



## Do conto ao controle: a magia da adaptação literária para jogos digitais

From story to controller: the magic of literary adaptation  
for digital games

SILVIA AP. JOSÉ E SILVA

<https://orcid.org/0009-0000-1637-1082>

**Resumo:** O presente artigo tem o objetivo de apresentar o processo de transposição de um texto literário para um game. Este estudo, de natureza empírica, foi centrado na observação e na análise das decisões práticas e intuitivas realizadas, em sala de aula, sob mediação desta docente, pelos alunos do curso de Jogos Digitais ao adaptarem uma obra canônica para um game. Além dessa finalidade, este trabalho se propôs a investigar de que forma a leitura e a interpretação de contos literários impactariam no desenvolvimento de jogos digitais. Buscou-se incentivar os alunos a realizarem uma interpretação própria da obra escolhida, sem se basearem em análises já consolidadas no meio acadêmico. A metodologia envolveu uma atividade realizada com estudantes do curso de Jogos Digitais de uma Faculdade de Tecnologia no interior de São Paulo, na qual eles foram desafiados a adaptar um conto para um jogo na disciplina de Ficção Interativa. Durante o processo, as equipes modificaram o enredo, incorporando novos personagens, ações e desfechos, transformando a narrativa em uma experiência transmídia. Conclui-se que a atividade foi bem-sucedida, pois os estudantes realizaram uma leitura crítica e original do texto literário, demonstrando a relevância da interpretação e da criação no desenvolvimento de jogos narrativos e interativos.

**Palavras-chave:** Adaptação de textos literários; Jogos digitais; Ficção interativa; Leitura e interpretação; Narrativa transmídia.

**Abstract:** The present article aims to present the process of adapting a literary text into a game. This empirical study focused on observing and analyzing the practical and intuitive decisions made in the classroom by Digital Games students, under this instructor's guidance, as they adapted a canonical work into a game. In addition to this objective, the work sought to investigate how the reading and interpretation of literary short stories would impact the development of digital games. The intention was to encourage students to develop their own interpretation of the chosen work, without relying on already established analyses in the academic field. The methodology involved an activity carried out with Digital Games students from a Technology College in the interior of São Paulo, in which they were challenged to adapt a short story into a game in the Interactive Fiction course. During the process, the teams modified the plot, incorporating new characters, actions, and outcomes, transforming the narrative into a transmedia experience. It is concluded that the activity was successful, as the students performed a critical and original reading of the literary text, demonstrating the relevance of interpretation and creation in the development of narrative and interactive games.

**Keywords:** Literary text adaptation; Digital games; Interactive fiction; Reading and interpretation; Transmedia narrative.



## INTRODUÇÃO

"[...] A pessoa roubada está cada dia mais convencida de que é necessário reaver a carta.

Mas isso, por certo, não pode ser feito abertamente. Por fim, levada ao desespero, encarregou-me dessa tarefa. [...]" (**A Carta roubada** -1855 – E. A. Poe)

A transposição de um texto literário para um *game* envolve uma série de adaptações que impactam diretamente na estrutura narrativa, nos personagens, e na ambientação da obra original. Este artigo<sup>1</sup> examina, por meio de um exercício prático, como a leitura e a interpretação de um texto influenciam o processo de adaptação para um jogo digital. Serão analisadas questões fundamentais que surgem durante essa transição, como a permanência ou exclusão de personagens, as alterações nos aspectos de tempo e espaço, e as modificações no enredo – o que foi mantido, retirado ou adicionado. Para desenvolver essa proposta, utilizamos uma atividade realizada em sala de aula com alunos do terceiro semestre do curso de Jogos Digitais de uma Faculdade de Tecnologia Fatec Americana, localizada no interior do estado de São Paulo. Na disciplina de Ficção Interativa, os estudantes foram desafiados a adaptar um conto canônico para um *game*. Enfim, buscamos compreender como o texto literário se transforma na linguagem interativa de um jogo. Para isso, analisamos o resultado dessa adaptação, observando como os desenvolvedores trataram a leitura e a interpretação do texto original, transformando elementos da narrativa em experiências interativas e dinâmicas para o jogador.

2

## LEITURA E ADAPTAÇÃO

A ideia principal da atividade era que os alunos fizessem uma leitura própria da obra escolhida e não se guiassem por aquelas existentes e consolidadas no meio acadêmico. Pretendemos observar como eles interpretaram os textos a fim de os traduzirem para um novo formato, que conta

---

1 Este artigo é o capítulo 6 (*Quem conta um conto...*) da tese *Língua, leitura e escrita nos Jogos Digitais: marcas de uma história* (2022) apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP) na área de concentração EDUCAÇÃO, LINGUAGEM E PSICOLOGIA sob orientação do Prof. Dr. Valdir Heitor Barzotto.

com a interatividade e a não-linearidade inicialmente não previstas pelo autor do conto. Fomos inspirados nessas ações por Barzotto (1999), que nos apresenta o neologismo "estado de leitura", ou seja, um momento no qual os interlocutores desconsideram o que já foi dito sobre o texto selecionado e fazem as próprias escolhas interpretativas.

O trabalho não estava centrado em aprovar ou não as leituras propostas pelos grupos com base em outras já existentes e mais autorizadas. O desenvolvimento dessas tarefas em sala de aula nos remete novamente a Barzotto (1999), que discute a leitura no cotidiano escolar. Para o autor, o que acontece nesse ambiente é a falta de um lugar para a produção de uma leitura independente e, frequentemente, o que acontece é a reprodução de interpretações conceituadas. Concordamos com o autor quando ele diz que "[...] é necessário que possamos vislumbrar a singularidade que tem um texto ao ser produzido por um sujeito determinado, e produzimos também de modo singular nossa leitura." (Barzotto, 1999, p. 15).

Era início de 2020, as aulas tinham começado e as semanas transcorriam como planejado. Naquele semestre, haveria um projeto interdisciplinar envolvendo as disciplinas *Banco de Dados*, *Estatística* e *Ficção Interativa*, e o resultado seria a criação de um jogo digital. A proposta era que os alunos deveriam adaptar um texto literário para um *game*.

Com os grupos já organizados, foram apresentados os autores cujas obras poderiam ser usadas para essa adaptação: Álvares de Azevedo (*Noite na taverna* – 1855) e Edgar Allan Poe (qualquer conto de sua autoria). Cada equipe deveria escolher um texto (sem repetições na sala) a fim de fazer essa transposição.

