

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

CAMPUS CONSOLAÇÃO

Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais

José Arthur Vigilante Martins

Adaptação de Jogos Digitais para Jogos de Tabuleiro

São Paulo - SP

2021

José Arthur Vigilante Martins

Adaptação de Jogos Digitais para Jogos de Tabuleiro

Dissertação preliminar apresentada à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Jogos Digitais sob orientação do Prof. Dr. Alexandre Braga.

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Orientador: Prof. Alexandre Santaella Braga

São Paulo - SP

2021

José Arthur Vigilante Martins

Adaptação de Jogos Digitais para Jogos de Tabuleiro

Dissertação preliminar apresentada à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Jogos Digitais sob orientação do Prof. Dr. Alexandre Braga.

Prof. Alexandre Santaella Braga
Doutor)
(Orientador PUCSP)

Prof David de Oliveira Lemes
Doutor
(Membro Banca PUCSP)

Mario Madureira Fontes
Doutor
(Membro Banca Universidade Aberta)

Dedico este trabalho à minha família,
pelos momentos de ausência.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Alexandre Santaella Braga, pela sabedoria e paciência com que me guiou nesta trajetória.

Aos meus colegas de sala.

A Secretaria do Curso, pela cooperação.

Gostaria de deixar registrado também, o meu reconhecimento à minha família, pois acredito que sem o apoio deles seria muito difícil vencer esse desafio.

A todos os que por algum motivo contribuíram para a realização desta pesquisa.

*“Não vos amoldeis às estruturas deste mundo,
mas transformai-vos pela renovação da mente,
a fim de distinguir qual é a vontade de Deus:
o que é bom, o que Lhe é agradável, o que é perfeito.”
(Bíblia Sagrada, Romanos 12, 2)*

RESUMO

Jogos de tabuleiro são de fato uma mídia antiga de entretenimento e sempre tiveram sua importância social. Este trabalho tem como objetivo estudar a possível aplicação de uma metodologia para auxiliar no movimento pós moderno de adaptação de jogos primariamente digitais para jogos de tabuleiro. Entendendo o que é uma adaptação, suas formas de engajamento e porquê se realizar uma adaptação. Uma metodologia para se identificar os pontos principais da obra original, o core, a essência do jogo digital a ser transferida para o jogos de tabuleiro, que vai muito além da tradicional narrativa como principal objeto de transferência de uma mídia para outra. Nos jogos temos um impacto muito maior das mecânicas de jogo, seus desafios e sua jogabilidade, essa é a essência que não pode ser perdida e deve proporcionar uma experiência que o jogador consiga criar em sua mente, uma ligação com a obra principal a fim de não prejudicar sua experiência desejada. Para qualificar a metodologia será feita a análise de jogos já adaptados no mercado, considerando a revisão com a experiência da comunidade e crítica e aplicando a tríade: *mecânicas de Jogo*, *Desafios* e *narrativa* para identificar os possíveis erros e acertos.

Palavras-chave: adaptação; jogos digitais; jogos de tabuleiro; narrativa; mecânicas de jogo; game design; ludologia; análise de jogos; desafios; flow.

ABSTRACT

Board games are, with no doubt, an old entertainment media and have always had their social importance. This study aims to reach the possible application of a methodology to assist in the post-modern movement of adapting digital to board games. Passing through what an adaptation is, its forms of engagement and why an adaptation is made. With a methodology to identify the main points of the original work, the core, the essence of the digital game to be transferred to the board game, which goes far beyond the traditional narrative as the main tool of transference from one media to another. In games we have a much greater impact of the mechanics, their challenges and gameplay, this is the essence that cannot be forgotten and should provide an experience that the player can create within his mind a connection with the main work in order to not interfere in your desired experience. In order to qualify the methodology, the analysis of games already adapted in the market will be made considering the review and the experience of the community and critics by applying the triad: *Game Mechanics*, *Challenges* and *Narrative* to identify the possible mistakes and success.

Keywords: adaptation; digital games; board games; narrative; game mechanics; game design; ludology; game analysis; challenges; flow.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Categorias e Classes das Mecânicas	30
Figura 2 – Diagrama explicativo da definição de Core	32
Figura 3 – Qualidade narrativa das Mecânicas de Jogo	37
Figura 4 – Diagrama da Teoria do Flow.	38

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Mecânicas de Ação Principal	34
--	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

MMORPG	Massive Multiplayer Online Role Playing Game	21
---------------	--	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	ADAPTAÇÃO: CONCEITO E ELEMENTOS	18
2.1	FORMA INTERATIVA	19
2.2	CONCEITO DE JOGO	20
2.3	PROCESSO IMERSIVO	23
2.4	MOTIVOS DE ADAPTARMOS	25
2.4.1	Razões Econômicas	26
2.4.2	Restrições Legais	26
2.4.3	Capital Cultural	27
2.4.4	Razões Pessoais e Políticas	28
3	O PROCESSO	29
3.1	MECÂNICAS DE JOGO	33
3.2	NARRATIVA	36
3.3	DESAFIOS	37
4	APLICAÇÃO	41
4.1	XCOM: ENEMY UNKNOWN	41
4.1.1	Adaptação	42
4.2	STARCRAFT	42
4.2.1	Adaptação	42
4.3	THIS WAR OF MINE	43
4.3.1	Adaptação	43
5	CONCLUSÃO	45
	REFERÊNCIAS	46

1 INTRODUÇÃO

Por gerações os seres vivos se adaptaram para sobreviver as mudanças em seu meio e/ou a novos meios, adquirindo características e comportamentos únicos para se reproduzir e assim continuar sua linhagem evolutiva. Adaptar, que vem do latim *adāpto, as, āvi, ātum, āre*, significa "ajustar, acomodar", "modificar (algo) para que se acomode, se ajuste ou se adéque (a uma nova situação, um determinado fim, um meio etc.)". Esse significado se aplica em todos os campos que utilizarmos a palavra adaptar, desde a biologia até o entretenimento.

Com as histórias e ensinamentos não seria diferente, precisavam ser contadas e recontadas para não se perderem durante as gerações, algo que aconteceu por muitas delas serem passadas apenas oralmente e em alguns casos com a utilização de escritos que não foram reaproveitados. Porém os Vitorianos criaram o hábito de adaptar qualquer coisa; poemas, livros, pinturas, peças de teatro, danças, músicas, concertos, contos, livros e etc, de uma mídia e/ou gênero para outro diferente. Esse hábito nos foi herdado para a nossa era pós-moderna como, por exemplo, adaptações para séries e programas de TV, mídias eletrônicas, internet, parques temáticos e jogos, que será a abordagem deste trabalho.

O mais importante em uma adaptação é levar a história para nova mídia e em como contar essa história para sua audiência, ou seja, sua narrativa que será utilizada através da arte do storytelling. O entretenimento então seria a melhor maneira de realizar uma adaptação na era pós-moderna, já que atinge um número grande de pessoas e nichos diferentes de acordo com a mídia selecionada para a adaptação. Linda Hutcheon em sua obra chamada *A Theory of Adaptation* (HUTCHEON; O'FLYNN, 2012) se aprofundou na pesquisa sobre adaptações no setor de entretenimento na era pós-moderna, analisando-as como processo e produto. Partindo do conceito que as histórias não eram contadas e sim recontadas. Tal ato só seria possível com a passagem dessas histórias através das adaptações com as mídias e formas disponíveis em cada era ao longo da evolução humana (HUTCHEON; O'FLYNN, 2012).

