite novas abordagens na construção e fruição de narrativas, tornando-se um campo fértil para adaptações de obras literárias canônicas. Nesta análise, compreendemos os games como Literatura em Campo Expandido – conceito de Florência Garramuño (2014) – e buscamos identificar a transposição de elementos narrativos e estéticos para o formato de games, bem como avaliar a recepção dos jogadores frente a essas novas peças artísticas com base nos estudos teóricos de Stanley Fish (1976) e de Robert Jaus (1994). Diante desse contexto, propomos analisar o processo de adaptação de romances canônicos para a mídia digital, tomando como objeto de estudo dois jogos inspirados na obra de Franz Kafka: *The Metamorphosis*, desenvolvido pela Izmir Games Collective, baseado no romance homônimo *A Metamorfose*; e o jogo *Metamorphosis*, criado pelo estúdio Ovid Works, que adapta tanto de *A Metamorfose* quanto de *O Processo*. O estudo observa que o processo de adaptação, conforme conceituado por Linda Hutcheon (2013), envolve necessariamente a perda de certas características da(s) obra(s)-fonte, mas também ganhos na forma de novas possibilidades artísticas, narrativas e nas mecânicas de interação com os videogames. Além disso, como esperado, notamos que os jogos analisados evidenciam um forte diálogo intertextual com as obras de Kafka, preservando temáticas e atmosferas que remetem à sua escrita. A pesquisa também discute como as plataformas de distribuição digital de produtos/serviços e a plataformização impactam a experiência dos jogadores, influenciando desde a visibilidade dos jogos até a forma como os usuários expressam sua recepção através de comentários públicos postados no agregador de críticas Metacritic e na seção de avaliação dos jogos na plataforma Steam. A partir da análise dos jogos e das interações dos jogadores nas plataformas digitais, entendemos mais detalhes de como as adaptações dos romances oferecem uma nova forma de apreciação e também novas camadas de interpretação de obras literárias canônicas. Além disso, ao longo da análise, constatamos como a plataformização não apenas condiciona o acesso aos jogos, mas também molda a maneira como os jogadores avaliam e compartilham suas experiências.

Palavras-chave: videogame; literatura; narrativa; plataforma; Kafka.

ABSTRACT
**METAMORPHOSIS IN GAMEPLAY: KAFKA ADAPTATIONS AND OTHER
ECHOES OF THE CANON IN DIGITAL GAMER CULTURE**

Games and the act of playing have been part of human history, assuming different social and cultural forms and functions over time. As technology advances, video games have emerged as a form of artistic expression and social interaction, incorporating narrative elements from various media such as literature, music, and cinema. The interactivity provided by games allows new approaches to storytelling and narrative engagement, making them a fertile ground for adaptations of canonical literary works. In this analysis, we understand games as a Literature in an Expanded Field—a concept by Florencia Garramuño (2014)—and seek to identify the transposition of narrative and aesthetic elements into the gaming format, as well as to evaluate player reception of these new artistic pieces based on the theoretical studies of Stanley Fish (1976) and Robert Jauss (1994). In this context, we propose to analyze the process of adapting canonical novels to digital media, focusing on two games inspired by the works of Franz Kafka: *The Metamorphosis*, developed by Izmir Games Collective, based on the novel *The Metamorphosis*; and the game *Metamorphosis*, created by the studio Ovid Works, which adapts from both *The Metamorphosis* and *The Trial*. The study observes that the adaptation process, as conceptualized by Linda Hutcheon (2013), necessarily involves the loss of certain characteristics of the source work(s) but also gains in the form of new artistic possibilities, narrative structures, and interactive mechanics. Moreover, as expected, we note that the analyzed games exhibit a strong intertextual dialogue with Kafka's works, preserving themes and atmospheres that evoke his writing. The research also discusses how digital distribution platforms and platformization impact player experience, influencing everything from game visibility to how users express their reception through public comments posted on the review aggregator Metacritic and the review section of the Steam platform. By analyzing both the games and player interactions on digital platforms, we gain deeper insights into how novel adaptations offer a new form of appreciation and additional layers of interpretation of canonical literary works. Furthermore, throughout the analysis, we observe how platformization not only determines access to games but also shapes how players evaluate and share their experiences.

Keywords: videogame; literature; narrative; platform; Kafka.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Demonstração da geração aleatória de números em jogo da franquia Final Fantasy	9
Figura 2 - Demonstração de resultado aleatório na captura de um personagem em um jogo da franquia Pokémon.....	9
Figura 3 - GIF com demonstração do encontro aleatória de itens no jogo Dead Cells (2017).	11
Figura 4 - GIF com demonstração de geração de mapa aleatório no jogo Campo Minado (1989).....	11
Figura 5 - GIF com cena de batalha do jogo Hellblade: Senua's sacrifice (2017).....	12
Figura 6 - GIF com gameplay do jogo Colossal Cave Adventure (1975/1976).....	14
Figura 7 - Captura de tela do site Steam com lista dos gêneros disponíveis na plataforma....	27
Figura 8 - GIF de gameplay com câmera em primeira pessoa do jogo What Remains of Edith Finch (2017).....	31
Figura 9 - GIF de gameplay com câmera em terceira pessoa do jogo The Witcher 3: Wild Hunt (2015).....	32
Figura 10 - GIF de gameplay com câmera cinematográfica do jogo Assassin's Creed Valhalla (2020).....	33
Figura 11 - Arte de divulgação do jogo The Metamorphosis, produzido pela desenvolvedora Izmir Games.....	36
Figura 12 - Arte de divulgação do jogo Metamorphosis, produzido pela desenvolvedora Ovid Works.....	37
Figura 13 - Captura de tela com texto inicial referenciando a edição lançada em 2011 pela Benediction Classics.....	41
Figura 14 - Captura de tela com texto da edição do livro The Metamorphosis lançada pela Benediction Classics.....	42
Figura 15 - Captura de tela com dois personagens e ambiente de fundo.....	43
Figura 16 - Captura de tela com longo texto verbal.....	44
Figura 17 - Captura de tela introduzindo fala de personagem por designação nominal da personagem Fonte: jogo The Metamorphosis, 2020.....	45
Figura 18 - Captura de tela introduzindo fala da mãe de Gregor por diferenciação cromática	46
Figura 19 - Captura de tela introduzindo fala do gerente por diferenciação cromática.....	46
Figura 20 - Montagem com captura de tela introduzindo pensamentos de Gregor por diferenciação cromática e exemplificando ausência de verbo de elocução presente no texto-fonte.....	47
Figura 21 - Captura de tela de cena com som diegético também descrito no texto verbal.....	48
Figura 22 - Captura de tela de cena com som diegético não descrito no texto verbal.....	49
Figura 23 - Captura de tela de cena com Gregor em vagão de trem.....	50
Figura 24 - Captura de tela 10 de cena com Gregor se alimentando.....	51
Figura 25 - Captura de tela de cena com sequência de rostos lembrados por Gregor.....	51
Figura 26 - Captura de tela de cena com representação iconográfica de Gregor como uma barata.....	52
Figura 27 - Captura tela de cena em que o nome do personagem principal é revelado.....	54
Figura 28 - Captura de tela com declaração de preocupação de Gregor.....	55
Figura 29 - Captura de tela com imagem da primeira figura insetoide do jogo.....	56

Figura 30 - Captura de Gregor metamorfoseado em inseto.....	57
Figura 31 - Cena de entrada no novo cômodo.....	58
Figura 32 - Segundo corredor da casa de Josef.....	59
Figura 33 - Primeiro corredor da casa de Josef.....	60
Figura 34 - Captura de tela em que Gregor nota sua transformação.....	61
Figura 35 - Captura do cartão de visitas de Josef K.....	62
Figura 36 - Interação entre Gregor e Josef K.....	64
Figura 37 - Cena de encerramento da primeira possibilidade de finalização do jogo.....	65
Figura 38 - Cena de encerramento da segunda possibilidade de finalização do jogo.....	66
Figura 39 - Notas e significados usados pelo Metacritic para classificação de mídias.....	73
Figura 40 - Montagem com imagens justapostas do desempenho dos jogos The Metamorphosis e Metamorphosis na plataforma Metacritic.....	75
Figura 41 - Porcentagens e classificações usadas pela plataforma Steam.....	78
Figura 42 - Montagem com imagens justapostas das porcentagens e classificações usadas pela plataforma Steam.....	79
Figura 43 - Gráfico com dados das análises dos usuários para o jogo The Metamorphosis....	84
Figura 44 - Montagem com trechos de comentários do jogo The Metamorphosis postados na plataforma Steam.....	86
Figura 45 - Gráfico com dados das análises dos usuários para jogo Metamorphosis.....	88
Figura 46 - Comentário do jogador Dash44 sobre o jogo Metamorphosis.....	91
Figura 47 - Comentário da crítica especializada sobre o jogo Metamorphosis.....	92

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Categorias emergentes dos dados coletados do jogo <i>The Metamorphosis</i>	85
Gráfico 2 - Categorias emergentes dos dados coletados do jogo <i>Metamorphosis</i>	89

SUMÁRIO

Introdução.....	1
Primeira Fase - Jogos, Narrativas e Modos de Engajamento nos Games.....	4
1. Games e narrativas.....	4
2. Gêneros dos games.....	22
3. Modos de engajamento nos games.....	29
Segunda Fase - Intertextualidade e Adaptação nos Jogos The Metamorphosis, da Izmir Games, e Metamorphosis, da Ovid Works.....	35
1. Os objetos de estudo e a intertextualidade.....	35
2. Perdas e ganhos intertextuais na adaptação de The Metamorphosis, da Izmir Games Collective.....	40
3. Perdas e ganhos intertextuais na adaptação de Metamorphosis, da Ovid Works.....	53
Terceira Fase - Plataformização da recepção dos games adaptados das obras de Kafka	67
1. A plataformização das avaliações.....	68
2. A recepção das adaptações The Metamorphosis e Metamorphosis pelos jogadores..	80
Considerações finais.....	93
Referências.....	96

Introdução¹

A adaptação de obras entre diferentes mídias (ou até mesmo dentro de uma mesma mídia) é um processo que demonstra tanto a maleabilidade das narrativas quanto a criatividade dos autores e criadores em reinterpretar os elementos das obras que serviram de inspiração para a criação do novo material. Seja ao transpor um romance para o cinema, transformar músicas em crônicas do cotidiano ou reimaginar clássicos literários para o formato de jogos, o ato de adaptar envolve um diálogo dinâmico entre a obra-fonte e a nova obra. As adaptações sempre implicam em negociações entre as obras, nas quais elementos são moldados, reinterpretados, criados e também abandonados em prol da nova narrativa.

Neste estudo, o objetivo é explorar as características e as escolhas artísticas presentes na adaptação de dois games desenvolvidos com base em duas obras canônicas de Franz Kafka. O primeiro jogo analisado é *The Metamorphosis*, desenvolvido pela Izmir Games Collective, que se inspira diretamente na obra homônima de Kafka, *A Metamorfose*. O segundo jogo é *Metamorphosis*, da desenvolvedora Ovid Works, que incorpora elementos dos romances *A Metamorfose* e *O Processo*, ambos de Kafka. Adicionalmente, examinaremos aspectos da plataformização e seus impactos na recepção das obras analisadas pelos jogadores. Assim, antes de iniciarmos a leitura da análise, bem como dos temas transversais presentes neste estudo, apresentamos a seguir uma visão geral dos principais pontos que serão abordados em cada capítulo da dissertação.

Ao longo do primeiro capítulo, serão abordados temas importantes para a compreensão da presença dos games na cultura contemporânea e para o estudo de suas características. Iniciaremos com uma discussão fundamentada na ludologia e narratologia, que investigará como os jogos se inserem em nosso contexto cultural. Em seguida, exploraremos algumas características técnicas dos games, como geradores randomizados de números, cenários procedurais e mecanismos de dificuldade adaptativa, além de apontarmos a presença da narrativa nesses meios. Também faremos uma revisão histórica do surgimento dos games, apontando a evolução da área acadêmica conhecida como Game Studies e, a partir da popularização dos jogos, falaremos sobre o conceito de massificação proposto por Nestor Canclini (1990). Analisaremos ainda as relações entre jogos e Literatura em Campo Expandido, observando como os jogos ampliam o campo literário e cultural. Ao final do

¹ Leitores interessados em ver as figuras como GIFs animados podem acessar a versão disponível no link: https://docs.google.com/document/d/19-Ys6DTYo3ea5O6u_w3JofATHpoVkMwMsKCCc_J1gx0Y/edit?usp=sharing

capítulo, discutiremos os diferentes gêneros de jogos e os modos de engajamento oferecidos ao jogador, destacando como essas categorias moldam as experiências interativas. Acreditamos que esses tópicos possam oferecer uma base para o entendimento dos aspectos essenciais dos games, suas influências e complexidades.

No segundo capítulo desta dissertação, apresentaremos uma análise dos dois jogos que compõem os objetos de estudo: o jogo *The Metamorphosis*, da Izmir Games Collective, e *Metamorphosis*, da Ovid Works. Exploraremos aspectos fundamentais dos jogos como: desenvolvedores, datas de lançamento das obras, requisitos de acesso, disponibilidade em diferentes plataformas, gêneros das adaptações, os textos-fonte de Kafka utilizados como base dos jogos, dentre outros aspectos. Antes disso, abordaremos o conceito de intertextualidade, que será essencial para entender as relações entre os jogos e os textos-fonte, bem como o conceito de perdas e ganhos proposto por Linda Hutcheon (2013), que conceitua as transformações inerentes aos processos de adaptação. Cada análise dos jogos será guiada por esses conceitos teóricos, com foco nas perdas e ganhos intertextuais que pudemos observar na transposição dos elementos literários para o ambiente digital. Esse capítulo, portanto, fornece uma estrutura voltada a descrever as escolhas artísticas e narrativas dos jogos enquanto adaptações das obras de Kafka, destacando os desafios e as possibilidades criativas desse processo.

No último capítulo, exploraremos como os estudiosos definem e classificam as plataformas de vendas digitais, destacando os conceitos fundamentais da plataformização e seu possível impacto na performance comercial dos jogos examinados neste estudo. Além disso, observaremos como esse fenômeno influencia as avaliações dos jogos, tanto as emitidas pela crítica especializada do universo gamer quanto as fornecidas pelos jogadores regulares. Para aprofundar nossa compreensão sobre a recepção dos jogos pelo público, recorreremos à Teoria da Recepção, com base nos estudos de Stanley E. Fish e sua abordagem sobre Comunidades Interpretativas, bem como nas contribuições de Robert Jauss com a teoria do Horizonte de Expectativas. A partir desse arcabouço teórico, realizaremos a análise de uma seleção de comentários postados por jogadores e pela crítica especializada em duas plataformas de relevância na área: o Metacritic, um agregador de críticas amplamente utilizado, e a Steam, uma das principais plataformas de distribuição digital de jogos. Dessa maneira, buscamos compreender de que forma as avaliações se estruturam nesses espaços, refletindo percepções, expectativas, frustrações e padrões de recepção do público gamer.

É importante mencionar que as nomenclaturas utilizadas nesta análise são fundamentadas nos estudos da autora Linda Hutcheon (2013), que emprega os termos “perdas

e ganhos” para abordar as diferenças nas características das obras adaptadas. Vale ressaltar que o uso desses termos não implica qualquer juízo de valor: perder uma característica não é, necessariamente, algo negativo, assim como ganhar uma característica não é, obrigatoriamente, algo positivo. Trata-se apenas de apontamentos objetivos sobre as transformações ocorridas no processo de adaptação. A escolha da teoria da adaptação de Linda Hutcheon ocorre pois não foi localizado nenhum referencial teórico voltado especificamente a adaptações para videogames, além do fato de que a teoria da autora é menos circunscrita a mídias específicas, já que outros teóricos, como Robert Stam e Thomas Leitch concentram-se majoritariamente na adaptação cinematográfica. Além disso, seguimos a autora ao utilizar o termo “texto-fonte” (ou “obra-fonte”) para nos referirmos aos romances que serviram de inspiração para a criação das obras adaptadas. No que diz respeito às terminologias empregadas por Néstor Canclini (1990), replicadas neste estudo - como “obras eruditas”, “obras populares” e “obras massivas” - também não há qualquer julgamento de qualidade. Uma obra classificada como erudita não é automaticamente de alta ou baixa qualidade, e o mesmo vale para as obras categorizadas como populares ou massivas. Estes também são termos objetivos relacionados à difusão cultural das obras na sociedade. Vale informar que a pesquisa foi realizada, majoritariamente, através da navegação sem o uso do modo anônimo no navegador Mozilla Firefox. Finalmente, cabe frisar que este estudo não realiza uma análise qualitativa de nenhuma das obras abordadas ao longo do texto, limitando-se a uma investigação sobre as características e dinâmicas presentes no processo de adaptação.

Primeira Fase - Jogos, Narrativas e Modos de Engajamento nos Games

Na primeira parte deste capítulo, faremos uma breve retomada da história dos jogos e destacaremos a presença de narrativa nos videogames ao longo dessa linha do tempo. A narratologia e a ludologia serão abordadas nessa discussão, bem como o conceito de massificação, proposto por Nestor Canclini (1990), e o conceito de Literatura em Campo Expandido, de Florencia Garramuño (2014). Nas seções 2 e 3, exploraremos alguns aspectos dos videogames, como os gêneros e os tipos de câmeras presentes nesse tipo de mídia.

1. Games e narrativas

Os games² e os livros literários, cada um à sua maneira, oferecem experiências únicas ao seu público. Ambos são mídias extremamente populares nos dias atuais e fazem parte do cotidiano de milhares de pessoas. Podemos afirmar que os livros literários e os games não são a mesma coisa e que, inclusive, ativam diferentes processos cognitivos ao serem consumidos. Enquanto o primeiro ativa processos de hipotetização, preenchimento de lacunas e decodificação, o segundo, além dos já citados, engaja complexos processos de tomada de decisão, estratégia, navegação, orientação, exploração, solução de problemas (Ensslin, 2014, p. 40) entre outros. No entanto, para melhor entendimento do que este estudo propõe, é importante demonstrarmos como essas duas mídias aparentemente distintas podem transitar dentro de um mesmo campo de estudo, no caso, nos referimos à área de literatura comparada.

Antes de falarmos sobre os paralelos entre games e livros, vamos entender um pouco melhor sobre os jogos e como eles estão presentes em nossas vidas. A ludologia, que é o estudo dos jogos e do ato de jogar, está altamente ligada com a vida humana. Ainda na infância, o ato de jogar é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, motor, social e

² Games, videogames, jogos eletrônicos, jogos digitais são algumas das diversas formas de fazer referência aos jogos criados para consoles, computadores, celulares etc. Neste texto, adotaremos os termos game(s), videogames(s) ou jogo(s) para fazer menção a esses artefatos digitais, pois são os termos mais recorrentes nos referenciais teóricos adotados neste estudo. Em tempo, vale mencionar que, de acordo com a *Encyclopedia of Ludic Terms*, “atualmente, o termo ‘jogos digitais’ se refere principalmente aos vários artefatos jogáveis que requerem tecnologia de computador para seu uso. Na linguagem acadêmica e cotidiana, o termo é um tanto sinônimo de ‘jogos de computador’, ‘jogos eletrônicos’ e ‘videogames’, sendo este último claramente o mais popular. [No entanto], as implicações desses prefixos — computador, digital, eletrônico, vídeo — variam muito e têm servido como motivação para muitos pesquisadores (e partes interessadas da indústria) escolherem um preferido a depender do contexto” (Karhulahti, 2022, tradução nossa).

emocional das crianças. Na vida adulta, os jogos continuam a ser uma fonte de entretenimento e de relaxamento, porém também podem estar presentes nas escolas como ferramentas de ensino-aprendizagem e no meio corporativo como estratégias para engajamento e motivação profissionais. Dessa maneira, a ludologia não estuda apenas os jogos em si, mas também a importância do jogar na formação social do ser humano. O ludólogo Johan Huizinga defende que o jogo é um elemento da cultura humana e que, por conta da importância dos jogos em nossas vidas, caberia até mesmo uma nova designação do nome da nossa espécie:

(...) existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio (*homo sapiens*) e o fabrico de objetos (*homo faber*): o jogo. Creio que, depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura (Huizinga, 2000, p. 3).

O jogo está tão presente em nossas culturas que é impossível negá-lo. No campo das abstrações, é possível de se negar quase todas elas: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus, a seriedade, mas não é possível negar o jogo (Huizinga, 2000). Por outro lado, devido a essa característica imaterial do jogo, torna-se difícil, senão impossível, chegar a uma definição categórica do que seja o jogo. Conforme Stenkos, na *Encyclopedia of Ludic Terms*, acadêmicos e designers definiram o conceito de jogo de diferentes maneiras ao longo das décadas. Jogos são uma atividade ou um artefato, uma forma de arte ou uma série de escolhas interessantes, uma bagunça ou estabilizações sócio-materiais? Existe algo que todos os jogos compartilham ou são apenas semelhanças de família? (Stenkos, 2022, tradução nossa). É possível falarmos sobre as características que um jogo possui, mas não podemos determinar o que é o jogo em si. Ainda nas palavras de Huizinga:

(...) o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características. (Huizinga, 2000, p. 9).

O autor elenca quatro características principais do jogo: a. o jogo é voluntário; b. o jogo não é vida real; c. o jogo tem espaço e tempo limitados; e d. o jogo cria ordem/regras (Huizinga, 2000). Portanto, não podemos obrigar alguém a entrar no jogo. Se algo desse tipo acontece, esse alguém está fazendo uma imitação forçada do jogar, mas não está realmente jogando. O jogo é um faz de contas, é uma fuga da realidade. Mas isso não quer dizer que não haja seriedade no jogo. Assim como os “textos literários também dependem de regras e outras

formas de regulamentos, ou então não seríamos capazes de lê-los” (Ensslin, 2014, p. 28), há regras estabelecidas para o funcionamento adequado dos jogos: há um tempo e espaço para que o jogo aconteça. Uma vez que é dada a ordem para que o jogo acabe ou se o objetivo do jogo é alcançado, ele chega ao fim e retornamos para a realidade até que a próxima partida ou sessão de jogo comece. Salen e Zimmerman corroboram com Huizinga ao afirmarem que:

Jogar um jogo é, de muitas maneiras, um ato de "fé" que investe o jogo de um significado especial - sem jogadores dispostos, o jogo é um sistema formal esperando para ser habitado, como uma partitura esperando para ser tocada. Essa noção pode ser estendida para dizer que um jogo é um tipo de contrato social. (Salen e Zimmerman, 2004, p. 98, tradução nossa).

A inquietação também é algo estabelecido nos jogos. A incerteza do sucesso e o desafio de vencer seguindo as regras do jogo é o que move o jogador a continuar. Huizinga diz que o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. A afirmação de Huizinga nos leva a pensar: se um jogo é motivo de inquietação e incerteza, quais razões podem nos levar a jogar?

Uma das razões que nos parece mais óbvia é que as pessoas jogam em busca de diversão. Para muitos, o jogo é um passatempo casual, uma forma de entretenimento enquanto se espera para ser atendido em um estabelecimento, por exemplo. Aspectos sociais também podem incentivar que as pessoas joguem. Os jogos são formas de se divertir, bem como de ajudar a formar laços sociais, sejam esses laços formados com pessoas próximas (jogos de carta em bares, por exemplo), sejam formados através de comunidades online de jogos. Por outro lado, os jogos também podem ser vistos como um mecanismo de fuga da realidade para algumas pessoas. A possibilidade de distração em um mundo virtual pode causar uma sensação de descontinuidade de alguma realidade difícil para algumas pessoas e, conseqüentemente, tem a função de servir como um mecanismo de escape da vida real. Uma outra possível razão para participar de um jogo é o poder de se sentir no controle das suas decisões. Poder controlar um personagem em um jogo de tabuleiro (ou eletrônico), ou poder tomar determinada decisão em um jogo de poker e reconquistar sua agência, pode dar ao jogador a sensação de controle que, por muitas vezes, ele não tem em outras áreas de sua vida. Já em relação ao campo literário, assim como mencionado anteriormente, há também regras a serem seguidas na produção e consumo das obras. Afinal, os textos literários “utilizam a linguagem humana de maneiras mais ou menos coerentes, padronizadas, criativas e

exploratórias” (Ensslin, 2014, p. 28, tradução nossa). E, para muitos autores, uma das obrigações do papel do escritor é justamente subverter e extrapolar tais convenções gramaticais. De acordo com Jorge Luis Borges, citado por Astrid Ensslin em sua obra *Literary Games*: “a literatura é um jogo com convenções tácitas; violá-las parcial ou totalmente é um dos muitos trabalhos (uma das muitas obrigações) do jogo, cujos limites são desconhecidos” (Ensslin, 2014, p. 28, tradução nossa). Na mesma obra, a autora cita um interessante estudo desenvolvido pelo norte americano Robert Detweiler no qual ele sugere três fenômenos em que as fronteiras dos jogos e da literatura se misturam:

(1) ficção lúdica, que é caracterizada por exuberância e exagero, que parece espontânea e casualmente composta (mesmo que não seja), que geralmente é engraçada e que não retrata um jogo em particular, nem joga um jogo com o leitor. Exemplos impressos do tipo 1 incluem a ficção de Richard Brautigan (*The Abortion*, 1971) e Donald Barthelme (*The Glass Mountain*, 1970). O tipo (2) é ficção que apresenta jogos de vários tipos, principalmente para fornecer uma alusão ou alegoria da trama principal, personagem(s) e imagens. Os esportes têm se mostrado um foco particularmente popular, especialmente nos romances americanos dos anos 1960, como *The Universal Baseball Association* (1968), de Robert Coover, e *With Shuddering Fall* (1964), de Joyce Carol Oates. A categoria final de Detweiler (3) é muito semelhante ao conceito de Bruss de jogos que os autores jogam com os leitores através de enigmas ou piadas. Exemplos deste tipo incluem o enigma literário *Death Kit* (1967), de Susan Sontag, e o jocoso *Pale Fire* (1962), de Nabokov. Quase nenhum artefato literário representa apenas uma das categorias acima, mas sim misturas de duas ou três delas, com uma tendendo a ser mais saliente que a(s) outra(s). (Ensslin, 2014, p. 29, tradução nossa)

Agora, tratando de uma mídia mais específica, e os jogos criados para consoles domésticos, computadores, celulares etc? Como é possível observar, os games não são exceção à regra e apresentam diversas características do que se entende do que é um jogo em geral. Nos games, temos, em linhas gerais, agência do jogador, jogabilidade³, limitação do tempo e do espaço, sabemos que se trata de uma ficção, bem como sabemos que há regras a serem seguidas para que o jogo faça sentido. No entanto, os games desafiam alguns conceitos defendidos pela ludologia. O estudioso Jesper Juul, em seu livro *Half-real: video games between regular rules and fictional worlds*, cita que:

Embora os videogames sejam tão baseados em regras quanto outros jogos, eles modificam o modelo clássico de jogo, pois agora é o computador que controla as regras. Isso dá aos videogames muita flexibilidade, permitindo regras mais complexas do que os humanos podem lidar; liberando o(s) jogador(es) da

³ O termo "jogabilidade" refere-se à experiência interativa proporcionada por games, englobando diversos aspectos que afetam como os jogadores interagem com o jogo e se envolvem com ele. Alguns dos principais elementos que constituem a jogabilidade são os controles e mecânica do jogo, regras, objetivos, imersão, feedback e progressão.

necessidade de impor as regras; e permitindo jogos nos quais o jogador não conhece as regras desde o início. (Juul, 2011, p. 102, tradução nossa).

Por exemplo, nos games, há a possibilidade de as regras serem controladas não por humanos, mas por algoritmos criados para dar resultados de forma aleatória. O Random Number Generator⁴ (RNG) é um sistema implementado em diversos jogos com o intuito de gerar uma sequência de números num determinado valor mínimo até um valor máximo. Os tipos mais comuns de RNGs são o Pseudo-Random Number Generator⁵ (PRNG) e o True Random Number Generator⁶ (TRNG). Em poucas palavras, a diferença entre eles é que o TRNG faz uso de meios físicos para determinar um resultado aleatório (considerando o barulho atmosférico ou as variações de temperatura, por exemplo). Já o PRNG usa algoritmos matemáticos para gerar seus resultados. Desse modo, os resultados não são totalmente randomizados, pois dependem de uma fonte determinada e previsível de algoritmos. Por isso, e também por serem mais fáceis de serem implementados, por não necessitarem de um meio físico, os PRNGs são frequentemente utilizados em jogos para gerar aleatoriedade de forma previsível e controlada. Assim, elementos como o dano causado dentro do jogo e até mesmo a recompensa do jogador por determinada ação, por muitas vezes, são determinados por esse sistema. Jogos da franquia⁷ *Final Fantasy* e da franquia *Pokémon* são exemplos de games que fazem uso desse sistema nessas funções do jogo.

Na figura 1, podemos ver uma personagem do jogo *Final Fantasy* usando uma habilidade contra seus oponentes. O resultado dos acertos de sua habilidade nos inimigos gera uma quantidade de dano em cada um deles. Observamos a geração dos números 329, 741, 680, 689 e 686 aleatoriamente.

⁴Gerador de Números Aleatórios.

⁵Gerador de Números Pseudo Aleatórios.

⁶Gerador de Números Aleatórios Verdadeiros.

⁷ Conceito amplamente usado na indústria dos games, que se refere a uma série de jogos relacionados que são lançados ao longo do tempo. Normalmente esses jogos compartilham elementos de jogabilidade, enredo, personagens etc. A franquia pode ser composta por diversos títulos, expansões, sequências entre outros.

Figura 1 - Demonstração da geração aleatória de números em jogo da franquia *Final Fantasy*



Fonte: Square Enix DE, *FINAL FANTASY X|X-2 HD Remaster* - Original vs. Arranged Music Battle, YouTube, agosto de 2013.

A seguir, na Figura 2, temos um trecho de gameplay⁸ do jogo *Pokémon Sword*. Podemos observar que os resultados das tentativas de captura de um mesmo personagem variam conforme a aleatoriedade do jogo. O cenário em ambas as tentativas é o mesmo: o jogador usa a mesma ferramenta de captura contra um inimigo com o mesmo nível e o mesmo nível de HP (Health Points - pontos de vida).

Figura 2 - Demonstração de resultado aleatório na captura de um personagem em um jogo da franquia *Pokémon*



Fonte: LuckyBunz, EASIEST WAY To Catch HIGH LEVEL Pokemon In *Pokémon Sword & Shield!* | Wild Area Tips & Tricks!, YouTube, novembro de 2019.

⁸“O conceito de gameplay é amplamente usado nos estudos, desenvolvimento e cultura de jogos para descrever “(...) como se joga um jogo: como o jogador interage com as regras e experiencia a totalidade dos desafios e escolhas que o jogo oferece” (Jesper., 2014, p. 216, tradução nossa).

Jogos que são criados proceduralmente também fazem uso dessa ferramenta para gerar mapas e/ou inimigos diferentes nas fases para que cada sessão iniciada pelo jogador seja díspar da anterior. Até mesmo os itens que o personagem principal irá encontrar ao longo daquela exploração serão, possivelmente, diferentes numa próxima sessão. Essa aleatoriedade, presente em diversos jogos, faz com que o público acesse diferentes caminhos, narrativas e diálogos em cada sessão iniciada. Essa é uma particularidade que faz com que rejogar um game seja uma experiência completamente diferente da releitura de um texto, como afirma a estudiosa Astrid Ensslin:

Na verdade, jogar o mesmo jogo duas vezes é muito menos possível do que ler o mesmo texto duas vezes, pois as estruturas dos jogos inerentemente possibilitam, senão exigem, variedade, pluralidade de escolhas e exploração, em vez de uma trajetória cuidadosamente projetada. Assim, quando falamos sobre diferentes leituras do mesmo texto, tendemos a nos referir a diferentes interpretações no sentido dos processos hermenêuticos. Diferentes sessões de um jogo, por outro lado, tendem a resultar em jogos inteiramente diferentes, com desfechos tão variados quanto ganhar ou perder, ganhar e/ou perder vidas, créditos e outras unidades quantificáveis, opções de navegação radicalmente diferentes e, como resultado, uma grande diversidade de experiências do próprio mundo do jogo. (Ensslin, 2014, p. 28, tradução nossa)

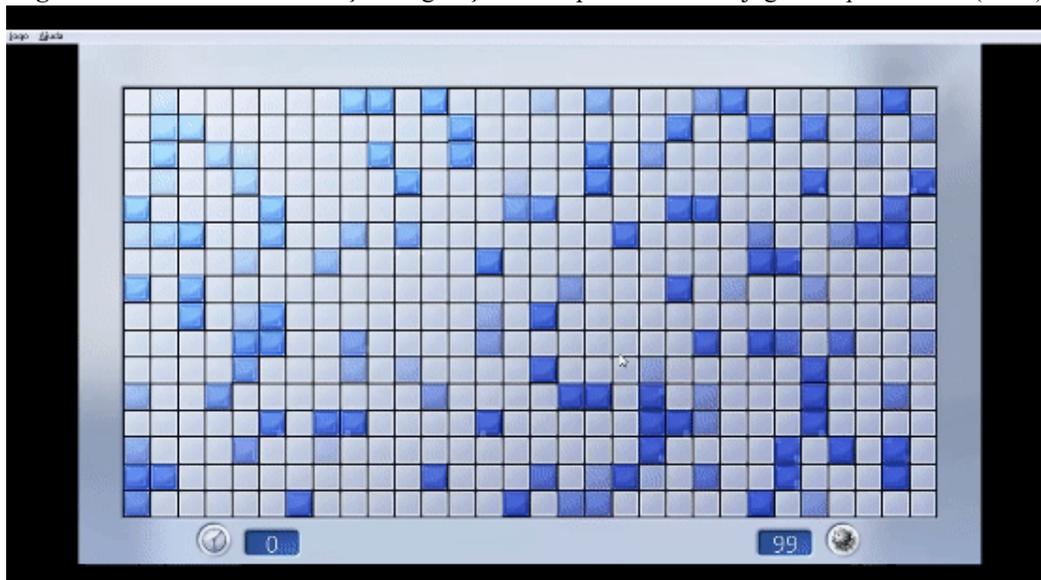
Jogos atuais, como *Dead Cells*, e mesmo os mais clássicos, como *Campo Minado*, servem como bons exemplos de criação de mapas/cenários procedurais. Na Figura 3, vemos o personagem principal do jogo *Dead Cells* localizando uma sala em que encontra 3 itens para serem usados nessa sessão de jogo. O que acontece é que, numa próxima tentativa, os itens apresentados serão outros. E essa aleatoriedade se repete toda vez que o jogador inicia uma nova sessão. O mesmo acontece em relação ao cenário do jogo *Campo Minado* na Figura 4. A cada sessão de jogo iniciado, o mapa do campo exibe uma nova combinação aleatória de bombas e bandeiras a ser explorada pelo jogador. Desse modo, a fortuna, a narrativa, os diálogos, bem como o modo de interação do jogador estão intimamente ligados aos resultados aleatórios gerados pelo sistema de RNG.