Todos os contos escolhidos para o trabalho foram de Poe, e tivemos: *A máscara da morte rubra* (1842), *A queda da casa Usher* (1839), *Demônio da perversidade* (1845), *O mistério da rua Morgue* (1841), *O gato preto* (1843) e *A carta roubada* (1855).

Os grupos foram informados de que deveriam ler o texto fonte a fim de apresentarem suas observações sobre a obra escolhida sob a perspectiva da estrutura da narrativa: narrador, personagens, tempo, espaço e enredo, além dos aspectos como introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho.

Combinamos que iniciariamos a leitura em sala de aula dos contos na semana seguinte. No entanto, as aulas foram paralisadas em março devido à

pandemia de Covid-19. Ficamos em recesso por quatro semanas e retornamos na modalidade remota, ou seja, não-presencial.

Todo o trabalho – leitura dos contos e desenvolvimento dos jogos – foi mediado pela Internet. No quadro 1, conheceremos melhor os contos, para que em seguida possamos acompanhar o desenvolvimento dos jogos. Vejamos abaixo:

Quadro 1: contos escolhidos pelos grupos					
Conto	Personagens	Tempo	Espaço	Enredo	Narrador
<b>A carta roubada (1855)</b>	- Narrador - A. Dupin - Inspetor - Ministro	Outono de 18...	- Quarto em um hotel - Biblioteca, lareira - Moradia A. Dupin - Paris	É preciso recuperar uma carta roubada sem chamar a atenção do ladrão. E sem escândalos públicos.	Narrador personagem
<b>A máscara da morte rubra (1842)</b>	- Príncipe Próspero - Corte escolhida por ele - Máscara rubra	Não faz menção a uma época Talvez Idade Média	- Castelo gótico - 7 salões cada um de uma cor - Tapeçaria de veludo negro - Vitrais, roupas: escuros	O príncipe com medo de uma epidemia reúne parte da aristocracia em um de seus castelos	3ª pessoa – onisciente
<b>A queda da casa Usher (1839)</b>	- Narrador (sem nome) - Roderick - Madeline - Médico da família	Outono de algum ano	Assustador - Propriedade antiga com rachaduras - Ambiente sinistro	O narrador visita o amigo e a irmã que está quase morta e o amigo muito doente.	Narrador personagem – 1ª pessoa
<b>Demônio da perversidade (1845)</b>	- Narrador personagem	Não especificado	Cela de uma prisão - o narrador está preso	Desejo do ser humano em praticar atos proibidos. (Ensaio)	Narrador personagem – 1ª pessoa (confessional)
<b>Mistério da Rua Morgue (1841)</b>	- Narrador sem nome - A. Dupin - Mdme L'Españaye - Filha da mdme - Marinheiro maltês - Orangotango - 12 testemunhas	Entre a primavera e o verão de algum período de 18..	- Casa no 4º andar da rua Morgue - Paris - Chaminé - Casarão onde viviam Dupin e o narrador	Brutal assassinato de 2 mulheres moradoras na rua Morgue. Dupin assume o caso.	Narrador personagem – participa da história, mas não é o protagonista
<b>O gato Preto (1843)</b>	- Homem boêmio (alcólatra) - Esposa - Gato preto (Plutão/Pluto) - Segundo gato	Não especificado	- Casa do homem e sua esposa - Adegas da casa	Crueldade com animais, vingança e culpa	Primeira pessoa – personagem

Para planejar a transposição dos contos para o jogo, os alunos foram orientados a preencherem um roteiro que os ajudaria a expor os caminhos escolhidos durante a realização da tarefa.

Eles deveriam registrar e justificar as decisões tomadas durante a criação do *game*. O documento estava dividido em duas partes: a primeira era referente à estrutura da narrativa (enredo, personagens, tempo, espaço e narrador): se houve alterações – ou não – do texto original ao ser adaptado para o jogo. A segunda, referiu-se às facilidades e às dificuldades para realizar o exercício. Acompanhem a seguir as informações presentes na primeira parte desse roteiro (quadro 2):

Quadro 2: Adaptação dos contos

Conto	Personagens	Tempo	Espaço	Enredo	Narrador
<b>A carta roubada</b>	Na adaptação, o quadro de personagens teve uma alteração em sua composição. Para o <i>game</i> empregamos os personagens: Dupin, Ministro D e o player (que fez parte do roteiro como personagem).	Houve alteração na ordem dos eventos.	A narrativa acontece em três momentos na adaptação: 1º - Em uma sala, onde Dupin fica à espera do <i>Player</i> para apresentar o enredo-situação/problema e as informações necessárias para jogar; 2º - Na sala do Ministro D, onde o <i>Player</i> tenta recuperar a carta roubada; 3º - Na sala do Ministro D, onde o <i>Player</i> fica a encargo da tomada de decisão para executar um dos três finais alternativos.	Ocorreram algumas mudanças no enredo, comparado com o conto original. Na adaptação, iniciamos com a apresentação do problema informando que o Ministro se encontra com a Carta e que precisamos de ajuda para recuperar a carta.  O final também foi alterado na transposição para o jogo, verificou-se a possibilidade de acrescentar 03 possibilidades de término de jogo, cuja responsabilidade será do <i>player</i> para definir qual final será empregado na jogada.	São apresentados dois tipos de narrador personagens: 1º Dupin apresentando o enredo; 2º <i>Player</i> que faz parte da história e contribui na tomada de decisão do final do conto.
<b>A máscara da morte rubra</b>	•Príncipe Próspero: O personagem principal do conto e do	Durante o desenvolvimento da história o tempo se mantém o mesmo.	A narrativa ainda acontece dentro da mansão de príncipe Próspero, porém, no conto, o autor descreve	O desenvolvimento da história do jogo se difere no fato de introduzirmos	No jogo não há narrador, porém o jogador é introduzido ao monólogo interno do