Porém, as adaptações passaram a sofrer um processo de crítica degenerativa onde os receptores da adaptação sempre a subjugavam como inferior, secundária em comparação com a obra principal, o que era mais comum para as pessoas que tinham conexões com a obra original. Segundo Hutcheon e O'Flynn (2012, p.8); "[...] adaptação é uma forma de intertextualidade: nós experienciamos adaptações (como adaptações) como palimpsestos através de nossa memória de outros trabalhos que ressoam através da repetição com variação.[...]", ou seja, reescrevemos, revisitamos e sempre atualizamos nossa visão sobre tal obra. As adaptações eram assim como qualquer obra, recebida por pessoas e é completamente normal as pessoas realizarem comparações, mas chegamos ao ponto de como as adaptações podem ser julgadas como inferiores e secundárias sendo que até o ano de 2020, 70 por cento dos filmes ganhadores do

Oscar são adaptações¹.

Ainda assim, haverá comparações inferiorizando as obras adaptadas em comparação com as originais, mas cada mídia tem seu próprio formato e maneira de apresentar uma história. Seria muito difícil adaptar um livro em sua integridade e detalhes narrativos para filme, que é o formato de adaptação mais comum que temos, em que consumiríamos em 2 horas, cada mídia tem sua peculiaridade. No livro criamos a imagem do que lemos em nosso imaginário, já o que nos é mostrado nos filmes nem sempre pode ser coerente com o que criamos em nosso imaginário, no subconsciente e assim criamos uma expectativa. Essa experiência vai ser comum com a audiência que consumiu a obra principal, por criarem uma expectativa na sua adaptação, diferente de quem não a consumiu previamente. Hutcheon e O'Flynn (2012, p. 12) ainda diz sobre o assunto: "Uma lição é que para ser o segundo não é ser secundário ou inferior; do mesmo modo, ser o primeiro não é ser originário ou autoritário. No entanto, como veremos, opiniões depreciativas na adaptação como um modo secundário - tardio e, portanto, derivado - persistir."

Este comparativo não deve ser excluído mas nos mostra a importância e cuidado para que o adaptador esteja tendo com a obra em não danificá-la e sim manter sua essência para o público que, ao consumir, faça ligações com sua obra original e reconheçam o que estão consumindo como uma revisitação estendida da obra principal. Temos um excelente exemplo de um filme adaptado de um livro que foi um sucesso e ainda sim não escapou de críticas dos fãs da obra principal, O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei, vencedor de 11 Óscares. Isso nos mostra também que tanto para o adaptador quanto audiência deve-se ficar claro que cada mídia tem seu objetivo: contar uma história (romances, livros), mostrar uma história (mídias de performance como teatro e cinema) e interagir com a história (jogos e parques temáticos). Hutcheon e O'Flynn (2012), após estudar muitos artigos e teorias sobre adaptação, criou e categorizou as 3 principais formas de como podemos nos engajar com as histórias, sendo elas: *Telling* (Contar), onde a imersão acontece através da imaginação em um mundo ficcional, *Showing* (Mostrar) em que a imersão ocorre através da percepção auditiva e visual, e por fim *Interacting* (Interagir), esta última é o foco deste trabalho, onde a imersão ocorre de forma física e cinestésica. Além dessas categorias, levantou estudos sobre as formas de adaptação entre mídias, sendo elas: *Showing* para *Telling* e vice versa, *Showing* para *Showing* e *Interacting* para *Telling* ou *Showing* e vice versa. Porém a maior parte de seus exemplos são baseados em adaptações de *Telling* para *Showing*, que é o tipo de adaptação mais abundante no mercado e facilita os estudos, mas o foco deste trabalho será na adaptação de *Interacting* para *Interacting*.

Dito isso, temos em nossa era pós-moderna um acervo enorme de obras adaptadas para consumir, estudar e analisar: filmes, livros, jogos, parques temáticos, etc. Cada vez mais

¹ Foi levantado junto a lista de ganhadores do Oscar quais foram baseados em obras de literatura, peça de teatro e etc.

as adaptações atingem novas mídias e gêneros e cada vez mais está sendo utilizada na mídia interativa, onde a audiência atua de forma ativa na interação com a história, além de ser mais imersiva, como diz Hutcheon, ao se tratar sobre *Interacting*;"[...]Mas se todos são, em algum sentido da palavra, 'imersivos', apenas o último deles é chamado de 'interativo'."(HUTCHEON; O'FLYINN, 2012, p. 23).

Como fundamento para nossa escolha dos Jogos de Tabuleiro², além de termos uma deficiência de estudos no geral relacionados aos mesmos, as adaptações entre mídias interativas ainda está em seu estado embrionário, uma vez que quase todos os trabalhos são com foco no cinema. Temos hoje um grande acervo de adaptações de jogos digitais para Jogos de Tabuleiro, ainda que sendo ambos pertencentes ao mesmo âmbito como jogo, eles atuam de maneira diferente: um de forma digital, necessitando uma máquina computacional para sua interação e utilização e a outra de forma analógica, necessitando apenas de componente físicos, podendo inclusive ser abstratos ou representativos, além de fácil manuseio. Deste acervo, temos 1.295 títulos registrados na categoria "Video Game Theme" entre jogos base e expansões, contando adaptações diretas e indiretas (jogos como referências) no site Boardgamegeek³, referência no hobby de Jogos de Mesa. Somente nesta década, tivemos até o momento 1.000 jogos registrados no Boardgamegeek como "Video Game Theme", um aumento de mais de 450 por cento (BOARDGAMEGEEK,).

Em uma adaptação, a principal preocupação do designer é de como irá modelar a história, sua narrativa para a nova mídia, tendo em vista que será um jogo, uma plataforma interativa, seu foco muda completamente. Quando se trata de adaptações para mídias interativas Hutcheon e O'Flynn (2012, p. 21) dizem; "A ênfase através de *A Theory of Adaptation* está em adaptar a narrativa, mas quando se trata de analisar adaptações de video-jogos, percebi que era menos história em si do que a temática do mundo, ou o que chamei de "heterocosmo"(literalmente, um outro cosmo), que está sendo adaptado". Logo, adaptar um jogo para qualquer outra mídia é transpor e adaptar aquele universo, o mundo do jogo, e em como contar e/ou construir sua história. Porém, para criar adaptações narrativas para mídias interativas há um embate com a Narratologia Clássica, como da escola de Aristóteles, em que a narrativa é definida como uma série de eventos conectados, sendo necessário para sua transmissão um narrador independente de seu formato ser Épico, Lírico ou Dramático e pode-se definir narrativa como

² Salve aqui um adendo sobre a nomenclatura que vamos utilizar sobre os jogos analógicos, onde temos os Jogos de Mesa (tabletop games), que são jogos que se jogam em cima de uma superfície sendo eles: jogos de cartas (truco e poker), RPG (Role Playing Games ou Jogo de Interpretação de Papéis), jogos de dados (Yahtzee e Dado Mentiroso), jogos de estratégia (Miniaturas e Jogos de Guerra), jogos de papel e caneta (Sudoku e Batalha Naval), jogos de tabuleiro (Jogos estilos Europeus e Xadrez) e jogos de *tile*, que pode ser traduzido como ladrilho (Dominó e Mahjong). Usaremos o termo Jogos de Tabuleiro, mesmo que sua definição necessite de uma área pré marcada (Tabuleiro), em uma nomenclatura mais popular o nome Jogos de Tabuleiro acaba abrangendo todas as divisões dos Jogos de Mesa. Por ser mais de mais fácil entendimento devido a cultura popular usaremos esse termo.