Figura 3 - GIF com demonstração do encontro aleatório de itens no jogo *Dead Cells* (2017)



Fonte: Shirrako, *DEAD CELLS* Gameplay Walkthrough FULL GAME (4K 60FPD) No Commentary, YouTube, março de 2023.

Figura 4 - GIF com demonstração de geração de mapa aleatório no jogo *Campo Minado* (1989)



Fonte: Guilherme Steffens, DICAS DE *Campo Minado*, YouTube, julho de 2016.

Outro exemplo de como as máquinas podem fazer o controle das regras está nos jogos que fazem uso do sistema de Dynamic Game-Difficulty Balancing⁹ (DGB), que também recebe o nome de Dynamic Difficulty Adjustment¹⁰ (DDA) em alguns estudos. Essa é uma ferramenta que altera a dificuldade do jogo durante a gameplay de modo a se adaptar ao estilo do jogador. No mundo dos games, o mais comum é escolher a dificuldade na qual você quer vivenciar determinado jogo antes mesmo de iniciar a partida. No entanto, jogos com

⁹Balaceamento Dinâmico da Dificuldade do Jogo.

¹⁰Ajuste Dinâmico de Dificuldade.

dificuldade adaptativa mudam a regra durante a gameplay. Ou seja, se o jogador está progredindo muito rapidamente na partida, o jogo irá trazer inimigos mais difíceis de serem derrotados, irá inserir novas armadilhas no cenário, e toda a sorte de outros desafios, previamente programados no código do jogo, poderão aparecer ao longo da partida. Da mesma forma, se o jogador está com dificuldade em avançar na história, esse sistema irá automaticamente facilitar os elementos para que o jogador consiga evoluir no game. Um exemplo de jogo que faz uso do recurso de DDA é o *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Figura 5). Jogos de esporte como o *Madden NFL* e *Ultimate Team FIFA* também fazem uso do DDA.

Figura 5 - GIF com cena de batalha do jogo *Hellblade: Senua's sacrifice* (2017)



Fonte: GameTime Stories, *HELLBLADE Senua's Sacrifice* 4K 60FPS - Full Game [No Commentary], YouTube, janeiro de 2018.

Com o uso de recursos de softwares como o RNG e o DDA, vemos que a regra do jogo pode mudar a qualquer momento. E essa característica sempre criou diversas questões na área da ludologia. Por esses e por outros motivos, discussões acaloradas entre ludologistas e narratologistas tentavam definir em qual área de estudos os games melhor se enquadram. Assim, por muito tempo, os games eram tratados como “narrativas interativas”, o que os colocava no mesmo patamar de estudo da literatura em hipertexto ou dos filmes interativos. Por outro lado, temos inúmeros exemplos de jogos que não seguem o padrão proposto pela estudiosa Marie-Laure Ryan do que é a narratividade. Ryan teoriza que, para que um texto [jogo] seja qualificado como uma narrativa, é preciso que ele crie uma imagem mental no intérprete [jogador] e tenha as seguintes características: 1) Precisa criar um mundo e populá-lo com personagens e objetos; 2) Tal mundo precisa sofrer mudanças causadas por

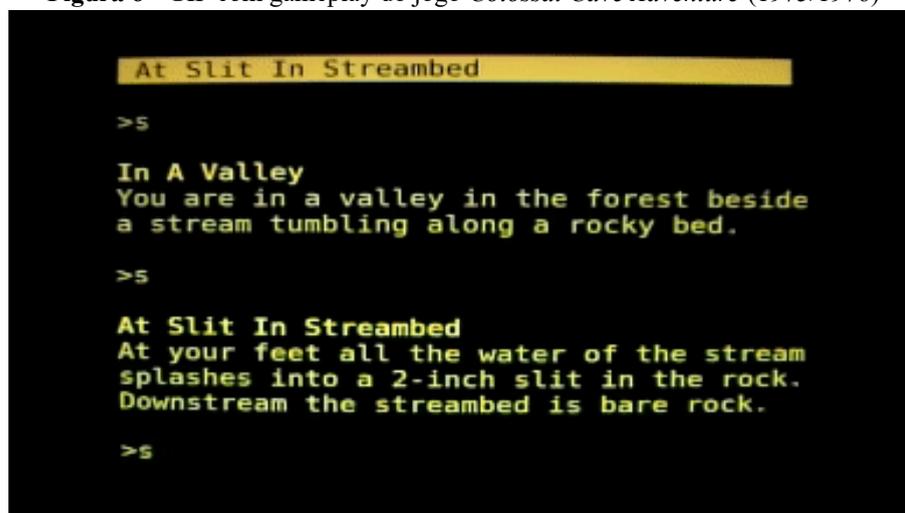
eventos extraordinários: acidentes ou ações deliberadas. Tais mudanças criam uma dimensão temporal e colocam o mundo narrativo no fluxo da história; e 3) O texto precisa permitir a construção de uma rede interpretativa de objetivos, planos, relações causais e motivações psicológicas em torno dos eventos narrados. Essa rede implícita dá coerência e inteligibilidade aos eventos materiais e os transforma num enredo (Ryan, 2004, p. 8, tradução nossa). Assim, conforme a autora, há uma distinção entre uma estória “ser uma narrativa” ou “possuir narratividade”. Atualmente, a “narrativa interativa” é conhecida como um dos diversos gêneros possíveis no mundo dos games (falaremos mais sobre os gêneros dos games no item 1.1 deste capítulo).

Como vimos, enquanto a ludologia é focada em entender o funcionamento, as mecânicas e, principalmente, as regras dos jogos, a narratologia irá se concentrar nas estruturas narrativas, bem como nos elementos que constituem uma narrativa. De acordo com Ryan:

A narratologia, o estudo das propriedades das histórias, fornece aos estudos de jogos uma variedade de conceitos de aplicabilidade transmidiática, mas também deve lidar com a natureza específica da situação narrativa do jogo: o papel produtivo do jogador, a dupla função do computador de implementar regras e exibir visualmente as ações do jogador, a relação entre o roteiro narrativo escrito no design do jogo e a história criada pelo jogador durante o tempo de jogo e, mais geralmente, a relação entre a jogabilidade e a história do jogo (Ryan, 2004, tradução nossa)

O primeiro jogo do qual se tem registro com presença marcante de narrativa é o jogo textual *Colossal Cave Adventure* (ou simplesmente *Adventure*), criado por William Crowther em 1975 e expandido por Don Woods em 1976. A gameplay do jogo é feita inteiramente de forma textual. É apresentado um curto texto descritivo ao jogador que, por sua vez, interage com a história inserindo comandos na aplicação com uma ou duas palavras (veja Figura 6 abaixo). O objetivo do jogo é explorar um sistema de cavernas inspirada em Mammoth Cave, no Kentucky, resolver quebra-cabeças e coletar tesouros.

Figura 6 - GIF com gameplay do jogo *Colossal Cave Adventure* (1975/1976)



Fonte: Glade Swope, *COLOSSAL Cave Adventure* play-through, YouTube, janeiro de 2014.

Embora rudimentar se comparado com os padrões atuais, o jogo apresentava uma narrativa com diversas possibilidades de exploração que guiava os jogadores para diferentes áreas, desafios e que, nos anos seguintes, estabeleceu conceitos e mecânicas que se tornaram padrões em jogos do gênero, como os da série *Zork*. O código-fonte¹¹ de *Adventure* tem sido portado para diversas plataformas e possui versões modernas com cenários criados através das descrições textuais do jogo. Dado o caráter eminentemente textual desse tipo de jogo, pesquisadores também o incluem entre os gêneros da literatura digital, normalmente chamando-os de ficção interativa.

Ainda na área da narratologia, uma outra característica de relevante importância nos estudos são os tipos de narradores apresentados nas obras. Assim como nos textos literários, a narração está presente também nos games, seja diretamente por meio da fala dos personagens, textos ou até mesmo através dos tipos de câmeras escolhidas para contar as histórias. Veremos mais adiante, no item 1.2 deste capítulo, como a narração e as câmeras influenciam significativamente no modo como o enredo dos jogos são percebidos pelos jogadores. Todas essas características citadas até este momento são objeto de estudo da área que está cada vez mais em expansão chamada de Game Studies.

Os Game Studies são uma área de estudo que se dedica aos jogos games, bem como a seus impactos culturais, sociais e econômicos. Essa área investiga diversos aspectos relacionados aos jogos, incluindo sua história, design, narrativa, comunidades de jogadores entre outras coisas. De acordo com a *Encyclopedia of Ludic Terms*:

¹¹ Código-fonte é o conjunto de instruções escritas por programadores em uma linguagem de programação que define o comportamento e a funcionalidade de um software.

[O vocábulo] ‘Game Studies’ é geralmente usado para significar e orientar os estudos de jogos, brincadeiras e fenômenos relacionados, tendo por base as humanidades. Isso envolve o desenvolvimento de abordagens conceituais, teóricas e metodológicas que abordam a forma artística e a experiência estética dos jogos como uma forma de arte e entretenimento. Como tal, os Game Studies também são uma disciplina acadêmica jovem, que entrou na academia no início dos anos 2000. Existem diferentes ênfases em como os Game Studies contemporâneos estão sendo praticados, com alguns acadêmicos focando mais atenção nas características formais dos jogos, alguns no papel do jogo e dos jogadores, no design de jogos ou nos contextos históricos e políticos e nos significados dos jogos e brincadeiras. O conceito e a função dos Game Studies como uma formação disciplinar são semelhantes a outros campos relacionados, como Estudos de Mídia ou Estudos Literários. Essas disciplinas estão tradicionalmente posicionadas nas humanidades e enfatizam as perspectivas abertas pela investigação histórica, teórica e analítica de seus assuntos (Mäyrä, 2022, tradução nossa).

Porém, a história dos games começa décadas antes do século XX. Considerado por muitos como o primeiro videogame, *Tennis for Two*, criado por William Higinbotham em 1958, é um marco nessa história. O jogo simulava uma partida de tênis na tela de um osciloscópio¹² de 5 polegadas, e os comandos eram executados através de um controle de alumínio que possuía dois botões: um era para ser pressionado e atingir a bola de tênis (esse mesmo botão era usado para iniciar a partida), e o outro era um botão giratório para controlar o ângulo de arremesso da bola. Originalmente, o estudo que foi feito por Higinbotham tinha o intuito militar de calcular a trajetória de mísseis de guerra. Então, o pesquisador fez uso desse mesmo fundamento para criar o jogo e controlar a trajetória da bola de tênis no osciloscópio.

Por outro lado, como quase tudo que envolve invenções, há controvérsias em relação ao primeiro videogame criado para entretenimento. Antes do *Tennis for Two* de Higinbotham, o jogo de computador *Bertie the Brain*, criado por Josef Kates em 1950, era capaz de disputar partidas de jogo da velha com pessoas - inclusive era possível selecionar a dificuldade do jogo e quem iria começar a partida (o humano ou a máquina). A controvérsia se *Bertie the Brain* é um videogame ou não está no fato de que aparelho usava lâmpadas para interagir com o jogador em vez de uma tela. Antes ainda da invenção de Josef Kates, em 1947, os físicos Thomas Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann patentearam o *Cathode-ray Tube Amusement Device*¹³. O aparelho era formado por um Cathode-Ray Tube¹⁴ (CRT) conectado a um Cathode-Ray Oscilloscope¹⁵ (CRO) e contava com botões que controlavam o ângulo e a

¹² Instrumento eletrônico que permite visualizar e analisar formas de onda de sinais elétricos. Ele exibe a variação de uma tensão em função do tempo de tela, geralmente fazendo uso de um tubo de raios catódicos nos modelos mais antigos ou de cristal líquido (LCD) nos modelos mais novos. Alguns dos usos possíveis desse aparelho são: manutenção de equipamentos eletrônicos, análise dos sistemas eletrônicos de controle dos automóveis e testes de equipamentos.

¹³ Dispositivo de Entretenimento com Tubos de Raios Catódicos

¹⁴ Tubo de Raio Catódico

¹⁵ Osciloscópio de Raio Catódico

trajetória dos traços de luz na tela do osciloscópio. Assim, os cientistas criaram um jogo de mísseis que simulava o efeito da trajetória dos projéteis. A patente do jogo descreve que os alvos a serem atingidos pelos mísseis (representados por pontos de luz na tela do CRO) precisavam ser posicionados no aparelho usando sobreposições transparentes sobre a tela. Em seguida, fazendo uso dos controles do osciloscópio, o jogador deveria posicionar um ponto de luz criado pelo CRT numa tentativa de acertar os alvos. Conforme o botão giratório fosse movimentado, o ponto de luz mudava de trajetória na tela. Havia também um botão em que era possível comandar o tempo de explosão (um efeito de desfoque do ponto de luz) desse míssil que percorria a tela do osciloscópio. O objetivo final era fazer com que a explosão do míssil ocorresse no local exato em que os alvos foram posicionados no início do jogo.

No entanto, por diversas razões, nenhuma das invenções listadas até aqui se popularizou ou foi comercializada em sua época. Um ponto a ser destacado é que esses jogos experimentais não tinham, necessariamente, caráter artístico ou de entretenimento. Essas aplicações/experimentos eram criados com o intuito de demonstrar o poder de processamento dos computadores da época; inclusive, essas experimentações também ocorriam em outras áreas como, por exemplo, na literatura digital. A primeira obra que se tem conhecimento nesse campo é a *Stochastische Texte*¹⁶, de Theo Lutz. Nesse experimento feito em 1959, o autor pretendia demonstrar que os computadores poderiam fazer mais do que análises estatísticas de textos. Então, em parceria com um outro matemático, chamado Rul Gunzenhäuser, que foi responsável pela modelagem do algoritmo usado na experiência, eles selecionaram 16 substantivos e 16 adjetivos da obra *O Castelo*, de Franz Kafka, escolheram ainda mais 4 conjunções e 4 pronomes e solicitaram que o algoritmo gerasse frases com todas as combinações possíveis com esse conjunto de palavras determinado por eles. Assim, o resultado foi a criação de 4.174.304 sentenças processadas pelo algoritmo. Um texto de 70 linhas, que pode ser lido como um poema generativo experimental e é um excerto de um minuto de trabalho do processamento do computador disponível na época, foi impresso em duas cópias e é preservado no Museu de Literatura Moderna na Alemanha.

Já nos anos 60, durante a Guerra Fria, a corrida espacial entre os Estados Unidos da América e a União Soviética, atual Rússia, serviu de inspiração para diversas obras literárias como *2001 - Uma Odisséia no Espaço*¹⁷ (1968), de Arthur Clarke, e *Os Eleitos*¹⁸ (1979), de Tom Wolfe, que tomavam as prateleiras das lojas e a imaginação dos leitores. E não foi

¹⁶ Textos estocásticos.

¹⁷ Do original: 2001: A Space Odyssey.

¹⁸ Do original: The Right Stuff.

diferente no mundo dos games. Em 1962, criado por Steve Russell, *Spacewar* foi lançado e, para muitos, esse é o jogo que abriu a era moderna dos games, pois foi o primeiro a ser instalado em mais de um máquina, tornando-se uma forma de entretenimento presente em universidades e instituições governamentais. O jogo estava disponível para computadores do modelo PDP-1¹⁹, máquina com peso aproximado de 730 quilos. Assim, por conta do alto custo de produção e inconveniência por conta do peso dessas máquinas, o jogo não foi comercializado. Porém, por ser um software *open source*²⁰, ficou muito popular nas instituições mencionadas anteriormente. *Spacewar* é composto por duas naves espaciais com combustível limitado para manobrar. As naves, com armamento também limitado, atiram projéteis uma na outra enquanto viajam no poço gravitacional de uma estrela. Por conta das limitações de hardware do PDP-1, não era possível jogar contra uma IA, assim, o jogo só era possível com a presença de dois jogadores humanos.

Não há um consenso em relação a qual é o primeiro jogo de videogame inventado. Porém, é mais seguro afirmar que a era de sucesso comercial dos games começou em 1972, com o lançamento de *PONG*. Esse jogo foi lançado no modelo arcade²¹ e fez grande sucesso em sua época. Programado por Allan Alcorn, que, por sua vez, era funcionário da Atari Inc. (empresa do ramo de produtos eletrônicos e uma das principais responsáveis pela popularização dos jogos de videogame na década de 70) e havia sido contratado por Nolan Bushnell, engenheiro eletricista e fundador da Atari. Conforme afirmado pelo próprio Bushnell em uma entrevista em 2011, ele havia sido inspirado pelo jogo *Tennis for Two* quando solicitou a criação do jogo e tinha a intenção de dar uma resposta comercial direta à primeira tentativa de comercialização de consoles domésticos da época: o Magnavox Odyssey, console que, de fato, não foi sucesso de vendas. Alguns meses depois de seu lançamento, *PONG* já estava sendo produzido em larga escala e sendo distribuído para estabelecimentos de entretenimento em boa parte do território norte-americano. A dinâmica do jogo *PONG* consiste em duas paletas que se movem verticalmente, simulando raquetes de

¹⁹ O PDP-1 (Programmed Data Processor-1), produzido em 1959, foi o primeiro computador da empresa Digital Equipment Corporation. Esse modelo de computador se tornou famoso por ser a máquina que deu início à cultura hacker.

²⁰ *Open source* (código aberto) refere-se a um tipo de software cujo código-fonte é disponibilizado ao público de forma gratuita. Desse modo, qualquer pessoa pode visualizar, modificar e distribuir o software conforme sua necessidade.

²¹ Aparelho profissional de games instalado em estabelecimentos de entretenimento conhecidos pelo nome popular de Fliperamas. Os arcades são, em geral, compostos de um gabinete, tubo de imagem ou monitor de vídeo, fonte de alimentação, controle de jogo e sistema de jogo. O termo também é usado quando um jogo atual é desenvolvido para ser jogado de uma forma similar aos antigos jogos arcades com uma jogabilidade frenética. O foco de jogos de ação arcade é o reflexo do jogador e, geralmente, apresentam poucos ou nenhum quebra-cabeças e não exigem pensamento estratégico para avançar nos cenários que ambientam o jogo.

tênis, e um ponto que se movimenta de um lado para o outro da tela em direção horizontal e diagonal, simulando uma bola de tênis. O objetivo do jogo é sempre bloquear a bola com a raquete e mandá-la para o lado adversário. Há um contador de pontos na parte superior da tela para cada bola que o jogador adversário não consiga bloquear. Nesse jogo, era possível ter uma Inteligência Artificial (IA) como seu adversário ou um outro jogador humano.

A partir dos anos 80, a forte presença de narrativa em jogos como *Super Mario Bros.* (1985) e *The Legend of Zelda* (1986), ambos criados por Shigeru Miyamoto, influenciaram a indústria de games, estabelecendo novos padrões de design, jogabilidade, bem como a forma de se contar histórias através dos jogos. *Super Mario Bros.* trouxe uma revolução ao gênero de plataforma com seu design de níveis inovador e personagens que marcam até mesmo as atuais gerações, enquanto *The Legend of Zelda* estabeleceu um modelo para jogos de aventura e exploração, combinando elementos de ação, quebra-cabeças e narrativa não linear. As influências dessas franquias se estenderam além dos games, expandindo seus universos para outras mídias como filmes, séries de TV/streamings, souvenirs etc. Por exemplo, Mario e Zelda ganharam adaptações em desenhos animados e filmes, como o filme homônimo, *Super Mario Bros.*, lançado em 2023. Além disso, ambas as franquias se expandem para outros universos através de spin-offs²² e crossovers²³ com outras franquias, como a presença de personagens de Super Mario e Zelda em jogos de luta como *Super Smash Bros.*. Essa expansão transmidiática e colaborativa não só solidificou a importância dessas franquias na cultura popular, mas também abriu novas oportunidades de narrativa e entretenimento. Vale mencionar que o termo transmídia é definido da seguinte forma:

(...) o conteúdo, a forma e a narrativa de diferentes mídias, como os jogos, podem ser transferidos e adaptados entre as mídias de muitas maneiras. Transmídia é um conceito que captura esses processos de troca. Como uma lente teórica, a transmídia ilumina a natureza interdisciplinar do jogo, que se baseia em diferentes textos, estéticas e campos. Designers, cada vez mais, combinam diferentes mídias online e offline em seus jogos, permitindo formas híbridas de jogo. A transmídia também pode ser uma prática impulsionada pela comunidade. Por exemplo, jogadores frequentemente criam suas próprias obras transmidiáticas, como cosplays, streams

²² Spin-off é uma obra derivada de outra obra já existente, que foca em personagens secundários, histórias ou elementos do universo que é fonte dessa nova criação, desenvolvendo-os de maneira independente. Esse conceito é comum em várias formas de mídia, incluindo séries de TV, filmes, livros, games e jogos analógicos (como jogos de tabuleiro). Um spin-off pode explorar aspectos da narrativa que não foram abordados na obra-fonte ou pode seguir a trajetória de um personagem específico, oferecendo uma nova perspectiva ou expandindo o universo ficcional.

²³ Crossover é uma produção em que personagens, histórias ou elementos de diferentes obras de ficção são combinados ou interagem em uma única narrativa. Assim como o spin-off, esse conceito também é comum em várias formas de mídia: livros literários, games, jogos analógicos, filmes e etc. Os crossovers podem ocorrer entre obras de um mesmo universo ou franquia, ou entre universos completamente distintos.

ou mods²⁴, inspiradas nos jogos que amam. (...) [Há ainda] conceitos relacionados no campo dos estudos de jogos, como narrativa transmidiática, mundos transmidiáticos e personagens transmidiáticos. (Lamerichs, 2022, tradução nossa)

Além dos já listados até aqui, há outros jogos experimentais que merecem ser citados, pois ajudaram a compor a história dos primórdios dos games. São eles: Nim (1951), MIDSAC Pool Simulator (1951-1953), The Whirlwind Bouncing Ball Simulator (1951-1953), Oxo (1952) e Mouse in the Maze (1955). Assim, ano após ano, os jogos se desenvolveram ao passo que a tecnologia de processamento dos computadores evoluiu, dando origem ao atual mercado bilionário desse ramo do entretenimento.

Pensando nos dias de hoje, o consumo de games se baseia, majoritariamente, em três grandes formatos: jogos para computadores, jogos para consoles domésticos e jogos para dispositivos móveis. Há, de forma cada vez mais rara, alguns poucos locais que mantêm jogos arcades disponíveis para o público. Mas a era dos fliperamas ficou nos idos anos 80 e 90. Atualmente, os consoles de mesa, que ditam boa parte das tendências na criação dos jogos, por serem produzidos por grandes empresas, como a Sony, Microsoft e Nintendo, estão em sua nona geração de dispositivos (Playstation 5, Xbox Series S e Xbox Series X).

Essa linha do tempo se encontra com os Game Studies, quando a área realmente se consolida e se torna reconhecida academicamente, nos anos 2000, à medida que os games se tornaram uma forma de entretenimento cada vez mais dominante e influente. O campo é multidisciplinar por natureza, combinando contribuições de disciplinas como ciência da computação, psicologia, estudos culturais, comunicação, literatura entre outras. O crescimento dos Game Studies reflete o reconhecimento de que os games são um fenômeno cultural massivo e significativo ao ponto de serem estudados de maneira séria e criteriosa.

Um marco nos estudos dos jogos foi o lançamento da revista *Game Studies* em julho de 2001, mesmo ano em que ocorreu a primeira conferência de jogos de computadores em Copenhague, na Dinamarca. A premissa do periódico foi ser a primeira revista acadêmica com revisão por pares na área dos Game Studies. No editorial da primeira edição, assinado pelo cientista da computação norueguês, Espen Aarseth, ele defende a ideia que os jogos games devem ser uma área de estudo separada das demais áreas e que os jogos não devem ser

²⁴ Modding (mods), originalmente derivado de modifying (modificar), refere-se à prática de alterar um jogo criando modificações para ele. As modificações variam de edições muito simples a "conversões totais" e jogos completamente novos. O modding, como fenômeno, questiona qualquer ideia "fixa" de um jogo, ilustrando como os jogos funcionam como plataformas para a criatividade dos jogadores. O modding de jogos se baseia na história da invasão (hacking) de software e, nesse sentido, o modding pode assumir formas vistas como resistentes ou ilegítimas. Ao mesmo tempo, o modding é frequentemente incentivado e apoiado pelas empresas de jogos, levando a negociações constantes entre a indústria de jogos e a comunidade de jogadores (Olli, 2022, tradução nossa).

uma subcategoria de uma área já existente. Para isso, já naquela época, ele afirmava que os jogos tinham grande impacto cultural para muitos usuários de computadores, possivelmente, até mais que o cinema e os esportes. Aarseth também defendia que os jogos demandavam criatividade, habilidades sociais (com destaque para os jogos em rede) e raciocínio dos jogadores. Um outro aspecto importante levantado pelo pesquisador é que os games “são tanto objeto quanto processo; eles não podem ser lidos como textos ou ouvidos como músicas, eles precisam ser jogados. Jogar é um ato integral, não incidental, como o de um leitor ou o de alguém que escuta uma música” (Aarseth, 2001, n.p., tradução nossa). E, de fato, pela forma com que os jogos remixam as mais diversas mídias, seria impossível não estudarmos os games como uma nova categoria e não como uma subcategoria de uma área já existente. A massificação dos jogos e, conseqüentemente, o impacto econômico gerado pela área contribuem no fortalecimento e ampliação dos estudos ligados aos Game Studies.

Para entendermos melhor sobre o que é essa massificação dos jogos games que citamos anteriormente, faremos uso dos estudos do autor argentino, Néstor Canclini. Em sua obra, *Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade*, Canclini equipara os games com os videoclipes e afirma que ambos são voltados para o público massivo. Afirma ainda que, quando os games “substituem os filmes, não apenas no tempo livre do público, mas no espaço dos cinemas que fecham por falta de espectadores, a operação de deslocamento cultural é evidente”. (Canclini, 1990, tradução nossa). E acrescenta:

Do cinema contemporâneo tomam as vertentes mais violentas: cenas bélicas, corridas de carro e moto, lutas de karatê e boxe. Familiarizam diretamente com a sensualidade e a eficácia da tecnologia; dão uma tela-espelho, em que se encena o próprio poder, a fascinação de lutar com as grandes forças do mundo aproveitando as últimas técnicas e sem o risco das confrontações diretas. Desmaterializam, descorporificam o perigo, dando-nos unicamente o prazer de ganhar dos outros ou a possibilidade, ao sermos derrotados, de que tudo fique na perda de moedas numa máquina. (Canclini, 1990, p. 285, tradução nossa)

Na mesma obra, além de abordar a cultura massiva, o autor também aborda a questão de culturas eruditas e populares. A cultura erudita é formada, entre outros, por expressões artísticas difundidas em instituições e espaços de elite social. É um produto cultural de longa tradição histórica e comumente associado às artes clássicas, à música clássica e à literatura canônica. De maneira geral, são expressões artísticas consideradas de alto prestígio. Por sua vez, a cultura popular abarca manifestações folclóricas, festividades tradicionais, música popular, dança de rua e outras formas de expressões artísticas que emergem da vida cotidiana nas comunidades. Essa cultura se caracteriza por manifestações espontâneas e informais. Ela

não é necessariamente ligada a demandas comerciais. Por outro lado, a cultura massiva está, por muitas vezes, intimamente ligada aos interesses do mercado. Televisão, cinema, música comercial e a indústria do entretenimento em geral são exemplos de expressões artísticas da cultura de massa. Um ponto interessante a se destacar é que, devido ao fato de a cultura massiva buscar atingir um público o mais amplo possível, não é incomum a incorporação de elementos da cultura erudita e da cultura popular em busca de uma maior propagação nas mais diversas camadas sociais. Sobre isso, Canclini exemplifica:

Hoje há uma visão mais complexa da relação entre tradição e modernidade. O culto tradicional não é apagado pela industrialização dos bens simbólicos. Mais livros e edições maiores são publicados do que em qualquer outro momento. Há obras eruditas e ao mesmo tempo massivas, como *O Nome da Rosa*, tema de debates hermenêuticos em simpósios e também best-seller: havia vendido no final de 1986, antes do lançamento do filme rodado sobre aquele romance, cinco milhões de cópias em vinte e cinco idiomas. (Canclini, 1990, p. 17, tradução nossa)

Nessa perspectiva, podemos afirmar que os games, por muitas vezes, navegam nessa zona fronteira entre a cultura erudita e a cultura massiva. Embora sejam massivamente produzidos e comercializados pela indústria, os games são complexos e desafiam simplesmente serem classificados como um produto massivo. Frequentemente incorporam elementos narrativos elaborados, enredos complexos e mecânicas muito sofisticadas, fatores que podem ser, em alguma medida, equiparados à produção cultural erudita. Fazer uso do cânone como fonte para criação de jogos também é uma forma de exemplificar essa mistura cultural, como é o caso dos objetos de estudo deste artigo que serão apresentados mais adiante no texto. E é em meio a essa massificação dos jogos com aspectos de erudição dos livros clássicos que os games e a literatura podem se interconectar.

A depender do tipo de jogo e também da intenção dos desenvolvedores, um jogo pode se integrar à literatura de diversas maneiras: narrativa, enredo, diálogo entre personagens, inspiração em obras literárias, presença de textos como manuais/diários/bestiários e outros gêneros na materialidade dos jogos etc. Roteiros complexos, diálogos envolventes e narrativas ricas revelam que a literatura está cada vez mais interconectada no meio de criação dos games. Escritores e roteiristas frequentemente trabalham em tramas e personagens memoráveis que, por sua vez, influenciam a indústria do cinema e das séries de TV. São inúmeros os exemplos atuais de games que saíram dos consoles para outras mídias. Desse modo, os jogos caminham nas fronteiras da arte de mãos dadas com a literatura, cinema, música e demais expressões artísticas. Na obra *Frutos Estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea*, a estudiosa Florência Garramuño teoriza que muitas obras são,

também, formas de se questionar a especificidade de um meio ao utilizar vários meios ou suportes diferentes em que se entrecruzam música, filme, literatura, arte, cinema, fotografia e poesia (Garramuño, 2014). Ao considerarmos os apontamentos de Garramuño, podemos argumentar que os games se classificam como uma forma inespecífica de expressão artística. Os jogos, artefatos altamente multimidiáticos, fazem uso dessa combinação para criar uma experiência imersiva e interativa. Design visual, design gráfico, sonorização de eventos diegéticos e extradiegéticos, trilha sonora, diálogos e narrativa são algumas das mídias que podemos encontrar nos games.

Garramuño, com base nos estudos originados na área das artes plásticas de Rosalind Krauss, amplia os limites convencionais da literatura ao falar em literatura em campo expandido (Cota, 2018). O conceito incorpora uma variedade de formas e contextos em que os estudos literários se fazem presentes. Isso inclui, por exemplo, textos digitais, hipertextos, poesia visual, instalações literárias, performances literárias e, também, o objeto de estudo deste artigo, que são os games. Nas palavras da autora:

(...) a ideia de um campo expansivo - com suas conotações de explosões internas e de constante reformulação e ampliação - talvez seja mais apropriada para refletir sobre uma mutação daquilo que define o literário na literatura contemporânea, que em sua instabilidade e ebulição atenta até contra a própria noção de campo como espaço estático e fechado. (Garramuño, 2014, p. 21).

Katherine Hayles corrobora com a teoria de que os games ampliam as possibilidades literárias ao afirmar que “as ficções interativas expandem o repertório do literário por uma variedade de técnicas, incluindo exibição visual, gráficos, animações e modificações inteligentes dos dispositivos literários tradicionais” (Hayles, 2009, p. 25). A literatura em campo expandido está em constante evolução e, cada vez mais, borra e mistura as fronteiras em que suas expressões artísticas acontecem. É um campo que se alimenta das experimentações e que converge arte, tecnologia e literatura.

2. Gêneros dos games

O estudo de gêneros na literatura e nos games cria uma ponte entre as estruturas narrativas e o engajamento do público nessas diferentes mídias. Da mesma forma que gêneros literários como distopias, fantasia e ficção científica categorizam os textos e influenciam as expectativas dos leitores, os gêneros dos games como ação, RPG e estratégia moldam as experiências e as formas de interação dos jogadores. Nesta seção do texto, iremos explorar os

principais gêneros e subgêneros dos jogos, com base nas informações da enciclopédia livre Wikipedia (2024) e de artigos de revistas especializadas em tecnologia, como *TechTudo* (Villela, 2021) e *Go Gamers* (Silva, 2021). Faremos uma breve descrição de cada um deles e apresentaremos exemplos de jogos que podem ser enquadrados nas diferentes categorias que compõem essa lista. Apesar do uso de narrativas nos games não ser uma regra em todos os casos, posto que há jogos sem uma narrativa na acepção mais clássica do termo²⁵, a exemplo de *FIFA Soccer*, *Candy Crush Saga* e *Limbo*, os gêneros e exemplos escolhidos para comporem esta lista têm como critério de inclusão a presença de narrativas (em alguma medida) para ambientar o jogador ao universo do jogo. Alguns dos exemplos inclusive já se expandiram para outras mídias (ou o jogo tem origem em outras mídias) e possuem produtos adaptados em formato de filmes, séries de TV, livros e etc.