	<p>jogo, portanto continuou</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•A figura mascarada: Por ser uma personificação da "Morte Rubra", decidimos mantê-la na história</li> </ul> <p>Convidados da festa: Lydia Celadon, Gregory Purpleheart, General Edmundd Vermillion, Lady Violet Swan, Clarabel von Bluford, Edgar von Bluford e Dr. Jhonathan Whitte.</p>		<p>sete quartos enfeitados de modo monocromático com sete cores diferentes, o que interpretamos com as sete fases do modelo Kübler-Ross das fases do luto. Nós transformamos esses quartos, e conseqüentemente seus simbolismos, nos convidados da festa, os quais o jogador interage e interroga durante a <i>gameplay</i>.</p>	<p>um assassinato, para criar uma narrativa que encaixasse nossa ideia de um jogo de investigação.</p>	<p>personagem principal.</p>
<b>A queda da casa Usher</b>	<p>Personagens já existentes foram mais desenvolvidos, como por exemplo o médico da família, que era apenas um personagem secundário</p>	<p>Alteramos a passagem de dias na adaptação para dar maior coerência nas escolhas que o jogador faz para progredir no jogo.</p>	<p>Continua se passando na mansão dos Usher.</p>	<p>Acrescentamos uma segunda linha na narrativa que dirige o jogador para mais dois finais além do original do conto, com a intenção de aumentar o peso dramático da história contada. Com isso, aprofundamos o desenvolvimento dos personagens principais, acrescentando mais diálogos entre eles e situações para desenrolar uma nova trama envolvendo os irmãos Usher e seus segredos macabros.</p>	<p>Ainda há a presença de um narrador-participante. O jogo tem o formato de "text-based!" no qual o narrador do conto é o mesmo do jogo que é apenas descrito como amigo de Roderick Usher.</p>
<b>Demônio da perversidade</b>	<p>Foram adicionados os personagens:</p>	<p>Como o tempo no conto original não foi</p>	<p>-Dentro da prisão - Discoteca</p>	<p>diferente do conto, nossa narrativa se inicia dando</p>	<p>O próprio protagonista narra em primeira pessoa,</p>

	Edgar, Laura, duas amigas de Laura e um interrogador.	especificado, deixamos que a narrativa se passa por volta de meados dos anos 90 do século XX.	- rua (seguindo Laura) - mansão de Laura	continuidade ao conto, porém adicionando assim novos pontos, nos quais o Edgar se encontra na solitária, recebendo a proposta de reduzir a pena. Dando início a novas indagações e pensamentos, que um dos grandes pontos é questionado, o que realmente aconteceu naquela noite?	assim temos contato direto com os pensamentos dele, mantivemos a mesma sensação do conto original, na qual ele partilha de suas dúvidas e medos, questionamentos e incertezas, desejos e angústias ao leitor de maneira muito direta, como se estivéssemos participando de seus conflitos internos em sua mente, ou como se estivesse discutindo com o interlocutor de maneira
--	---	---	---	---	--

Fonte: autoria própria (2021)

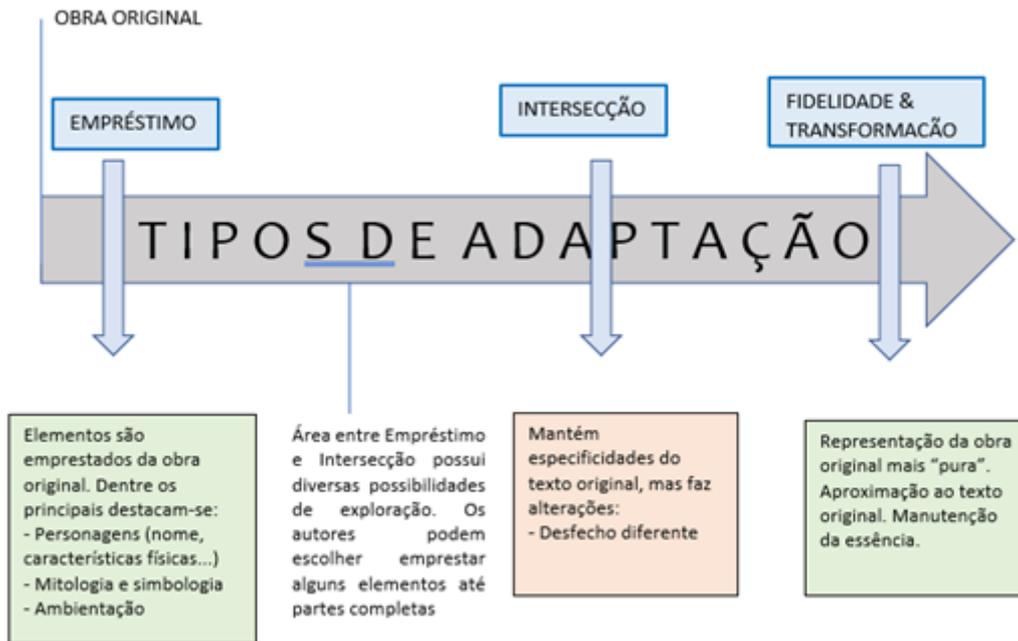
7

O exercício de traduzir um texto para um suporte diferente do seu original é uma tarefa que exige uma leitura atenta da obra fonte, a fim de se estabelecer os caminhos a serem seguidos na realização da atividade. Os responsáveis por essa tarefa devem tomar decisões que vão impactar o resultado final da transposição, que pode estar próxima – ou não – do texto original.

Dudley Andrews (1984) considera que existem três formas de adaptação ao se referir ao cinema: 1) Empréstimo – neste caso, o autor responsável pela adaptação tende a emprestar elementos da obra original que garantiriam o respeito e o prestígio da obra adaptada para o novo formato. 2) Intersecção: mantém especificidades do texto original, mas altera propositalmente na adaptação e 3) Fidelidade e Transformação: busca retratar a obra original em sua essência – ambientação, personagens, simbologia e toda subjetividade da obra original.

Apesar de abordar o cinema, esses tipos de adaptação também podem ser aplicados aos jogos digitais, pois essa mídia tem recursos tecnológicos que a aproxima da sétima arte. Vejamos esses três tipos na figura abaixo (figura 1):

Figura 1: tipos de adaptação



Fonte: autoria própria (2020)

Apresentamos os três tipos de adaptação apontados por Andrews (1984) inseridos numa escala em relação ao texto original. Percebemos, por meio dessa imagem, que as adaptações podem estar inseridas em qualquer ponto dessa seta. Elas transitam nesse espaço em que se encontram as três possibilidades de transposição de um texto para outro suporte. Em outras palavras, a adaptação está localizada em algum ponto da seta, mas nem sempre se encaixa perfeitamente em uma das definições.