³ BoardGameGeek ou popularmente BGG, considerado o ponto central dos jogos de tabuleiro na internet, é um fórum que possui análises, *podcasts*, imagens e vídeos para mais de 100.000 mil jogos catalogados. Fundado em 2000, desde 2005 possui um convenção anual chamada de BGG.CON. <https://boardgamegeek.com/>

simplesmente o ato recontar um evento, contando para alguém que algo aconteceu (RYAN, 2004, p. 13). Em ambos os casos, de um ponto de vista clássico, podemos constatar que uma narrativa precisa de um narrador ou algo que atue como tal para contar os eventos e a história, e os mesmos devem ter acontecido em ficção ou vida real.

O problema é apresentado na dificuldade de se realizar uma adaptação não para que se tenha excelência em qualidade apenas como produto, mas sim também como processo. Adaptar uma obra de um livro para um filme de 2 horas ou de um filme para um jogo digital de média de 20 horas de conteúdo, pode gerar uma certa dificuldade e complexidade pelos devidos cortes e extensões. Podemos ainda pensar que adaptar um jogo digital de 20 horas de conteúdo para um jogo de mesa, que quando não de campanha⁴, tem média de duração de 2 horas. Como exemplo, tivemos uma diminuição drástica de adaptações de filmes para jogos digitais devido a dificuldade de se adaptar a narrativa e tivemos um aumento de jogos apenas baseados nas obras, como por exemplo o jogo *Middle Earth: Shadow of Mordor* (Warner Bros Interactive, 2014), que é uma obra não canônica baseada no universo do Senhor dos Anéis (J. R. R. Tolkien, 1954).

O **objetivo principal** deste trabalho é avaliar a qualidade de uma possível metodologia de análise para auxiliar o adaptador no processo de adaptação de jogos digitais para jogos de mesa analógicos. Levar-se-á em consideração as mecânicas, desafios e narrativas da obra principal, usando casos de estudo com produtos já lançados no mercado para assim comparar e comprovar sua eficácia e proporcionar, além de uma qualidade como jogo, uma qualidade da adaptação.

Partimos da **hipótese** de que podemos analisar as mecânicas, narrativas e desafios de jogos digitais para definir seu "*core*", ou seja, parte central e mais importante do jogo e encontrar correlativos que possam transmitir ao jogador a mesma ou semelhante sensação em jogos de mesa analógicos para assim auxiliar os adaptadores. Os objetivos são

1. Se aprofundar na forma de engajamento interativa nas **adaptações**;
2. Identificar o "*core*" do jogo a ser adaptado com base na sua **jogabilidade**, que engloba **mecânicas de jogo, narrativa e desafios**;
3. Listar as **mecânicas de jogo** de jogos de mesa e analisar quais funções podem ser atribuídas para serem utilizadas na adaptação;
4. Analisar, aplicando a teoria em jogos lançados no mercado, a qualidade do produto como jogo e adaptação;

⁴ Campanha é um modo de jogo que possui uma história contínua, geralmente envolvendo evoluções do mesmo estado de jogo do qual havia parado. Uma campanha necessita normalmente mais de uma sessão de jogo para ser finalizada

No Capítulo 2, iremos nos basear na obra "*A Teoria da Adaptação*" (HUTCHEON; O'FLYINN, 2012) e como todo contexto sugere, nós adaptaremos seus estudos e conceitos exclusivamente para a forma de engajamento, *Interacting*, sempre caminhando para os Jogos de Tabuleiro e nos aprofundando em estudar o que é em si uma adaptação e sua visão sob uma nova perspectiva focada na mídia interativa. Será necessário entender os conceitos e elementos que envolvem e identificam um jogo como tal, para assim encaixar sob a forma interativa, além de entender seus processos imersivos. Em seguida, será mostrado os motivos dos quais se realiza uma adaptação, além dos efeitos que ocorrem quando uma obra migra de seu contexto de criação para o contexto de recepção da adaptação.

Claro que a história e narrativa (universo) de um jogo são importantes para serem adaptadas, mas um dos fatores mais marcantes em um jogo é sua jogabilidade, ou seja, a maneira como o jogador interage com as regras no mundo disposto no jogo e seus desafios através das mecânicas. Por exemplo: o jogo de computador chamado *Counter-Strike* (Valve), um jogador que interagiu com a versão inicial em 2000 e for jogar sua ultima versão, em 2020, vai identificar como o mesmo jogo e em pouco tempo já estará familiarizado com a nova versão, por conta da base de jogabilidade. O jogo teve alguns ajustes e melhorias, porém a jogabilidade e mecânica permaneceram as mesmas, assim como também na série de jogos da franquia *God of War* (Sony Interactive Entertainment). Mas como realizar essa adaptação de um jogo digital para um jogo de tabuleiro e manter essa mesma essência? Manter algo que ao jogar o jogador vai criar em sua memória uma relação entre as obras criando a mesma sensação não de interação, mas de percepção do universo em que o jogo está inserido? Para isso, temos que analisar qual o "*Core*" do jogo, a experiência de ser algo único, que está sendo transmitido através de suas principais mecânicas (BRATHWAITE; SCHREIBER, 2009). É isso que será o foco do Capítulo 3: identificar os pontos mais importantes de um jogo digital para que o jogador, mesmo sabendo que é uma mídia diferente, se sinta no universo do jogo e fique imerso. Nosso *Core* será baseada em 3 fatores: Narrativa (Universo do Jogo), Mecânicas de Jogo e os tipos de Desafios propostos, para então serem adaptados para os jogos de tabuleiro. O principal foco será em adaptar as mecânicas com intuito de selecionar qual mecânica de jogo de tabuleiro é capaz de representar as ações principais do jogo digital de modo que ao jogarmos tenhamos memória e referência clara a qual obra estamos interagindo. A base teórica serão os trabalhos de Jarvinen (2008), Fullerton (2008) e Woods (2012). Para trabalharmos os conceitos de game design e jogos de mesa, Dubbelman (2016), Arnaudo e Kapell (2018), além de Larsen (2016) para os conceitos de mecânica de jogo em conjunto com Storytelling e Csikszentmihaly (2008), Woods (2012), Fontes (2017) e Brathwaite (2009) no que se diz respeito aos desafios e, por ultimo, Egelstein (2019), Sicart (2008) e Jarvinen (2008) para especificamente as mecânicas de jogo.

Já no Capítulo 4, iremos aplicar nossa metodologia de análise em jogos já lançados no mercado a fim de comprovar que o jogo teve sucesso em sua adaptação. Parte da base do feedback a ser levada em consideração serão as notas e revisões críticas compostas pelo site

Boardgamegeek (BOARDGAMEGEEK,).

Por fim, no Capítulo 5, será feita a conclusão do projeto levando em consideração que o objetivo do mesmo é criar uma matriz sugestiva para auxiliar no processo e produto da adaptação, e não que seu uso seja mandatório.

2 ADAPTAÇÃO: CONCEITO E ELEMENTOS

Seria muito simplório e limitante dizer que o significado da adaptação se resumisse em modificar algo para se adequar a uma nova situação, um determinado fim, um meio, etc. Mídias digitais se tornaram a principal escolha de diversos adaptadores, com conteúdos para celulares e a escolha principalmente do YouTube, onde podemos encontrar diversas adaptações feitas de fãs para fãs. Além disso, o foco está cada vez mais na mídia interativa, onde a audiência vai de fato interagir com o produto como os jogos digitais, redes sociais e até hipertextos. Isso não quer dizer que ler um livro ou assistir um filme não seja um processo imersivo mas é nos jogos que você torna seu público ativo para interagir com a história (HUTCHEON; O'FLYINN, 2012).