Dentro do gênero **Ação** podemos destacar os seguintes subgêneros: **a) Tiro em Primeira Pessoa (FPS):** o jogador vê a ação pelos olhos do personagem. O foco dos jogos de FPS é o combate armado. Porém, o universo ficcional do jogo pode variar bastante de um para o outro. Podemos ter jogos mais realistas, como alguns da série *Call of Duty*; jogos em cenários (e com armas) futuristas, como os jogos da série Halo; bem como jogos criados com fins cômicos, como em *Plants vs Zombies Garden Warfare*; **b) Tiro em Terceira Pessoa (TPS):** neste tipo de jogo, a câmera está posicionada atrás do personagem, permitindo uma visão mais ampla do ambiente. Assim como nos jogos de FPS, os universos ficcionais criados nos TPS podem ser variados. Alguns exemplos de jogos do subgênero TPS são os da franquia *Gears of Wars* e o jogo *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands*; **c) Beat 'em up:** jogo de combate corpo a corpo em que se enfrentam ondas de múltiplos inimigos em cenários que avançam de forma linear. Os jogos clássicos de Beat 'em up costumavam ser renderizados em duas dimensões (2D) com vários planos de movimentação, por outro lado, os jogos mais modernos são totalmente em três dimensões (3D). *Streets of Rage*, bem como os clássicos da série *Final Fight*, são ótimos exemplos de jogos dessa categoria; **d) Stealth:** jogo com ênfase em furtividade e em estratégias para evitar ser detectado ou criar emboscadas para os inimigos presentes no cenário. Os jogos da série *Splinter Cell*, baseados nos romances de Tom Clancy, e os jogos da série *Metal Gear Solid* são exemplos de jogos de furtividade; **e) Plataforma:** é um subgênero dos games de ação conhecido também como jump 'n' run (pule e corra), em que o objetivo principal do jogador é mover um personagem jogável entre diferentes pontos do ambiente enfrentando inimigos e coletando itens. Em geral, esses jogos possuem

²⁵ Referimo-nos aqui a narrativas que envolvem personagens em uma trama que se desenrola em determinado espaço e tempo

considerável presença de narrativa. Exemplos dessa categoria são a famosa franquia *Mario Bros.* e o jogo *Metamorphosis*, o qual veremos com mais detalhes nos capítulos a seguir.

No gênero **Aventura**, alguns subgêneros são: **a) Point & Click / Aventura Gráfica:** são jogos focados na narrativa, resolução de enigmas/desafios e, frequentemente, com interface que faz uso do mouse do computador (ou do toque na tela) para apontar e clicar em objetos que são passíveis de interação nos cenários. *Rusty Lake Hotel* e *Monkey Island* são bons exemplos de jogos dessa natureza; **b) Aventura Narrativa / Narrativa Interativa:** o foco de jogos dessa categoria, como é de se esperar, também é a narrativa. Mas, diferente da categoria anterior, geralmente são explorados enredos complexos e emocionais, nos quais as decisões ao longo do gameplay influenciam diretamente na trama do enredo, e é muito comum que haja diferentes finais baseados nessas escolhas. Os diálogos costumam ser extensos e os personagens profundos e desenvolvidos. Há jogos renomados nessa categoria, por exemplo, o aclamado *Life is Strange* e também os jogos que são do universo *The Walking Dead*; **c) Survivor horror:** Combina elementos de horror e sobrevivência em uma atmosfera tensa e com recursos limitados. O jogador está em constante perigo, em busca de resolver enigmas e maneiras de sobreviver aos perigos propostos nos cenários. A franquia mais famosa de jogos desse gênero é *Resident Evil*. O universo de *Resident Evil* se espalhou para diversas outras mídias, como filmes, séries de TV, histórias em quadrinhos entre outros. Uma outra franquia que pode ser citada é a renomada *Silent Hill*.

Na categoria de **Role Playing Game (RPG)**, gênero que é rico em narrativa, alguns dos subgêneros que podemos mencionar são: **a) RPG de Ação:** também conhecidos como ARPG (Action RPG), são jogos que incorporam elementos dos gêneros ação e aventura ao gênero RPG. A principal característica dos RPG são os personagens que precisam ganhar pontos de experiência (XP) durante a evolução do jogo para que possam liberar novas habilidades e ganhar força para enfrentar inimigos cada vez mais poderosos. *The Witcher*, bem como *Dark Souls*, são franquias que cabem perfeitamente nessa categoria; **b) RPG por Turnos:** assim como os demais subgêneros de RPG, este também tem como principal característica a evolução dos personagens através de pontos de experiência. A diferença é que, nesta categoria, as batalhas contra os inimigos não acontecem de forma dinâmica, mas por turnos de ação. A maioria da série *Final Fantasy* e o jogo *Child of Light* podem ser mencionados como exemplos de RPG por Turnos; **c) MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG):** são jogos ambientados em amplos mundos online nos quais jogadores interagem simultaneamente em busca de conquistar uma gama variada de objetivos. A narrativa é muito presente nesses jogos ao representar detalhes do mundo virtual, bem como

dos personagens que habitam esse mundo. Uma das franquias mais famosas nessa categoria é *World of Warcraft* e o título *Final Fantasy XIV*; **d) Roguelike e Roguelite:** as características mais marcantes desses gêneros de jogo são a geração procedural de níveis e a morte permanente do personagem, ou seja, não há várias tentativas (vidas) numa mesma sessão. Toda vez que o personagem do jogo morre, é preciso iniciar uma nova sessão, desde o primeiro cenário do jogo, no intuito de chegar até o final. No entanto, na subcategoria Roguelite, algumas habilidades adquiridas nas tentativas anteriores permanecem disponíveis para o jogador na tentativa de conclusão atual. *The Binding of Isaac*, *Dead Cells* e *Hades* são bons exemplos de jogos nessas categorias, sendo que o último é altamente marcado por narrativa e diálogos.

No gênero **Simulação**, temos os seguintes destaques: **a) Simulador de caminhada:** são jogos conhecidos por serem altamente imersivos e com grande ênfase na exploração do ambiente e na narrativa. Em sua vasta maioria, são jogos que optam por uma gameplay simplificada e foco numa jornada mais contemplativa do mundo virtual do jogo, sem pressão de desafios intensos e tempo livre para que os jogadores possam se aprofundar no universo envolvente da narrativa. *ABZÛ* e *What Remains of Edith Finch* são títulos altamente recomendados nessa categoria; **b) Simulador de vida:** também conhecido como ‘jogo de vida artificial’, esse subgênero é conhecido por permitir ao jogador controlar uma ou mais formas de vida em um ambiente virtual. A narrativa é algo muito presente nessa categoria e pode girar em torno da individualidade ou de relacionamentos do/dos personagem/personagens. O melhor exemplo de jogos dessa natureza é a série *The Sims*. Um outro bom exemplo é a aplicação *Second Life*; **c) Simulador de construção e gestão:** essa é uma categoria que costuma fazer muito sucesso por permitir aos jogadores montar, organizar e explorar os mais diversos cenários. Os temas podem variar desde a construção de uma cidade, até o gerenciamento de zoológicos, parques de diversão e até a vida dos dinossauros. Jogos renomados nessa categoria são *Cities: Skylines*, *Trópico* e *Planet Coaster*. Todos também apresentam a presença de narrativa para ambientação dos jogadores nos mundos simulados.

No gênero **Musical**, podemos destacar o subgênero: **Ritmo / Karaokê:** apesar de serem a exceção, alguns jogos musicais também apresentam narrativa, como é o caso da franquia *Guitar Hero*. Nesse jogo, os membros de uma banda iniciante passam por diversas situações enquanto buscam alcançar o estrelato e acabam assinando contrato com uma produtora predatória. Nesse jogo, os jogadores precisam demonstrar suas habilidades como vocalistas e/ou instrumentistas num estilo arcade de jogabilidade.

Na categoria de **Estratégia**, alguns dos subgêneros que podemos mencionar são: **a) Estratégia em Tempo Real (RTS - Real Time Strategy)**: assim como os RPGs, os jogos de estratégia costumam apresentar narrativa rica em detalhes e personagens envolventes. Os RTS têm como características principais a coleta de recursos e, posteriormente, enfrentar um adversário em batalhas de tempo real. Não há uma pausa do tempo do jogo para as tomadas de decisões, tanto o jogador quanto a inteligência artificial que comanda os outros personagens jogam ao mesmo tempo. Jogos como *StarCraft* e a famosa franquia *Age of Empires* são ótimos exemplos desse gênero de games; **b) Estratégia por Turnos (TBS - Turn Based Strategy)**: da mesma forma que a categoria anterior, os TBS são ricos em narrativas e personagens. A diferença fica por conta da forma em que as decisões são tomadas nesse tipo de jogo. Aqui o jogador e a inteligência artificial que comanda os outros personagens tomam ações em turnos. As ações são pausadas até que o jogador decida sua estratégia e dê o comando para que elas sejam executadas. Em seguida, a IA do jogo toma sua decisão de ação, o turno volta para o jogador e o jogo segue esse ciclo até que cada batalha se conclua. Jogos como *Battle Chasers: Nightwar* e *Child of Light* são excelentes exemplos nessa categoria.

Há ainda outros gêneros e subgêneros que também comumente fazem uso de narrativas para ambientar os jogadores. São eles: **a) Sandbox**: essa é uma categoria de jogos que incentivam a criatividade do jogador ao oferecer um mundo aberto com grande liberdade de exploração e criação, permitindo várias abordagens, narrativas e estilos de jogo. O jogo mais famoso dessa categoria é o *Minecraft*. Um outro jogo que se enquadra muito bem nessa categoria é o *Garry's Mod*; **b) Visual Novel**: nessa categoria o jogador assume/acompanha o papel do personagem principal e segue a história através de uma série de diálogos e narrativa em formato textual. O jogo pode conter ou não escolhas a serem feitas nos eventos, possui ilustrações e pode contar ou não com animações. *Doki Doki Literature Club*, *The Stanley Parable*, *Phoenix Wright: Ace Attorney* e *Metamorphosis* são exemplos de jogos nesta categoria; **c) MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)**: essa é uma categoria que é jogada em equipes e o objetivo é defender uma base ou um ponto estratégico contra a equipe adversária. Em geral, os jogos são de cinco contra cinco. Alguns desses jogos extrapolam a mídia dos games, como é o caso da franquia *League of Legends*, que inspirou a série *Arcana* produzida pela Netflix. Um outro exemplo famoso MOBA é o jogo *Pokémon Unite*, da franquia *Pokémon*, disponível para celulares e para o Nintendo Switch; **d) Metroidvania**: as principais características de jogos nesta categoria são a gameplay com visão lateral da câmera (sidescrolling), itens e locais secretos espalhados pelo mapa, presença de narrativa marcante e

o backtracking, que é o ato de revisitar estágios anteriores no intuito de concluir desafios ou coletar itens que antes não eram possíveis de ser alcançados. O nome desse subgênero surgiu da fusão de duas grandes franquias que dividiam essas características: *Metroid* e *Castlevania* e, por isso, são os nomes mais importantes na representação desse subgênero.

Além desses já listados, os gêneros dos games possuem uma infinidade de outros subgêneros que podem ser analisados em outros estudos nos quais a presença de narrativa não seja o foco. Alguns exemplos de subgêneros em que comumente (mas nem sempre) não há a presença de narrativas clássicas de forma tão marcante em sua construção são: quebra-cabeças lógicos, match-3, shoot 'em up, idle, battle royale, party games, quiz, trivia, corrida, tênis, futebol e outros esportes em geral. Numa tentativa de deixar esta seção com mais detalhes sobre os gêneros/subgêneros existentes no mundo dos games, inserimos a Figura 7 a seguir, na qual é possível observar a página da Steam na qual a plataforma apresenta uma lista mais completa dos gêneros disponíveis na loja virtual de jogos. Vale ressaltar que a Steam é, atualmente, a maior loja de vendas de games para os sistemas Windows, SteamOS, MacOS e Linux.

Figura 7 - Captura de tela do site Steam com lista dos gêneros disponíveis na plataforma

Sua loja	Novidades e tendências	Categorias	Loja de pontos	Notícias	Laboratório	Buscar
SEÇÕES ESPECIAIS	GÊNEROS					
Gratuito p/ Jogar	Ação	RPG	Estratégia			TEMAS
Demonstrações	Arcade e Ritmo	JRPGs	Cidades e Colônias			Anime
Acesso Antecipado	Hack and Slash	RPGs de Aventura	Defesa de Torres			Espaciais
Steam Deck	Luta e Artes Marciais	RPGs de Ação	Estratégia Baseada em Turnos			Ficção Científica e Cyberpunk
Ótimos no Deck	Plataformas e Corridas Intermináveis	RPGs de Estratégia	Estratégia em Tempo Real (RTS)			Mistério e Investigação
Compatíveis com Controle	Shoot 'em Up	RPGs em Grupos	Grande Estratégia e 4X			Mundo Aberto
Remote Play	Tiro em Primeira Pessoa (FPS)	RPGs em Turnos	Militar			Sobrevivência
Títulos de RV	Tiro em Terceira Pessoa	Roguelike	Tabuleiro e Cartas			Somente para Adultos
Hardware para RV	Aventura	Simulação				Terror
Softwares	Casuais	Construção e Automação	Esporte e Corrida			JOGADORES
Trilhas sonoras	Metroidvania	Empregos e Passatempos	Corrida			Competitivo On-line
macOS	Objetos Escondidos	Encontros	Esportes			Cooperativo
SteamOS + Linux	Quebra-Cabeça	Espaço e Aviação	Esportes Coletivos			MMO
Para Cyber Cafés	RPGs de Aventura	Física e "Faça o que Quiser"	Esportes Individuais			Multijogador
	Romance Visual	Rurais e de Fabricação	Pescaria e Caça			Multijogador Local e em Grupo
	Trama Excepcional	Vida e Imersivos	Simuladores Automobilísticos			Rede Local (LAN)
			Simuladores de Esporte			Um Jogador

Fonte: Steam, Valve Corporation, disponível em <https://store.steampowered.com/?l=portuguese>, acesso em junho de 2018.

Nos mais diferentes gêneros, a agência dos jogadores nos games pode ser vista como uma nova forma de como as narrativas são experimentadas e controladas. Diferentemente de formas mais tradicionais de entretenimento, como livros ou filmes, que se baseiam em obras nas quais os autores quase sempre têm amplo controle sobre o enredo e o desenvolvimento dos eventos narrados, os jogos oferecem a oportunidade de os jogadores decidirem como a história se desenrola. Esse fator não só impacta na dinâmica narrativa, mas também coloca o jogador numa posição de coautor da obra. Nas palavras de Aarseth:

No contexto da literatura [e dos jogos], (...) a tecnologia digital permite que os leitores [jogadores] se tornem autores, ou pelo menos borra a distinção (supostamente política) entre os dois, e que o leitor [jogador] possa criar sua própria "história" ao "interagir" com "o computador [os jogos]". (Aarseth, 1997, p. 14, tradução nossa)

Essa característica está especialmente presente, mas não exclusivamente, em jogos dos gêneros RPG e Narrativa Interativa, nos quais as escolhas do jogador podem alterar o curso da história. Em jogos como *The Witcher 3: Wild Hunt* e *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, ambos RPGs em mundo aberto, as decisões do jogador em diálogos ou missões não apenas determinam o final da história como também afetam as relações entre os personagens e o estado do mundo virtual em si. Essa possibilidade de coautoria também está presente em jogos baseados em escolhas, como, por exemplo, *Detroit: Become Human* ou *The Wolf Among Us*, nos quais cada decisão tomada pelo jogador pode levar a diferentes ramificações da história. Desse modo, a experiência do jogador é altamente personalizada. A estrutura programada pela desenvolvedora do jogo pode oferecer um alicerce para o fator narrativo, mas é através das escolhas e interações que é erguida a construção da história. Essas obras digitais, portanto, conseguem fugir parcialmente da assimetria autor-leitor, citada por Astrid Ensslin, que está presente em boa parcela das obras impressas:

A relação entre autor e leitor é, portanto, por definição, uma relação assimétrica que coloca o autor no papel poderoso de mestre de marionetes. O leitor, por outro lado, embora certamente tenha um papel a desempenhar, é colocado em um papel bastante passivo: prestar atenção, entender, talvez pensar... mas não agir. (Ensslin, 2014, p. 27, tradução nossa)

A agência do jogador nos games flexibiliza a relação entre o autor e o público. Ao permitir que os jogadores influenciem a narrativa, os jogos colocam seu interlocutor num papel de coautoria (mesmo que dentro dos limites digitais impostos pelo código do jogo), e criam uma experiência interativa e personalizada. Essa característica peculiar dos jogos abre

espaço para que uma determinada história não seja apenas contada, mas vivida e moldada pelo jogador.

No campo literário, vale citar alguns exemplos de livros nos quais essa assimetria autor-leitor mencionada por Ensslin também é rompida. A obra *O Jogo da Amarelinha* (1963), de Julio Cortázar, é um romance que permite que o leitor escolha um roteiro de leitura. Já no preâmbulo, o autor propõe duas formas de apreciar a obra: 1. leitura linear do texto, na qual a história principal é contada nos primeiros 56 capítulos do livro, sendo os outros 99 capítulos seguintes dispensáveis; 2. leitura da obra seguindo um tabuleiro de leitura, no qual, ao terminar um capítulo, o leitor é direcionado para um novo capítulo (dentro os 155 capítulos possíveis), desse modo proporcionando uma experiência narrativa diferente daquela sugerida na primeira opção. Outras obras que, em alguma medida, permitem ao leitor personalizar sua estrutura são *Se Um Viajante Numa Noite de Inverno* (1979), de Italo Calvino, e *Cent Mille Millions de Poèmes* (1961), de Raymond Queneau. Ainda nessa área, podemos citar também os livros-jogo, que são obras interativas que permitem ao leitor tomar decisões que influenciam o desenrolar da narrativa. Essa estrutura é muito conhecida em jogos de Role Playing Games (RPGs) nos quais o leitor (ou jogador) se torna um participante ativo da história. O leitor decide entre diferentes opções, ao final de cada capítulo, o que o levará para diferentes páginas do livro. Essas escolhas levam a diferentes resultados e criam um enredo não linear. A série clássica *Fighting Fantasy* e a mais moderna *Legendary Kingdoms* são ótimos exemplos de séries de livros-jogo.

3. Modos de engajamento nos games

Nesta seção, pretendemos discutir as formas com que as narrativas dos jogos são transmitidas ao jogador e, para tanto, embasaremos essa discussão com o estudo de Linda Hutcheon que trata sobre adaptações. Apesar de não focar especificamente nos games, vale fazer um paralelo dos modos de engajamento teorizados por Hutcheon com os tipos de câmeras que são tipicamente usadas na criação dos jogos de videogame.

A autora define critérios teóricos gerais para o imenso universo de adaptações e designa três modos de engajamento pelos quais podemos interagir com as obras: o modo contar, o modo mostrar e o modo participativo. Dessa maneira, uma história pode ser contada como, por exemplo, na narrativa literária ou na poesia. Uma história também pode ser mostrada, como é feito em peças de teatro, musicais e na dança. E, por último, podemos interagir com as histórias, como nos games, por exemplo. A autora explica que cada uma

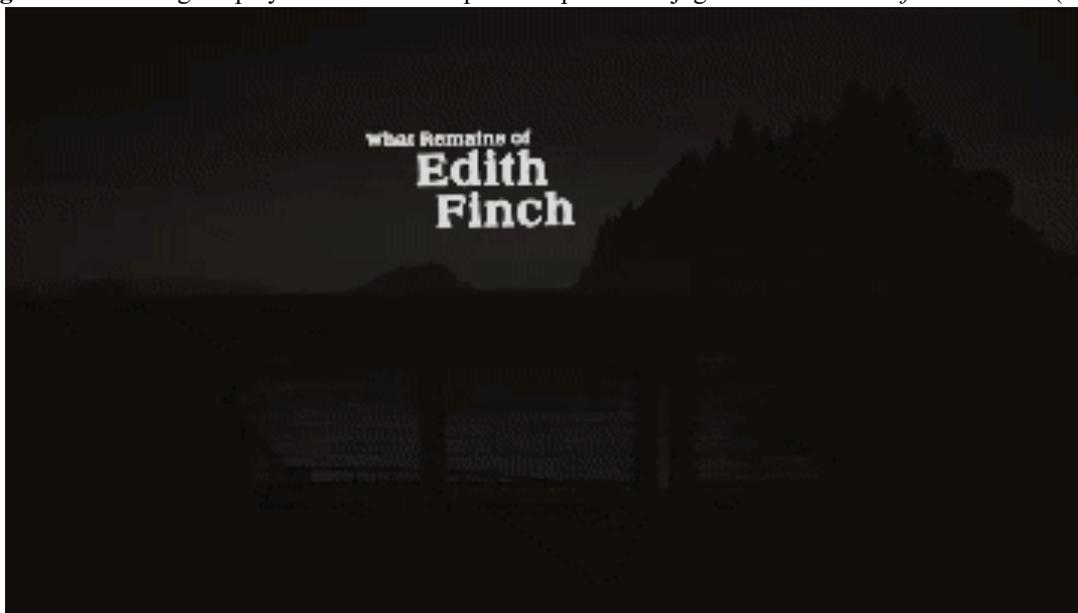
dessas formas de contato com a adaptação pode ocorrer em diferentes mídias e gêneros textuais. Ela também defende que essa organização permite expandir o foco dos estudos tradicionais de adaptação, que se baseiam em especificidades de mídias e estudos comparativos isolados (Hutcheon, 2013, p. 47-53).

O modo participativo, no qual se encontram os games, se aplica particularmente às mídias interativas, mesmo no caso de textos-fonte, isto é, que não sejam adaptações. Esse é o modo de engajamento no qual o público não é apenas um receptor, mas participa ativamente do desenrolar da narrativa através de suas ações. Nas palavras de Hutcheon:

[...] o modo participativo nos faz imergir física e cinesteticamente. Mas se todos [os modos] são, de certo modo, “imersivos”, somente o último [o participativo] é geralmente chamado de “interativo”. Nem o ato de olhar e interpretar marcas pretas — palavras ou notas — numa página branca, nem o de perceber e interpretar uma representação direta de uma história no palco ou na tela são de modo algum passivos; ambos são imaginativa, cognitiva e emocionalmente ativos. Mas a passagem para os modos participativos, nos quais também nos engajamos fisicamente na história e no seu mundo — seja num jogo de ação violento, num RPG ou num teste de enigma/habilidade —, não é uma passagem rumo a algo mais ativo, mas ativo de outra maneira. (Hutcheon, 2013, p. 48)

Paralelamente, os games utilizam diferentes perspectivas de câmeras que podemos relacionar com os modos de engajamento descritos por Hutcheon, bem como correlacionar com os tipos de narradores nos textos literários. Afinal, a perspectiva de câmera em um jogo pode influenciar a experiência do jogador tanto quanto o tipo de narrador num determinado texto literário influencia o leitor. Por exemplo, uma **câmera em primeira pessoa** (Figura 8) coloca o jogador diretamente no papel do personagem, permitindo que ele veja e explore o mundo virtual através dos olhos do protagonista. Este é um modo que enfatiza o aspecto de interação, conforme descrito por Hutcheon, pois o jogador não apenas observa, mas vive a experiência do personagem. É uma imersão profunda, pois o jogador toma decisões e age estando intimamente conectado ao ambiente do jogo. De modo similar, nos textos literários, temos o narrador em primeira pessoa, perspectiva na qual a história é contada a partir do ponto de vista do personagem e que o leitor tem acesso direto aos pensamentos, sentimentos e percepções desse personagem. O leitor explora o enredo através da visão do narrador da mesma forma que o jogador explora o jogo através dos olhos do protagonista.

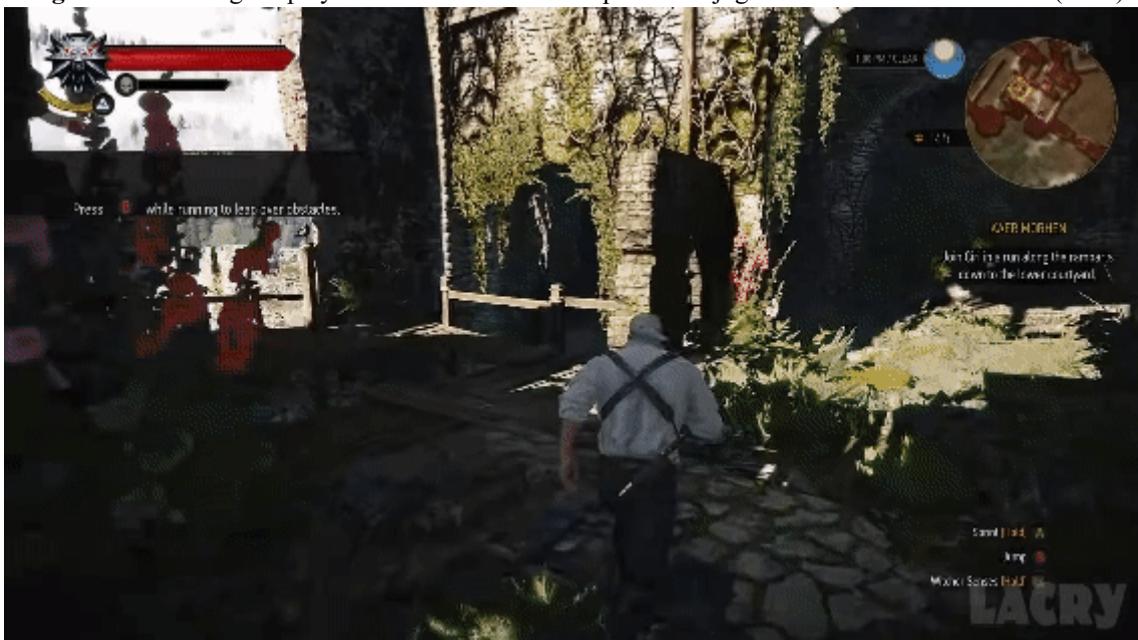
Figura 8 - GIF de gameplay com câmera em primeira pessoa do jogo *What Remains of Edith Finch* (2017)



Fonte: Father, *WHAT REMAINS of Edith Finch* - Full Game Walkthrough Gameplay & Ending (No Commentary Longplay), YouTube, abril de 2017.

Em jogos com **câmera em terceira pessoa** (Figura 9), o jogador vê o personagem que está controlando de uma perspectiva externa. Este modo de câmera combina elementos do modo mostrar e do modo participativo. O jogador pode observar o personagem (vestimenta, traços físicos e comportamentais), bem como observar o ambiente ao redor de uma maneira que lembra a performance visual do modo mostrar. Entretanto, a interação ainda é essencial, pois o jogador controla as ações do personagem, influenciando diretamente o curso da narrativa. Nos textos literários, o narrador em terceira pessoa se assemelha à perspectiva de câmera em terceira pessoa dos vídeos games. A narrativa é contada por um terceiro, mas ainda com foco nas ações, pensamentos e sentimentos de um personagem em específico. Assim, tanto o narrador dos textos literários quanto a câmera em terceira pessoa oferecem, por muitas vezes, uma visão abrangente do personagem principal e do ambiente.

Figura 9 - GIF de gameplay com câmera em terceira pessoa do jogo *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015)



Fonte: Lacry, *THE WITCHER 3: Wild Hunt* FULL Walkthrough Gameplay - No Commentary (PC Longplay), YouTube, abril de 2021.

A **câmera cinematática** (Figura 10) também é um recurso amplamente utilizado nos games. São cenas pré-renderizadas ou sequências cinematográficas que empregam uma câmera que lembra a narrativa visual do cinema. Este modo de câmera está alinhado com o modo mostrar de Hutcheon, no qual o jogador, na maioria dos casos, é um espectador que assiste aos eventos sem interferir diretamente. A utilização de câmeras cinematográficas em momentos chave dos games destaca a importância do modo mostrar. Nesse cenário, a perspectiva do jogador é controlada no intuito de maximizar o impacto narrativo e emocional da cena com recursos de iluminação, enquadramento e movimento para criar uma atmosfera imersiva. No entanto, é válido ressaltar que alguns jogos permitem que essas sequências cinematográficas sejam interrompidas para que o jogador retorne ao modo participativo sem assistir àquela cena da trama. Essa é uma característica que permite a interação do jogador mesmo durante o modo mostrar. Esse tipo de câmera se aproxima do narrador onisciente dos textos literários, pois, da mesma forma que a câmera cinematática, o narrador onisciente controla a perspectiva do público, direciona a atenção para elementos importantes da narrativa, guia o leitor/jogador através de diferentes cenários, linhas temporais e molda o ponto de vista de como a história é percebida pelo leitor/jogador.

Figura 10 - GIF de gameplay com câmera cinemática do jogo *Assassin's Creed Valhalla* (2020)



Fonte: Dilas Gameplay, TOP 5 Cinemáticas da História dos Games, YouTube, março de 2021.

Através desses exemplos, podemos reforçar que a interatividade é o elemento central dos jogos, porém, além do modo participativo, os jogos adotam os modos mostrar e contar de forma integrada à interação do jogador. Nesse cenário, os jogos se tornam mídias complexas que misturam os modos de engajamento e demonstram o potencial inovador desse tipo de mídia. Compreender como funciona essa dinâmica é de grande importância para que possamos apreciar os games como uma forma de arte contemporânea. Em tempo, salientamos que, além dos tipos de câmeras citados acima, há inúmeros outros presentes nos jogos e que podem ser explorados em outros estudos, a saber: Câmera Isométrica, Câmera de Visão Superior (top-down), Câmera Lateral (Side-Scrolling), Câmera Fixa (em primeira ou terceira pessoa), Câmera Livre, Câmera Dinâmica, Câmera de Visão Panorâmica e vários outros.

Ao longo deste capítulo, abordamos diversos aspectos dos games tanto sob a ótica ludológica quanto sob a narratológica. Por um lado, a ludologia foca nos elementos estruturais e mecânicos dos jogos; por outro, a narratologia explora como as histórias são contadas e como a interação entre o jogador e a obra acontece. Essas duas perspectivas oferecem vasta compreensão dos games que, ao nosso ver, se complementam, pois não dão conta isoladamente de um fenômeno cultural tão complexo.

Assim, o surgimento da área de Game Studies, no início do século XXI, marcou um ponto de inflexão significativo para os jogos e os consolidou como uma mídia singular e digna de estudo acadêmico em sua própria área. Essa abordagem, interdisciplinar por natureza, não considera os jogos apenas como entretenimento, mas como artefatos culturais complexos que tanto refletem quanto influenciam a sociedade. Ainda neste capítulo, vimos

como a evolução da história dos games está intimamente ligada à evolução da tecnologia e, consequentemente, ligada às novas formas de narrativas. Desde a particularidade de cada gênero e subgênero de games, passando pela co-autoria dos jogadores, até os tipos de câmeras usadas nos jogos, tudo impacta em como as histórias são percebidas e experimentadas pelos usuários. O jogo transcende a forma tradicional de contar histórias e, por muitas vezes, incorpora elementos literários para enriquecer a experiência do público. E é essa intersecção entre os aspectos literários e os aspectos dos games que move este texto e que pauta o capítulo a seguir.

No segundo capítulo, veremos com mais detalhes como os objetos de estudo desta análise, dois games criados sob influência de textos literários canônicos de Franz Kafka, conversam com seus textos-fonte. Requisitos de acesso às obras, recursos usados pelos desenvolvedores dos jogos para contar as histórias e como a intertextualidade está presente entre os games e os textos-fonte são características que serão exploradas com maior profundidade nas próximas páginas.

Segunda Fase - Intertextualidade e Adaptação nos Jogos *The Metamorphosis*, da Izmir Games, e *Metamorphosis*, da Ovid Works²⁶

Na primeira parte deste capítulo, descreveremos os objetos de estudo que compõem esta análise, requisitos de acesso e os textos-fonte que influenciaram essas adaptações de Kafka para o universo dos games. Observaremos também alguns conceitos sobre a intertextualidade e o processo de perdas e ganhos que permearão a análise dos jogos. Em seguida, nas seções 2 e 3, veremos mais de perto os detalhes sobre o processo de adaptação dos romances *A Metamorfose* e *O Processo* para os games *The Metamorphosis* (Izmir Games) e *Metamorphosis* (Ovid Works) baseados nos livros mencionados de Kafka.

1. Os objetos de estudo e a intertextualidade

Dois games, enquanto adaptações das obras escritas de Kafka, *A Metamorfose* e *O Processo*, compõem os objetos de estudos a serem analisados ao longo desta dissertação. Apesar de adaptarem textos-fonte de um mesmo autor e terem títulos semelhantes, os jogos possuem características bem distintas, como poderemos ver nas linhas seguintes. Vale mencionar que os objetos estudados se inserem numa atual tendência de adaptações literárias para videogames. Como outros exemplos, podemos citar os jogos *Alice Madness Return*, baseado na obra *Alice no País das Maravilhas*, e *The Incredible Adventure of Van Helsing*, baseado na obra *Drácula*.

O primeiro jogo, *The Metamorphosis* (Figura 11), baseado na obra homônima de Franz Kafka, é um título indie²⁷ produzido pela Izmir Games Collective e lançado em outubro de 2020. A Izmir Games é uma empresa turca que, curiosamente, possui somente esse jogo em seu portfólio, de acordo com consulta realizada no site *Steam Database* em setembro de 2024. O jogo *The Metamorphosis* está disponível para compra nas plataformas Steam, para o sistema Windows, e também na Play Store, para celulares, tablets ou qualquer outro dispositivo equipado com sistema Android. Na Steam, temos a informação de que os requisitos recomendados de hardware para funcionamento do jogo são: sistema operacional

²⁶ Parte do conteúdo deste capítulo foi publicado como resultado parcial da pesquisa no artigo *A Metamorfose em Jogo Eletrônico: Uma Análise da Obra Canônica de Kafka Adaptada para o Mundo dos Games* no Caderno Seminal Digital (Rio de Janeiro), v. 49, p. 420-446, 2024. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/cademoseminal/article/view/79485>.

²⁷ Jogos indie ou independentes “são aqueles produzidos fora da estrutura da indústria dominante de videogames, embora possam eventualmente encontrar formas mais tradicionais de publicação” (Pearce, 2014, p. 273, tradução nossa).

Windows 10, processador Dual Core Pentium ou Athlon, 4 gigabytes de memória RAM, placa de vídeo com 512 megabytes de VRAM e 400 megabytes de espaço de armazenamento disponível. No sistema Android, não há informações quanto aos requisitos recomendados para o funcionamento do jogo. A duração estimada de gameplay, de acordo com o site How Long to Beat (2020), é de um pouco mais de 4 horas. As imagens da adaptação presentes neste trabalho foram obtidas por meio de captura de tela durante gameplay no sistema Android.

Figura 11 - Arte de divulgação do jogo *The Metamorphosis*, produzido pela desenvolvedora Izmir Games



Fonte: jogo *The Metamorphosis*, 2020.

Na Steam, o jogo é classificado como romance visual e ficção interativa. É importante salientar que as classificações nessa plataforma são feitas pelos usuários em geral. No entanto, não é possível ver a quantidade total de jogadores que acessaram a obra por esse sistema, o que talvez desse maior dimensão da recepção entre eles. Havia, até setembro de 2024, 22 avaliações registradas para o jogo na plataforma, sendo 20 positivas e 2 negativas. No Android, o jogo é classificado pela própria desenvolvedora como uma adaptação de romance visual em e-book. Apesar de não ter nenhuma avaliação na plataforma, até setembro de 2024, o jogo possui mais de mil downloads. Curiosamente, ambas as classificações em termos de gênero situam o produto comercializado pela Izmir Games Collective a meio do caminho entre o jogo (“ficção *interativa*”) e a literatura (“romance visual”, “e-book” e “ficção interativa”).