Ao realizar uma tradução de um texto originalmente em um determinado suporte para outro, há a necessidade de se resolver alguns aspectos da narrativa. Entre eles, podemos destacar os seguintes elementos: como serão tratados os personagens, se haverá manutenção do tempo e do espaço apresentados e qual será o enredo (manter o original ou realizar mudanças). Assim, será possível atingir o desfecho desejado, sem deixar de considerar ainda os recursos tecnológicos disponíveis para esse fim.

Os alunos, de modo geral, tiveram acesso aos textos escolhidos por PDF – disponíveis na Internet. Para Mittermayer (2017), os *games* criados a partir das obras literárias são narrativas transmídias, termo que o autor apresenta por meio de uma longa genealogia e questionamentos quanto a sua classificação. Após exibir diferentes autores discutindo esse conceito, Mittermayer (2017) declara que uma narrativa transmídia é aquela que expande a história original, e não apenas a

repete em outro suporte. Assim, a narrativa ficcional pode ocupar outros espaços narrativos em diferentes mídias, como nesse caso – nos *games*.

Todos os jogos apresentados ao final do projeto trouxeram alterações em relação ao texto original. Personagens foram retirados, como nos jogos *A carta roubada*, *O mistério da rua Morgue* e *O gato preto*. No jogo *Demônio da Perversidade*, foram inseridos novos personagens. Quanto ao tempo em que se passa a narrativa ou a ordem de seus acontecimentos: *A carta roubada* altera a ordem das ações do conto, *A queda da casa Usher* mudou a passagem dos dias e *Demônio da perversidade* ambientou a narrativa nos anos 90 do séc. XX.

Em relação ao espaço no qual acontece a história, encontramos algumas intervenções dos desenvolvedores dos jogos, assim como nos itens anteriores temos jogos que acrescentaram outros lugares para a ação narrativa. Por exemplo: *Demônio da Perversidade* trouxe uma discoteca, cenas em uma rua e na mansão da personagem introduzida na história.

O elemento da narrativa que mais recebeu interferência foi o próprio enredo do conto: todos os jogos fizeram alguma alteração nesse item. De modo geral, as modificações foram necessárias, segundo seus desenvolvedores, a fim de ampliar o texto original com a interatividade – o jogador deve fazer escolhas durante uma partida que o levará a caminhos e finais diferentes – e para isso foi preciso incluir novas ações a serem realizadas pelos jogadores.

Os desenvolvedores dos *games* fizeram alterações na narrativa. No entanto, o nome do jogo permaneceu o mesmo do conto. Podemos pensar em uma hipótese para isso: visto que se trata de um texto literário canônico, as equipes optaram por manter o título original que identificaria de forma rápida a referência utilizada para a elaboração do jogo e, assim, talvez trazer para o jogo o prestígio desse texto literário.

Ao observarmos as adaptações, notamos que os parâmetros utilizados pelas equipes perpassaram pelas diferentes linguagens com as quais precisavam trabalhar, pelos recursos técnicos que tinham conhecimento e estavam a sua disposição, além da leitura e da interpretação do conto escolhido. Tais ações se encontram em algum ponto da seta desenvolvida com base nos estudos de Andrew (1984), ou seja, os jogos se localizam em um dos tipos de adaptação apresentados ou próximos a eles.

Diversas mudanças foram realizadas para que a narrativa – a princípio pertencente à literatura tradicional – se tornasse um jogo. Para isso, personagens foram acrescentados ou se tornaram mais densos, novos cenários foram apresentados, distintas linhas narrativas foram incluídas, além de múltiplos desfechos que foram introduzidos à história.

Essas ações permitem duas reflexões: primeira, algumas das mudanças – de acordo com as equipes – permitiram o aumento da jogabilidade do *game*, ou seja, tornaram mais interessante a forma de o jogador interagir com os desafios presentes no jogo. Segunda, essas intervenções caracterizam os *games*, desenvolvidos pelos alunos, como narrativas transmídias, pois essas ações ampliaram as histórias originais, e não apenas as repetiram em outro suporte.

## A ESCOLHA DE UM JOGO

Após as apresentações, os professores das disciplinas envolvidas no projeto interdisciplinar (*Banco de Dados, Estatística e Ficção Interativa*) concordaram que o jogo *A carta roubada* se destacou dentre os demais: a arte utilizada para compor cenário e personagem foi bem cuidada, os *puzzles* (quebra-cabeças) estavam desafiadores e ligados ao texto original e, por fim, o jogador tinha em suas mãos a decisão do que fazer com a carta ao recuperá-la. Com isso, temos a ampliação de não somente a interatividade e jogabilidade, mas também das opções de diferentes finais para o *game*. Somando-se a essas características, esse trabalho recebeu o prêmio Huizinga<sup>2</sup>, atribuído aos destaques de cada semestre.

Para entendermos melhor a adaptação, vamos conhecer em detalhes o conto: ele traz a história do detetive A. Dupin e um amigo, que também é o narrador. No entanto, seu nome não é revelado. A narrativa se passa em Paris, nos anos 1800. Os dois personagens estão juntos quando o comissário de polícia francesa, senhor G, vai até a casa de Dupin a fim de pedir sua ajuda para resolver um crime. Uma carta fora roubada e ele precisa recuperá-la, pois ela pode comprometer uma conhecida dama da sociedade. Ela ofereceu uma recompensa a quem devolvesse a carta sem escândalos públicos.

---

<sup>2</sup> Nome em homenagem ao historiador Johan Huizinga, que tem trabalhos sobre a cultura moderna, entre eles *Homo ludens*, que aborda o jogo na sociedade. O prêmio foi criado pela Coordenação do curso de Jogos Digitais para os trabalhos mais representativos de cada semestre.

O desafio não é descobrir quem roubou a carta, pois tanto a polícia quanto a dama conhecem o ladrão: o Ministro D. Eles sabem que a carta está nos aposentos do ministro, mas não é possível simplesmente ir até lá e a pegar, porque o criminoso é capaz de torná-la pública – e isso é o que eles querem evitar. A polícia revista o local discretamente. No entanto, mesmo depois de examiná-lo várias vezes, nos mínimos detalhes, nada foi encontrado. Denunciá-lo não é uma opção, pois o documento pode ser usado para chantagear a mulher. Por isso, é muito importante reaver a carta sem alvoroço.