Conforme dito, tivemos um grande aumento no crescimento de adaptações de jogos digitais para jogos de tabuleiro, o que seria o caminho contrário da evolução tecnológica, mas não se analisarmos que sempre o antigo e o novo vão coexistir para atingir o maior número de pessoas possíveis se aplicarmos um pensamento econômico. Prova disso são os recentes financiamentos coletivos de jogos de tabuleiro alcançando mais de 12 milhões de dólares em arrecadação, como o recente *Frosthaven* (Cephalofair Games, 2021). Além disso, vivemos em uma era em que a *Fan Culture* tomou posse do controle imaginativo e do futuro das obras. Suas críticas podem alavancar ou derrubar uma obra, ainda mais com a rápida disseminação de informação na internet com as redes sociais.

Hutcheon e O'Flynn (2012) ressaltam que nos últimos anos ficou evidente o que pode ser considerado uma nova norma do entretenimento, o *storytelling* através da "transmídia": "Um processo em que elementos integrais de uma ficção são dispersados sistematicamente em vários canais com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificado e coordenado. Idealmente, cada meio faz sua própria contribuição única para a história". Além disso, o público ficou mais disperso e mais convicto sobre seus gostos, nem todos querem ler um livro, ou assistir um filme ou ainda jogar um jogo. Por isso o conceito de transmídia vem sendo trabalhado cada vez mais.¹

Teorizar e conceituar uma adaptação como repetição com variação não é o suficiente para explicar este fenômeno. Estamos lidando com extensões e expansões não apenas de histórias mas sim de seus universos e vamos muito além do processo de transmídia. O "sucesso" de uma adaptação não pode mais ser determinado através de sua relação de proximidade com qualquer obra principal ou original. Talvez seja hora de olharmos pontos como popularidade, persistência e diversidade como critérios de sucesso de uma adaptação.(HUTCHEON; O'FLYINN, 2012).²

Hutcheon e O'Flynn (2012) trabalham com a existência de dois tipos de perspectivas

¹ Cf. Dena 2009: 147-63

² Cf. Bortolotti e Hutcheon 2007: 450-53

ao se analisar uma adaptação: produto e processo. Como produto, uma adaptação deve ser encarada tal como um trabalho estendido e reconhecido de outra obra, porém reformatado. Como processo, deve ser considerado tal qual uma arte cirúrgica, onde se faz necessário subtrair, comprimir e/ou alterar parte da obra a fim de que se encaixe na nova mídia, ocasionando uma reinterpretação, releitura. Deve ser ressaltado também que uma adaptação não precisa ser literal, as obras podem ter apenas referências ou serem baseadas na obra principal. Assim como no processo de uma reinterpretação mas, neste caso, ao gosto do adaptador como por exemplo o filme *Batman*(1989), dirigido por Tim Burton.

Na sequência iremos, com base na adaptação da forma de engajamento *Interacting*(Interagir), entender os conceitos de "*What?*", estudador de visão de uma adaptação sob a nova perspectiva focada na forma *Interacting*(Interagir), onde serão citadas outras formas de mídias com o intuito de focar no jogo e seus elementos. Em seguida, será mostrado o "*Why?*", ou o "por que"realizar uma adaptação. Por último, temos o conceito de "*How?*", que trabalha as definições dos efeitos que ocorrem quando uma obra migra de seu contexto de criação para o de recepção da adaptação. O alicerce destes conceitos têm como base a obra *Teoria da Adaptação* (HUTCHEON; O'FLYINN, 2012), porém todo conteúdo será adaptado para nosso contexto.

2.1 FORMA INTERATIVA

Cada modo de engajamento tem sua peculiaridade e todas as três formas são imersivas em diferentes graus. O *Interacting*(Interagir) serve para a participação da audiência com a obra. No caso dos jogos interativos, através das mecânicas de jogo com desafios (*puzzles*), combates, etc. Não dizendo que as demais formas são passivas ou menos ativas, mas esta em questão é ativa em diferentes maneiras .(HUTCHEON; O'FLYINN, 2012).

Deve-se de levar em conta também que ao fazer a adaptação algo para fora do contexto de sua criação, a narrativa e a história não são os únicos elementos que estão sendo modelados:

As histórias, no entanto, não consistem apenas nos meios materiais de sua transmissão (mídia) ou as regras que as estruturam (gêneros). Esses meios e essas regras permitem e canalizam expectativas narrativas e comunicam o significado narrativo a alguém em algum contexto, e eles são criados por alguém com essa intenção.(HUTCHEON; O'FLYINN, 2012, p. 53)

Um adaptador pode aplicar sua intenção de interpretação da obra principal para assim transmitir ao seu público. Porém, sempre que uma mudança de meio ocorre em uma adaptação, levantará debates, análises e comparações, principalmente quando se tratar de uma obra clássica. Assim, quando se fala em adaptações para filmes, pode-se causar a impressão de perda de conteúdo.

Um dos pontos levantados da teoria da adaptação é a exigência do público com a fidelidade ao lidar com clássicos. Muitas dessas obras se tornam culturas populares gerando comunidades ativas, interpretadas até como um culto acerca da obra. Como as obras clássicas de J.K. Rowling e J.R.R. Tolkien, que estão presentes em diversas mídias como filmes, séries, jogos e seus fãs ainda se mostram muito exigentes com o conteúdo apresentado. Afinal, estamos lidando com o imaginário das pessoas onde, ao tirarmos descrições dos livros de acontecimentos que até então estão apenas na cabeça de seus leitores e levarmos isso para outra mídia, nós alteramos completamente seu estado da concepção da imagem que tinham.

Com essa conceituação de Hatcheon, vamos em oposição ao conceito da Narratologia Clássica é mais do que apenas o universo, a temática da obra principal é o que está sendo adaptado para um jogo. Adaptar uma obra para a forma interativa de um jogo para outro vai além do seu *core* narrativo (universo), uma vez que além disso o *core* do jogo está não somente em seu universo, mas também em sua jogabilidade, desafios e em como o jogador interage através das mecânica com este universo.

A forma interativa estaria muito além das outras formas, não em grau de importância, mas sim em grau de complexidade, para se trabalhar obras transpostas de outras formas de engajamento e mídias.

2.2 CONCEITO DE JOGO

Entender a forma de engajamento é muito importante para realizar uma adaptação, o que cada uma tem a oferecer e as dificuldades em cada uma instalada. A forma interativa jogo é, talvez, a mais complexa de todas, pois o jogo hoje vem em diversas mídias, gêneros e plataformas diferentes, além de estar em constante evolução e alteração por ser algo que se desloca em conjunto com a sociedade.

Não irei trabalhar em um novo conceito do que é o jogo, mas sim apontar e trabalhar seus principais conceitos e elementos para os jogos de tabuleiro. Há muitas definições sobre o que significa o termo "jogo", cada estudo apresentou um significado coerente a proposta analítica de seu autor, porém muitos abordavam os mesmos elementos em comum. Serão apontados alguns destes conceitos para definirmos alguns elementos que estão presentes nessas diversas opiniões e conceitos para assim trabalharmos de forma universal os jogos de tabuleiro.