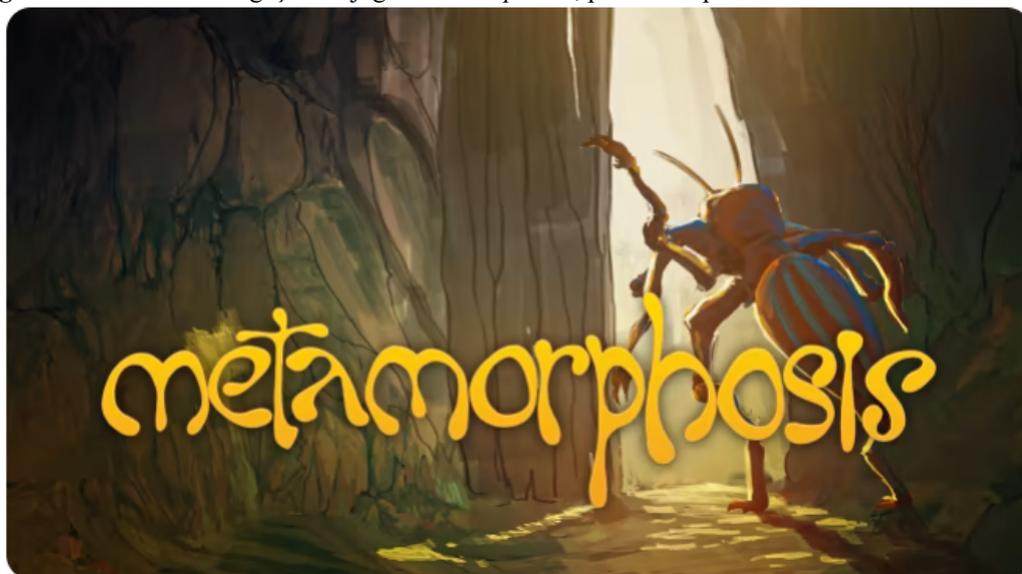
De acordo com a definição disponível na enciclopédia *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, ficção interativa “pode se referir a qualquer história que permita a participação do leitor para alterar a apresentação ou o resultado da narrativa, (...) um gênero altamente

focado em quebra-cabeças e exploração” (Short, 2014, p. 289, tradução nossa). Por outro lado, o gênero romance visual não possui uma designação tão delineada, pois as definições vão de ‘romances visuais são livros didáticos interativos’ a ‘Jogos de Aventura (...) que usam personagens atraentes, narrativa envolvente, quebra-cabeças e outros recursos para manter o interesse do usuário enquanto submerge os jogadores em histórias complexas” (Carmingue et al., 2020, p. 285, tradução nossa).

Como vimos no capítulo 1, os jogos de videogame abrangem uma ampla variedade de gêneros e estilos. Alguns dos tipos mais comuns são os de ação, aventura, RPG, estratégia, luta e corrida. O jogo da Izmir Games tem características de *point & click* (“apontar e clicar”), estilo conhecido por sua abordagem tranquila e foco na exploração de ambientes interativos; e também características de *visual novel*, estilo que enfatiza a narrativa e combina elementos de storytelling, arte visual, textos e/ou legendas na tela e sonorização para criar uma experiência imersiva e, muitas vezes, emocionante. Nas telas que vão se sucedendo, o jogador é convidado a ler trechos de tradução em língua inglesa do texto-fonte, de Kafka, e apreciar os cenários estáticos e a trilha sonora criados para ilustrar as cenas da obra. Por outro lado, diferente dos jogos de romance visual tradicionais, essa adaptação não apresenta escolhas ao longo do enredo que afetem o desenvolvimento ou o final do jogo.

O segundo jogo aqui analisado, batizado de *Metamorphosis* (Figura 12), foi criado pela Ovid Works, que também é uma produtora de jogos indies, mas da cidade de Varsóvia, Polônia, e se aventurou a produzir um jogo baseado em duas obras canônicas de Kafka, *A Metamorfose* e *O Processo*.

Figura 12 - Arte de divulgação do jogo *Metamorphosis*, produzido pela desenvolvedora Ovid Works



Fonte: jogo *Metamorphosis*, 2020.

A produtora classifica o jogo como quebra-cabeças de plataforma em primeira pessoa. O game, lançado em agosto de 2020, está disponível nas principais plataformas modernas de distribuição de games: Nintendo Switch, Playstation 5, Xbox One S/X e Windows 10/11. Nessas plataformas, o título do jogo é listado exclusivamente com seu nome em inglês *Metamorphosis*. A versão usada nesta dissertação, da qual retiramos as capturas de tela apresentadas ao longo desta análise, é a que está disponível na Steam para o sistema Windows. No PC, os requisitos recomendados de hardware para funcionamento do jogo são: sistema operacional Windows 10, processador Intel Core i5 (4th gen) ou AMD Ryzen 5, 8 gigabytes de memória RAM, placa de vídeo NVIDIA GeForce 970 ou AMD RX 570 e 12 gigabytes de espaço de armazenamento disponível. Ainda na Steam, os jogadores atribuíram ao jogo os marcadores de aventura, boa trama, quebra-cabeças e sombrio. Até setembro de 2024, a obra acumulava 406 avaliações feitas por usuários, das quais 83% eram positivas, conforme aponta o portal Steam Database. De acordo com o site How Long to Beat, o tempo médio para se completar a história principal desse jogo é de 2 horas e 45 minutos.

Em relação ao gênero, por ser um jogo de ação/aventura do subgênero plataforma, em comparação com o anterior, *Metamorphosis* permite ao jogador maior agência ao explorar os ambientes do jogo. Os cenários possuem objetos com que o personagem jogável pode interagir, e há a possibilidade de conquista de novas habilidades ao longo do gameplay, itens a serem coletados para realização de determinada tarefa, entre outros. E, diferente do primeiro jogo, este apresenta poucas passagens que demonstram terem sido extraídas diretamente da obra-fonte. Apesar de retomarem o universo da família Sansa e do personagem Josef K., as modificações implementadas no texto para essa adaptação são bem mais evidentes do que no game anterior. Algo interessante neste jogo é que as ações do jogador podem modificar o destino final de Gregor e seu amigo. Falaremos sobre esse ponto em mais detalhes nas seções seguintes.

Nas renomadas obras de Kafka, tanto em *A Metamorfose* quanto em *O Processo*, temas como alienação, solidão, desolação, abandono da racionalidade e incomunicabilidade humana permeiam as páginas dos livros. No que se refere à sua transposição para o meio eletrônico, observamos que alguns desses temas reverberam no contexto dos games. Conceitos como a intertextualidade e o processo de perdas e ganhos nos ajudarão a perceber a presença dessas características dos romances nas obras digitais.

Julia Kristeva, sob influência das teorias estruturalistas de Mikhail Bakhtin, defende a ideia de que a intertextualidade é um mosaico de citações, ou seja, um texto está sempre

relacionado a outros textos, seja de forma explícita ou implícita. Kristeva afirma que todo texto é construído a partir de uma rede de significações já existentes, e que a criação de sentido se dá através do diálogo entre o novo texto e os anteriores. Nas palavras da teórica:

(...) a palavra literária não é um ponto (um sentido fixo), mas um cruzamento de superfícies textuais, um diálogo de diversas escrituras: do escritor, do destinatário (ou da personagem), do contexto cultural atual ou anterior. (...) todo texto é absorção e transformação de um outro texto. Em lugar da noção de intersubjetividade, instala-se a de intertextualidade. (Kristeva, 2005, p. 66 e 68)

Há, nesse conceito, a ideia de que nenhum texto é completamente original, sendo sempre construído a partir de influências, referências e diálogos com outros textos. Conforme afirma Tiphaine Samoyault (2008, p. 9), “É impossível (...) pintar um quadro analítico das relações que os textos estabelecem entre si: da mesma natureza, nascem uns dos outros; influenciam uns aos outros, segundo o princípio de uma geração não espontânea; ao mesmo tempo não há nunca reprodução pura e simples ou adoção plena”. Embora amplamente estudado, o escopo do conceito de intertextualidade ainda é instável entre alguns estudiosos:

A imprecisão teórica que envolve a noção de intertextualidade, explicando em parte sua recusa por certos teóricos da literatura, deve-se à bipartição de seu sentido em duas direções distintas: uma torna-a um instrumento estilístico, linguístico mesmo, designando o mosaico de sentidos e de discursos anteriores, produzido por todos os enunciados (seu substrato); a outra torna-a uma noção poética, e a análise aí está mais estreitamente limitada à retomada de enunciados literários. (Samoyault, 2008, p. 13)

Desse modo, é possível afirmar que fenômenos recentes, como o *mashup*, se somam aos demais tipos de intertextualidade (citação, alusão, referência, pastiche, paródia, plágio, colagens etc.) e contribuem para a imprecisão teórica desse conceito. *Mashup* é um termo usado em diferentes contextos, mas geralmente refere-se à combinação de conteúdos ou dados provenientes de diversas fontes para criar algo novo, tendo se tornado popular na contemporaneidade quando tais combinações são feitas com recursos digitais. O conceito é comum na música, na web, e até mesmo em outras formas de arte e cultura, como, por exemplo, os games. De acordo com *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*:

Podemos entender o mashup como uma produção cultural que combina materiais preexistentes em um novo material. A ascensão do mashup se deu com o uso de computadores de forma individual e também em rede, a partir do momento em que os usuários tiveram meios para se apropriar, remixar e comentar a produção cultural contemporânea (Robertson, 2022, p. 326).

Considerando esses conceitos, bem como as perdas e ganhos inerentes às adaptações, conforme teorizado por Hutcheon, observaremos a seguir mais detalhes de como algumas características dos jogos *The Metamorphosis* (Izmir Games) e *Metamorphosis* (Ovid Works) se diferenciam do universo canônico criado por Kafka. Hutcheon, ao citar outros estudiosos em sua obra, afirma que sempre haverá alguma mudança entre a obra-fonte e a obra adaptada:

Como revisões abertamente declaradas e extensivas de determinados textos, as adaptações são frequentemente comparadas a traduções. (...) No entanto, o estudo de ambas foi dominado por “abordagens normativas e voltadas para as fontes” (Hermans, 1985). A transposição para outra mídia [do livro para os games, por exemplo], ou até mesmo o deslocamento dentro de uma mesma, sempre significa mudança ou, na linguagem das novas mídias, “reformatação” [mashup]. E sempre haverá perdas e ganhos (Stam, 2000). (Hutcheon, 2013, p. 39).

Na seção 2, veremos como a intertextualidade e o processo de perdas e ganhos entre o romance *A Metamorfose*, de Kafka, e a adaptação *The Metamorphosis*, da Izmir Games Collective, estão presentes no game.

2. Perdas e ganhos intertextuais na adaptação de *The Metamorphosis*, da Izmir Games Collective

Ao considerarmos os conceitos mencionados na seção anterior, conforme veremos na análise presente nos parágrafos seguintes, é possível considerar que o jogo *The Metamorphosis* enlaça tanto a intertextualidade em sua adaptação ao fazer uso do *mashup* quanto o processo de perdas e ganhos para formar significado no game.

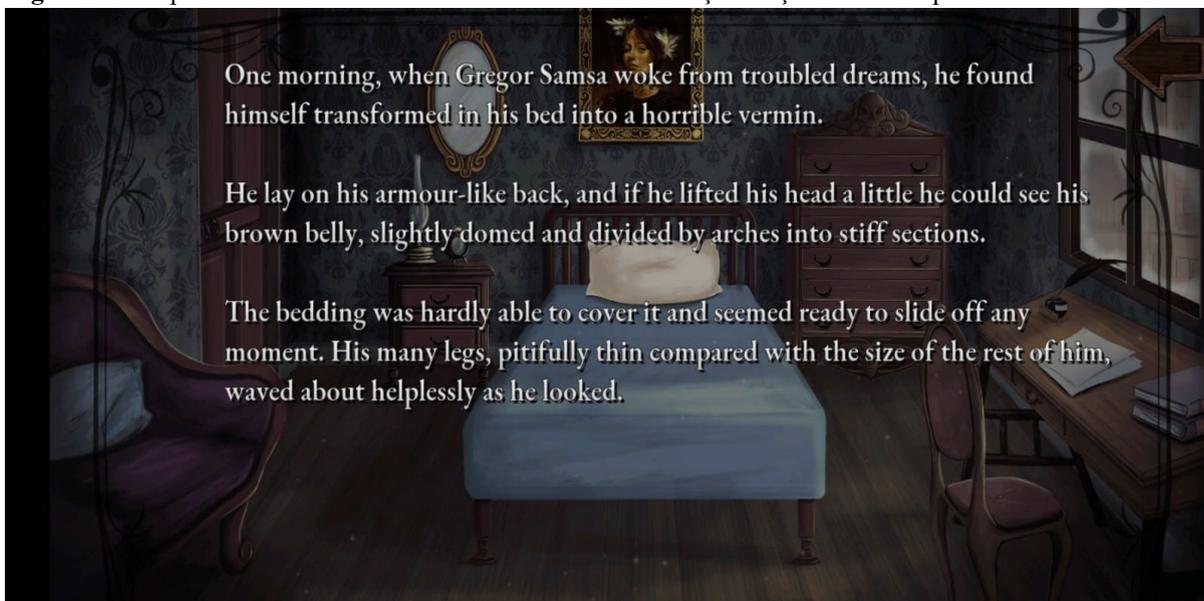
O jogo da Izmir Games apresenta uma jogabilidade simples. Ao clicar na tela, a história avança revelando trechos do texto-fonte. A agência do jogador é limitada a explorar cena após cena ao clicar em qualquer ponto da tela. O ambiente do jogo apresenta uma câmera 2D estática, trazendo gravuras que representam o que está sendo narrado no texto-fonte, proporcionando uma experiência visual bem particular em vista dos jogos atuais, que são centrados em alta taxa de quadros por segundo (FPS)²⁸, ação constante e que, em

²⁸ FPS ou Frames per Second (quadros por segundo), é uma medida que indica o número de quadros ou imagens exibidas em sequência por segundo em uma tela. Essa métrica é frequentemente utilizada em contextos como vídeos, animações e games para avaliar a fluidez visual. Quanto maior o FPS, mais suave será a transição entre os quadros, resultando em uma experiência visual mais fluida. Por exemplo, 24 FPS é a taxa de quadros padrão usada no cinema. Embora não seja a mais alta, proporciona uma experiência visual que o olho humano considera aceitável para vídeos e filmes; 30 FPS é a taxa comum em transmissões de TV e alguns jogos, oferecendo uma experiência mais suave do que 24 FPS; 60 FPS ou mais é a taxa frequente em games e vídeos de alta qualidade, garantindo transições extremamente suaves, principalmente em cenas de ação rápida. Em jogos, um FPS mais alto melhora a jogabilidade, tornando a movimentação e as interações visuais mais precisas e responsivas.

geral, requerem alto nível de agência dos jogadores. Enquanto o jogador de *The Metamorphosis* avança na narrativa, a trilha sonora ambiente acrescenta uma atmosfera melancólica ao cenário. Para acentuar a imersão, o feedback ao toque (ou clique) na tela é dado pelo aparecimento de trechos do livro, acompanhados por sons de máquinas de escrever, remetendo o jogador para o campo literário. O cenário muda gradativamente, revelando fragmentos da história presente no romance e incentivando a exploração no intuito de desvendar os segredos do enredo.

Podemos notar a apropriação do texto-fonte na Figura 13 e na Figura 14 ao observarmos que o texto verbal apresentado no jogo é o mesmo que o texto traduzido por David Wyllie e lançado pela editora Benediction Classics em 2011.

Figura 13 - Captura de tela com texto inicial referenciando a edição lançada em 2011 pela Benediction Classics



Fonte: jogo *The Metamorphosis*, 2020.

Figura 14 - Captura de tela com texto da edição do livro *The Metamorphosis* lançada pela Benediction Classics

Metamorphosis

Franz Kafka

Translated by David Wyllie

I

One morning, when Gregor Samsa woke from troubled dreams, he found himself transformed in his bed into a horrible vermin. He lay on his armour-like back, and if he lifted his head a little he could see his brown belly, slightly domed and divided by arches into stiff sections. The bedding was hardly able to cover it and seemed ready to slide off any moment. His many legs, pitifully thin compared with the size of the rest of him, waved about helplessly as he looked.

Fonte: livro *The Metamorphosis*, 2011.

Vale mencionar que o texto-fonte está praticamente todo transcrito no game. Pouquíssimos elementos foram retirados, como, por exemplo, partes do texto que retomam uma fala ou pensamento dos personagens: ‘ele disse’, ‘pensou Gregor’ e similares, que perdem sua função diegética quando a narrativa passa do *modo contar* (literatura) ao *modo mostrar* (ilustração) ou *modo interagir* (jogo), conforme taxonomia proposta por Linda Hutcheon (2013). E, por termos acesso ao texto de Kafka quase que integralmente durante toda a gameplay, podemos reforçar a presença de características do *mashup* na construção dessa nova obra digital. Conforme o guia *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, o *mashup* é um tipo de intertextualidade que não visa esconder sua fonte de inspiração:

(...) mashups tendem a ser transparentes em relação a suas fontes e confiam nessa transparência para dar sentido [à obra]. Por exemplo, enquanto alguns artistas podem trabalhar para mascarar [a fonte] em um sample musical, um produtor de mashup garante que seus ouvintes irão reconhecer o material fonte. (Robertson, 2022, p.324, tradução nossa).

Por retomar quase que integralmente o texto escrito no romance kafkiano, o gameplay do jogo *The Metamorphosis* segue estritamente os eventos do livro homônimo. No entanto, por conta das diferenças de mídia entre o texto-fonte e o game, o jogo apresenta elementos narrativos visuais que não estão presentes no livro (características físicas das personagens, detalhes dos ambientes em que a história se passa, entre outros, inescapáveis em uma mídia audiovisual como o jogo). Nesse sentido, as alterações são esperadas, pois, “assim como não há uma tradução literal, não pode haver uma adaptação literal” (Hutcheon, 2013, p. 39). Por exemplo, observam-se nas capturas de tela a seguir características físicas das personagens, decoração e cores de ambientes que não são descritos no texto-fonte. Na cena destacada na

Figura 15, é possível observar a irmã de Gregor retratada como uma pessoa de pele muito alva, com queixo e nariz afilados, e vestimentas condizentes com a época em que a obra foi escrita, apesar de o autor não fazer menção ao período em que se passa a história narrada. O gerente do escritório no qual Gregor trabalha é apresentado com tom de pele morena, bigode, nariz e queixo afilados, e com um conjunto de roupas também condizente com a época de escrita da obra. O corredor da casa é apresentado na cor verde, em tom pastel. Ao fundo do corredor, há uma janela, um vaso de plantas e duas portas de acesso a outros cômodos da casa. Há ainda uma terceira porta de acesso a outra parte da casa logo ao lado do gerente, que está mais à frente no plano da cena. Na região central do corredor, de ambos os lados, há um grande número de quadros decorativos de diversos tamanhos. Vale mencionar que, logo atrás da irmã de Gregor, do lado direito da cena, há um quadro com uma coleção entomológica exibindo carcaças de vários insetos, semelhantes a borboletas, besouros e outras formas que podem remeter a pequenas baratas, como um índice metatextual. Todos esses detalhes são parte da escolha criativa da desenvolvedora do jogo, pois são características que não estão presentes no romance de Kafka. Podemos entender que esses são exemplos de ganhos em relação ao texto-fonte, conforme teorizado por Hutcheon. Neste ponto, ressalto que não há juízo de valor nos termos “ganhos” ou “perdas” desta análise, ou seja, “ganhar” não tem o intuito de dizer que algo é positivo, da mesma forma que “perder” não tem o intuito de dizer que algo é negativo. Os termos estão sendo usados para descrever as diferenças encontradas entre o romance e as obras estudadas.

Figura 15 - Captura de tela com dois personagens e ambiente de fundo

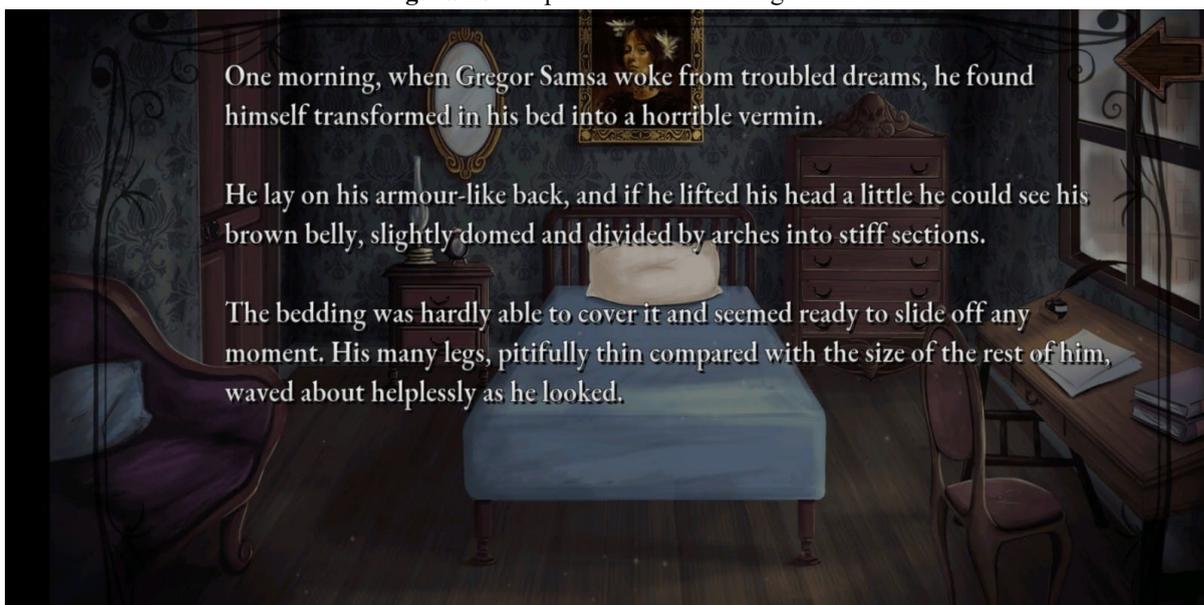


Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

Em relação à apresentação do texto-fonte nas cenas do jogo, a cada clique do jogador, são reveladas, em média, duas ou três frases do livro. Não há tempo limite para a leitura do texto na tela. O jogo aparenta estar focado em não apressar o jogador a avançar as telas desenfreadamente. Nesse sentido, o ritmo de leitura do game se assemelha ao ritmo de leitura de uma obra impressa. Inclusive, assim como na obra em livro, é possível parar a leitura e salvar o seu avanço a qualquer momento, em qualquer *lexia*²⁹ da adaptação. Essa é uma característica diferente da maioria dos games atuais, pois não há aqui um sistema de *checkpoint*³⁰ para salvamento, nem nada similar a isso durante a *gameplay*.

Ao longo do jogo da Izmir, o texto é apresentado de duas formas. A primeira (Figura 16) é com trechos sendo escritos de cima a baixo, sobrepostos à imagem estática que ilustra a passagem. Já a segunda forma de apresentação leva os jogadores para mais próximo das personagens ao apresentar a narração e/ou a fala dos personagens em formato de legendas (Figura 17), ocupando somente a parte inferior da cena.

Figura 16 - Captura de tela com longo texto verbal



Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

²⁹ O termo *lexia* é comumente usado nas áreas de cultura digital e literatura digital para se referir a “blocos” de conteúdo interconectados por links ou operações algorítmicas.

³⁰ Nos games, o termo *checkpoint* pode se referir a um ponto específico dentro do jogo no qual o progresso do jogador é salvo automática ou manualmente. Esses pontos de verificação, que geralmente são elementos visuais (por vezes também sonoros) dentro das fases, são criados para permitir que os jogadores retornem ao jogo a partir desse ponto caso falhem em algum desafio, morram dentro do jogo ou precisem interromper sua sessão.

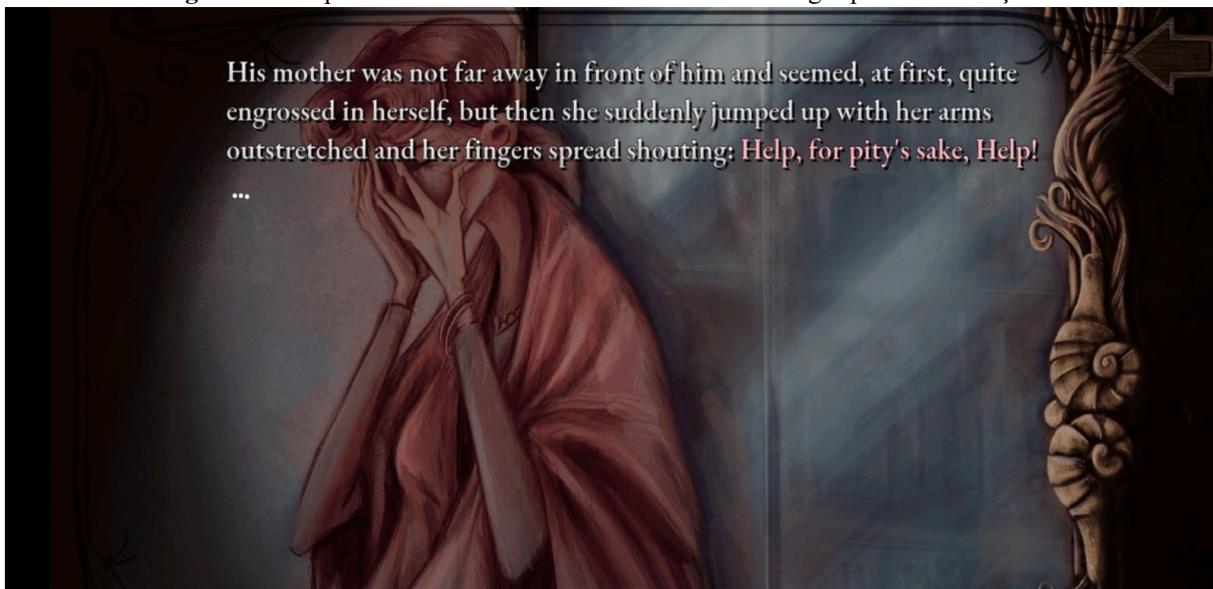
Figura 17 - Captura de tela introduzindo fala de personagem por designação nominal da personagem



Fonte: jogo *The Metamorphosis*, 2020.

Em algumas passagens, para substituir os recursos de verbos de elocução (“Gregor disse”; “Ele disse”; “Ela disse” etc.), típicos de narrativas romanescas tradicionais, a Izmir Games usou um código de cores para diferenciar as falas dos personagens quando o texto é apresentado sobre a imagem estática que está na tela. A voz de senhora Samsa (Figura 18), por exemplo, é representada na cor rosa, e a do gerente do escritório é escrita na cor verde (Figura 19). Os pensamentos e a voz de Gregor, quando na tela estática, são apresentados em amarelo (Figura 20). No entanto, quando os trechos da obra são apresentados em forma de legendas sob as imagens, a escrita é sempre na cor branca e o nome dos personagens que estão falando é exibido logo acima da legenda (Figura 22), em modelo semelhante ao do texto dramático. Nenhuma informação adicional, porém, é exibida na tela quando o texto é do narrador.

Figura 18 - Captura de tela introduzindo fala da mãe de Gregor por diferenciação cromática



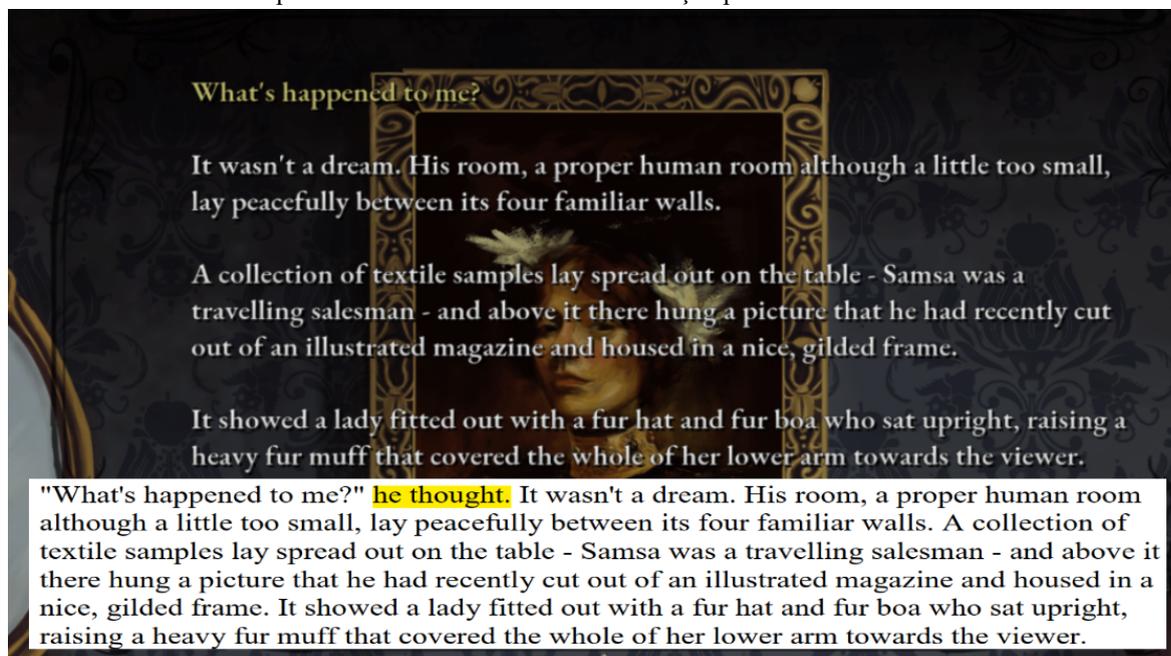
Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

Figura 19 - Captura de tela introduzindo fala do gerente por diferenciação cromática



Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

Figura 20 - Montagem com captura de tela introduzindo pensamentos de Gregor por diferenciação cromática e exemplificando ausência de verbo de elocução presente no texto-fonte



Fonte: jogo *The Metamorphosis*, 2020; livro *The Metamorphosis*, 2011.

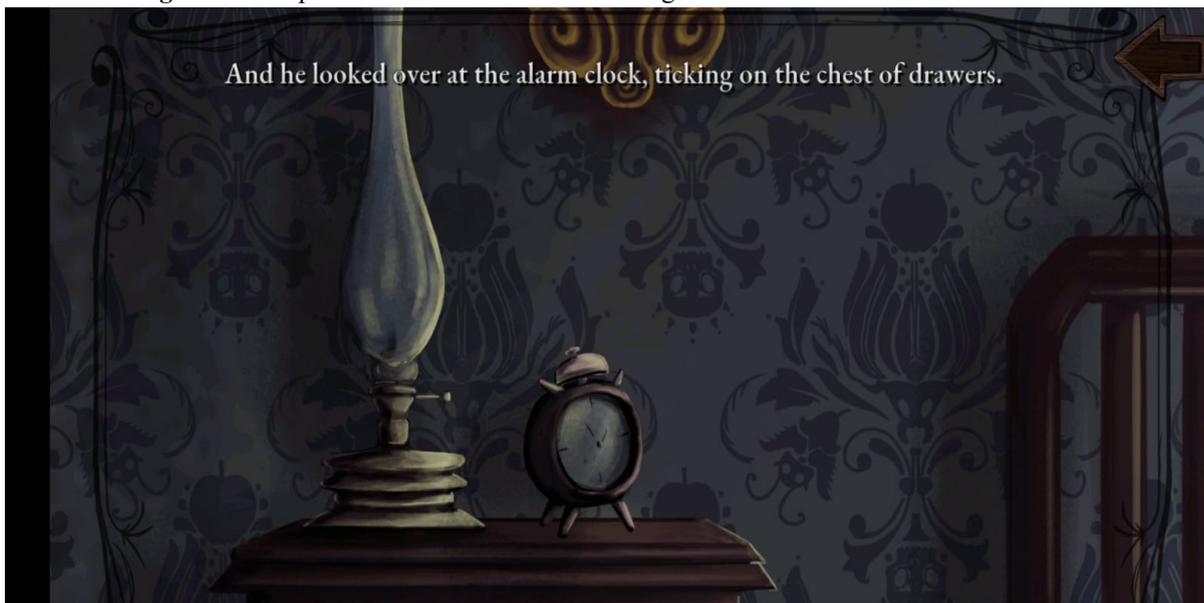
Conforme mencionado anteriormente, a escrita da narração e das falas é seguida do som de máquina de escrever. No entanto, vale ressaltar que o jogo tem diferentes sons de máquinas de escrever para diferentes personagens, o que complementa os recursos audiovisuais da adaptação para a organização polifônica da narrativa. Por exemplo, o som de digitação do texto do narrador é em volume médio e bem compassado, mas muda para um volume mais alto quando o pai do Gregor está falando. Esse efeito dá a impressão de que as teclas da máquina estão sendo pressionadas com mais força do que o normal, sugerindo também aspectos psicológicos ou atitudinais das personagens. Do mesmo modo, o som da escrita da mãe e da irmã de Gregor é mais apressado, porém, em volume normal.

Por outro lado, apesar de os *pensamentos* de Gregor serem acompanhados de um som similar ao usado para o narrador da história, as suas *falas* não são representadas pelo som de digitação. Em vez disso, o som escolhido para a inscrição das falas de Gregor tem um efeito metálico e desafinado. Essa escolha deixa muito claro que a voz insetoide de Gregor não pode ser compreendida pelos demais personagens, de acordo com a dificuldade de comunicação que o protagonista percebe ter ao tentar produzir uma voz humana no romance. Ainda assim, tanto no texto-fonte quanto na adaptação, Gregor tenta se exprimir verbalmente e justificar sua ausência no trabalho, dizendo-se pronto para assumir sua função mesmo estando transmutado em inseto. Essa é uma passagem importante para demonstrar a alienação pelo

trabalho que o personagem principal apresenta no plano do conteúdo da narrativa, sendo esse um tema muito explorado na fortuna crítica do romance.