Dupin ouve a explicação do comissário de como e onde procuraram a carta e o aconselha a realizar outra busca, ainda mais detalhada, nos aposentos do ministro. Depois de um tempo, o comissário aparece em nova visita e, decepcionado, informa seu fracasso. Não havia encontrado a correspondência.

Para surpresa de todos, Dupin conta que a carta está ali em seu poder e ele a entregará para o comissário mediante a recompensa. Ele recebe um cheque de 50 mil francos e entrega a carta.

Na sequência da narrativa, o detetive revela como encontrou a carta: ele foi fazer uma visita ao ministro D – amigo de outros tempos. Dupin analisa o lugar e vê à mostra, à vista de todos, um porta-correspondência, com alguns papéis, pendurado em uma lareira no meio da sala. Ele reconhece a carta procurada por causa de um detalhe no selo, mas não faz nada. No dia seguinte, ele volta a se encontrar com o amigo, com a desculpa de pegar algo que tinha esquecido.

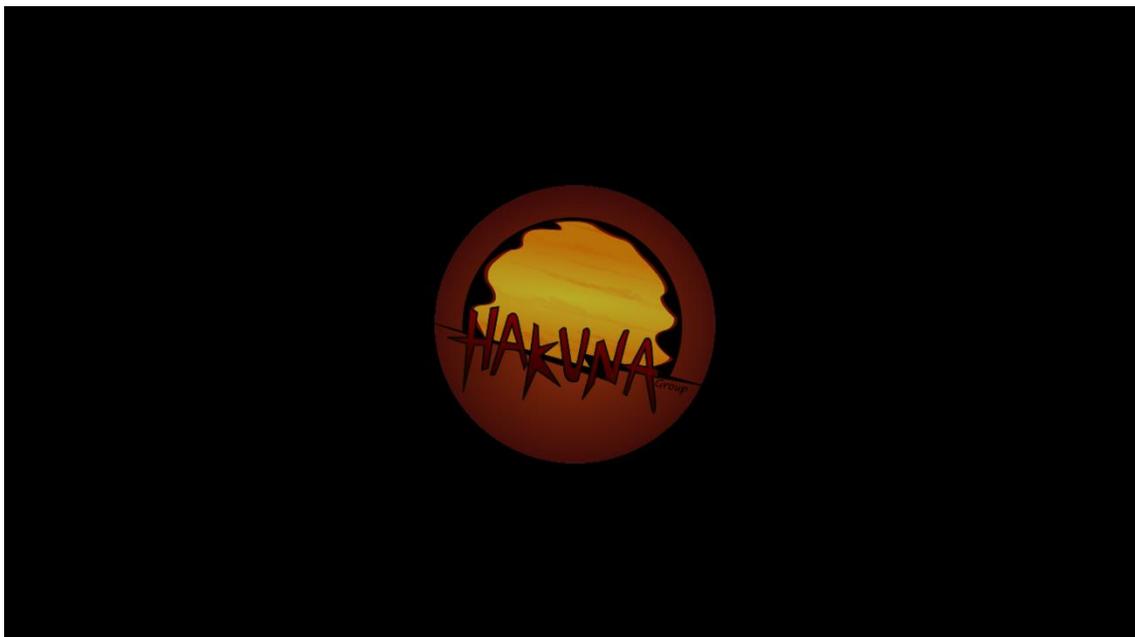
Durante a visita, há um tumulto com tiros na rua – tudo combinado por Dupin e o atirador. O ministro vai até a janela ver o que está acontecendo, o detetive aproveita esse momento de distração e troca a carta verdadeira por uma falsa que ele fez – idêntica à verdadeira – para que o roubo não fosse percebido. E é dessa forma que ele tem em mãos a carta para devolver ao comissário de polícia.

### **A CARTA ROUBADA, O GAME**

A equipe *Hakuna* (figura 2) desenvolveu no primeiro semestre de 2020 o jogo *A carta roubada*, e para isso utilizou como base o conto homônimo de Edgard

Allan Poe (Figura 3). O texto usado para esse trabalho está disponível em PDF no *site e-disciplinas*<sup>3</sup>.

Figura 2: Logo da equipe desenvolvedora do jogo



Fonte: desenvolvedores do game (2020)

A seguir, temos a tela inicial do jogo *A carta roubada* – figura 3:

12

Figura 3: Tela inicial do jogo



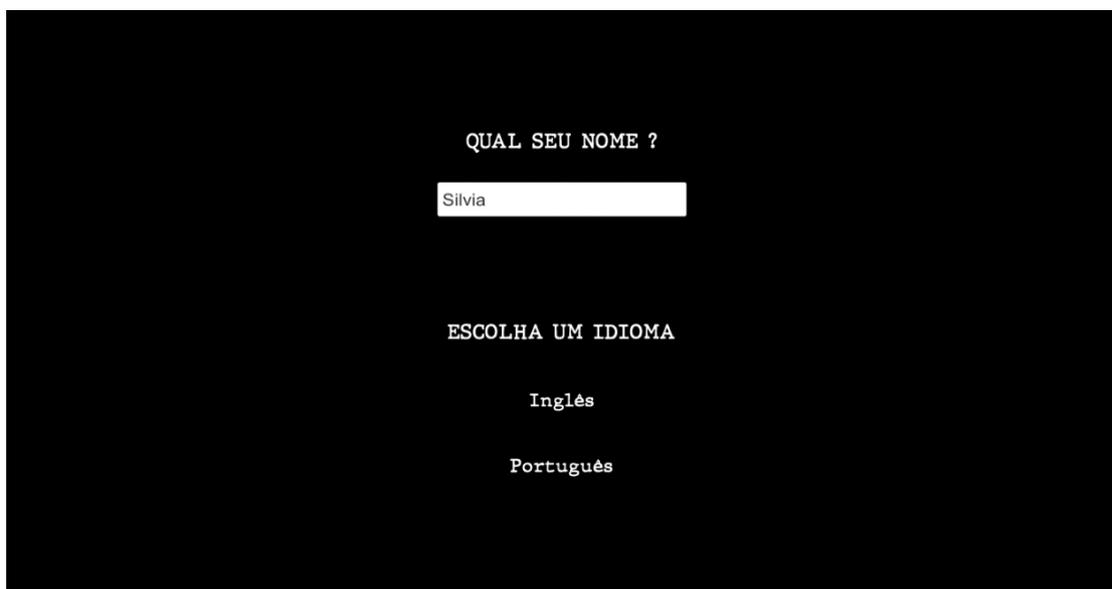
Fonte: desenvolvedores do game (2020)

---

<sup>3</sup> A Carta Roubada. Disponível em:  
<[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1918730/mod\\_folder/content/0/Poe%20CARTA%20ROUBADA.pdf?forcedownload=1](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1918730/mod_folder/content/0/Poe%20CARTA%20ROUBADA.pdf?forcedownload=1)>.