Uma das conceituações mais clássicas sobre o termo jogo, está o estudo de Johan Huizinga, que em 1935 atribuiu o lúdico como base e desenvolvimento da civilização, seu estudo partiu para um âmbito completamente cultural e social. Para Huizinga(2004), o jogo é considerado mais antigo que a cultura, pois a mesma necessita uma sociedade humana e, no entanto, os animais já possuíam atividades lúdicas, o "brincar". Além disso o termo "jogo" estudado pelo autor abrange muito mais do que o mesmo termo ligado estritamente a um jogo de tabuleiro ou de videogame como hoje em dia. Por exemplo, o uso do termo

"*spiel*", que também é utilizado para designar o movimento das ondas e o termo "*play*", que pode significar "tocar", "lançar", sem atribuição a noção de jogo. Isso difere da nossa língua portuguesa, que define jogo como uma atividade cuja natureza ou objetivo é a diversão, o entretenimento. Em um contexto geral, Huizinga(ibidem) define jogo como:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". (HUIZINGA, 2004, p.33)

Podemos expandir o conceito de jogo de Huizinga(2004) como uma atividade livre, conscientemente, tomada como não séria e exterior a vida real habitual, mas capaz de absorver e imergir o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, seguindo sua própria ordem e regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredos e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de "disfarces"ou outros meios semelhantes. Muito deste conceito não serviria para abordar alguns casos específicos de jogos em nossa era pós moderna, como por exemplo os jogos online, mais especificamente os Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) ³, que em geral carecem de um fim, ou ainda os esportes eletrônicos, que visam o lucro e elevam a pratica da atividade como um trabalho. Porém, se tratando de jogos de tabuleiro, talvez por ser ainda uma mídia antiga, podemos considerar seus conceitos como atuais.

Brathwaite(2009), possui uma citação em seu livro que retrata muito desta visão de jogos digitais e o termo jogo na era pós moderna:

"Uma atividade com regras. É uma forma do jogar (play) que frequentemente mas que nem sempre envolve conflitos, seja com outros jogadores, ou contra o sistema de jogo, ou ainda contra sorte/aleatoriedade/destino. A maior parte dos jogos possui objetivos, mas não todos (por exemplo, *The Sims* e *SimCity*). A maioria dos jogos tem um começo e fim definidos, mas não todos (por exemplo, *World of Warcraft* e *Dungeons Dragons*). Maioria dos jogos envolve tomada de decisões por parte dos jogadores, mas não todos (por exemplo, *Candy Land* e *Chutes and Ladders*). Um video game é um jogo (como a definição anterior) que utiliza algum tipo de tela digital, de certa maneira". (BRATHWAITE; SCHREIBER, 2009, p.5).

³ MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ou em tradução Jogo de Interpretação de Personagens Online e em Massa para multijogadores é um subgênero de jogo que permite que os jogadores joguem online com um grande número de jogadores.

Como pode-se perceber, analisar jogos em um contexto geral se torna complexo até pelas diferentes mídias, gêneros e formas, o qual abordaremos as principais vertentes de jogos digitais e de jogos de tabuleiro. Nos jogos de tabuleiro, possuímos a questão da interatividade muito mais afluída, já que necessita completamente da interação do jogador para alterar seu estado. Huizinga (ibidem) cita o termo "círculo mágico", no qual é utilizado para separar o jogo da vida ordinária. Cailllois (2017) também descreve jogo como uma atividade separada. Os jogadores possuem aqui um âmbito muito maior de interação social, pois além de interagir com o jogo, interação com os demais participantes não como parte do jogo e nem como parte externa, mas em conjunto.

Juul (2011), ao analisar diversos estudos sobre o mesmo pretexto que levantamos aqui e para identificar os principais elementos, definiu o que seria um *Modelo de Jogo Clássico*, no qual cita seis elementos que estão presentes na maioria dos jogos, sendo eles:

1. Sistema formal baseado em regras;
2. Resultados variáveis e quantificáveis;
3. Diferentes resultados são assimilados a diferentes valores;
4. O jogador exerce esforço para influenciar os resultados;
5. O jogador se sente ligado emocionalmente aos resultados;
6. As consequências das atividades são opcionais e negociáveis;

Juul(2011), cita o tal modelo como *clássico* por historicamente pois a mais de 5000 anos, é como os jogos vêm *tradicionalmente* sendo construídos. Porém, o autor assume que o modelo possui seus limites, uma vez que os jogos são um fenômeno de transmídia e está sempre em mudança em conjunto com sociedade, mas também conclui que o modelo, na verdade, é um esqueleto, que mostra elementos comumente encontrados.

Jane McGonigal(2011) reduz esses elementos para quatro traços que são encontrados em todos os jogos: *objetivos, regras, sistema de feedback e participação voluntária*, mas exclui a necessidade de interatividade, competição, narrativa, gráficos, ambientes virtuais, recompensas e a ideia de um vencedor. Diz ainda que concorda que esses elementos "excluídos" estão presentes em muitos jogos mas o que define eles são os traços definidos por ela e todos os demais são um esforço para reforçar os elementos principais, que são o centro, o *core* do jogo.

De fato os quatro traços citados por McGonigal(2011) estão em todos os jogos, porém temos que assumir que todos os jogos são, em sua natureza, interativos e que o fato de termos um vencedor ou perdedor difere o jogo da brincadeira e além disso um jogo sem conflito pode não gerar o necessário para se ter um desafio no jogo.

Muitos destes critérios de definição do que significa o termo "jogo" acaba abordando, ou englobando conceitos, por estarmos em uma era pós moderna com os jogos digitais, videogames. Porém, para nossa concepção do que é jogo, se tratando de jogos de tabuleiro, que é uma forma clássica, podemos considerar que para os fins deste trabalho o jogo é uma atividade livre e competitiva, com fatores de vitória e derrota e objetivos, sendo capaz de absorver e imergir o jogador de maneira intensa ou total através de desafios, narrativas e recompensas onde o jogador, utilizando das mecânicas do jogo, necessita exercer um esforço para atingir esses resultados, mas para tal, necessita também de feedback imediato de suas ações. É praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios seguindo regras definidas, além de promover a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredos e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de "disfarces" ou outros meios semelhantes, comunidades, grupos, fóruns, etc.

2.3 PROCESSO IMERSIVO

Na forma *Telling*(Contar), considerando a literatura, a imersão começa através do campo da imaginação, com as palavras, a história vai tomando imagens em nossas mentes. Nós podemos carregar o livro para onde quisermos, ver quanto falta, reler ou até se quiser pular uma parte. Por sua vez, um filme no cinema, na forma *Showing*(Mostrar), é uma história conduzida de maneira sequencial, não se podendo parar para rever alguma parte e a imersão é guiada primariamente pelo campo da percepção através das emoções dispostas na tela, reações da plateia, sons, etc. A forma *Interacting*(Interagir) é completamente diferente, pois o universo não precisa ser construído, mas pode ser alterado, porém já estava lá quando começamos a interação, nós entramos no universo e agimos nele, tudo é uma consequência das nossas ações.

A forma interativa de engajamento, mais especificamente o jogo, traz assim como as demais, diversas recompensas intrínsecas. Temos como exemplo o "*Fiero*", que é a palavra italiana para expressar "os sentimentos de orgulho e triunfo", que comumente alcançamos ao realizar uma tarefa difícil, no caso dos jogos, os desafios. Outro exemplo é um estado emocional chamado de "*Flow*", o qual Csikszentmihalyi (2008), após realizar uma profunda pesquisa sobre um estado de felicidade, lhe deu esta denominação, que se resume em um estado mental que uma pessoa entra quando está tão engajada e imersa na atividade que entra em um grande estado de satisfação e realização e nada mais parece importar. (CSIKSZENTMIHALYI, 2008). Além disso, constatou que as recompensas intrínsecas responsáveis em gerar sentimentos como prazer e alegria são geradas de formas muito mais rápidas e intensas nos jogos que nas demais mídias, formas de engajamento e comparando com a vida cotidiana. O autor cita os componentes que podem ser considerados o principais para se atingir o estado de "*Flow*":

1. Atividades com chances razoáveis de serem completadas;
2. Capacidade de se concentrar na atividade;

3. Objetivos claros;
4. Feedback imediato;
5. Envolvimento profundo, mas sem esforço, que remove da consciência as frustrações e preocupações da vida cotidiana;
6. Senso de controle em todas as suas ações;
7. Falta de preocupação com o Eu;
8. Alteração do conceito de tempo, levando a sensação de que horas passam em minutos e minutos passam como horas;