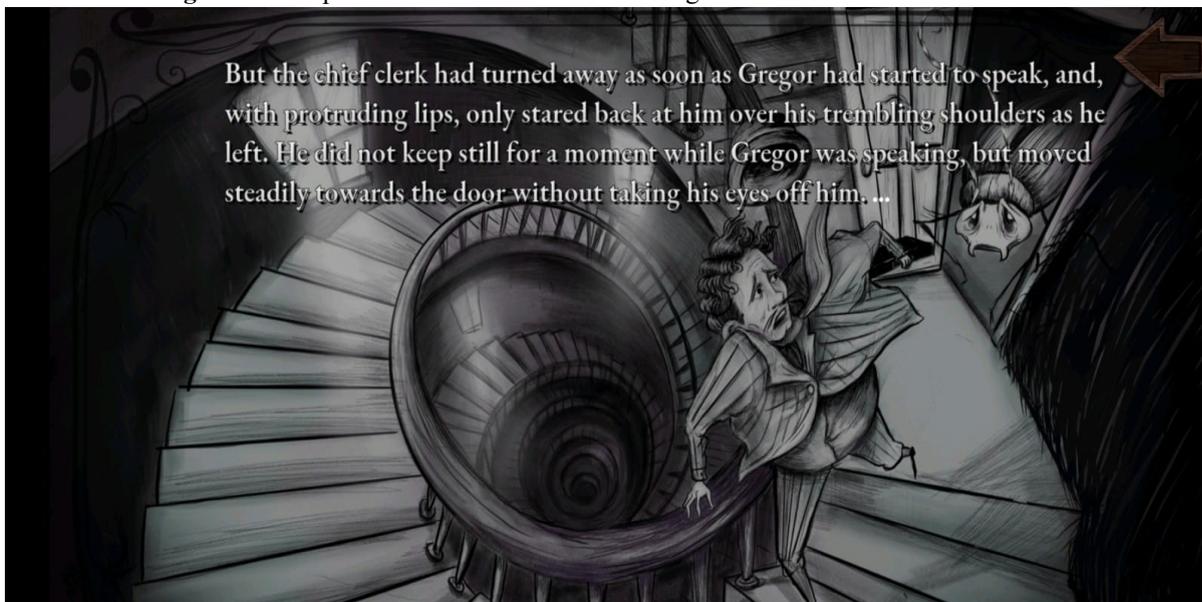
A sonorização diegética também foi um recurso amplamente utilizado na obra adaptada pela Izmir. O som da chuva na parte externa da casa é constante ao longo do gameplay. Outros efeitos sonoros internos à narrativa usados ao longo do capítulo um, aprofundando a imersão no jogo, são: o som do despertador (Figura 21), o barulho que Gregor faz ao tentar se movimentar em sua forma de inseto, passos no corredor e na escada (Figura 22) de acesso ao quarto de Gregor, batidas na porta, o som da campainha ao ser tocada pelo gerente do escritório, o barulho do giro da maçaneta da porta ao ser aberta e muitos outros. Destaque-se, porém, que alguns desses sons são mencionados explicitamente no texto fonte, como o som do despertador (“[...] *the alarm clock, ticking on the chest of drawers*”), ao passo que outros não são enunciados pelo narrador, mas sim consequências dedutíveis dos eventos narrados (“[...] *but moved steadily towards the door*”).

Figura 21 - Captura de tela de cena com som diegético também descrito no texto verbal



Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

Figura 22 - Captura de tela de cena com som diegético não descrito no texto verbal



Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

Em relação aos recintos presentes no livro, é possível perceber um círculo vicioso nas experiências de Gregor Samsa construído imageticamente pelos ambientes onde se passam as cenas da obra. Inicialmente, o quarto pequeno, desorganizado e a vista melancólica da janela refletem a vida reclusa e alienada do protagonista. O tempo chuvoso visível constantemente através da janela nos remete à monotonia e à falta de mudanças em sua rotina, intensificando sua sensação de aprisionamento. Em segundo lugar, suas viagens de trem, dia sim, dia não, criam um ciclo de preocupação constante com as conexões, ressaltando a ansiedade e o estresse que permeiam sua existência. A repetição dessas viagens o prende em uma rotina exaustiva e intensifica seu estado de apatia.

Há também uma sensação de desconforto evidente quando a personagem se preocupa com a qualidade das camas que terá para descansar nos diversos hotéis em que se hospeda durante sua intensa rotina de viagens. Por fim, suas refeições fora do horário em restaurantes aleatórios evidenciam seu isolamento e a falta de controle sobre sua própria vida. A alimentação irregular o priva de rotinas saudáveis, tornando-o mais vulnerável e enfatizando a espiral negativa em que se encontra. Os ambientes presentes na obra *A Metamorfose* contribuem, desse modo, para aprisionar o protagonista em um círculo vicioso de ansiedade e alienação, criando uma teia de repetição e isolamento que o afetam psicologicamente.

Em relação ao jogo, ao introduzir certos ambientes ao jogador, a adaptação escapa das imagens estáticas e apresenta quadros animados para ilustrar determinadas situações do enredo. Em três delas são retratados os sentimentos e recordações de Gregor. No momento em

que ele diz, “(...) que profissão extenuante eu escolhi. Viajar dia sim e dia não. (...) e ainda por cima há a maldição de viajar, a preocupação em fazer conexões de trem, (...)” (Kafka, 2011, n.p., tradução nossa)³¹, é feito um corte da cena estática para uma cena animada monocromática com Gregor, cabisbaixo e pensativo, dentro de um vagão de trem. Devido à escolha de cor para a cena, entende-se que as imagens não se tratam do presente, e sim de lembranças do protagonista (Figura 23).

Figura 23 - Captura de tela de cena com Gregor em vagão de trem



Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

Em seguida, de volta à tela estática, o protagonista continua a sentença anterior dizendo “(...) refeições ruins e irregulares, (...)”³², e novamente o jogo alterna para uma cena animada, em que Gregor está olhando fixamente para a comida fumegante a sua frente, aparentemente em profunda reflexão e miséria (Figura 24). A fala segue e Gregor completa: “(...) contato com diferentes pessoas a todo o tempo, de modo que você nunca consiga conhecer alguém ou fazer amizade com elas.”³³. Então, o jogo apresenta uma sequência de rostos desconhecidos (Figura 25) que passeiam na memória do protagonista, ilustrando o descontentamento e o cansaço de Gregor em relação a sua rotina de trabalho.

³¹ “(...) what a strenuous career it is that I’ve chosen! Travelling day in and day out. (...) and on top of that there’s the curse of travelling, worries about making train connections (...)” (Kafka, 2011, n.p.)

³² “(...) bad and irregular food, (...)” (Kafka, 2011, n.p.)

³³ “(...) contact with different people all the time so that you can never get to know anyone or become friendly with them.” (Kafka, 2011, n.p.)

Figura 24 - Captura de tela 10 de cena com Gregor se alimentando



Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

Figura 25 - Captura de tela de cena com sequência de rostos lembrados por Gregor



Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

Na última cena animada dessa sequência, em seu quarto, no momento em que Gregor tenta se movimentar para descer da cama, o jogo exibe, pela primeira vez, o corpo animalesco de Gregor movimentando as patas freneticamente sobre o móvel (Figura 26). Apesar da ideia de que Gregor Samsa tenha se transformado em uma barata habitar o imaginário popular, na realidade, o termo em alemão escrito por Kafka em 1915, *Ungeziefer*, não tem uma tradução direta para a língua inglesa (nem para a língua portuguesa) como um inseto específico. Desse modo, diferentes denominações para o animal foram dadas nas diversas traduções feitas para a obra (Abi-Sâmara, 2021). O texto-fonte utilizado como referência na produção do jogo traz o termo alemão traduzido como “vermin” para a língua inglesa (em português, verme).

No entanto, como podemos observar na Figura 26, a Izmir Games fez uma escolha estética muito similar a uma barata para refigurar o personagem Gregor quando transformado

em animal – evento que está no centro do enredo da narrativa kafkiana. Sobre a refiguração de personagens literários nos games, o pesquisador Carlos Reis destaca tratar-se de um dos desafios centrais aos estudos de adaptação, dado que o processo envolve reconstruir um “elemento narrativo estático” como “categoria dinâmica, instável e mesmo evanescente”: “a personagem como conceito em movimento” (Reis, 2017, p. 131). Porém, a opção dos adaptadores do romance ao jogo *The Metamorphosis* não parece seguir no mesmo caminho que o descrito pelo pesquisador, visto que, em lugar de operar com ambiguidades iconográficas para representar visualmente Gregor transformado em animal, a componente visual do jogo recorre a convenções de outros produtos gráficos ou audiovisuais que também dão a ver o personagem como uma barata. Observa-se, assim, o que Carlos Reis (2017, p. 133) entende como um vetor comum às adaptações de personagens literários para os games: “a nossa memória narrativa reflete-se na construção dos videogames narrativos e das personagens”.

Figura 26 - Captura de tela de cena com representação iconográfica de Gregor como uma barata



Fonte: *The Metamorphosis*, 2020.

Os recursos audiovisuais interativos e não interativos anteriormente descritos nos servem para entender o jogo *The Metamorphosis* como um bom exemplo da literatura em campo expandido que mencionamos no capítulo 1. Eles dão uma nova camada ao storytelling ao expandir o enredo que temos no livro e ao refigurar espaços diegéticos, eventos narrativos e personagens. Através da imagem, podemos constatar, por exemplo, as escolhas artísticas feitas pela produtora do jogo em relação às características físicas de Gregor, tanto em sua forma humana quanto em sua forma animal, bem como as características físicas dos demais

personagens, expressões faciais, a escolha de uma determinada paleta de cores, efeitos de iluminação e outros detalhes dos ambientes que, por muitas vezes, não são descritos no texto-fonte. A seguir, na seção 3, analisaremos as características do jogo *Metamorphosis*, produzido pela desenvolvedora Ovid Works.

3. Perdas e ganhos intertextuais na adaptação de *Metamorphosis*, da Ovid Works

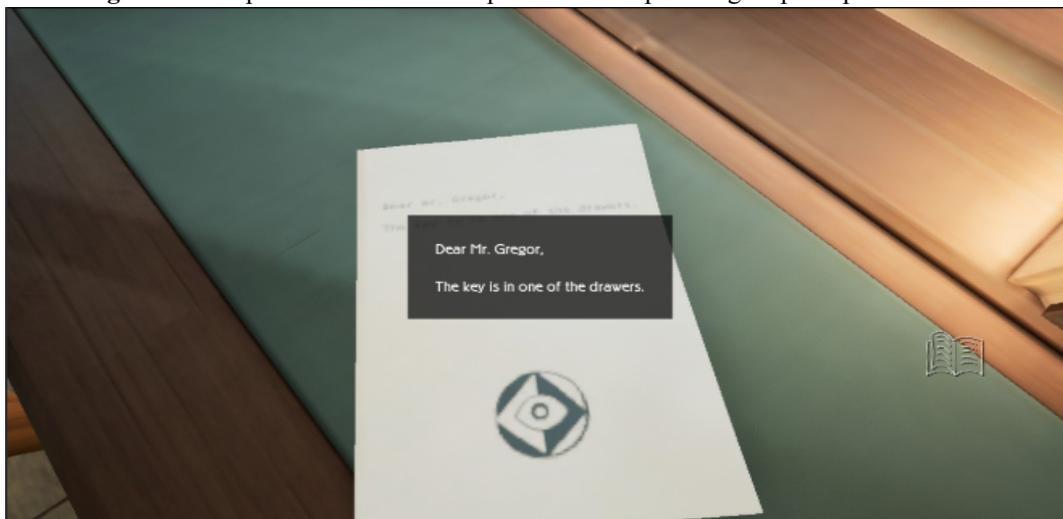
Assim como no jogo da Izmir Games, também teremos marcas de intertextualidade e do processo de perdas e ganhos na adaptação criada pela desenvolvedora Ovid Works. Logo na cutscene³⁴ inicial do capítulo I do jogo *Metamorphosis*, através de uma câmera em primeira pessoa, podemos ver o teto de um cômodo e uma pintura pendurada na parede ao lado direito da tela. O personagem principal se levanta da cama e questiona “Onde estou? O que são essas pinturas?”, então, o personagem anuncia que estava, na noite anterior, comemorando o aniversário do seu amigo chamado Josef e que havia dormido na casa do amigo após beber demais.

Pouco depois, já com o personagem sob nosso comando, encontramos um recado sobre um móvel e descobrimos que o nome do personagem jogável é Gregor (Figura 27)³⁵. O recado, em um papel timbrado com uma logomarca, porém, sem assinatura, está sobre a penteadeira e informa que o quarto está trancado e que a chave está em uma das gavetas do móvel. Após uma breve busca, localizamos a chave e temos acesso ao corredor da casa do amigo Josef.

³⁴ Uma cutscene é uma sequência animada não jogável em um videogame, geralmente usada como recurso narrativo e tipicamente seguindo convenções estabelecidas do cinema. Cutscenes estão intimamente relacionadas a outras sequências narrativas que possuem funcionalidade de jogabilidade inexistente ou muito limitada, como diálogos em texto ou painéis de histórias em quadrinhos. A principal função das cutscenes é avançar a trama e dar contexto narrativo à jogabilidade (...). Cutscenes são importantes para a estrutura e o ritmo dos jogos (...), proporcionando recompensas ao jogador e breves pausas na intensidade da jogabilidade. Elas também podem ter funções específicas na jogabilidade, como dar instruções de missão ou fornecer pistas sobre o que está por vir (Klevjer, 2022, p. 106, tradução nossa).

³⁵ “Caro Sr. Gregor, a chave está em uma das gavetas.” (Metamorphosis, tradução nossa)

Figura 27 - Captura tela de cena em que o nome do personagem principal é revelado



Fonte: *Metamorphosis*, 2020.

Neste curto trecho de gameplay, já temos as primeiras marcas de intertextualidade do jogo com as obras de Kafka. Ambos os personagens apresentados até o momento possuem nomes de personagens das obras kafkianas. Por conta do título do jogo, *Metamorphosis*, como esperado, o personagem jogável é Gregor, protagonista do livro *A Metamorfose*. Porém, além de Gregor, o enredo apresenta um segundo personagem chamado Josef³⁶, nome do protagonista da obra *O Processo*, também de Franz Kafka. Essa mescla de personagens de obras diferentes em um novo universo é um recurso conhecido como *crossover*. O termo *crossover* é geralmente utilizado para descrever a fusão ou combinação de elementos de diferentes obras, universos ou personagens em uma única narrativa. Essa prática é comum em várias formas de mídia, incluindo televisão, cinema, quadrinhos, games e literatura.

Um ponto de destaque é a diferença do espaço diegético no qual o personagem Gregor, de *A Metamorfose*, acorda. No romance, Gregor desperta de “sonhos perturbadores” em seu próprio quarto, no entanto, no jogo, o personagem principal acorda na casa de seu amigo. Podemos destacar também a referência ao aniversário do personagem Josef, do romance *O Processo*, que, no livro, comemora seu trigésimo aniversário no mesmo dia em que é acusado de um crime do qual, ao longo do romance (e também no jogo), nunca lhe são esclarecidas as circunstâncias.

Ainda no quarto de Josef, Gregor faz sua primeira manifestação de preocupação com o trabalho. Ele diz: “Vou encontrar o Josef e, então, vou trabalhar” (Figura 28 - tradução nossa).

³⁶ No jogo, há uma inconstância em relação à grafia do nome do personagem principal do livro *O Processo*. Em alguns momentos o jogo grava o nome “Josef”, em outros, o nome é gravado como “Joseph”. Nesta análise, usaremos o nome “Josef” para nos referenciar ao protagonista, que é a grafia usada por Kafka em seu romance.

Essa marca de ansiedade e alienação pelo trabalho é um tema central em *A Metamorfose*, de Kafka. Há aqui uma diferença entre o jogo da Ovid Works e a narrativa do texto fonte: no jogo, ao que tudo indica, Gregor não está transformado em inseto desde que desperta. No entanto, do mesmo modo que no texto-fonte, sua preocupação é direcionada para se apresentar em sua função laboral, independentemente de seu estado físico ou mental.

Figura 28 - Captura de tela com declaração de preocupação de Gregor



Fonte: *Metamorphosis*, 2020

O gameplay segue e Gregor tem acesso ao corredor da casa. O protagonista comenta que já esteve muitas vezes na casa do amigo Josef, mas não se lembrava daquele corredor; por outro lado, as inúmeras fotografias emolduradas e penduradas ao longo das paredes do sinuoso corredor lhe parecem familiares. É nessa área do espaço jogável que temos nosso primeiro contato com uma figura insetoide. Ao observar as fotos na parede, Gregor, diferentemente da obra escrita por Kafka, revela que tem amigos e, pelo que se observa nos retratos, costumavam fazer diversos passeios juntos. Seguindo com sua caminhada pelo corredor, em dado momento, Gregor se depara com uma foto dele e mais dois amigos durante um passeio de bicicleta (Figura 29)³⁷. É possível entendermos que Gregor está presente na foto, pois o jogo apresenta uma legenda com a declaração: “Éramos tão jovens naquela época”. Na foto, uma das pessoas está transformada em inseto, mas não é possível determinar se essa figura é Gregor ou um dos amigos. No entanto, isso não é matéria de espanto ou de questionamento do personagem, que segue seu caminho em busca de Josef. Já no romance, ao

³⁷ A legenda na figura diz: “Éramos tão jovens naquela época...” (Metamorphosis, tradução nossa). Não há narração nessa cena. Aqui, temos acesso ao pensamento de Gregor por meio da legenda.

acordar e notar que algo está diferente em relação ao seu corpo, Gregor decide ignorar tal fato e pensa em voltar a dormir para “esquecer todo esse absurdo”. Porém, ele não consegue dormir e, em seguida, reflexões sobre sua escolha de carreira profissional passam a ser a preocupação do personagem.

Figura 29 - Captura de tela com imagem da primeira figura insetoide do jogo



Fonte: *Metamorphosis*, 2020.

Ao final do corredor, Gregor passa por uma porta e entra em um novo cômodo da casa de Josef. Porém, a escala de tamanho do cômodo e dos móveis está completamente diferente do quarto em que estava anteriormente. Agora, após descer por uma pilha de livros, notamos que a visão da câmera em primeira pessoa está bem mais próxima ao solo e, inclusive, podemos nos mover por baixo dos móveis que compõem esse ambiente. Como vimos no capítulo 1, a câmera em primeira pessoa nos permite explorar o ambiente virtual do jogo através da visão do personagem e, até aquele momento, Gregor não tinha a percepção de que havia se transformado (ou de que estava em processo de transformação) em um inseto, por isso, pela escolha artística do ângulo da câmera adotado pela desenvolvedora, não é possível, até aqui, ver o corpo de Gregor metamorfoseado. No entanto, outras escolhas de design dos desenvolvedores nos dão pistas dessa transformação: a altura em que a câmera em primeira pessoa passa a ser posicionada (bem mais próxima ao solo do que anteriormente) e a foto do insetoide na parede são algumas delas. A partir da cena em que Gregor se dá conta de sua metamorfose (veremos mais à frente), a câmera em primeira pessoa passa a exibir duas

perninhas de inseto (Figura 30) que têm o papel de orientar a movimentação do personagem pelo ambiente, sinalizando ao jogador que a transformação do personagem jogável, de fato, havia se concretizado.

Figura 30 - Captura de Gregor metamorfoseado em inseto



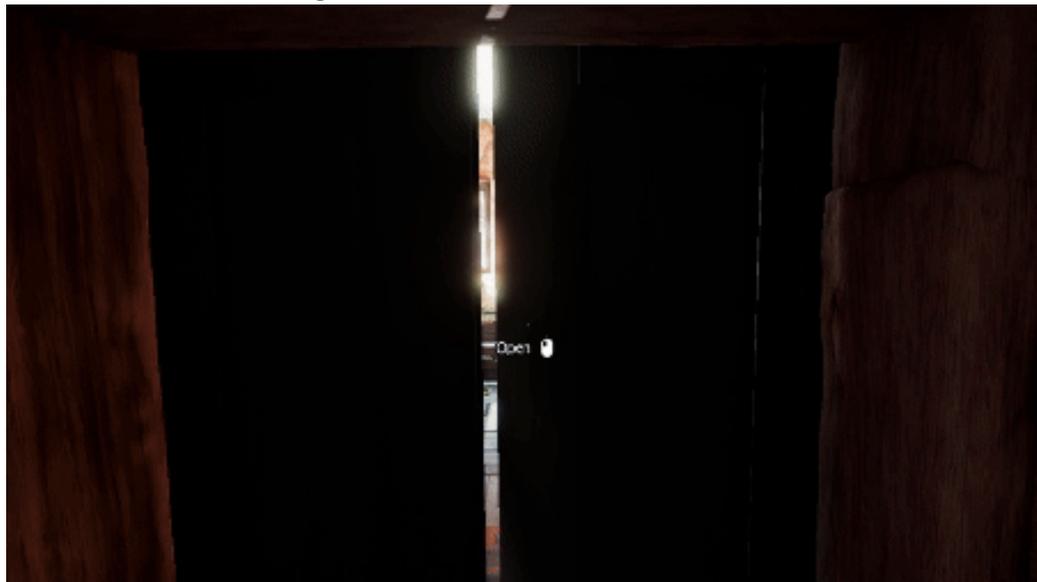
Fonte: *Metamorphosis*, 2020.

No romance, os leitores não acompanham esse processo de transformação de Gregor. O texto inicia com o personagem já transformado. Em relação à estatura de Gregor, apesar de não haver uma descrição direta sobre o tema, temos pistas ao longo do romance. Destacamos duas: a primeira é quando Gregor tenta descer da cama e acaba caindo desajeitadamente do móvel. Na queda, mesmo abafado por um carpete, há um forte estampido que pode ser ouvido do lado de fora do quarto. Então, entendemos que a estrutura física de Gregor conta com uma considerável massa corporal; em um segundo momento da narrativa, o texto de Kafka descreve Gregor segurando a chave da porta de seu quarto com a boca animalésca e, apoiado em uma cadeira, fazendo uso de suas patas grudentas para escorar o corpo na porta e alcançar a fechadura com boca, de modo a inserir a chave na porta e a destrancar. Então, sabemos que o inseto, em sua posição vertical, tem uma estatura que vai do solo até, ao menos, a altura de uma fechadura de porta.

De volta ao jogo, logo ao entrar nesse novo cômodo da casa, Gregor percebe a diferença entre o quarto em que despertou e esse novo espaço e declara que o quarto é “bizarro” (Figura 31). O novo desafio é escalar os móveis, saltando de plataforma em plataforma, para continuar a busca pelo seu amigo Josef e, finalmente, ir trabalhar. Antes de solucionar esse quebra-cabeças, mesmo estando nessa nova condição de estatura, Gregor

novamente se mostra preocupado com o trabalho e afirma: “*If I don’t go out soon, I’ll be late for work.*”³⁸

Figura 31 - Cena de entrada no novo cômodo



Fonte: *Metamorphosis*, 2020.

Vencida essa etapa, entramos em um novo corredor da casa (Figura 32). Esse é um corredor muito mais sombrio do que o primeiro corredor pelo qual passamos anteriormente (Figura 33). Há quadros pendurados de formas irregulares e quadros presos no teto do ambiente com fotografias de pessoas que vão se transformando em insetos conforme o personagem avança pelo local. A sonorização, antes ambiente, assume um tom sinistro e misterioso. Assim como antes, as formas animais presentes nos retratos não são estranhadas por Gregor. A intertextualidade se faz presente mais uma vez ao apresentar um espaço confuso e depreciado, características marcantes nas obras *O Processo* e *A Metamorfose*. Por exemplo, em *O Processo*, as descrições dos ambientes são, em geral, fragmentadas e obscuras, fato que contribui para o clima de estranheza e alienação do romance. Em uma das passagens do livro, assim que Josef K. chega ao prédio que lhe fora informado para a realização do primeiro interrogatório, temos a seguinte descrição:

K. dirigiu-se para a escada, a fim de alcançar a sala de interrogatório, mas deteve-se novamente, porque além da primeira, avistou no pátio mais três outros vãos de escada; uma pequena passagem na extremidade do pátio parecia também abrir-se para um segundo pátio. Sentia-se furioso por não lhe terem indicado com mais precisão a localização da sala. (Kafka, 2009, n.p.)

³⁸ “Se eu não sair logo, vou me atrasar para o trabalho” (*Metamorphosis*, tradução nossa)

E, em uma outra passagem, ao finalmente conseguir encontrar a sala na qual seria interrogado, o narrador descreve:

K. teve a impressão de que invadira uma assembleia. Uma multidão das mais diversas proveniências – ninguém se ocupou do recém-chegado – enchia uma enorme sala com duas janelas, uma galeria a meia altura à volta, também ela cheia, e onde as pessoas eram forçadas a inclinar-se para se manterem de pé e batiam com as costas e a cabeça no teto. Achando a atmosfera irrespirável, K. voltou a sair (...) (Kafka, 2009, n.p.)

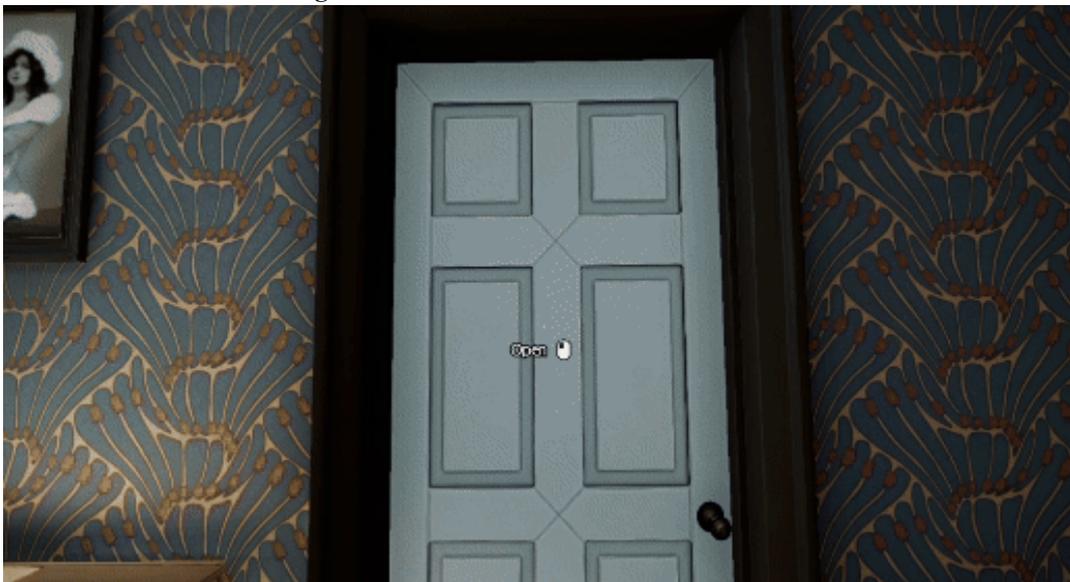
No romance, há uma atmosfera claustrofóbica nas descrições de lugares estreitos e labirínticos, como os corredores, os escritórios burocráticos e os tribunais improvisados que Josef K. é obrigado a percorrer. Da mesma forma, no jogo, estão presentes esses locais labirínticos e fechados, como dutos de ventilação, corredores estreitos e gavetas abarrotadas de itens pelos quais Gregor precisa de arrastar e escalar.

Figura 32 - Segundo corredor da casa de Josef



Fonte: Metamorphosis, 2020.

Figura 33 - Primeiro corredor da casa de Josef



Fonte: *Metamorphosis*, 2020.

Ao chegar ao final do corredor, Gregor percebe que, de alguma maneira, saiu do corredor e está passando por um duto de ventilação. Ele se questiona como coube naquele espaço e, finalmente, nota sua transformação em inseto e declara: “*These aren’t the legs I’m used to! I know this sounds ludicrous... but can it be... that I’m... a bug?!?*”³⁹ (Figura 34). Nesse ponto, o som dos passos de Gregor muda para um barulhinho agudo e apressado, bem como a voz do personagem torna-se mais gutural e quase ininteligível em algumas sentenças. Conforme o jogo avança, a voz humana do personagem é gradativamente alterada até chegar num ponto em que nenhuma palavra seja mais discernível. Há uma forte ligação entre o jogo e o livro *A Metamorfose* nessa passagem, pois a dificuldade ou incapacidade de comunicação de Gregor com outras pessoas é uma condição marcante no personagem ao longo de toda a obra escrita e vai se deteriorando com o avançar da narrativa. Numa das primeiras tentativas de comunicação de Gregor, o narrador declara:

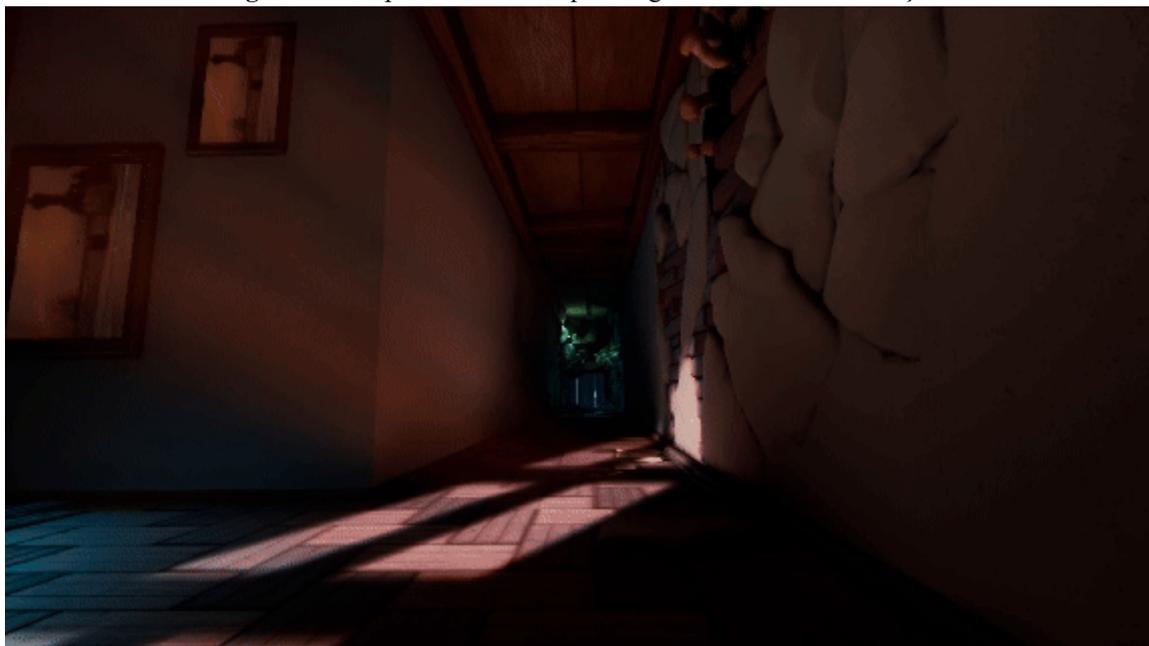
Gregor ficou chocado ao ouvir sua própria voz responder; mal podia ser reconhecida como a voz que ele tinha antes. Como se viesse de dentro dele, havia um rangido doloroso e incontrolável misturado, as palavras podiam ser entendidas a princípio, mas então surgia uma espécie de eco que as tornava indistintas, deixando quem ouvia sem saber se tinha escutado direito ou não. (Kafka, 2011, n.p., tradução nossa)

Em seguida, ao tentar se comunicar com o gerente enquanto se esforçava para abrir a porta, o gerente exclama para os demais que estavam do lado de fora do quarto aguardando a

³⁹ “Essas não são as pernas com as quais estou acostumado! Eu sei que isso parece ridículo... mas pode ser... que eu sou... um inseto?!?” (*Metamorphosis*, tradução nossa)

saída de Gregor: “Entenderam uma única palavra? (...) Aquilo era a voz de um animal!” (Kafka, 2011, n.p., tradução nossa). Tal passagem do romance anuncia que a compreensão da fala de Gregor estava prejudicada por completo.

Figura 34 - Captura de tela em que Gregor nota sua transformação



Fonte: Metamorphosis, 2020.

Assim, de volta ao jogo, ao passarmos pelo duto de ar, finalmente, chegamos ao quarto do amigo Josef. Na cena, podemos observar um guarda⁴⁰ acusando Josef de ter cometido um delito. Por sua vez, Josef, que é um NPC⁴¹ no jogo, questiona o guarda sobre detalhes dessa acusação, mas recebe somente respostas evasivas, em geral como novas perguntas direcionadas ao acusado, criando uma comunicação truncada, característica também marcante em ambos os romances no qual o jogo é baseado.

Durante um desafio de quebra-cabeças nesse ambiente, exploramos a gaveta da cômoda do amigo e podemos confirmar sua identidade através de um cartão de visitas deixado no móvel (Figura 35). O cartão apresenta o nome do personagem, *Joseph K.*, e seu local de trabalho, o Praha General Bank. Há aqui referência ao mesmo nome, sobrenome e profissão do protagonista de *O Processo*, bem como uma referência ao local de nascimento do autor da obra. Kafka nasceu na cidade de Praga em 1883. Vale mencionar que, ao longo de

⁴⁰ Termo usado no romance *O Processo*. No jogo, nem o nome nem a ocupação do personagem são revelados. Deduzimos que se trata de um guarda/policial devido à vestimenta característica dessa profissão.

⁴¹ NPC, sigla para Non-Playable Character (Personagem Não Jogável), refere-se a personagens em jogos que não são controlados pelo jogador, mas sim pela inteligência artificial ou por programação pré-definida. NPCs podem desempenhar papéis variados nos games, desde uma simples variedade demográfica nos cenários a personagens importantes na trama, influenciando o desenvolvimento do enredo e a experiência do jogador.

todo o enredo de *O Processo*, não há nenhuma menção ao nome do banco no qual Josef K. trabalha. A informação que temos é que o protagonista ocupa uma posição de destaque em um banco, mas o nome não é revelado. A inclusão dessa informação foi uma escolha artística da desenvolvedora do jogo.

Figura 35 - Captura do cartão de visitas de Josef K.



Fonte: Metamorphosis, 2020.

Na sequência, após superar outros desafios impostos pelo jogo, Gregor se depara com um inseto que, assim como ele, se comunica por meio de uma voz completamente insetoide. Esse novo personagem orienta Gregor a encontrar um local conhecido por A Torre, pois lá haverá uma forma de encontrar ajuda para a situação em que ele se encontra. Em busca desse lugar, passamos por ambientes que são conectados de forma estranha. Não há uma ligação lógica na transição de um espaço para outro. Em um momento, estamos na gaveta da cômoda de Josef, sempre acompanhados por diálogos entre o guarda e Josef ou falas do que parece ser o interrogatório de Josef, mas que nunca chegam a uma conclusão. O diálogo é circular, com perguntas que, em geral, são respondidas com outras perguntas. Em outro momento, ao passar por uma porta ou por um corredor, saímos em um ambiente repleto de outros insetos como o personagem principal. Com o desenrolar do enredo, Gregor aprende que precisará da autorização de um advogado para que sua entrada na Torre seja permitida. Nesse momento, ele lembra do seu amigo e pensa o quanto ele e Josef estão em situação parecida ao precisarem de serviços jurídicos. No romance, Josef procura ajuda de um advogado, no entanto, os diálogos e as orientações não são de grande valia ao protagonista.