Como podemos ver, a tela inicial do jogo é uma sala e possui três botões: o vermelho simula um selo usado em cartas antigas. No conto, o policial, ao descrever a carta, informa que ela era fechada por um selo é vermelho. Assim, temos um elemento da obra fonte incorporado ao jogo. O botão à esquerda informa os créditos do jogo – o que cada membro da equipe realizou no desenvolvimento do *game* e fontes de pesquisa – e o último botão, à direita, traz as opções que o jogador pode fazer antes de iniciar a competição: escolher a língua do jogo (inglês ou português) e inserir seu nome na partida, como visto na figura 4:

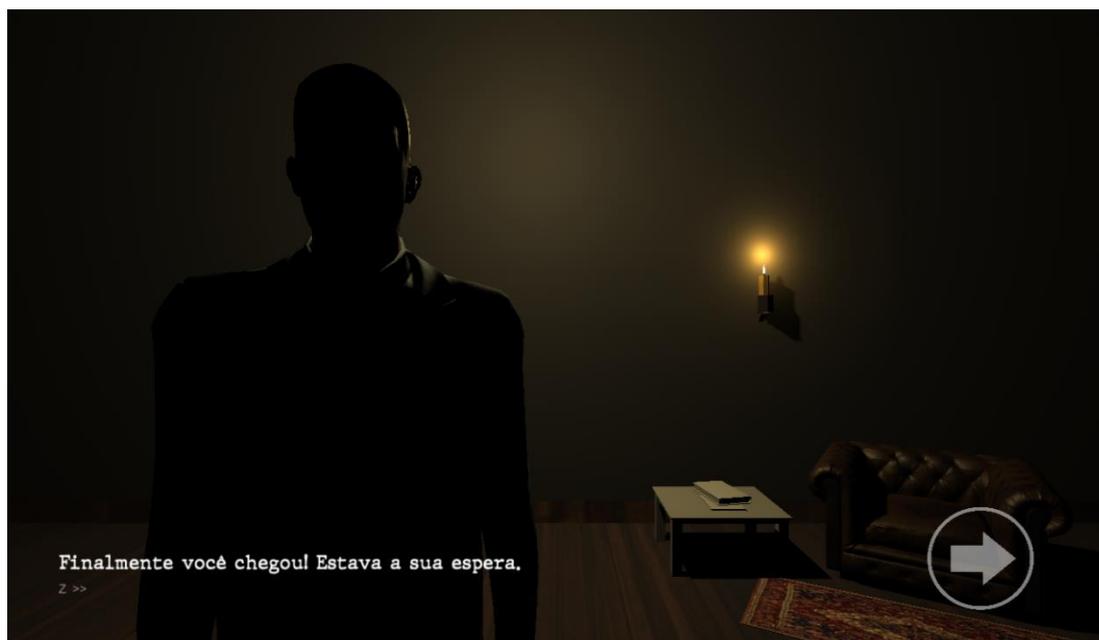
Figura 4: tela de opções



Fonte: desenvolvedores do *game* (2020)

O espaço no *game* é dividido em cenários distintos. No início do jogo, o jogador é apresentado à narrativa do *game*. É o cenário no qual o *player* (jogador) será recepcionado por Dupin, que irá apresentar a situação problema a ser resolvida e as orientações para se jogar (figura 5).

Figura 5: Narrador iniciando a história

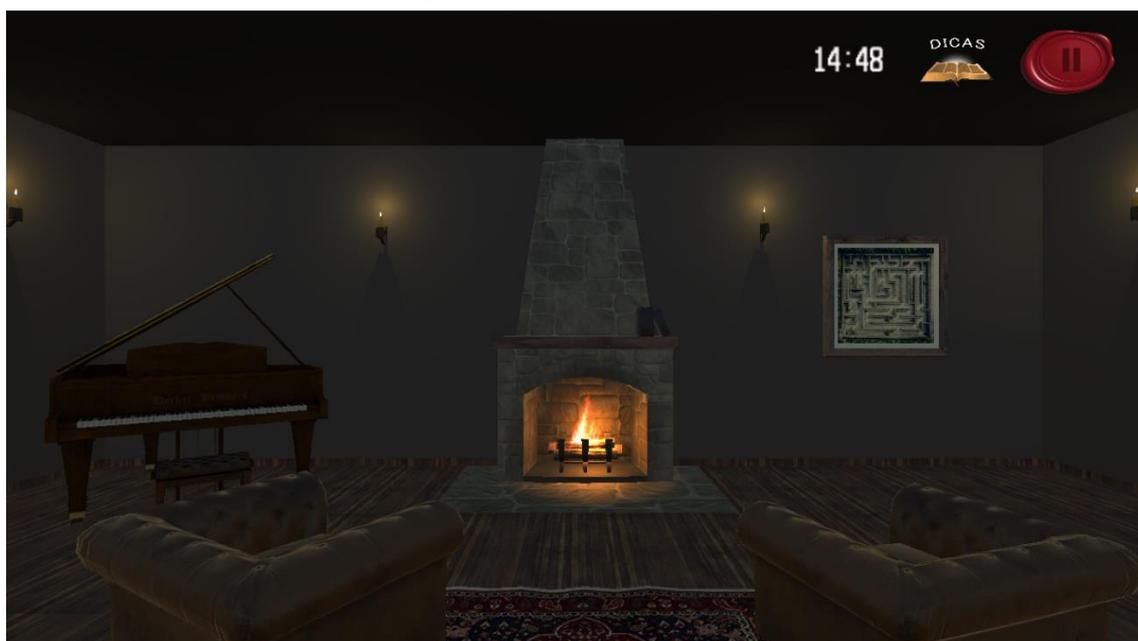


Fonte: desenvolvedores do game (2020)

Dupin se encontra em um ambiente pouco iluminado. Não é possível vê-lo com nitidez, há apenas uma sombra e as informações aparecem escritas no rodapé da tela. Ele conversa diretamente com o jogador: "Finalmente você chegou! Estava a sua espera." (grifo nosso), o jogador deve clicar na seta à direita - no final da tela - para conhecer o problema que deve resolver – e as orientações para tal. Nem todos os personagens estão no *game*, e a narração fica por conta do próprio A. Dupin. No texto original, Dupin resolve o mistério e encontra a carta, porém aqui a responsabilidade passa a ser do jogador.