Pode-se perceber que há diversas similaridades entre os principais elementos do *Flow* em relação ao *Modelo de Jogo Clássico* de Juul(2011), ou seja, os elementos necessários para se atingir o *Flow* estão nos jogos. Um jogo com objetivos claros, sistema de feedback imediato e uma curva de aprendizagem onde conforme o jogador vai adquirindo habilidades, elas vão sendo colocadas em teste através de desafios cada vez mais difíceis para exigir mais do jogador, causando um envolvimento profundo e progressivo. Além disso, nos jogos de tabuleiro, os jogadores possuem um senso de controle de suas ações muito mais elevado, pois utilizam as mãos para coletar, mover e posicionar um componente para assim adquirir sua recompensa. Quando não temos um sistema de feedback claro, visível e imediato para que possamos ligar esses resultado ao nosso esforço, é impossível de se ter satisfação.(MCGONICAL, 2011)

Existe uma forte relação entre os jogadores e os componentes do jogo, o modo como interagem vai além do tátil, tornando-os seus próprios agentes de interação. Em muitos jogos, os participantes articulam suas ações com a palavra "Eu", como por exemplo: "Eu vou alocar meu trabalhador aqui e assim coletar 3 recursos". Assim, os jogadores acabam agindo simultaneamente como narrador e autor da da narrativa. (BROWN; WATERHOUSE-WATSON, 2014).

Dubbelman (2016) se aprofunda no estudo da Narratologia e da Ludologia para trabalhar o termo *Mecânicas Narrativas*, onde através das mecânicas ela se constrói, e declara que: "Mecânicas de Jogo Narrativas atraem agentes, incluindo o jogador, para realizar ações que suportem construções de histórias cativantes e mundos ficcionais na mente incorporada do jogador". Podemos reforçar com o conceito de Ryan (2004) de que a narrativa é uma imagem mental construída cognitivamente pelo interpretante, como resposta ao que está sendo consumido. Através deste conceito, podemos concluir que em mídias interativas como os jogos digitais e de tabuleiro, as mecânicas de jogo atuam como transmissores de narrativas em conjunto com o jogador, para assim se criar uma narrativa em sua mente, com base na interação no jogo. Nos jogos digitais, há ainda narrativas impostas, cujos procedimentos

algorítmicos são pré programados em momentos exatos para a narrativa fluir, já os jogos de tabuleiro são completamente estáticos e necessitam do jogador para alterar seu estado.

As mecânicas de jogo são importantes, não somente para a narrativa mas também para a resolução de desafios, que é outro fator de suma importância na imersão do jogador. Resumidamente, o termo desafio pode ser considerado como uma ação cognitiva gerada na mente do jogador, para resolver um problema proposto. Fontes (2017) propõe o termo **gatilhos de desafios**, que são os estímulos que conduzem o desafio para a mente do jogador a fim de ser interpretado e assim, solucionado. As mecânicas de jogo funcionam como base e colaboram para os gatilhos de desafio serem ativados para assim, resolver os problemas (ibidem). Além disso, o ato de completar um desafio difícil libera em nosso corpo um neurotransmissor chamado dopamina, que entre outros fatores é responsável por nos proporcionar a sensação de prazer, satisfação e de orgulho.

Mcgonical (2011) cita as quatro principais categorias de recompensas intrínsecas para se atingir o estado de felicidade, sendo elas: "trabalho satisfatório", que significa demandar atividades, nos permitindo enxergar um impacto direto de nossas ações. "Experiência, ou ao menos esperança, de ser bem sucedido", ocasionando a sensação de poder em nossas vidas, sentindo uma melhora com o tempo. "Conexão social", sendo os seres humanos criaturas sociais, sentimos alegria em compartilhar momentos com outras pessoas que nos importamos. "Significado", a chance de ser parte de algo, de pertencer e contribuir. Os jogos de tabuleiro nos proporcionam todas essas recompensas através dos desafios, da interação com o jogo e com os demais jogadores, na interação social no jogo com os participantes tendo a sensação de poder em suas ações e percebendo que estão completando algo que se sentem fazendo parte.

O termo *círculo mágico* de Huizinga(2004) fica muito mais claro nos jogos de tabuleiro, não somente pela interação social, mas também com a interação entre todos os elementos de jogo. Os participantes criam uma conexão física e psicológica com todos os componentes na mesa, seja através dos elementos que seguramos em nossas mãos ou que movemos, do tabuleiro na mesa ou até do manual de regras. São as zonas em que o jogadores criam essa conexão e todas são importantes para esse processo imersivo.

No capítulo seguinte iremos entender os motivos que levam a realizar uma adaptação e seus efeitos colaterais que podem ser causados ao consumidor, a sociedade e ao produto.

2.4 MOTIVOS DE ADAPTARMOS

Por que devemos adaptar? O que o motiva para seguir com o processo de uma adaptação? A seguir vamos listar os principais pontos para esse processo.

2.4.1 Razões Econômicas

Um das razões mais óbvias para se realizar uma adaptação, em nosso meio capitalista, é o motivo econômico. Muitos jogos digitais foram lançados quase que simultaneamente com os filmes para arrecadar o máximo de dinheiro possível para o produto através do longa, sendo o inverso também válido. Esse efeito pode causar a degradação e falta de qualidade da obra por se houver a devida atenção quando o foco é apenas um lançamento rápido pra fins econômicos e atingir a massa.

Por outro lado, a abordagem econômica pode ser vista como uma arte colaborativa, podendo ter na adaptação uma aposta segura para manter sua "franquia". Adaptadores e empresas vão arrecadar fundos e procurar investidores externos para assim, utilizar os meios de entretenimento em massa como filmes e seriados para publicarem suas obras. Se feito com antecedência e qualidade, pode ser um opção que não tenha tantas críticas negativas.

Diversas histórias em quadrinhos passaram a ser produzidas para atender os moldes de Hollywood, se encaixando em um formato de *pitch* de filme. Isto faz com que a indústria do entretenimento aborde a transmídia como um produto apenas para gerar lucro. "O objetivo é ter as crianças assistindo Batman enquanto estão vestidas de Batman, comendo um *fast food* promocional do Batman com um brinquedo do Batman nas mãos"(HUTCHEON; O'FLYINN, 2012, p.114). Hutcheon (ibidem) chama esse level de engajamento de participatório, onde diversas mídias tem participação no engajamento do público.

2.4.2 Restrições Legais

Estritamente ligados ao motivação financeira, a restrição legal não é necessariamente uma motivação para se adaptar uma obra mas sim um alerta aos responsáveis por ela. Ao se considerar uma adaptação, não devemos levar em conta somente a questão do lucro da obra, mas também nos preocupar em não difamar mais o termo *adaptação* ou referenciar uma obra e não contar os devidos créditos. Existem diversas interpretações para o termo referência: pode ser apenas uma base conceitual de todo um conjunto para se criar algo novo, pode ser uma homenagem a uma obra ou, na pior das hipóteses, "invadir" a obra e roubar trechos, copiar. Tudo isso pode causar problemas legais perante a lei como por exemplo, de direitos autorais.