Em relação a essa instituição que o jogo nomeou de A Torre, podemos correlacionar com A Lei, do livro *O Processo*. No capítulo IX do livro, Josef vai até uma catedral por questões de trabalho. Apesar de estar sozinho no local, um padre se apresenta e lhe faz um

sermão. Durante o sermão, o padre conta uma parábola sobre um homem do campo que precisa passar por um porteiro que guarda a entrada da Lei. O homem do campo pensa em entrar na Lei mesmo sem a autorização do porteiro, no entanto, é advertido de que, depois dele, há mais salas e salas, e todas elas com porteiros cada vez mais poderosos que irão lhe impedir a entrada caso não tenha permissão. O homem do campo acha muito estranha essa atitude, pois entende que a Lei é para todos, mas fica com medo e resolve esperar até que sua entrada seja permitida. O homem fica sentado, à espera, durante anos. Sempre que faz uma tentativa de entrar na Lei, é interrogado pelo porteiro e tem sua entrada recusada. No fim da vida, já muito idoso, o homem do campo se intriga ao perceber que, embora muitas pessoas precisem da Lei, ninguém, além dele, solicitou entrada naquele local ao longo de todos esses anos. O porteiro responde que aquela entrada era exclusiva para ele, se despede e fecha a porta. No capítulo seguinte (e último) do romance, guardas, que parecem agir a pedido do próprio Josef K., o matam sem que ele tenha tido a chance de ser julgado pela Lei. Compreendemos, então, que, apesar do ideal de que a lei seja para todos, na prática, por conta de inúmeras burocracias, a lei não funciona dessa forma.

Da mesma forma que, no jogo, Gregor precisava acessar A Torre para buscar uma solução para a sua situação, Josef, no romance, também precisava acessar A Lei para encontrar suas respostas e tentar se defender. Nesse ponto, porém, há uma diferença entre o romance *O Processo* e o jogo: Gregor, diferentemente de Josef, após vencer vários desafios, consegue sua autorização para acessar A Torre. E, uma vez dentro dessa instituição, as decisões tomadas pelo jogador impactam diretamente na narrativa da história. Chegamos em uma sala em que temos a oportunidade de interagir com o amigo de Gregor através de uma máquina (Figura 36) na qual faremos o julgamento final de Josef K.. Gregor havia sido previamente orientado a não revelar sua identidade a Josef e, caso seguisse o protocolo e assinasse a pena de morte do amigo, retornaria a sua forma humana. Durante a interação com Josef, o amigo se mostra preocupado com Gregor e declara que, se ele estivesse presente, certamente saberia como ajudá-lo com o julgamento. Gregor, então, convence Josef a retornar no dia seguinte para receber o seu veredito. Em seguida, fazendo uso dos mecanismos da máquina, Gregor tem acesso aos documentos de acusação de Josef. Nesse ponto do jogo, há dois caminhos possíveis, que dependem das ações do jogador: 1. assinar a condenação do amigo e, usando um menu secreto da máquina, enviar o documento para ser incinerado e, possivelmente, salvar a vida de Josef; 2. assinar a condenação do amigo, entregar o documento assinado ao setor correto da Torre e retornar a sua forma humana.

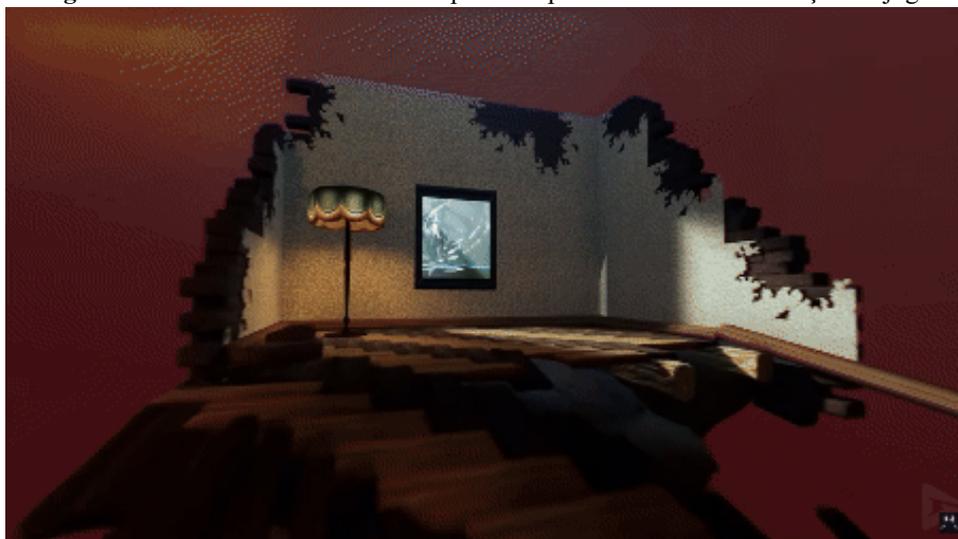
Figura 36 - Interação entre Gregor e Josef K.



Fonte: Metamorphosis, 2020.

Ao seguir a primeira possibilidade, o jogador interage através da máquina com um personagem insetoide chamado Gustav, que se apresenta como o Diretor Administrativo da Torre (não há nenhuma referência ao nome Gustav no romance *O Processo* nem em *A Metamorfose*). O diretor recrimina a atitude de Gregor e o envia para uma cela do complexo. No entanto, antes disso, deixa claro que ter incinerado o documento não irá mudar o destino de Josef. Na cela, interagimos com um novo personagem que diz estar preso por vender autorizações falsas de acesso à Torre. De algum modo, esse personagem se aproveitou de uma falha na construção da Torre e implantou um botão de destruição no complexo. Gregor até pergunta por qual razão ele continua em sua cela se há uma chance de escapar. O personagem diz que tem um bom advogado e que prefere esperar pela sua sentença final, que, segundo ele mesmo, será a prisão perpétua ou a pena de morte. Gregor se mostra confuso com aquele diálogo um tanto quanto estranho e, por fim, decide apertar o botão e escapar da Torre. Logo após acionar o dispositivo, o prédio começa a colapsar. É preciso saltar por diversas plataformas até chegarmos em um ambiente que possui um abajur e um quadro pendurado na parede. Saltamos pelo quadro e somos recebidos por uma figura insetoide que declara que Gregor está condenado a ser um inseto para sempre. O cenário escurece e o jogo se encerra (Figura 37).

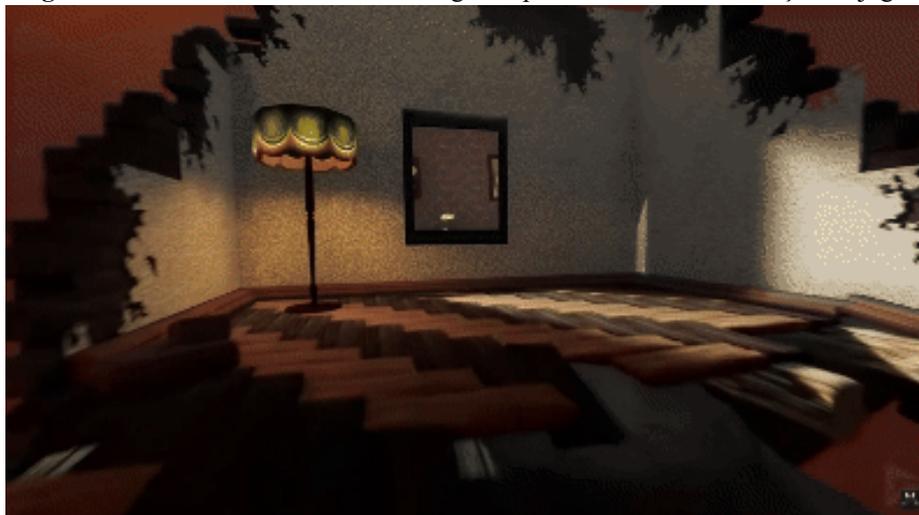
Figura 37 - Cena de encerramento da primeira possibilidade de finalização do jogo



Fonte: Metamorphosis, 2020.

Na segunda possibilidade, temos a opção de assinar o documento e enviar para o setor correto da Torre, condenando Josef à pena de morte. Logo após enviar o documento, Gustav aparece e elogia Gregor pelo bom trabalho prestado. Contudo, há uma acusação de que a sua autorização de acesso à Torre é um documento falso. Novamente, Gregor vai para uma cela do complexo e os eventos se repetem: a interação com o inseto estelionatário, o acionamento do botão de destruição e a fuga. No entanto, dessa vez, ao saltarmos pelo quadro que encontramos ao final do percurso da fuga, o personagem chega ao mesmo quarto em que havia despertado no começo do jogo. Podemos notar que não são mais exibidas as patas na câmera em primeira pessoa e que, pela altura e pelo campo de visão que são apresentados pela câmera, o personagem retornou para sua condição de ser humano. Gregor, em silêncio, explora o ambiente, localiza a chave na mesma gaveta de antes e ouve batidas na porta do quarto. Ao abrir, vemos os mesmos guardas que prenderam Josef nas cenas iniciais do jogo. O cenário escurece e o jogo se encerra (Figura 38). Podemos entender que, ao final, Gregor terá o mesmo destino que Josef recebeu da Lei. Assim como nos romances *A Metamorfose* e *O Processo*, em que o destino dos personagens principais é sombrio, nessa adaptação em jogo da Ovid Works também não há possibilidade de um final satisfatório independentemente das escolhas feitas pelo jogador.

Figura 38 - Cena de encerramento da segunda possibilidade de finalização do jogo.



Fonte: Metamorphosis, 2020.

Neste capítulo, abordamos com mais detalhes os objetos de estudo desta dissertação: o jogo *The Metamorphosis*, da Izmir Games Collective, e o jogo *Metamorphosis*, da Ovid Works. Listamos as principais plataformas nas quais esses jogos estão disponíveis e as classificações atribuídas a eles tanto pelos desenvolvedores quanto pelos usuários, além dos requisitos de hardware necessários para acessá-los. Descrevemos também o conceito de intertextualidade e o processo de perdas e ganhos segundo Linda Hutcheon (2013), examinando como esses elementos permeiam o campo das adaptações. Em especial, exploramos a presença da intertextualidade e dos processos de adaptação implementados pelas desenvolvedoras nesses games e analisamos as nuances e impactos desses processos em cada obra.

Em resumo, enquanto o jogo da Izmir Games traz o romance *A Metamorfose* quase que integralmente em sua adaptação, o que pode ser visto como algo positivo aos olhos de jogadores/leitores de obras clássicas mais conservadores, o jogo da Ovid Works traz recortes de cenas e releituras dos romances *A Metamorfose* e *O Processo* em sua estrutura, característica ousada que, no fim, amplia as possibilidades de exploração das obras kafkianas. O jogo da Izmir Games traz o enredo de seu texto-fonte de forma linear e logo na tela inicial já notifica o jogador de que aquele é o primeiro projeto do estúdio para trazer o mundo dos livros clássicos para o mundo dos games, algo que possibilita ao jogador apreciar a obra de Kafka enquanto admira as ilustrações que expandem as poucas descrições de ambientes e de personagens presentes no romance. Por sua vez, o jogo da Ovid Works, exceto na descrição do jogo nas plataformas de venda, não notifica o jogador de que o jogo é baseado em obras de Kafka. Para que o jogador tenha essa percepção, será preciso ter feito a leitura prévia das

obras. Há indícios dessa inspiração nas citações de frases de Kafka que aparecem nas telas de carregamento do jogo entre um mapa e outro, mas, além disso, não há um aviso explícito sobre a inspiração para criação do jogo. Em última análise, os games ampliam o alcance das obras de Kafka ao atrair diferentes tipos de jogadores: aqueles que já são leitores do autor e querem ter contato com as obras em uma nova mídia e aqueles que, por ventura, se tornarão conhecedores das obras e, possivelmente, serão novos leitores. Com os jogos, o legado literário de Kafka ganha novas formas de ser explorado e interpretado, ampliando o repertório cultural de um novo público. Desse modo, podemos afirmar que a literatura clássica pode continuar atual e conectada com o público através das adaptações para novas mídias.

No último capítulo, analisaremos como os estudiosos definem e classificam as plataformas digitais, explorando os conceitos fundamentais da plataformização e seu impacto na performance comercial dos jogos examinados neste estudo. Além disso, investigaremos como esse fenômeno influencia as avaliações dos jogos, tanto as emitidas pela crítica especializada do universo gamer quanto as fornecidas pelos jogadores regulares. Para aprofundar nossa compreensão sobre a recepção dos jogos pelo público, recorreremos à Teoria da Recepção, com base nos estudos de Stanley E. Fish e sua abordagem sobre Comunidades Interpretativas, bem como nas contribuições de Robert Jauss com a teoria do Horizonte de Expectativas. A partir desses referenciais teóricos, realizaremos a análise de uma seleção de comentários postados por jogadores e pela crítica especializada em duas plataformas de relevância no setor: o Metacritic, um agregador de críticas amplamente utilizado, e a Steam, uma das principais plataformas de distribuição digital de jogos. Dessa maneira, buscamos compreender de que forma os discursos e avaliações se estruturam nesses espaços, refletindo percepções, expectativas e padrões de recepção do público gamer.

Terceira Fase - Plataformização da recepção dos games adaptados das obras de Kafka

Neste capítulo, discutiremos a recepção dos jogos *The Metamorphosis*, desenvolvido pela Izmir Games, e *Metamorphosis*, da Ovid Works, pelos consumidores. Nosso objetivo é explorar as percepções dos jogadores com base nos comentários públicos postados no agregador de críticas Metacritic e na plataforma de comercialização de jogos Steam. Para isso, utilizaremos conceitos da Teoria da Recepção dos estudiosos Stanley E. Fish e Hans Robert Jauss. Contudo, antes de analisarmos as percepções dos jogadores, exploraremos, na

próxima seção, o processo de plataformização das avaliações de usuários tanto no Metacritic quanto na Steam, dada sua estreita relação com a recepção de jogos pelos usuários.

1. A plataformização das avaliações

O cenário de vendas de jogos atualmente é muito diferente de quando os videogames começaram a fazer parte da sala de estar das famílias. A evolução no modelo de vendas de jogos ao longo das últimas décadas foi marcada por uma forte mudança no formato das mídias comercializadas. Antes, os jogos eram vendidos em formato físico, como em disquetes, cartuchos, CDs e, posteriormente, em DVDs/Blu-rays. Atualmente, as mídias físicas estão cada vez mais escassas devido ao avanço das plataformas de venda de jogos via download. Aquele era um modelo que impunha várias limitações. As produtoras tinham a necessidade de investir na produção de mídia física, embalagens, encartes e logística. E, ainda, os consumidores precisavam se deslocar até lojas físicas para comprar os produtos. Além disso, a quantidade de cópias produzidas era limitada e o custo de logística e armazenamento também impactava na lucratividade do negócio.

A expansão da internet trouxe novos hábitos de compra para a sociedade e, conseqüentemente, as plataformas de compras e de avaliações de produtos se tornaram parte do cotidiano de uma parcela significativa da população. Serviços como Amazon, iFood e Uber permitem atribuímos notas/estrelas e escrevermos comentários sobre os produtos e serviços que consumimos. Essas avaliações nas plataformas modificaram nosso modo de comprar e escolher produtos e serviços, tornando a influência da opinião coletiva um fator decisivo antes de adquirirmos ou nos interessarmos por algo. Se antes confiávamos apenas em recomendações de amigos ou em experiências próprias, hoje somos guiados por centenas – muitas vezes, milhares – de avaliações disponíveis a poucos cliques de distância. No caso dos jogos, “a distribuição digital de videogames promove um maior controle sobre como os jogos são consumidos e frequentemente cria comunidades que incentivam os indivíduos a consumir mais” (Mukherjee, 2023). Vivemos, portanto, em uma era em que a reputação digital se tornou algo valioso, impactando fortemente a forma como consumimos e interagimos com o mercado.

Antes de adentrarmos no tema da plataformização, vamos conferir como os estudiosos da área definem e classificam as plataformas digitais. Uma plataforma basicamente é um meio de interconectar produtos e consumidores. Tomemos a Steam como exemplo: ela é uma plataforma que conecta desenvolvedoras e distribuidoras de jogos com o seu público

consumidor, os jogadores. Assim, podemos entendê-la como um “mercados de dois lados” (Rochet; Tirole, 2002 apud Poell et al., 2020) ao agregar vendedores e compradores em um mesmo espaço. Segundo a definição de Poell:

As arquiteturas das plataformas são modulares em seu design, de modo que a tecnologia pode ser aberta seletivamente a complementadores [interesses e esforços de negócios no desenvolvimento de plataformas] para criar e integrar seus serviços a serem usados pelos usuários finais (...). Assim, definimos plataformas como infraestruturas (re)programáveis que facilitam e moldam interações personalizadas entre usuários finais e complementadores, organizadas por meio de coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados. (Poell et al., 2020, p. 3-4).

Em sua obra, *Platform Capitalism*, o autor canadense Nick Srnicek (2016) defende que as plataformas digitais são novos modelos de negócios que emergiram da fase atual do capitalismo e caracteriza cinco tipos diferentes de plataformas. Em síntese, são elas: a. Plataformas publicitárias – plataformas que concentram seus rendimentos no aluguel de espaços em seus sites para anunciantes. O autor cita o Google e o Facebook como exemplos que obtêm, respectivamente, 89% e 96,6% de seus ganhos a partir da publicidade; b. Plataformas de nuvem – plataformas que alugam serviços de computação em nuvem. O exemplo citado pelo autor é a Amazon Web Services, que oferece, sob demanda, servidores, armazenamento, poder de processamento, ferramentas de desenvolvimento de software, sistemas operacionais e aplicativos prontos para uso; c. Plataformas industriais – o autor explica que:

À medida que as fábricas começam a implementar os componentes da internet industrial, um dos principais desafios é estabelecer um padrão comum de comunicação; a interoperabilidade entre os componentes precisa ser garantida, especialmente no caso de máquinas mais antigas. É nesse contexto que as plataformas industriais entram em ação, funcionando como a estrutura central básica para conectar sensores e atuadores, fábricas e fornecedores, produtores e consumidores, software e hardware. Elas são os motores em desenvolvimento da indústria, responsáveis por criar o hardware e o software necessários para operar a internet industrial em turbinas, poços de petróleo, motores, fábricas, frotas de caminhões e muitas outras aplicações (Srnicek, 2016, p. 36)

D. Plataformas de produtos – são plataformas que alugam produtos dos quais são proprietárias. O exemplo dado é o de locadoras de carros, como a Zipcar (modelo similar ao da Movida ou Localiza), que, em tese, são donas dos veículos que alugam aos consumidores; e. Plataformas de locação – são plataformas que alugam produtos dos quais não são proprietárias. Por exemplo, Uber e Airbnb. De acordo com o autor, a primeira é a maior

companhia de táxi do mundo; no entanto, não possui carros⁴². A segunda é a maior locadora de acomodações, mas não é dona das propriedades que aluga. Por fim, o autor esclarece que uma mesma plataforma pode apresentar múltiplas características entre as elencadas por ele (Srnicek, 2016).

Neste estudo, optamos por coletar comentários de usuários dos jogos *Metamorphosis* e *The Metamorphosis* em duas plataformas: o agregador de avaliações Metacritic e a loja de jogos Steam. Em relação à primeira, trata-se essencialmente de uma plataforma publicitária, nos termos de Srnicek. Em todas as páginas do Metacritic, o site exibe propagandas gerenciadas pela empresa Criteo Corporation por meio de blocos de anúncios (Ad Choices) inseridos no corpo das páginas. Ao navegar pelas abas do site – Games, Movies, Tv Shows e Music – pelo navegador padrão no qual esta pesquisa vem sendo desenvolvida e sem modo privacidade, em todas as telas são exibidos produtos de lojas relacionadas à PC gamers, como placas de vídeo, fonte, processadores etc. No entanto, ao visitar o site usando o modo privacidade do navegador, as propagandas exibidas variam aleatoriamente: lojas de perfume, provedores de internet, lojas de departamento têxtil etc. Atualmente, é de conhecimento público que a exibição de propagandas direcionadas com base no histórico de navegação é uma das principais estratégias utilizadas por empresas para aumentar a efetividade da publicidade de seus produtos. Com a Criteo Corporation não é diferente. Notamos que, ao navegar sem o modo privacidade, a ferramenta fez uso de algoritmos de rastreamento para coletar dados sobre o comportamento do usuário, permitindo a entrega de anúncios personalizados. No entanto, ao usar o modo privacidade do navegador, impedimos esse rastreamento, resultando na exibição de anúncios genéricos e menos segmentados. Por um lado, a personalização pode ser vista como algo positivo para os consumidores, pois facilita o acesso a produtos e serviços que podem ser relevantes para o usuário. Por outro lado, a coleta de dados pessoais pode gerar preocupações sobre questões relacionadas à invasão de privacidade e uso indevido dessas informações.

No caso da Steam, em relação à definição da natureza de sua plataforma, o cenário é um pouco mais complexo. Podemos observar características de três dos cinco tipos de plataformas listadas por Srnicek: plataforma publicitária, ao disponibilizar espaço em sua página principal para eventos de desenvolvedores e/ou distribuidoras de jogos; plataforma de nuvem, ao comercializar softwares de desenvolvimento de videogames, desenhos digitais e outras ferramentas utilitárias; e plataforma de locação, ao vender licenças de acesso a jogos.

⁴² Atualmente, a Uber possui uma frota de carros autônomos nos EUA e lançou recentemente o serviço Uber Ônibus no Brasil com carros próprios.

Vale mencionar que, desde novembro de 2024, a Steam passou a notificar seus clientes de que “a compra de um produto digital concede uma licença para o produto na Steam”. Ou seja, o consumidor fica ciente de que não está adquirindo uma cópia do jogo, e que a obra permanecerá disponível para uso apenas enquanto os servidores do jogo ou da loja existirem. Essa mudança recente nos termos de uso foi implementada após o encerramento dos servidores online de um dos jogos de corrida mais famosos dos últimos anos: *The Crew*, da Ubisoft. Por não possuir um modo de jogo offline, o game tornou-se inutilizável após o fechamento dos servidores. O fato gerou processos judiciais e fomentou um amplo debate sobre a propriedade de cópias de jogos online. Como consequência, uma nova lei assinada pelo governo da Califórnia determinou que todas as lojas digitais devem especificar que vendem apenas as licenças de uso dos produtos.

A escolha dessas duas fontes para a coleta de comentários baseia-se em critérios específicos. O Metacritic, desde a primeira década dos anos 2000, consolidou-se como uma ferramenta relevante para a análise de diversas mídias. Grandes plataformas, como a Microsoft e a Steam, integram as notas do Metacritic em suas páginas de venda, utilizando essas avaliações para auxiliar os usuários na decisão de compra. O site é reconhecido pela mídia como uma plataforma que “influencia as vendas de jogos e as ações [da bolsa de valores] das publicadoras de games”, conforme publicado no *The Wall Street Journal* (Wingfield, 2007). Na mesma publicação, o repórter Nick Wingfield explica que o mercado acompanha de perto o Metacritic porque o site divulga suas notas antes mesmo da data de lançamento de um jogo. Ele cita, como exemplo, a rápida valorização e desvalorização de companhias após o lançamento de *BioShock* (distribuído pela Take-Two Interactive) e *Spider-Man 3* (distribuído pela Activision). Isso confere ao Metacritic um papel de influência na percepção pública e, possivelmente, no sucesso comercial de alguns títulos a partir da recepção pelos jogadores. Além das avaliações de jogos, o site também agrega críticas de músicas e álbuns, séries de TV e filmes.

Por sua vez, a Steam, como mencionamos anteriormente, é a maior loja de distribuição digital de jogos para computadores na atualidade. Essa grandeza pode ser vista nos números alcançados pela plataforma. Ao longo de 2024, a Steam registrou mais de 18 mil novos títulos lançados e, em setembro do mesmo ano, atingiu a marca de 39,2 milhões de usuários online simultaneamente. O número de vendas não é divulgado pela Steam nem pelas desenvolvedoras dos jogos. No entanto, a última estimativa levantada pela empresa DemandSage aponta que as vendas de jogos alcançaram o valor de 10.8 bilhões de dólares no ano de 2024 (Kumar, 2025). Embora seja a loja mais utilizada pelos jogadores (69 milhões de

usuários ativos diariamente), a Steam não está imune a críticas, sendo a principal delas relacionada ao fato de os jogos serem vendidos com DRM (Digital Rights Management); ou seja, para funcionar, um jogo adquirido na plataforma precisa ser iniciado pelo sistema da Steam. Jogos com DRM estão sempre atrelados à plataforma na qual a licença de uso foi comprada, diferentemente dos jogos DRM-Free, vendidos pela loja GOG Galaxy, por exemplo. Nesses casos, os arquivos completos dos jogos são baixados diretamente no computador do usuário, que pode copiá-los e instalá-los em outros dispositivos compatíveis, sem a necessidade de que os arquivos permaneçam disponíveis para download nos servidores da loja digital na qual foram adquiridos.

Uma outra crítica pertinente à Steam diz respeito ao seu modelo de atuação no mercado, que frequentemente busca o monopólio por meio de parcerias exclusivas com distribuidoras de jogos e da constante (re)configuração de sua plataforma. O objetivo dessas estratégias é consolidar um ecossistema Steam, no qual os usuários se tornam cada vez mais dependentes dos serviços oferecidos, dificultando sua migração para outras plataformas. Essa abordagem gera debates sobre concorrência desleal e práticas anticompetitivas, mas também incorpora uma série de funcionalidades, como marketplace, suporte a mods e interações sociais, tornando-se praticamente um ambiente que se quer completo para os jogadores, sem que eles tenham necessidade de buscar serviços complementares em outras plataformas. Além disso, essa estratégia pode levar a um cenário onde desenvolvedores e consumidores possuam menos opções de escolha, reforçando a dominância da Steam. O estudioso Tathagata Mukherjee explica:

Pesquisas em arquivos mostram que a Steam começou a focar em "rede social e recursos de multijogador online" já em 2007 para aumentar os níveis de interação entre os jogadores e, ao longo dos anos, adicionou mais recursos, como o Steam Trading para troca de presentes e itens cosméticos, o Steam Workshop para criação e distribuição de "mods", o Steam Community Market para compra e venda de conteúdo usando a Steam Wallet, e os Steam Trading Cards. Esses recursos também levaram a golpes envolvendo o roubo de contas da Steam, hackers roubando itens de alto valor e reações negativas dos jogadores-consumidores em relação à mercantilização de mods gratuitos. A adição desses recursos sempre teve como foco oferecer aos consumidores o que as formas não digitais de distribuição não podem proporcionar, para deslocá-las e substituí-las, criando assim um grande valor para os usuários a ponto de torná-los incapazes de deixar a plataforma (Mukherjee, 2023, n.p., tradução nossa).

Vale mencionar que, como esperado, há concorrência entre essas plataformas. Outras lojas digitais de games para computadores que podemos citar, além das já mencionadas, são a Epic Games Store, Green Man Gaming e a brasileira Nuuvem. Do lado dos agregadores de

avaliações de jogos, além do Metacritic, temos o OpenCritic e o GameSpot (antigo GameRankings). Vejamos agora como as plataformas Metacritic e Steam organizam suas notas e classificações dos produtos avaliados pelos usuários.

No Metacritic, as notas atribuídas são chamadas de Metascore e são organizadas em uma escala de 0 a 100, com uma classificação visual em cores: verde para notas positivas, amarelo para avaliações medianas e vermelho para notas baixas. Essas cores seguem faixas numéricas específicas, que variam de acordo com a categoria de mídia. Conforme mostra a Figura 39, no caso dos games, as notas negativas vão de 0 a 49, as medianas de 50 a 74 e as positivas de 75 a 100. Vale mencionar que o quadro abaixo foi retirado da versão de 2015 do site Metacritic, por meio da ferramenta online Wayback Machine, que mantém um repositório de versões antigas de páginas da internet. Atualmente, o Metacritic não informa mais detalhes sobre sua organização de cores e notas. No entanto, ao pesquisar títulos de jogos, filmes, séries etc. na plataforma, podemos perceber que os padrões informados no quadro ainda são seguidos.

Figura 39 - Notas e significados usados pelo Metacritic para classificação de mídias

General Meaning of Score	Movies, TV & Music	Games
Universal Acclaim	81 - 100	90 - 100
Generally Favorable Reviews	61 - 80	75 - 89
Mixed or Average Reviews	40 - 60	50 - 74
Generally Unfavorable Reviews	20 - 39	20 - 49
Overwhelming Dislike	0 - 19	0 - 19

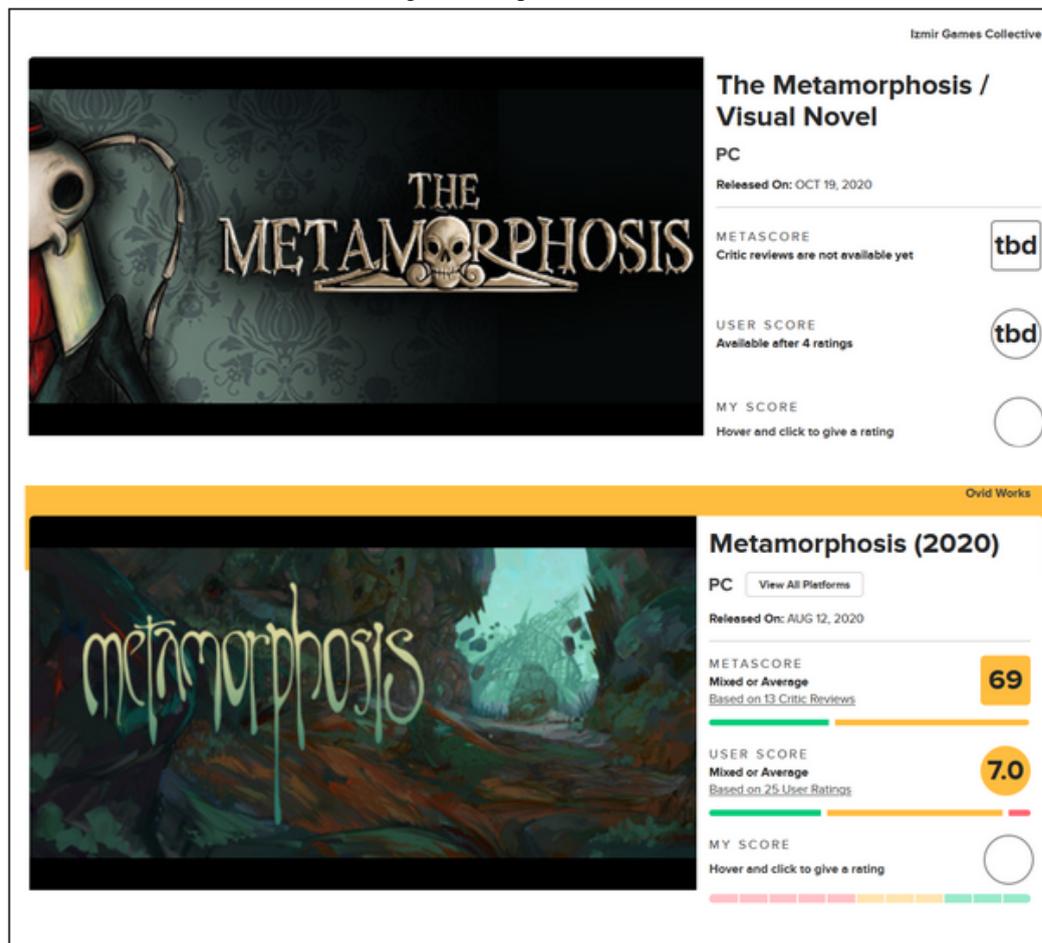
Fonte: Metacritic. Wayback Machine, 2015.

O Metascore possui um sistema próprio de cálculo que agrega todas as notas atribuídas pelas mídias especializadas. Conforme informado pelo próprio site em sua versão atual, a premissa dessa nota é ser "uma nota única que representa o consenso da crítica para games, filmes, séries e álbuns" (Metacritic, 2025). Na versão antiga do site, a frase de apresentação do Metascore era: "Confira como te ajudamos a encontrar coisas que você ama". Acreditamos que essa mudança tenha ocorrido para evitar que o site parecesse, de alguma forma, influenciar as escolhas de consumo dos usuários. Isso é especialmente relevante para

aqueles mais atentos à forma como as plataformas de análise e as seções de comentários dos sites podem afetar a recepção dos produtos, padronizando opiniões e direcionando decisões de compra. Ainda sobre o cálculo da nota unificada, cabe mencionar que as publicações consideradas mais importantes pelo Metacritic têm maior peso no Metascore. No entanto, o site não revela quais são essas publicações nem como define sua relevância na nota final. Essa falta de transparência é um dos pontos mais criticados. Não há garantias de que a plataforma seja isenta ou de que não receba incentivos externos, como pagamentos dos estúdios desenvolvedores dos games para as notas serem mais altas e potencialmente venderem mais, ao considerar determinadas opiniões mais relevantes na definição do Metascore de um produto. É preciso estar atento ao fato de que “a produção de videogames é majoritariamente controlada por um pequeno número de grandes companhias, algo que impacta a experiência dos jogadores” (Mukherjee, 2023, n.p., tradução nossa).

Além das opiniões da crítica especializada, o site fornece um espaço dedicado à análise e às notas emitidas pelos jogadores das plataformas Xbox, PlayStation, PC e Nintendo. No entanto, essas notas não influenciam o Metascore. O Metacritic também possui selos de qualidade para destacar conteúdos bem avaliados. Filmes e séries com notas acima de 81 recebem o selo Must-see (para filmes) ou Must-watch (para séries). Já no caso dos games, o selo Must-play é concedido aos títulos que alcançam uma nota superior a 90, classificando-os como indispensáveis.

Figura 40 - Montagem com imagens justapostas do desempenho dos jogos *The Metamorphosis* e *Metamorphosis* na plataforma Metacritic



Fonte: Metacritic, 2025.

Em relação às avaliações dos jogos analisados neste estudo, *The Metamorphosis*, da Izmir Games, apesar de ter uma página no Metacritic, não possui Metascore nem notas dos usuários, pois não recebeu avaliações suficientes na plataforma, como podemos observar na parte superior da montagem na Figura 40. A ausência de notas da crítica especializada e do público sugere que não houve investimento significativo na divulgação do jogo por parte da Izmir Games. Possivelmente, a empresa não enviou cópias do jogo para veículos especializados no mercado gamer ou para influenciadores que produzem gameplays em canais do YouTube, por exemplo. Outros fatores que podem ter contribuído para a baixa adesão ao game incluem sua não publicação em outras plataformas, como Nintendo, PlayStation e Microsoft, além do próprio gênero do jogo (Visual Novel / Point & Click), que, em geral, é um nicho mais restrito e não atrai a mesma atenção do público consumidor como os jogos de FPS, aventura e plataforma, por exemplo.