Depois dessa etapa, o jogador acessa outro ambiente (o aposento do Ministro D) e inicia a partida. O *player* tem quinze minutos para completar a tarefa, e o tempo fica registrado no canto superior direito (em contagem regressiva), juntamente com a possibilidade de consultar as dicas – e, se for de seu interesse, pausar o *game*, como visto na figura 6:

Figura 61: aposentos do ministro D

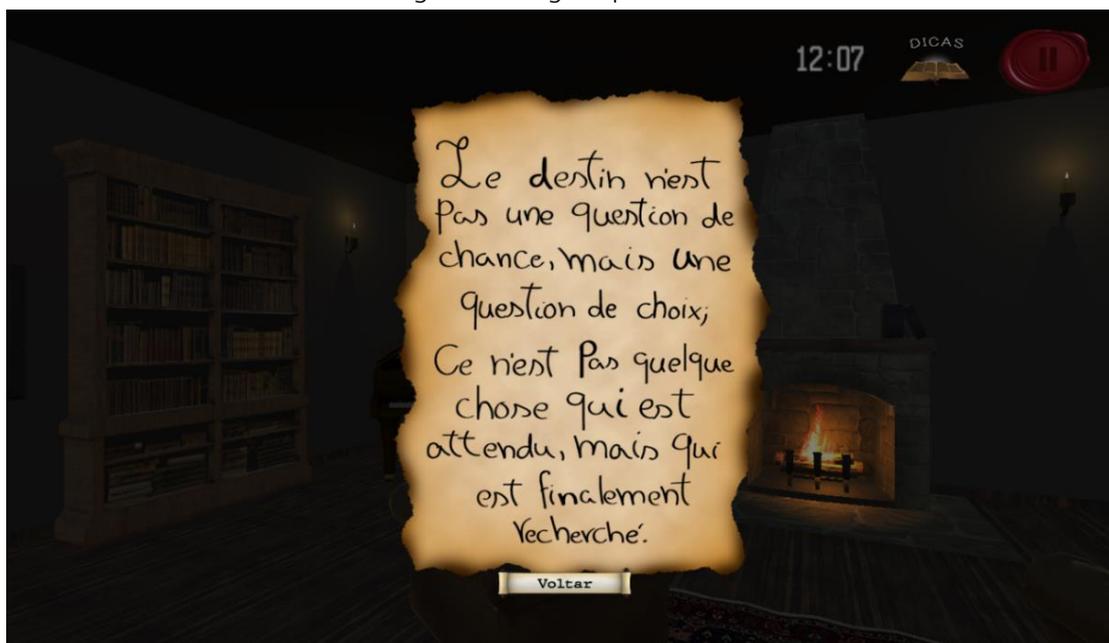


Fonte: desenvolvedores do game (2020)

Temos a representação do local onde o ministro D vive – ele está ausente. O lugar acompanha a mesma iluminação do início da partida, e o jogador deve solucionar quatro *puzzles* – só assim ele conseguirá reaver a carta roubada e posteriormente decidir o que vai fazer com ela.

Ao criarem esse cenário, os desenvolvedores utilizaram detalhes apresentados no texto original, como “pequena biblioteca”, cadeiras, almofadas, escrivaninha e tapetes, mas não inseriram o item principal dessa trama: “um vistoso porta-cartas de papelão filigranado, dependurado de uma desbotada fita azul, presa bem no meio do consolo da lareira” (Poe, 1981, s.p). O jogo trouxe a lareira, mas no *game* a carta está em outro lugar – e, para encontrá-la, é necessário desvendar a última pista (figura 7):

Figura 7: enigma para abrir o cofre



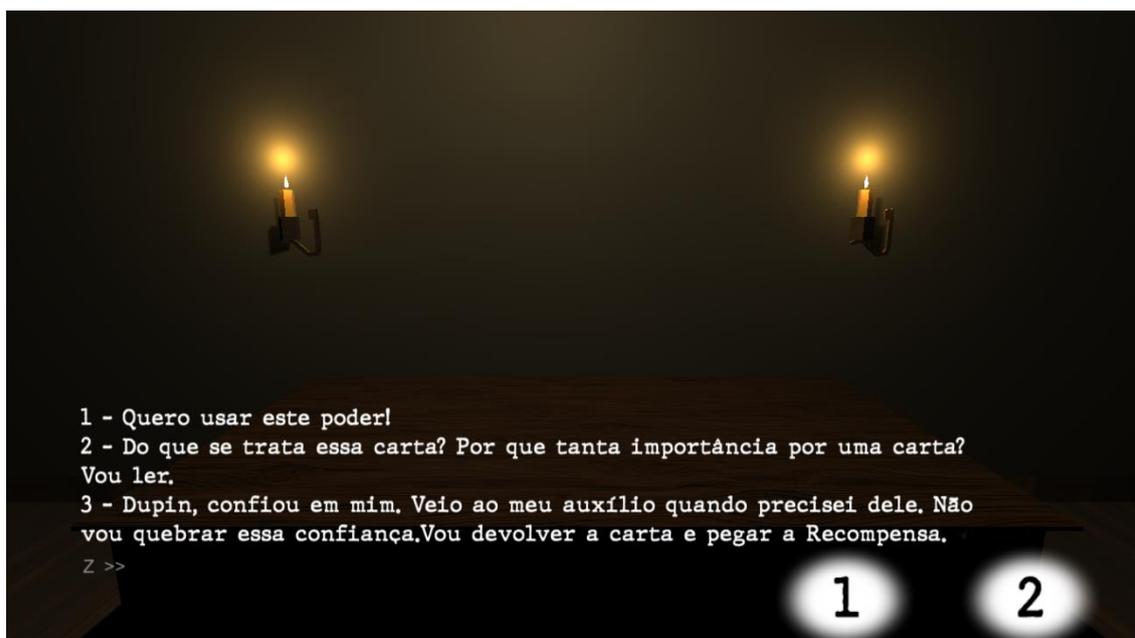
Fonte: desenvolvedores (2020)