As adaptações, assim como qualquer produto, são controlados pela mesma lei, pois constituem uma ameaça a propriedade cultural e intelectual da obra principal, afinal, a qualidade e conteúdo de uma adaptação sem autorização pode trazer prejuízos á obra original. Nos jogos, esta questão chega a ser bem complexa, pois muitas vezes não se trata de produtos do mesmo gênero ou mecânicas parecidas, uma vez que não há patente por uma mecânica, é notável o quanto um jogo se aproxima de ser uma cópia e não uma "inspiração". Temos como exemplo, o Jogo Mario Party(Nintendo, 1998), em que claramente o seu estilo foi base para criar outros jogos como o Sonic Shuffle(Seга, 2000), Crash Bash(Sony Computer Entertainmen, 2000) e

o mais recente Pummel Party(Rebuilt Games, 2018). Essa é uma linha muito tênue, pois o jogo pode ser tarjado de "É tipo um Mario Party", "É o Mario Party do Crash", etc. Temos diversos jogos do subgênero Battle Royale, em que todos têm o mesmo objetivo e muitas coisas similares, mas não são iguais. Cada jogo tem uma jogabilidade e objetivos semelhantes, porém ainda sim diferentes e dificilmente serão comparados entre si.

Paródias e homenagens possuem um acesso legal a um argumento adicional, que adaptações podem ter o direito de comentar criticamente um trabalho prévio. Hutcheon(2012) cita como exemplo o filme *The Wind is Gone*(2000), que foi processado por Margaret Mitchel, ao infringir as copyrights(Direitos autorais) de *Gone with the Wind*(1936) e teve o caso contestado por contar a história do ponto de vista de um escravo, sendo assim entendido como uma crítica, e não uma cópia ilegal.

Com isso, deve-se tomar muito cuidado ao se adaptar uma obra um jogo de tabuleiro, levando em consideração que não seja uma roupagem de outro jogo já lançado no mercado. Temos como exemplo a franquia Monopoly(Hasbro), que neste caso detém os direitos tanto do jogo quanto possui acordos legais com as obras adaptadas, temos "Monopoly: The Simpsons"(Hasbro, 2001) e até do "Monopoly: Street Fighter (Hasbro, 2012), todos sob a mesma roupagem tendo poucas alterações, mas neste caso estão de acordo com a lei.

2.4.3 Capital Cultural

Um dos motivos para se realizar uma adaptação citados por Hutcheon(2012), o capital cultural é, provavelmente, o mais importante deles. Não entraremos na discussão do capital cultural relacionado as classes sociais, mas sim na importância e impacto relacionado ao grupo social que envolve o jogo, sendo eles os jogadores como um todo, comunidades de jogos ou simplesmente seu grupo de jogos.

O termo "Capital Cultural", criado por Bordieu (2018) pode ser definido como:

"[...] conjunto de recursos atuais ou potenciais que estão ligados à posse de uma rede durável de relações mais ou menos institucionalizadas de inter conhecimento e de inter reconhecimento ou, em outros termos, à vinculação a um grupo, como conjunto de agentes que não somente são dotados de propriedades comuns (passíveis de serem percebidas pelo observador, pelos outros ou por eles mesmos), mas também são unidos por ligações permanentes e úteis."(BOURDIEU, 1998, p.28).

A principal abordagem de Bordieu (2018) neste tema se dá em relação ao sistema de ensino, considerando também que parte de seu contexto direto pode ser aplicado no universo lúdico. Quando um jogador novo se integra a determinado grupo ele tende a ser discriminado ou questionado pela falta de conhecimento ou quando não jogou títulos semelhantes, versões

anteriores ou até mesmo por não ter jogado os denominados clássicos. Essa questão social em específico não será abordada, seria necessária uma análise complexa de diversas as questões sociais que envolvem o jogo, mas estamos cientes de sua existência como uma problemática também.

"[...]Parece que nenhuma arte pode adquirir capital cultural até que se teorize como um meio específico com suas próprias possibilidades formais e significativas".(HUTCHEON; O'FLYINN, 2012, p.61) A transmissão cultural é análoga a transmissão genética, pois, embora basicamente conservador, pode dar origem a uma forma de evolução "(HUTCHEON; O'FLYINN, 2012, apud 1976/1989:189). Os jogos são capazes que transmitir conhecimento e cultura, podendo ser considerados uma forma de origem e evolução cultural para determinado grupo, mas este capital cultural não se encontra entre jogador e o jogo, mas sim os constitui.

No entanto, os jogos ainda passam por um processo pelo qual filmes já passaram e ainda estão evoluindo. De 1930 até 1968, o Código de Produção de Cinema, regulamentava todas as obras cinematográficas e argumentava sobre as adaptações e sua recepção para público em massa. Alegavam que muitos conteúdos adaptados de livros eram diferentes por não possuírem a mesma liberdade artística que os designers das obras originais. A regulamentação se estendia sobre os conteúdos adaptados para barrar temáticas sexuais, questões políticas, sociais, entre outros. Tais assuntos ainda podem ser considerados um tabu quando direcionado para o público em massa, a exemplo de jogos que possuem relacionamentos homoafetivos entre os personagens.(HUTCHEON; O'FLYINN, 2012)

2.4.4 Razões Pessoais e Políticas

Quando não somente por razões econômicas, claramente muitas adaptações acontecem por motivações pessoais dos adaptadores, podendo ser uma homenagem, um tributo ou por motivações socio-políticas. Afinal, adaptar não é somente interpretar o trabalho mas também um posicionamento do designer.(HUTCHEON; O'FLYINN, 2012)

Uma adaptação pode ser utilizada para se aproximar de um grupo social ou realizar uma crítica social e cultural. Pode-se adaptar um jogo que faz um crítica social de minorias para assim atingir mais pessoas, movimentar um maior grupo simpatizantes ou simplesmente não deixar a questão tratada perder relevância, sempre a mantendo em discussão.

3 O PROCESSO

Mesmo que o conceito de jogo tenha sido definido no capítulo anterior, é essencial definirmos seus elementos importantes. O Objetivo é de identificar os principais elementos que fazem daquele jogo uma experiência única da qual será lembrado, não importando sua mídia ou gênero, ainda que o foco seja somente na adaptação de jogos digitais para jogos de tabuleiro. Para isso, definiremos alguns elementos que serão identificados como a essência do jogo, a experiência do usuário e seu *core*, desconsiderando a visão abrangente das definições do que são as obras e focado em cada um destes elementos.

Muitos pontos poderiam ser levados em consideração para identificar o *Core* de um jogo, porém não seria prático e iria contra a proposta deste trabalho, em apresentar um processo de identificação para auxiliar na adaptação das obras. Para isso, vamos analisar alguns trabalhos de outros estudiosos lúdicos para entrar em um consenso e justificar a escolha dos elementos para tal análise.

Segundo Brathwaite (2009,p.8), o âmago de uma obra "[...] é o objetivo central do jogo como jogabilidade - a experiência única de jogo que o Designer está tentando transmitir[...]". O autor, ainda segue com os seguintes pontos para se analisar um *core* de um jogo:

1. "Este jogo é sobre..."
2. "Este jogo é a experiência de ser...";
3. "Este jogo ensina...";
4. "Este jogo simula a experiência de...";