Por sua vez, na Figura 40, na parte inferior da montagem, o jogo *Metamorphosis*, da Ovid Works, apresenta um Metascore de 69 pontos na versão para PC (utilizada nesta

análise), baseado em 13 avaliações da crítica especializada. A nota dos usuários é 70, conforme análises de 25 jogadores. Entendemos que a Ovid Works realizou um trabalho de divulgação do jogo e, possivelmente, enviou cópias antecipadas para análise pela crítica especializada. Isso porque, das 13 avaliações para PC disponíveis no Metacritic, cinco foram postadas no dia do lançamento do jogo, ou no dia seguinte. Além disso, identificamos que três grandes canais no YouTube – *Gamer's Little Playground* (@glp, 2011), *BRKsEDU* (@BRKsEDU, 2010) e *MaxMRM Gameplay* (@MaxMRM, 2007), todos com mais de 2 milhões de inscritos – apresentaram gameplays do jogo. Destes, dois publicaram seus vídeos antes mesmo da data de lançamento da obra. Observamos que essa iniciativa da Ovid Works, diferentemente do que foi feito pela Izmir Games, despertou a curiosidade de parte dos leitores do Metacritic e dos espectadores do YouTube. Um fator que também pode ter contribuído para o desempenho superior do jogo *Metamorphosis* é a parceria com a empresa Untold Tales, especializada na distribuição de jogos – algo que não ocorreu com a Izmir Games, que, além do desenvolvimento, também assumiu a distribuição do título. Esse engajamento contribuiu para um melhor desempenho comercial do jogo e, conseqüentemente, para um maior número de avaliações disponíveis na plataforma.

No que diz respeito à Steam, optamos por incluir postagens dessa plataforma na análise feita na próxima seção, pois ela é, atualmente, a maior loja de venda de games para computadores no mercado global, oferecendo uma base ampla e diversificada de usuários. Além disso, a plataforma conta com um sistema de avaliação e comentários robusto, no qual os jogadores podem compartilhar experiências detalhadas de gameplay, permitindo uma visão mais completa da recepção dos títulos. Outro fator relevante para a escolha da Steam é o seu sistema de verificação de compra, que assegura que as avaliações sejam feitas majoritariamente por pessoas que adquiriram e jogaram os títulos. Quando a análise é feita por um jogador que recebeu uma cópia gratuita, a Steam exibe o aviso “Produto recebido gratuitamente” logo no início da avaliação, garantindo maior transparência ao indicar ao leitor que aquela análise pode ser, em alguma medida, tendenciosa por ter sido feita por meio do recebimento gratuito do jogo.

Em relação ao sistema de avaliações da Steam, a plataforma não fornece detalhes sobre como essas notas são aplicadas. A falta de transparência e o autoritarismo são características marcantes do capitalismo de plataforma, sendo, inclusive, aspectos reconhecidos tanto pelo dono da Steam, Gabe Newell, quanto pelas desenvolvedoras que utilizam seus recursos.

O cofundador da Steam, Gabe Newell, admitiu em diversas entrevistas que a Steam frequentemente restringiu processos que deveriam ser democráticos e que a plataforma é uma ditadura tentando migrar para um modelo participativo. Até mesmo desenvolvedores de jogos consideram Newell um "ditador benevolente" que controla um "monopólio melhor", o qual atende aos seus interesses lucrativos (Mukherjee, 2023, n.p., tradução nossa).

Sua interface permite apenas que os jogadores escrevam suas análises e classifiquem o jogo como “Recomendado” ou “Não recomendado”, sem atribuir notas, estrelas ou qualquer outra métrica numérica. No entanto, a Steam exibe a quantidade total de análises dos usuários, a porcentagem de avaliações positivas e uma classificação geral para o jogo. A maneira como esse sistema é estruturado influencia diretamente a forma dessas interações. A ausência de uma nota numérica ou sistema de estrelas aparentemente simplifica o processo de avaliação. A escolha dual entre “Recomendado” e “Não recomendado” força os jogadores a uma escolha binária sem a possibilidade de nuances intermediárias. Ao mesmo tempo em que restringe de um lado, por outro, a plataforma promove a participação dos usuários ao destacar análises bem avaliadas pela comunidade, – com reações “curtiu” ou “engraçado” e até mesmo comentários de resposta – incentivando interações entre os jogadores. Esse sistema permite que análises mais detalhadas e informativas ganhem visibilidade, criando um espaço de debate de impressões do jogo.

No entanto, vale mencionar que essa dinâmica também pode ser manipulada, com ondas de avaliações negativas organizadas por grupos de jogadores com o intuito de expressar insatisfação não necessariamente relacionadas à qualidade do jogo – fenômeno conhecido como *review bomb*⁴³. O caso mais recente conhecido foi com o jogo *Overwatch 2*, que recebeu um onda de avaliações negativas por passar a cobrar o acesso a novos conteúdos do jogo por meio da compra de passes de temporada – na versão antiga, os jogadores compravam o game apenas uma vez e tinham acesso a todo o conteúdo do jogo. No auge da ação de *review bomb* dos usuários, em 2023, o jogo acumulou mais de 114.356 avaliações, das quais apenas 9% eram positivas, garantindo o status de “Extremamente negativas” para as avaliações do jogo. Atualmente, em 2025, o status das avaliações do jogo é “Ligeiramente negativas”, com 22% de análises positivas num total de 328.416 avaliações.

Embora a Steam forneça um espaço para participação ativa dos jogadores, suas diretrizes e mecanismos de avaliação moldam e, em alguns casos, limitam a maneira como essas interações ocorrem. Há também a falta de detalhamento oficial sobre os critérios exatos

⁴³ Um fenômeno malicioso da Internet em que um grande número de pessoas ou algumas pessoas com várias contas publicam avaliações negativas online com o objetivo de prejudicar as vendas ou a popularidade de um produto, serviço ou empresa (Wikipedia, 2025, tradução nossa).

utilizados para compor o status geral de um jogo na plataforma, o que gera um ambiente de especulação e discussão na comunidade gamer, reforçando sua característica imperialista. “A Steam é mais do que uma plataforma de distribuição de videogames; ela está envolvida em práticas imperialistas, colonizando a indústria de videogames e seus atores” (Mukherjee, 2023). Essa falta de transparência leva usuários a buscarem formas de entender a metodologia para interpretar os dados da plataforma, como no caso do quadro publicado no Reddit disponível na Figura 41 a seguir.

Figura 41 - Porcentagens e classificações usadas pela plataforma Steam

Positive %	10-49 reviews	50-499 reviews	500+ reviews		
95%-100%	Positive 80%-100%	Very Positive 80%-100%	Overwhelmingly Positive		
90%-94%			Very Positive 80%-94%		
85%-89%					
80%-84%					
75%-79%	Mostly Positive 70%-79%				
70%-74%	Mixed 40%-69%				
65%-69%					
60%-64%					
55%-59%					
50%-54%					
45%-49%					
40%-44%	Mostly Negative 20%-39%				
35%-39%					
30%-34%					
25%-29%					
20%-24%	Negative 0%-19%				
15%-19%				Very Negative 0%-19%	Overwhelmingly Negative 0%-19%
10%-14%					
5%-9%					
0%-4%					

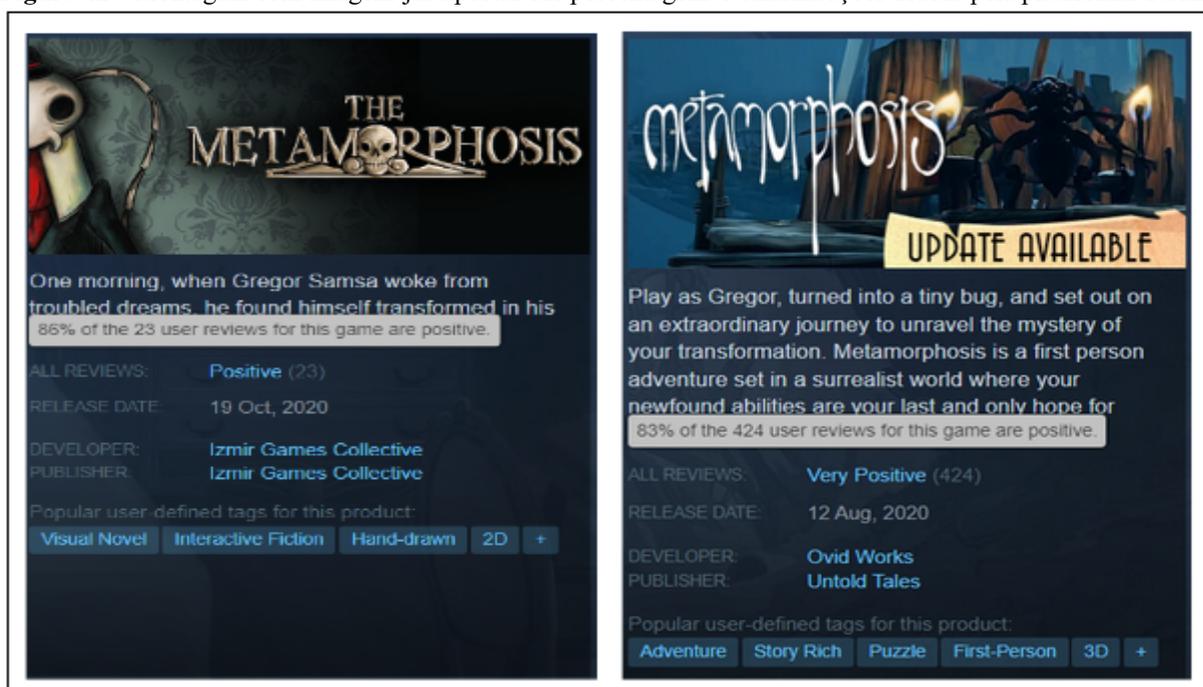
Fonte: Reddit, 2025.

O quadro apresenta a relação entre a quantidade de análises, a porcentagem de avaliações positivas e a classificação final do jogo. Em português, as categorias exibidas na plataforma são: “Negativas”, “Muito Negativas” e “Extremamente Negativas” para jogos com 0% a 19% de avaliações positivas. “Ligeiramente Negativas” para títulos com 20% a 39% de recomendações positivas. “Neutras” quando o jogo possui entre 40% e 69% de avaliações positivas. “Ligeiramente Positivas” para jogos com 70% a 79% de recomendações positivas. “Positivas”, “Muito Positivas” ou “Extremamente Positivas” para games com 80% ou mais de aprovação. Outro fator que influencia a classificação dos jogos na Steam é a quantidade total

de análises feitas. Jogos que possuem entre 10 e 49 avaliações podem ter sua classificação variando de “Negativas” a “Positivas”, conforme o percentual de recomendações positivas. Já os títulos com um volume maior de avaliações – entre 50 e 499 – podem receber classificações que vão de “Muito Negativas” a “Muito Positivas” na plataforma. Por fim, os jogos que possuem mais de 500 análises podem variar sua classificação de “Extremamente negativo” até “Extremamente positivo” a depender da quantidade de análises positivas recebidas dos usuários. Jogos com 9 análises ou menos apresentam a mensagem “Nenhuma análise de usuário” até que a quantidade mínima de análises seja atingida. Após a análise de diversos títulos na plataforma e a comparação dos dados apresentados nas páginas dos jogos com as informações do quadro mencionado anteriormente, foi possível constatar que essa classificação corresponde ao que é exibido pela loja digital.

Em relação às avaliações dos objetos de estudo desta dissertação disponíveis na Steam, observamos um fenômeno semelhante ao identificado no agregador Metacritic. Em janeiro de 2025, o jogo da Izmir Games (à esquerda da montagem na Figura 42) apresentava um total de 23 análises, sendo 86% delas positivas, o que conferia o status de "Positivas" para suas análises na plataforma.

Figura 42 - Montagem com imagens justapostas das porcentagens e classificações usadas pela plataforma Steam



Fonte: Steam, 2025.

No entanto, assim como no Metacritic, o engajamento do jogo permaneceu baixo, possivelmente devido à divulgação limitada e às demais razões que mencionamos anteriormente. Já o jogo da Ovid Works (à direita da montagem na Figura 42), na mesma data de janeiro de 2025, contava com 424 análises, sendo 83% de avaliações positivas, garantindo o status de "Muito Positivas" na Steam. Seu engajamento foi significativamente superior ao da Izmir Games.

Acreditamos que os comentários postados nessas duas fontes permitirão uma abordagem abrangente e fundamentada para compreender como os jogadores reagiram aos títulos da Izmir Games e da Ovid Works, considerando tanto as métricas quantitativas quanto as qualitativas presentes nos sites. Na próxima seção, exploraremos os dados coletados, buscando convergências e divergências nas avaliações por jogadores que indiquem marcas da recepção dos jogos *The Metamorphosis* e *Metamorphosis*.

2. A recepção das adaptações *The Metamorphosis* e *Metamorphosis* pelos jogadores

Nesta seção, utilizaremos o conceito de Comunidade Interpretativa, de Stanley Fish, para compreender melhor os comentários da comunidade gamer sobre os jogos *The Metamorphosis* e *Metamorphosis*. Esse conceito nos ajudará a entender por que determinados grupos de jogadores tendem a compartilhar percepções semelhantes ou diferentes em relação a uma mesma obra. Além disso, ao longo da análise, recorreremos ao conceito de Horizonte de Expectativas, de Hans Robert Jauss, para examinar como as experiências prévias, referências culturais e expectativas individuais influenciam a recepção dos jogos, observando tanto a convergência quanto a divergência de opiniões entre os jogadores.

Stanley Fish (1976) teoriza que uma comunidade interpretativa é formada por pessoas que compartilham as mesmas estratégias interpretativas para criar sentido nas obras. O ponto-chave aqui é que, ao construir significado durante a apreciação de uma determinada obra, o leitor assume um papel de autoria, atribuindo sentido à obra e potencialmente preenchendo as lacunas deixadas pelo autor no texto. As estratégias interpretativas, presentes durante o ato da leitura e não após ele, são responsáveis pela forma que o texto adquire diante do leitor. Essa forma (esse sentido) não emerge da obra escrita, como geralmente se acredita quando se está lendo/interpretando um texto. Nas palavras do autor:

As estratégias interpretativas não são colocadas em execução após a leitura; elas são a forma da leitura e, por serem a forma da leitura, dão forma aos textos, criando-os, em vez de, como geralmente se presume, surgirem deles. [Por sua vez], as

comunidades interpretativas são compostas por aqueles que compartilham estratégias interpretativas não para a leitura (no sentido convencional), mas para a escrita dos textos, para a constituição de suas propriedades e a atribuição de suas intenções. Em outras palavras, essas estratégias existem antes do ato de leitura e, portanto, determinam a forma do que é lido, em vez de, como normalmente se supõe, o contrário. [A existência de diferentes comunidades interpretativas] é, portanto, a explicação tanto para a estabilidade da interpretação entre diferentes leitores (pois pertencem à mesma comunidade) quanto para a regularidade com que um único leitor empregará diferentes estratégias interpretativas e, assim, criará diferentes textos (pois pertence a diferentes comunidades). (Fish, 1976, p. 483).

Desse modo, assim como um leitor cria sentido durante a leitura de um texto, o jogador faz o mesmo com o game, interpretando-o à medida que avança em seu enredo, de acordo com suas estratégias interpretativas previamente existentes. Apesar de todos os jogadores fazerem parte da comunidade gamer, certamente haverá opiniões diversas dentro dessa comunidade sobre um determinado jogo. E, refletindo sobre a Steam, embora seja a maior comunidade gamer da atualidade, ela não é a única existente. Podemos entender os usuários da Steam como uma comunidade interpretativa que está contida em meio às demais comunidades desse campo – a comunidade dos jogadores de consoles domésticos, jogadores de jogos para celular, jogadores que usam outras plataformas que não seja a Steam etc. A título de exemplo, no caso dos jogadores de *Metamorphosis*, da Ovid Works, mesmo que todos pertençam à comunidade gamer, haverá opiniões divergentes sobre o jogo, pois esses jogadores estão, possivelmente, em diferentes comunidades interpretativas — por exemplo, jogadores que são leitores de Kafka e jogadores que não são, segmentando ainda mais o conceito de comunidades interpretativas.

Ao longo da história da literatura, podemos observar diversas tentativas dos autores em integrar o leitor à obra, dando oportunidade dos leitores participarem de forma ativa da narrativa – como nos exemplos dados no capítulo 1: *O Jogo da Amarelinha* (1963), *Se Um Viajante Numa Noite de Inverno* (1979) e *Cent Mille Millions de Poèmes* (1961). No entanto, o que é, em geral, exceção em outros tipos de arte, passa a ser uma regra no caso dos videogames. Assim, sendo a Teoria da Recepção altamente centrada na participação do usuário no processo criação e interpretação da narrativa, temos no mundo dos videogames um campo fértil para aplicação dessa teoria. Nas palavras do estudioso da área, Reannon Dykehouse:

Os artistas experimentaram formas de reorientar o público muito antes dos videogames existirem, mas esses exemplos são bastante raros, provavelmente devido à dificuldade tecnológica de moldar a mídia para responder a muitos indivíduos de forma diferente. No entanto, os públicos – leitores, espectadores de cinema e arte, frequentadores de teatro, todos eles – têm estado ansiosos para

aproveitar as oportunidades que têm de ganhar controle sobre suas próprias interações com a arte e a literatura (Dykehouse, 2017, p. 10, tradução nossa).

E complementa: O videogame, como um meio interativo e variável que é necessariamente limitado pelo seu código de jogo, oferece uma oportunidade sem precedentes para que o público se torne central, em vez de periférico, na geração da experiência narrativa (Dykehouse, 2017, tradução nossa). Como dito anteriormente, as opiniões sobre um jogo podem divergir entre membros de uma mesma comunidade interpretativa, uma vez que suas estratégias interpretativas (ou seja, seus conhecimentos prévios) são diferentes. Nesse ponto, o conceito de Horizonte de Expectativas, de Jauss, se assemelha às características das estratégias interpretativas de Fish.

Jauss explica que as referências culturais, o conhecimento prévio e as expectativas individuais compõem o horizonte de expectativas do leitor, sendo este não meramente um leitor, mas um personagem único da obra, cuja experiência varia, inclusive, conforme o período histórico em que está inserido. Por exemplo, um leitor que leu o romance *A Metamorfose* na adolescência será, potencialmente, um leitor diferente ao reler a mesma obra na vida adulta. De todo modo, independentemente de quando o leitor tiver contato com uma obra, ela nunca será completamente uma novidade, pois sempre há de se considerar seu horizonte de expectativas. De acordo com Jauss:

(...) a obra que surge não se apresenta como novidade absoluta num espaço vazio, mas, por intermédio de avisos, sinais visíveis e invisíveis, traços familiares ou indicações implícitas, predispõe seu público para recebê-la de uma maneira bastante definida. Ela desperta a lembrança do já lido, enseja logo de início expectativas quanto a “meio e fim”, conduz o leitor a determinada postura emocional e, com tudo isso, antecipa um horizonte geral da compreensão vinculado, ao qual se pode, então colocar a questão acerca da subjetividade da interpretação e do gosto dos diversos leitores ou camadas de leitores. (Jauss, 1994, n.p.)

Dessa forma, ao considerar o público gamer, é possível observar que diferentes horizontes de expectativa se formam, por exemplo, dependendo do gênero do jogo. Um jogador que se dispõe a experimentar um jogo de aventura terá expectativas distintas em comparação com alguém que inicia um jogo do gênero Point & Click. Parte da estrutura do jogo e do modo de interação já estarão presentes no horizonte de expectativas do jogador antes mesmo de ele clicar no botão "play". O mesmo ocorre quando analisamos criticamente a plataforma Steam. Se compreendemos suas características imperialistas como parte de nossa

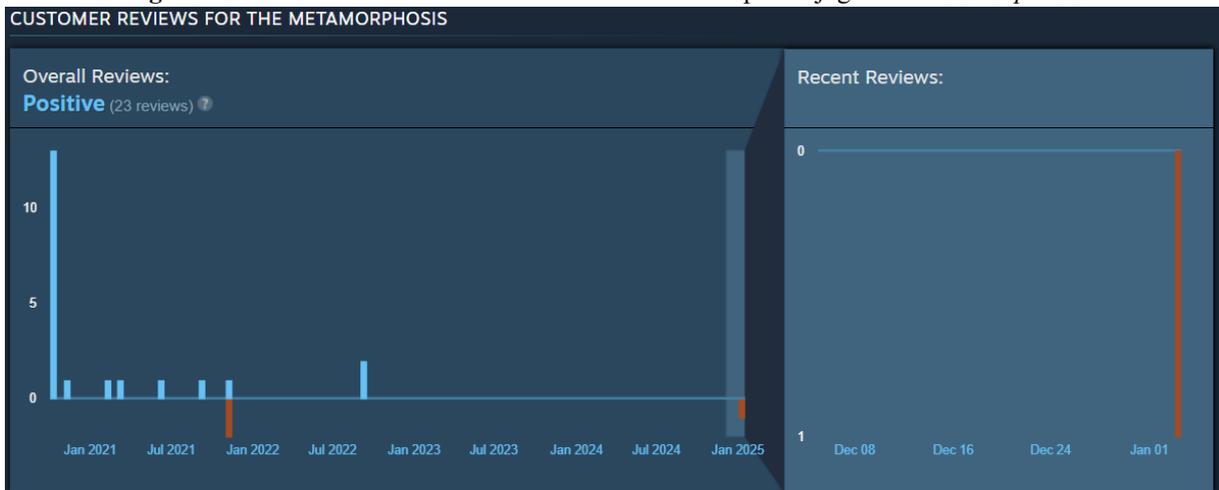
leitura de mundo, enxergaremos a estrutura do ecossistema Steam de maneira diferente do que alguém que desconhece esses aspectos. Nesse sentido, a percepção dos usuários sobre a plataforma não é neutra, mas influenciada por seu repertório crítico e experiências prévias com o mercado de jogos. Especificamente em relação aos jogos *The Metamorphosis* e *Metamorphosis*, a construção de conexões intertextuais dependerá do conhecimento prévio dos romances de Franz Kafka que os inspiraram. Jogadores familiarizados com essas obras literárias – *A Metamorfose* e *O Processo* – possivelmente terão um olhar mais aprofundado sobre as adaptações, identificando nuances temáticas que podem passar despercebidas para aqueles que não possuem esse repertório. Isso evidencia como o envolvimento com um jogo — ou mesmo com uma plataforma como a Steam — é moldado por referenciais culturais e experiências prévias com que o usuário se relaciona com essas mídias. Portanto, com os conceitos de comunidade interpretativa e horizonte de expectativas em mente, ao analisar as avaliações dos usuários dos jogos *The Metamorphosis* e *Metamorphosis*, poderemos observar um recorte da percepção do coletivo dos jogadores em relação às obras que integram esta análise. Ao longo do texto, também exploraremos opiniões individuais dos usuários quanto aos jogos.

Ao analisarmos os comentários presentes nas comunidades dos jogos *The Metamorphosis* (24 comentários na Steam) e *Metamorphosis* (os 50 primeiros comentários na Steam e 27 comentários no Metacritic – considerando as plataformas PC, Xbox, Playstation e Nintendo), identificamos algumas recorrências temáticas que evidenciam a percepção dos jogadores em relação às obras. Entre elas, destacamos: 1. menção ao autor Franz Kafka; 2. menção à intertextualidade com os textos de Kafka; 3. ausência de menção às fontes de inspiração para os jogos; 4. menção à leituras prévias das obras de Kafka; 5. menção aos jogos como uma adaptação; 6. menção a um ou mais elementos do jogo que expandem a obra de Kafka (som, efeitos sonoros, cenários, paletas de cores, características física dos personagens etc). Essas categorias emergentes dos dados ajudarão a conduzir a análise que veremos ao longo dos parágrafos seguintes.

Como vimos anteriormente, o jogo da Izmir Games Collective foi a primeira empreitada do estúdio na adaptação de livros clássicos para o formato de game. No entanto, infelizmente, esse foi o único título lançado pela empresa e não teve grande impulsionamento comercial. Ao que tudo indica, a equipe não está mais em atividade — site, endereço de e-mail e páginas nas redes sociais não existem mais. Vimos também que não há avaliações para esse videogame no site Metacritic. A entrada do jogo existe na plataforma, mas sem nenhuma movimentação, tanto da mídia especializada quanto de jogadores regulares. Já na

Steam, há um total de 23 avaliações na seção intitulada "Análises de Usuários", sendo 86% delas positivas, o que confere ao jogo o status de análises "Positivas". Com exceção do filtro de idiomas, ajustado para exibir análises em português, espanhol e inglês, os demais filtros da ferramenta de filtragem de análises da plataforma foram mantidos no padrão definido pelo site. Na Figura 43, temos um gráfico interativo disponibilizado na página do jogo na Steam, apresentando o histórico completo da quantidade de análises recebidas desde seu lançamento.

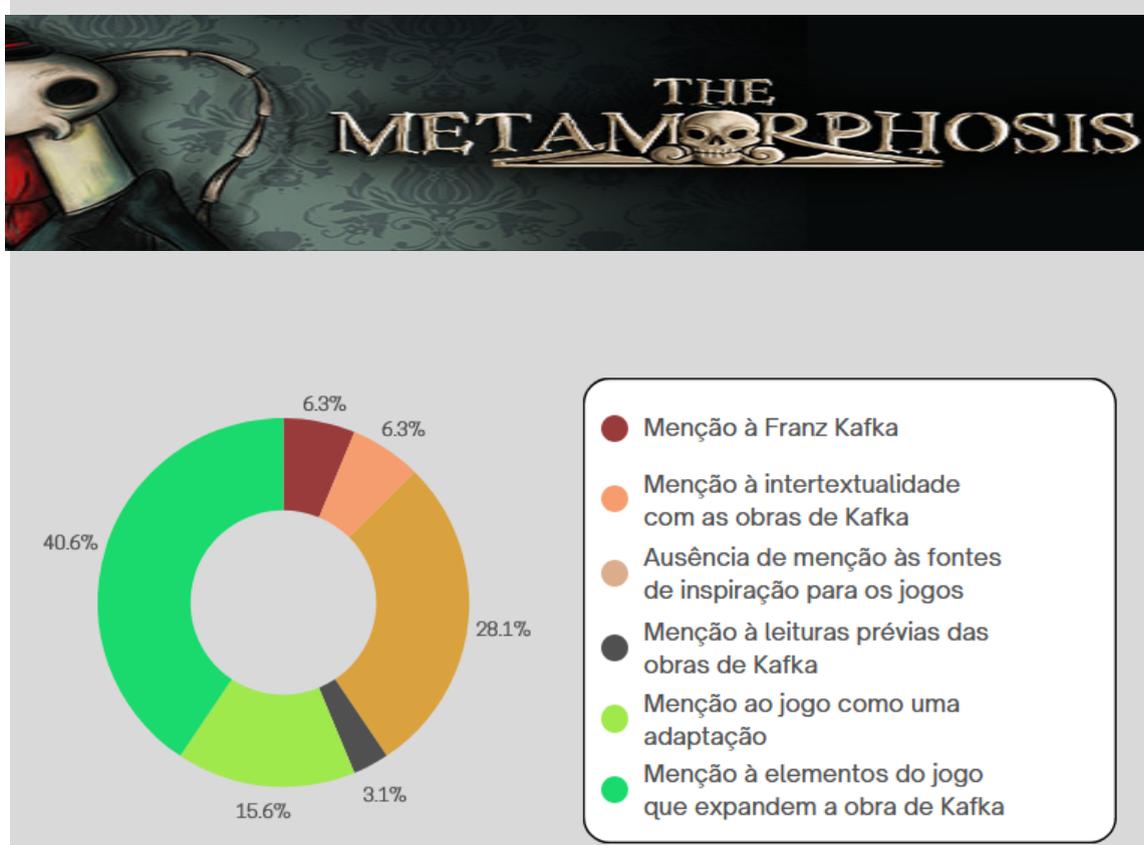
Figura 43 - Gráfico com dados das análises dos usuários para o jogo *The Metamorphosis*.



Fonte: Steam, 2025.

No site, ao interagirmos com as barras verticais usando o mouse, o gráfico exibe a quantidade de análises que o jogo recebeu mês a mês. Observamos que, no mês de lançamento, *The Metamorphosis* obteve um total de 13 análises, todas elas positivas. No entanto, ao longo dos anos, o gráfico revela que o jogo recebeu poucas análises adicionais e enfrentou um longo período de hiato — tanto em avaliações quanto, possivelmente, em vendas — de setembro de 2022 até janeiro de 2025, quando foi registrada apenas uma nova análise. Esses dados indicam que o interesse do público pelo título permaneceu extremamente reduzido ao longo desse período.

Para uma análise mais detida, seguimos os parâmetros de filtragem descritos anteriormente e selecionamos os 20 comentários com maior marcação de "útil" pela comunidade gamer do jogo na plataforma Steam. Como não há análises do jogo no Metacritic, por óbvio, o site não foi utilizado na coleta de dados. Por fim, obtivemos um total de 32 correlações presentes nos comentários selecionados com as categorias emergentes destacadas anteriormente e, para melhor visualização dos dados, desenvolvemos o Gráfico 1 a seguir:

Gráfico 1 - Categorias emergentes dos dados coletados do jogo *The Metamorphosis*

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

A observação dos dados referentes ao jogo *The Metamorphosis* revela informações interessantes sobre a percepção dos jogadores em relação à obra e suas possíveis conexões com o legado literário de Kafka. Apenas 6,3% das correlações (2 jogadores) mencionam diretamente Franz Kafka em suas análises, evidenciando que o reconhecimento da relação entre o jogo e o autor é pontual. Como exemplo, temos o comentário do usuário ‘Tokala’, que declara: “I did not know the novel before, I stayed away from Kafka I must admit.”⁴⁴ O mesmo percentual de jogadores (6,3%) faz menção aos romances do autor que serviram de inspiração para o videogame, o que também sugere um nível limitado de associação direta entre o jogo e as obras específicas do escritor. O jogador ‘liarkitsune’ comenta: “I have never read *The Metamorphosis* before, so this was a great opportunity for me to read it.”⁴⁵ Por outro lado, um dado significativo é que 28,1% dos comentários (9 jogadores) não mencionam nenhuma fonte de inspiração para o jogo. Isso pode indicar que, para uma parcela expressiva

⁴⁴ “Eu não conhecia o romance antes, eu evitava Kafka, devo admitir” (tradução nossa). Íntegra do comentário disponível em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561198074761018/recommended/1259960/>.

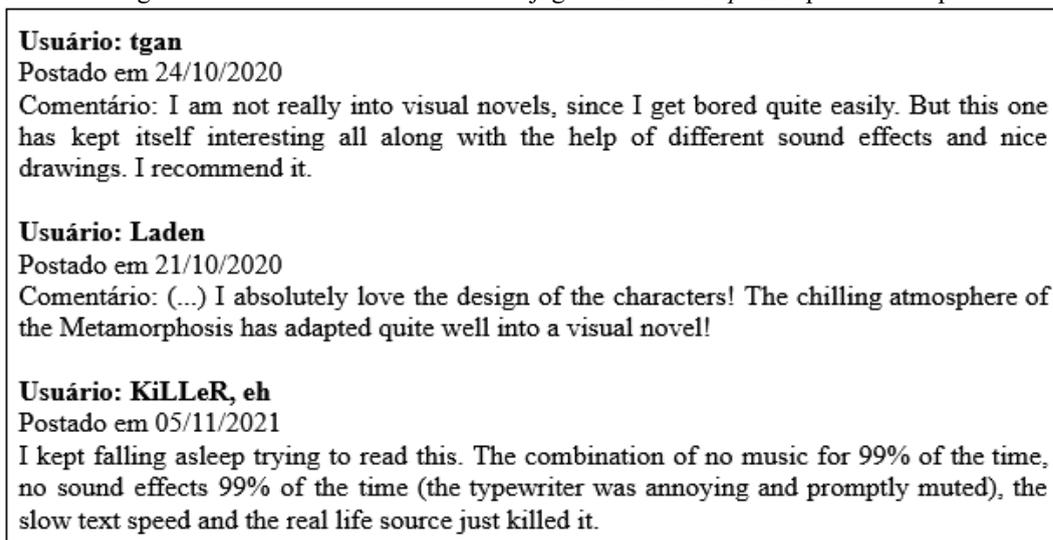
⁴⁵ “Eu nunca tinha lido *A Metamorfose* antes, então esta foi uma ótima oportunidade para lê-lo” (tradução nossa). Íntegra do comentário disponível em: <https://steamcommunity.com/id/liarkitsune/recommended/1259960/>.

dos jogadores, o título foi apreciado como uma obra independente, sem necessariamente estabelecer um vínculo com as influências literárias.

Dos 20 comentários analisados, apenas um jogador (3,1% do total de correlações) relatou já ter lido ou demonstrou interesse em ler alguma obra de Franz Kafka, o que sugere que o jogo não tem sido um forte motivador para a leitura dos romances do autor. O usuário ‘seldaladen’ diz: “It was fun reading my favorite book in this format.”⁴⁶ Por outro lado, um dado interessante é que 15,6% das menções (cinco jogadores) se referem ao jogo como uma adaptação, demonstrando que, para uma parcela dos jogadores, o título foi percebido como uma reinterpretação da obra kafkiana. Como exemplo, temos a declaração do jogador ‘arm a dillo’, que diz: “I would be interested in future adaptations like this.”⁴⁷ Além disso, a última pergunta da análise revela que 40,6% das menções presentes nos comentários (13 jogadores) apresentam elementos do jogo que expandem a obra de Kafka, sugerindo que a experiência interativa possibilita novas leituras e interpretações do texto-fonte. O mesmo usuário anterior comenta: “(...) the interactive elements, drawings and sounds really helped me focus.”⁴⁸

Nesse contexto, vale destacar a diversidade de percepções dos jogadores em relação ao jogo (Figura 44), o que evidencia a influência dos horizontes de expectativa de cada indivíduo. Os comentários a seguir ilustram essa diversidade.

Figura 44 - Montagem com trechos de comentários do jogo *The Metamorphosis* postados na plataforma Steam



Fonte: Steam, 2025.