Nesse ponto da narrativa, o jogador sabe que a carta está em um cofre que se encontra na parede. Ele precisa perceber que algumas letras desse bilhete estão em negrito, e elas são a chave para abrir o cofre e assim recuperar a carta. O cofre possui quatro fechaduras circulares com um disco do alfabeto, e para abri-lo é necessário que cada uma esteja posicionada na letra correta de acordo como a pista. No caso, as letras estão destacadas em negrito: "d", "u", "p" e "n". O cofre se abre e a carta está nas mãos do jogador, que agora precisa decidir o que fará com ela.

O enredo do *game* sofreu alterações em relação ao conto original, pois quem recuperou a carta foi o jogador e não Dupin. Além disso, se os desafios não forem resolvidos no tempo estabelecido, há o som da porta se abrindo e o jogador é descoberto pelo Ministro D.

Por fim, quando os problemas são solucionados no tempo previsto, o jogador recupera a carta e deve decidir o que fará com a correspondência: o jogo traz três finais possíveis: 1) "Quero usar esse poder!"; 2) "Do que se trata essa carta? Por que tanta importância por uma carta?" e 3) Dupin confiou em mim. Pediu o meu auxílio quando precisei dele. Não vou quebrar essa confiança. Vou devolver a carta e pegar a Recompensa." (figura 8):

Figura 8: finais possíveis



Fonte: desenvolvedores do game (2020)

O jogador foi informado ao início da partida que a carta é muito importante, pois dá grandes poderes para quem a possuir. Por isso, as duas primeiras opções apresentadas ao jogador estão relacionadas a essa questão, e a última alternativa traz o desfecho original do conto. Aqui, cada jogador pode fazer sua própria escolha e chegar a um final diferente do proposto inicialmente pelo conto.

A interatividade esteve presente durante todo o jogo, com desafios a serem resolvidos. Ao recuperar a carta – tema principal do *game* – o jogador tem a possibilidade de criar outros desfechos para a história, ampliando dessa forma as possibilidades da narrativa original.

Caso haja interesse em conhecer ou jogar *A carta roubada*, aponte a câmera do seu celular para o QR CODE abaixo e faça download do *game*.



### E ASSIM SEGUIMOS...

A ideia do jogo provavelmente não era de repetir as buscas do delegado – que, apesar de minuciosas, não trouxeram resultados positivos, ou seja, a carta roubada não fora encontrada. O desafio do jogador seria utilizar outras

habilidades para solucionar diferentes obstáculos, e para isso seria necessário observar detalhes que diferenciariam letras em um texto escrito ou memorizar uma sequência de notas musicais – e, por fim, resolver o mistério da carta roubada e utilizá-la conforme seus interesses. O jogador perceberia detalhes que passariam despercebidos por pessoas comuns.

Após a realização desse exercício, percebemos que, na adaptação de um conto para um *game*, há sempre algum tipo de alteração na estrutura narrativa do texto literário que pode variar de acordo com as intenções de seus desenvolvedores. Neste caso, os autores optaram por transformar a narrativa em uma investigação, apresentando diferentes desafios para os jogadores a fim de cumprirem suas missões. Para isso, os estudantes alteraram o enredo original e criaram diálogos entre o personagem e o jogador.

Além disso, temos a jogabilidade e a competência de contar uma história na qual existe a contribuição de cada jogador a fim de compor uma narrativa própria – e, assim, criar uma experiência pessoal durante uma partida. Nesse cenário, podemos dizer que a narrativa do *game* não é a mesma dos contos, e sim um desdobramento que vai além do texto literário original. Por isso, o *game* criado a partir de um texto literário pode ser considerado como uma narrativa transmídia pois, como vimos, essa narrativa interfere no texto fonte, ampliando-a. Assim, temos novos personagens, ações e desfechos.

A adaptação feita pelo grupo se encontra entre o empréstimo – com nomes de personagens e ambientação – e a intersecção, que traz pontos de ligação entre a história fonte, mas faz alterações propositalmente na narrativa. Tais mudanças colaboraram neste caso com a dinamicidade do jogo.

A leitura feita pela equipe desenvolvedora do jogo traz um olhar particular da narrativa, pois o foco não ficou no detetive personagem central no conto. No jogo, ele se tornou um anfitrião que receberá o personagem destaque: o jogador. Nessa leitura, o grupo não se preocupou em realçar o detetive ou o ministro que roubou a correspondência. A maior visibilidade na narrativa estava no jogador que tem o propósito de recuperar a carta.

Concluimos que o objetivo deste trabalho foi alcançado com êxito, pois o grupo elaborou uma leitura própria do conto e não ficou preso à importância de cada personagem no conto original. Os estudantes foram capazes de realizar uma leitura crítica e original do texto literário, trazendo uma visão particular ao material

de origem. De modo geral, as equipes demonstraram criatividade ao transpor a narrativa para o formato interativo, resultando em jogos não apenas atraentes e coerentes com a obra original, mas também envolventes e divertidos para os jogadores. Esse processo reforçou a importância da leitura e da interpretação no desenvolvimento de jogos narrativos e interativos.

#### REFERÊNCIAS:

ANDREW, Dudley. Concepts in Film Theory. Nova Iorque: Oxford University Press, 1984.

BARZOTTO, Valdir H., Estado de Leitura (org.). Campinas, São Paulo: Mercado de Letras, 1999.

MITTERMAYER, Thiago. Narrativa transmídia: uma releitura conceitual. São Bernardo do Campo: Codes, 2017.

POE, Edgar Allan. A carta Roubada. Disponível em:  
<[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1918730/mod\\_folder/content/0/Poe%20CARTA%20ROUBADA.pdf?forcedownload=1](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1918730/mod_folder/content/0/Poe%20CARTA%20ROUBADA.pdf?forcedownload=1)>.