⁴⁶ “Foi divertido ler meu livro favorito nesse formato” (tradução nossa). Íntegra do comentário disponível em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561198984152416/recommended/1259960/>.

⁴⁷ “Eu me interessaria em futuras adaptações como esta” (tradução nossa). Íntegra do comentário disponível em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561198358134043/recommended/1259960/>.

⁴⁸ “(...) os elementos interativos, desenhos e sons realmente me ajudaram a focar” (tradução nossa).

O usuário “tgan”⁴⁹ afirma que normalmente não se sente inclinado a jogar visual novels, mas que este título conseguiu manter seu interesse ao longo do gameplay. Ele atribui essa experiência positiva à presença de diferentes efeitos sonoros e às imagens do jogo, elementos que enriqueceram sua imersão na narrativa. O usuário “Laden”⁵⁰ corrobora a visão positiva sobre a qualidade do jogo, mas, diferentemente da maioria dos jogadores que descrevem a atmosfera do romance como perturbadora e melancólica, ele a classifica como relaxante e afirma que a ambientação foi bem adaptada para essa nova mídia. Essa diferença sugere que a ambientação do jogo é subjetivamente percebida com base nas experiências e sensibilidades individuais dos jogadores. Por outro lado, há também críticas que contrastam com as avaliações positivas. O usuário “KiLLeR, eh”⁵¹ fez uma análise negativa do jogo, reclamando da trilha sonora, da velocidade de apresentação do texto na tela e até da “fonte da vida real” que inspirou o jogo, demonstrando que sua expectativa não foi atendida em diversos aspectos. Esse cenário reflete como cada jogador traz consigo um horizonte de expectativa baseado em suas experiências anteriores com games em geral, com narrativas interativas e até mesmo com a obra de Kafka. Enquanto alguns percebem a expansão narrativa do jogo ou o enxergam como uma reinterpretação interessante da obra-fonte, outros se frustram por elementos que consideram inadequados para sua experiência de jogo ideal. Assim, como esperado, a recepção do título da Ovid Works não é homogênea, variando conforme as expectativas, familiaridade com o autor e preferências pessoais de cada jogador.

Desse modo, os dados coletados do jogo *The Metamorphosis* apontam a existência de jogadores da comunidade gamer em diferentes comunidades interpretativas, pois temos um panorama diverso sobre como os jogadores percebem o game e sua relação com o romance de Kafka. Enquanto uma pequena parcela menciona diretamente o autor ou os títulos de seus romances — o que pode indicar um conhecimento limitado da obra escrita ou que os jogadores estavam mais focados na experiência do jogo em si —, há um grupo significativo que reconhece o título como uma adaptação ou que percebe aspectos da obra que expandem o universo kafkiano. Ao mesmo tempo, o fato de quase metade dos comentários não estabelecer uma conexão com a fonte literária sugere que o jogo é capaz de atrair um público não familiar com as obras do autor, mas que encontrou no título algo cativante (no caso das análises positivas), independentemente de ter uma referência prévia. Dessa forma, *The*

⁴⁹ Íntegra do comentário em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561198151192624/recommended/1259960/>

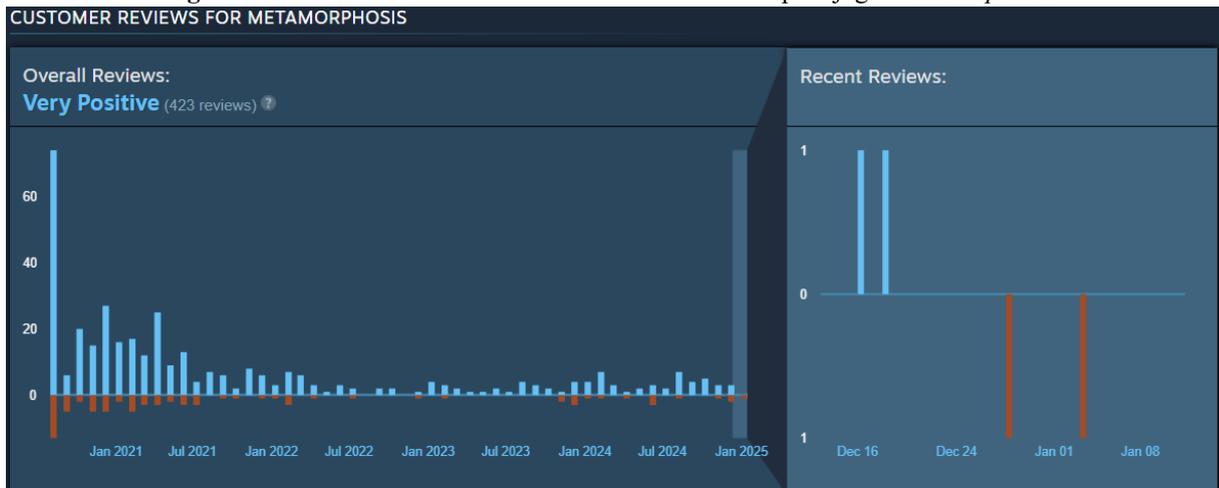
⁵⁰ Íntegra do comentário em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561198102982255/recommended/1259960/>

⁵¹ Íntegra do comentário em: <https://steamcommunity.com/id/KiLLLLeR150/recommended/1259960/>

Metamorphosis, da Izmir Games, parece exercer um duplo papel: o jogo serve como uma nova experiência de leitura para aqueles que já conhecem Kafka, ao passo que permite que “novos leitores” apreciem a obra sem necessariamente conhecer a obra-fonte.

Em relação ao jogo da Ovid Works, *Metamorphosis*, o site Metacritic apresenta um total de 27 avaliações da crítica especializada (considerando todas as plataformas em que o game foi lançado). Por padrão, as análises são exibidas em ordem decrescente de nota. No entanto, o site oferece filtros que permitem organizar as avaliações de outras maneiras, como por data mais recente e ordem alfabética. Optamos por selecionar as 10 primeiras avaliações com maior nota, conforme a ordem padrão apresentada pelo Metacritic. Já na plataforma Steam, há um total de 483 publicações na seção "Análises de Usuários", sendo que 83% dessas avaliações são positivas. Da mesma forma que anteriormente, com exceção do filtro de idiomas — ajustado para exibir análises em português, espanhol e inglês —, os demais filtros foram mantidos no padrão da plataforma. Desse modo, selecionamos os 10 comentários com maior marcação de “útil” pela comunidade gamer, a fim de focar nas opiniões consideradas mais relevantes pelos próprios jogadores. Em relação ao engajamento da obra ao longo dos anos, na figura 45, é apresentado o gráfico interativo sobre as análises do jogo *Metamorphosis* disponível na página do game na Steam.

Figura 45 - Gráfico com dados das análises dos usuários para jogo *Metamorphosis*



Fonte: Steam, 2025.

Observamos que, no mês de lançamento, o jogo recebeu um total de 87 análises de usuários, entre positivas e negativas. O gráfico também mostra que o título continuou a receber avaliações ao longo dos anos, ainda que em menor volume, e que a última análise registrada foi em janeiro de 2025. Isso indica que, mesmo com um fluxo reduzido em comparação aos primeiros meses de venda, o jogo manteve um nível de interesse maior entre

os jogadores quando comparado ao título da Izmir Games. Por fim, obtivemos um total de 33 correlações presentes nos comentários selecionados com as categorias emergentes e, para melhor visualização dos dados, desenvolvemos o Gráfico 2 a seguir:

Gráfico 2 - Categorias emergentes dos dados coletados do jogo *Metamorphosis*



Fonte: elaborado pelo autor (2025)

A análise dos 20 comentários selecionados dos sites Metacritic e Steam revela dados interessantes sobre a percepção dos jogadores em relação ao jogo e à intertextualidade com as obras de Kafka. Diferente do jogo da Izmir Games, neste caso, a maioria das correlações – 36,4% ou 12 comentários – menciona Franz Kafka em suas análises, indicando que o público gamer amplamente associou o autor à adaptação. Nesse contexto, podemos inferir que a inspiração na obra de Kafka pode ter sido um fator relevante para atrair a atenção do público. A análise da crítica especializada, The Games Machine, aponta: “All in all, a very interesting twist on Franz Kafka’s novel”.⁵² Além disso, este jogo teve um número maior de jogadores que mencionaram diretamente os títulos dos romances de Kafka — 18,2% das correlações ou

⁵² “No geral, uma reviravolta muito interessante no romance de Kafka” (tradução nossa). Íntegra do comentário disponível em: <https://www.metacritic.com/game/metamorphosis-2020/critic-reviews/?platform=pc>

6 comentários. Em um dos comentários, temos: “A surrealistic adventure game inspired by Kafka’s *The Metamorphosis*”.⁵³

Uma porcentagem similar à observada na análise do jogo da Izmir Games – 24,2% ou 8 jogadores – não faz referência a nenhuma fonte de inspiração literária no jogo da Ovid Works. Assim, entendemos que uma parte considerável do público pode ter recebido o game como uma obra independente e ter tido uma experiência de jogo sem qualquer leitura prévia sobre o autor dos romances ou, por alguma razão, não achou relevante mencionar o escritor ou suas obras nas análises. Esse dado pode sugerir que, embora a conexão literária seja uma característica significativa para alguns, para outros, ela não é essencial para a apreciação do jogo. Quanto aos jogadores que mencionaram ter lido ou demonstraram intenção de ler alguma obra de Kafka, o cenário se repetiu: apenas um jogador (3% do total das menções) sugere ser leitor do escritor. Esse dado reforça a ideia de que, embora inspirado nas obras do autor, o jogo não atua fortemente como um incentivador para a leitura de seus romances. Como exemplo, temos o usuário ‘Laserfrog’ que afirma: “If you are a total book nerd who devoured every Kafka collected edition (shut up, I like books), then *Metamorphosis* is an absolute dream come true”.⁵⁴ Da mesma forma, apenas um comentário (3%) se referiu ao jogo como uma adaptação. Esse número reduzido pode estar relacionado ao fato de *Metamorphosis*, da Ovid Works, se afastar significativamente do texto-fonte, optando por uma abordagem interpretativa mais livre. O jogo não anuncia explicitamente suas inspirações nem apresenta todos os elementos dos romances de Kafka de maneira evidente ao longo do gameplay, o que o distingue da abordagem adotada pela Izmir Games. Essa escolha criativa pode ter contribuído para que o título fosse percebido mais como uma obra autoral do que como uma adaptação. O mesmo jogador mencionado no último exemplo comenta: “For those expecting a direct adaptation, this is not”.⁵⁵

Nesse ponto, destacamos o curioso comentário do usuário “Dash44”⁵⁶ (Figura 46), que menciona a inspiração do jogo nas obras kafkianas e, ao mesmo tempo, elogia o título por ser uma obra original. Notamos que termos como adaptação e original podem ser conceitos nebulosos para o público consumidor.

⁵³ “Um jogo de aventura surrealista inspirado em *A Metamorfose*, de Kafka” (tradução nossa). Íntegra do comentário disponível em: <https://steamcommunity.com/id/grubbyshinoda/recommended/1025410/>

⁵⁴ “Se você é um verdadeiro nerd dos livros que devorou todas as edições de coleção de Kafka (silêncio, eu gosto de livros), então *Metamorphosis* é um verdadeiro sonho realizado. Íntegra do comentário disponível em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561197975503147/recommended/1025410/>

⁵⁵ “Para aqueles que esperam uma adaptação direta, este não é o caso” (tradução nossa).

⁵⁶ Íntegra do comentário disponível em: <https://steamcommunity.com/id/tsitON/recommended/1025410/>

Figura 46 - Comentário do jogador Dash44 sobre o jogo *Metamorphosis*



Fonte: Steam, 2025.

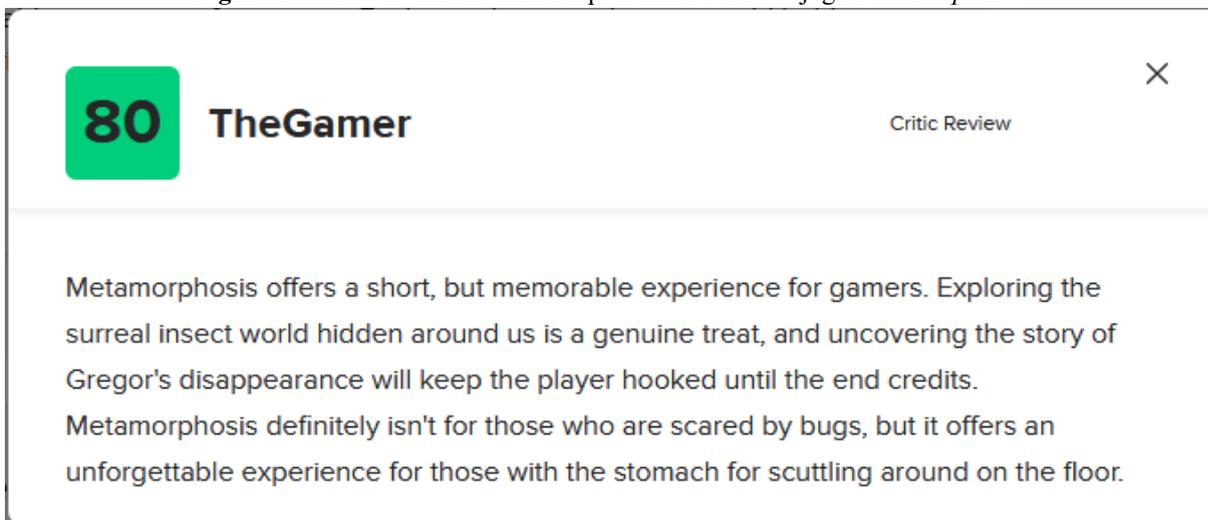
Em relação à última pergunta, 15,2% das correlações (5 jogadores) mencionaram elementos do jogo que expandem a obra de Kafka. Observamos que uma parcela significativa – embora menor do que no caso do jogo da Izmir Games – destacou aspectos que ampliam o universo kafkiano nesta adaptação em formato de game. A crítica especializada CD-Action emitiu o seguinte comentário: “Unusual music, solid voice-acting, and dialogues full of gibberish that illustrates said bureaucracy make the game unique”.⁵⁷ No entanto, com base apenas nos comentários, não é possível determinar se os jogadores percebem esses elementos como uma expansão do universo de Kafka ou se os enxergam apenas como características inerentes ao próprio formato dos jogos.

Uma análise da crítica especializada, publicada no Metacritic, traz uma perspectiva diferenciada sobre o jogo da Ovid Works (Figura 47). O comentário menciona que o jogo é um verdadeiro deleite para os jogadores, destacando o modo como a história é desenvolvida a partir do mistério em torno do desaparecimento de Gregor Samsa. Esse ponto de vista chama a atenção porque não é algo explorado no romance de Franz Kafka, no qual a trama se desenrola inteiramente a partir da perspectiva de Gregor, após sua metamorfose. No livro, o protagonista não desaparece de fato, mas sim se isola progressivamente dentro de seu próprio quarto, tornando-se cada vez mais alheio ao mundo exterior e sendo rejeitado pela própria família. Curiosamente, no jogo, essa narrativa do suposto desaparecimento de Gregor também

⁵⁷ “Música incomum, dublagem sólida e diálogos cheios de juridiquês que ilustram essa burocracia tornam o jogo único” (tradução nossa). Íntegra do comentário disponível em: <https://www.metacritic.com/game/metamorphosis-2020/critic-reviews/?platform=pc>.

não é abordada diretamente, o que sugere que a opinião deste usuário interpreta a obra sob um diferente horizonte de expectativas, certamente focado na experiência subjetiva do jogador ao explorar o universo do game. Tal fato confirma que o sentido da obra não está fechado em si, e também confirma que a narrativa presente no jogo dá margem para leituras variadas conforme o conhecimento prévio e a expectativa de cada jogador.

Figura 47 - Comentário da crítica especializada sobre o jogo *Metamorphosis*



Fonte: Metacritic, 2025.

Temos aqui, novamente, um panorama diverso sobre como os jogadores percebem o jogo *Metamorphosis* e sua relação com os textos-fonte e o autor. Os dados analisados mostram como os games são uma forma de arte capaz de promover interpretações variadas e engajar públicos distintos — tanto aqueles já familiarizados com as obras de Kafka quanto os que desconhecem seus romances (ou seja, públicos de diferentes comunidades interpretativas e com diferentes horizontes de expectativas). Para o primeiro grupo, o jogo pode funcionar como uma extensão interativa dos temas kafkianos, oferecendo uma nova forma de explorar questões como a alienação e os absurdos existenciais presentes nos romances, agora adaptados a uma nova mídia. Para o segundo grupo, o título pode ser visto como uma obra independente, que não carece de conexões literárias para ser apreciada. Essa capacidade dos games de dialogar com diferentes audiências reforça sua posição como uma rica expressão cultural, abrangendo tanto releituras de clássicos literários quanto criações originais, que possuem o potencial de alcançar novos nichos de público consumidor.

Considerações finais

Nesta pesquisa, como objetivo geral, analisamos dois jogos adaptados de obras canônicas de Franz Kafka: *The Metamorphosis*, da desenvolvedora Izmir Games Collective, e o jogo *Metamorphosis*, da Ovid Works. O primeiro jogo foi baseado na obra *A Metamorfose*, enquanto o segundo teve por base os romances *A Metamorfose* e *O Processo*, ambos de Kafka. Além do objetivo principal, outros temas transversais foram discutidos ao longo da pesquisa. Nesta seção, pretendemos refletir sobre os desafios, lacunas e méritos do estudo, tanto em relação ao objetivo principal quanto aos temas transversais abordados.

No primeiro capítulo, em seu primeiro subcapítulo, iniciamos a discussão trazendo estudos na área da ludologia, com destaque para Johan Huizinga (2000), sobre a importância dos jogos – de modo geral, não os videogames especificamente – para a história da humanidade. Vimos como os games desafiam alguns conceitos defendidos pela ludologia ao permitir que as regras do jogo sejam controladas por algoritmos, e não por humanos, ao fazer uso da criação procedural dos cenários, ao gerar resultados aleatórios por meio do uso de RNGs e ao alterar a dificuldade do jogo durante uma partida, analisando a performance do jogador em tempo real. Por outro lado, observamos que, enquanto a ludologia é focada em entender o funcionamento dos jogos, a narratologia se dedica ao estudo das estruturas narrativas e dos seus elementos constitutivos. A partir desse ponto, analisamos como a narrativa está presente nos videogames desde *Colossal Cave Adventure* (1975), considerado o primeiro jogo com uma presença marcante de enredo, no formato mais comum dos estudos literários. Além disso, identificamos como a narrativa se tornou cada vez mais predominante nos jogos modernos e, paralelamente, discutimos a história do surgimento e da evolução dos videogames ao longo das décadas. Assim, diante dessas duas perspectivas — ludologia e narratologia —, que tradicionalmente defendem diferentes abordagens para o estudo dos jogos, argumentamos, em conjunto com estudiosos da área, que os videogames devem ser analisados de forma independente. Entendemos que ludologia e narratologia são vertentes complementares que podem contribuir com a recente criada área dos Game Studies. Defendemos essa concepção ao reconhecer os videogames como artefatos culturais, equiparáveis ao cinema, à música e ao teatro. Com base na teoria de Néstor García Canclini (1990), destacamos que os videogames integram a cultura massiva, estando amplamente presentes em diversas camadas culturais e atingindo um grande número de indivíduos. Além disso, a necessidade de uma área de estudo específica para os games paradoxalmente se

justifica ao considerarmos sua natureza inespecífica, que abarca múltiplas mídias – como música, cinema e literatura – em sua produção. Conforme teorizado por Florencia Garramuño (2014), os videogames podem ser compreendidos como Literatura em Campo Expandido, ultrapassando os limites narrativos de gêneros como o romance e o conto. Ainda no capítulo 1, na seção dois, listamos diversos gêneros de videogames e exemplificamos cada um deles com títulos relevantes de jogos nessas categorias, com foco na presença de narrativa. Por fim, na seção 3, examinamos como os modos de engajamento teorizados por Linda Hutcheon (2013) podem ser correlacionados com os diversos tipos de câmeras presentes na produção de videogames.

No capítulo 2, seção 1, analisamos mais detalhadamente os dois jogos que são os objetos deste estudo. Apresentamos informações sobre a desenvolvedora, disponibilidade nas plataformas, requisitos de acesso e outros aspectos relevantes de ambos os jogos. Além disso, descrevemos os conceitos de intertextualidade com base nos estudos de Julia Kristeva (2005) e Tiphaine Samoyault (2008), bem como o conceito de perdas e ganhos teorizado por Linda Hutcheon (2013), que serviram de base para a análise dos games. Na seção 2, investigamos as perdas e ganhos intertextuais no jogo da Izmir Games Collective, *The Metamorphosis*. Observamos que o jogo expande as descrições presentes no texto-fonte de Kafka ao inserir, por exemplo, efeitos sonoros – sons do ambiente e sons da máquina de escrever nas falas dos personagens – e elementos gráficos, incluindo ilustrações que acrescentam características visuais aos personagens e detalhes dos cenários não descritos no romance. Esses aspectos permitem aos jogadores uma nova apreciação da obra, especialmente para aqueles que já conhecem o texto-fonte. De forma semelhante, na seção 3, ao analisarmos as perdas e ganhos intertextuais do jogo *Metamorphosis*, da Izmir Games, notamos que a presença de cutscenes, efeitos sonoros e escolhas artísticas para a caracterização dos personagens – elementos ausentes nos romances que serviram de inspiração para a adaptação – expandem os limites da narrativa das obras-fonte e criam novas camadas interpretativas para as produções de Kafka. Além disso, em ambos os jogos, identificamos em que medida aspectos técnicos, como o gênero, o uso de diferentes câmeras e as formas de interação, influenciam a maneira como a narrativa é apresentada aos jogadores. Uma limitação deste capítulo que gostaríamos de mencionar é a falta de aprofundamento teórico sobre os conceitos da Literatura em Campo Expandido e o papel dos videogames nesse contexto. Embora tenhamos identificado diversos aspectos que evidenciam essa expansão ao longo da análise, reconhecemos que compreender com maior propriedade como os videogames extrapolam as fronteiras dos romances exige um estudo mais aprofundado. Esse aprofundamento pode ser desenvolvido em pesquisas futuras,

com foco na relação entre Literatura em Campo Expandido e a inespecificidade dos videogames.

Na primeira seção do capítulo 3, descrevemos como a internet e, conseqüentemente, as plataformas digitais de venda de produtos e serviços transformaram o cenário de comercialização de videogames. Com base em estudos de pesquisadores da área, como Nick Srnicek (2016) e Thatagata Mukherjee (2023), definimos o que são as plataformas e a plataformização. Analisamos os efeitos da plataformização na aquisição de jogos, bem como o impacto desse fenômeno na recepção dos usuários. Na segunda seção, com o intuito de compreender melhor a recepção dos jogos que são objeto deste estudo, analisamos um conjunto selecionado de comentários de jogadores à luz da teoria das comunidades interpretativas, de Stanley Fish (1976), e da teoria do horizonte de expectativas, de Hans Robert Jauss (1994). A partir dessa análise, identificamos temas recorrentes mencionados pelos usuários. Observamos que os elementos que expandem as obras-fonte — como ambientação, sonorização, dublagem e trilha sonora — foram alvo tanto de elogios quanto de críticas, evidenciando que a recepção das obras pelos jogadores é, de fato, influenciada pela noção de comunidade interpretativa e pelo horizonte de expectativas de cada indivíduo. Além disso, percebemos que, devido à singularidade do horizonte de expectativas de cada jogador, houve variação significativa na percepção dos games como adaptações, bem como na identificação de intertextualidades entre os jogos e os textos de Kafka. Uma limitação deste capítulo que vale mencionar foi o curto prazo disponível para uma leitura mais ampla de todos os comentários referentes às obras analisadas. Possivelmente, com um escopo de pesquisa maior, outros temas emergentes poderiam ser identificados e aprofundados.

Por fim, apesar das limitações e lacunas deste estudo, acreditamos ter avançado em uma área ainda pouco explorada no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade Federal de Mato Grosso, sendo esta a segunda dissertação, na área de concentração em Literatura, a abordar a interseção entre videogames e literatura. Consideramos que tanto o objetivo geral da pesquisa quanto os temas transversais discutidos poderão servir de base para investigações futuras nesse campo que é tão rico e instigante.

Referências

AARSETH, Aspen. Computer Games Studies, Year One. *In: Game Studies: the international journal of computer game research*. Bergen: University of Bergen 2001, v.1, n.1, n.p. Disponível em: <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em: 25 jun. 2024.

AARSETH, Aspen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ABI-SÂMARA, Raquel. O (in)evitável “monstruoso bicho repugnante” (ungeheueres ungeziefer) na retradução de *Die Verwandlung de Kafka*. Cadernos de tradução, Florianópolis, v.41, n.3, p.221-241, 2021.. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ct/a/GvPLz8Dg6j6FR5yrdqvVL6L/#>. Acesso em 05 out. 2023.

CANCLINI, Néstor. **Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad**. Ciudad de México: Grijalbo, 1990.

CARMINGUE, Janelynn; CARSTENSDOTTIR, Elin; MELCER, Edward F. **What is a Visual Novel? Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction**, V. 5, No. Issue CHI PLAY, Article 285. Santa Cruz, set. 2021. Disponível em <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3474712>. Acesso em 23 set. 2023.

COLOSSAL Cave Adventure play-through [S. l.: s. n.], 2013. 1 vídeo (47 min). Publicado pelo canal Glade Swope. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O3etkSoHrR8>. Acesso em: 30 jun. 2024.

COTA, Débora. **Campo expandido em abordagens do literário**. XXXIII ENANPOLL, Cuiabá, jun. 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/organon/article/view/96698/55699>. Acesso em 26 jun. 2023.

DEAD CELLS gameplay walkthrough full game (4K 60FPS) No Commentary. [S. l.: s. n.], 2023. 1 vídeo (56 min). Publicado pelo canal Shirrako. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fpCX5TzsGQU>. Acesso em: 24 maio 2024.

DICAS DE Campo Minado. [S. l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (7 min). Publicado pelo canal Guilherme Steffens. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w2U9cpgmP7g>. Acesso em: 22 maio 2024.

EASIEST WAY to catch high level Pokemon in Pokémon Sword & Shield! | Wild area tips & tricks!. [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (6 min). Publicado pelo canal LuckyBunz. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HQGdOHIKW-Q>. Acesso em: 22 de maio 2024.

ENSSLIN, Astrid. **Literary Gaming**. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology - MIT Press, 2014.

FINAL FANTASY X|X2 Remaster - Original vs. Arranged Music Battle. [S. l.: s. n.], 2013. 1 vídeo (3 min). Publicado pelo canal Square Enix DE. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nXGfKZzCCTE>. Acesso em: 22 maio 2024.

FISH, Stanley. **Interpreting the "Variorum"**. *Critical Inquiry*, v. 2, n. 3. Chicago Press, 1976. Disponível em: https://is.muni.cz/el/1421/jaro2011/CJBC621/um/05c.Fish_-_Interpreting_the_Variorum_.pdf. Acesso em: 01 mar 2025.

GARRAMUÑO, Florencia. **Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea.** Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

HAYLES, Katherine. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário.** São Paulo: Global, 2009.

HELLBLADE Senua's Sacrifice 4K 60FPS - Full Game [No Commentary]. [S. l.: s. n.], 2014. 1 vídeo (257 min). Publicado pelo canal GameTime Stories. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ue2j7okR9Gw>. Acesso em: 22 maio 2024.

HOW LONG TO BEAT. **The Metamorphosis.** Disponível em: <https://howlongtobeat.com/game/81788>. Acesso em: 08 maio 2024.

HOW LONG TO BEAT. **The Metamorphosis.** Disponível em: <https://howlongtobeat.com/game/96693>. Acesso em: 08 maio 2024.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2000

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação.** 2ª ed. Florianópolis: Ed UFSC, 2013.

JAUSS, Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária.** Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994. Disponível em: <https://ufprbrasileiraluis.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/02/jauss-arquivo-melhor.pdf>. Acesso em 02 mar 2025.

Juul, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.** Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology - MIT Press, 2005.

KAFKA, Franz. **The Metamorphosis.** Tradução David Wyllie. Uxbridge: Benediction Classics, 2011.

KAFKA, Franz. **The Trial.** Tradução David Wyllie. New York City: Dover Publications, 2009.

KARHULAHTI, Veli-Matti. Digital Games. *In: The Encyclopedia of Ludic Terms.* Copenhagen: University of Copenhagen, 2022. Disponível em <https://eolt.org/>. Acesso em: 04 ago. 2024.

KLEVJER, Rune. Cut Scenes. *In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. The Johns Hopkins Guide to Digital Media.* Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à Semanálise**. 2º ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.

KUMAR, Naveen. **Steam Statistics 2025 - Users, Revenue, & Market Share**. DemandSage, 2025. Disponível em: <https://www.demandsage.com/steam-statistics/>. Acesso em 04 mar 2025.

LAMERICHS, Nicolle. Transmidia. *In: The Encyclopedia of Ludic Terms*. Copenhagen: University of Copenhagen, 2022. Disponível em <https://eolt.org/>. Acesso em: 06 ago. 2024.

MAÿRA, Frans. Game Studies. *In: The Encyclopedia of Ludic Terms*. Copenhagen: University of Copenhagen, 2022. Disponível em: <https://eolt.org/>. Acesso em: 04 ago. 2024.

METACRITIC. **About us**, 2025. Disponível em: <https://www.metacritic.com/about-us/>. Acesso em 03 fev 2025.

METAMORPHOSIS - O Início de Gameplay, em Português PT-BR | Nesse Jogo Você Vira um Inseto! [S. 1.: s. n.], 2020. 1 vídeo (27 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=KhOTkeWVMxs>. Acesso em 06 fev 2025.

METAMORPHOSIS Gameplay Full Walkthrough (No Commentary) Full Game 4K 60FPS. [S. 1.: s. n.], 2020. 1 vídeo (171 min). Publicado pelo canal Gamer's Little Playground. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TDgYW7t74qY>. Acesso em: 06 fev 2025.

MUKHERJEE, Tathagata. **Videogame Distribution and Steam's Imperialist Practices: Platform Coloniality in Game Distribution**. *Journal of Games Criticism*, 2023. Disponível em: <https://gamescriticism.org/2023/08/23/mukherjee-5-a/>. Acesso em 08 mar 2025.

OLLI, Satomaa. Modding. *In: The Encyclopedia of Ludic Terms*. Copenhagen: University of Copenhagen, 2022. Disponível em <https://eolt.org/>. Acesso em: 06 ago. 2024.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; DIJCK, José. **Plataformização**. *Revista Fronteiras - estudos midiáticos*. Unisinos, 2020. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/download/fem.2020.221.01/60747734/>. Acesso em: 01 mar 2025.

REIS, Carlos. **Para uma teoria da figuração. Sobrevidas da personagem ou um conceito em movimento**. *Letras de Hoje*, Porto Alegre, v. 52, n. 2, p. 129–136, 2017. Disponível em <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/29161>. Acesso em 07 out. 2023.

ROBERTSON, Benjamin. Mashup. *In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative Across Media: The Languages of Storytelling**. Lincoln, University of Nebraska Press, 2004.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology - MIT Press, 2003.

SAMOYAUULT, Tiphaine. **A Intertextualidade**. São Paulo: Editora Hucitec, 2008.

SHORT, Emily. Interactive Fiction. In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. **The Johns Hopkins Guide to Digital Media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.

SILVA, Carlos. **Gamepedia - Principais gêneros de jogos e suas características**, 2021. Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/principais-generos-de-jogos/>. Acesso em 02 dez 2024.

SRNICEK, Nick. **Platform Capitalism**. Cambridge: Polity Press, 2016.

STEAM. **Metamorphosis**, 2020. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1025410/Metamorphosis/>. Acesso em: 04 set. 2024.

STEAM. Steam Database: **Metamorphosis**. Disponível em: <https://steamdb.info/app/1025410/charts/>. Acesso em: 07 set. 2024.

STEAM. Steam Database: **The metamorphosis**. Disponível em: <https://steamdb.info/app/1259960/charts/>. Acesso em: 07 set. 2024.

STEAM. **The Metamorphosis**, 2020. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1259960/The_Metamorphosis/. Acesso em: 04 set. 2024.

STENROS, Jaakko. Game Definition. In: **The Encyclopedia of Ludic Terms**. Copenhagen: University of Copenhagen, 2022. Disponível em <https://eolt.org/>. Acesso em: 06 ago. 2024.

THE WITCHER 3: Wild Hunt Full Walkthrough Gameplay - No Commentary (PC Longplay). [S. l.: s. n.], 2017. 1 vídeo (109 min). Publicado pelo canal Lacry. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=cn_taKva-AQ. Acesso em: 10 jul 2024.

TOP 5 Melhores cinemáticas da história dos games. [S. l.: s. n.], 2017. 1 vídeo (20 min). Publicado pelo canal Dilas Gameplay. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EqWu3TLEfBA>. Acesso em: 10 jul 2024.

VILLELA, Marcelo. **MOBA, RPG, MMORPG, FPS e mais: entenda o significado dos gêneros de games**, 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/moba-rpg-mmorpg-fps-e-mais-entenda-significado-dos-generos-de-games.ghtml>. Acesso em: 02 dez 2024.

VIREI um inseto - Metamorphosis: O Início de Gameplay Português PT-BR. [S. l.: s. n.], 2021. 1 vídeo (32 min). Publicado pelo canal MaxMRM Gameplay. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=K7n_BgDI3l8. Acesso em 06 fev 2025.

WAYBACK MACHINE. **About Metascore**, 2015. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20150928225241/http://www.metacritic.com/about-metascores>. Acesso em: 03 fev 2025.

WHAT REMAINS of Edith Finch. [S. l.: s. n.], 2017. 1 vídeo (105 min). Publicado pelo canal Father. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=q-fj8PhdWeI>. Acesso em: 10 jul 2024.

WIKIPEDIA. **Gêneros de jogos eletrônicos**, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/G%C3%AAneros_de_jogos_eletr%C3%B4nicos. Acesso em: 01 dez 2024.

WIKIPEDIA. **Konami Code**, 2025. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Konami_Code#:~:text=In%20the%20original%20code%2C%20the.is%20added%20to%20the%20sequence. Acesso em: 30 mar 2025.

WIKIPEDIA. **Review bomb**, 2025. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Review_bomb#cite_note-0-2. Acesso em: 04 mar 2025.

WINGFILED, Nick. **High Scores Matter to Game Makers, Too**. Santa Mônica, 2007. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20150215151615/http://www.wsj.com/articles/SB119024844874433247>. Acesso em: 03 fev 2025.