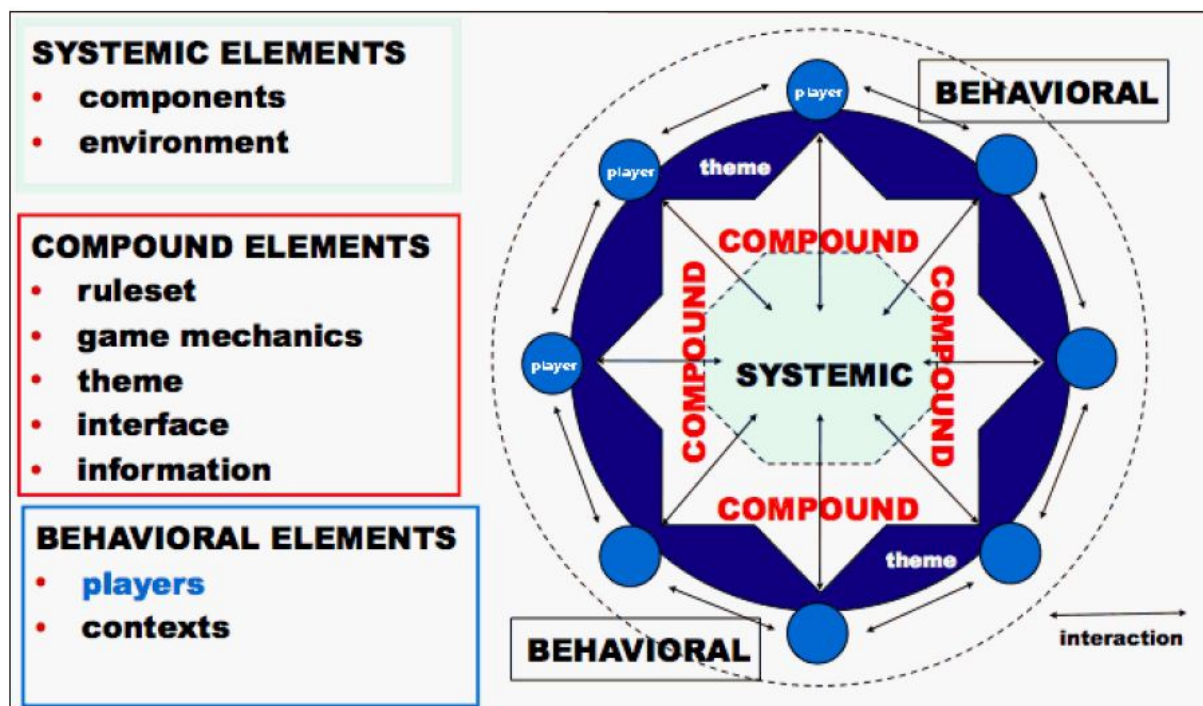
Em resumo, Brathwaite(2009) explica que definir o *core* de um jogo é como criar um *pitch*¹ da obra para uma empresa, se não o conseguir resumir em poucas palavras, então não se tem um jogo. Podemos seguir pelo exemplo do jogo de tabuleiro *Carcassone* (Rio Grande Games, 2000), que se resume na aquisição de territórios, ou na série de jogos digitais *RatchetClank* (da empresa Insomniac Games, lançado em 2002), que se resume a explodir tudo a sua volta.

Para se chegar a algo semelhante ao que Brathwaite(2009) propôs, temos de analisar os elementos do jogo de forma mais ampla. Buscando entender o que constitui os jogos de maneira generalista, em parte de sua obra, Järvinen (2008) analisar de forma mais complexa o que há em um jogo e como os jogadores interagem com o mesmo, chegando assim a uma

¹ É um conceito utilizado na área comercial de vendas que passou a ser usado por diversos setores como o do cinema. Consiste de uma apresentação rápida sobre ideia do projeto com o intuito de conseguir parceiros para sua execução e financiamento.

separação com 9 categorias de elementos presentes nos jogos e ainda separando-os em 3 classes, conforme a Figura 1.

Figura 1 – Categorias e Classes das Mecânicas



Fonte: Games without Frontiers, 2008

Woods (2012) levanta que há diversos modelos para tentar explicar o nível de engajamento e imersão dos jogadores em relação ao jogo e levanta três elementos dos quais fez uma pesquisa com jogadores de jogos de tabuleiro, sendo eles: *Mecânicas de Jogo*, que se resumem a quais mecânicas os jogadores gostavam mais; *Elementos de Jogo*, sendo a experiência provida através das implementações das mecânicas com os resultados da jogabilidade e *Elementos do Jogar*, que foram as sensações levantadas pelos jogadores. Dos três pontos levantados por Woods (ibidem), todos estão amplamente ligados a dois elementos: *Mecânicas de Jogo* e *Desafios*. Quanto as mecânicas, são os pontos mais importantes, pois sem elas não há interação no jogo, entrada de comandos, resolução de desafios e nem recompensas. Sobre os desafios, seu resultado proporciona a experiência com as mecânicas e as sensações dispostas dos resultados na resolução dos mesmos.

No entanto, nos baseando apenas em mecânicas e desafios estaríamos descartando todos os pontos levantados sobre adaptações de obras no setor do entretenimento. Hutcheon (2012) levanta o ponto do universo da obra a ser adaptada, sendo esta a sua essência, na qual podemos considerar sua narrativa como ponto importante para transmitir esse universo em obras não interativas. Ela também é de grande importância em jogos interativos, desde que a interação entre jogador e jogo, dentro do universo do mesmo, seja trabalhada de forma fluida. Quando se trata de uma obra literária e de um filme, o laço criado do público consumidor com a narrativa e o universo da obra é muito grande.

Tivemos mais estudos que se propuseram a analisar e em como visualizar o core de um jogo, Fullerton (2008) analisou através de um diagrama as ações principais que um jogo possuía em relação a três pontos: Mundo do jogo, atividades do jogador e recompensas. Com isso, definiu o seguinte sobre o jogo *Spider-Man 2* (Activision, 2004):

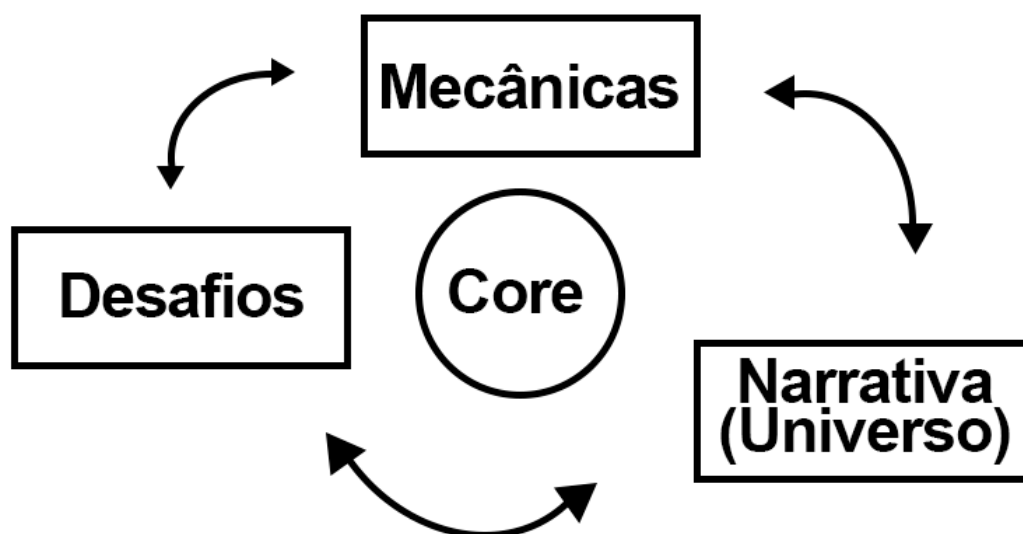
1. Mundo do Jogo: Cidade, pessoas e dia/noite;
2. Atividades do jogador: Explorar, Cumprir desafios, Comprar e Resolucionar de Crimes;
3. Recompensas: Novos movimentos e Pontos;

Após essa análise, se conclui que no jogo *Spider-Man 2*, o jogador vai resolver desafios, explorar e solucionar crimes para adquirir pontos para gastar na loja e assim adquirir mais movimentos para facilitar seu progresso. Seguindo este mesmo exemplo, Fullerton (2008) cita outros jogos como: *Warcraft 3* (Blizzard Entertainment, 2002, PC), onde o jogador constrói e move unidades pelo mapa em tempo real com a intenção de enfrentar as unidades adversárias e as destruir em combate e *Diablo* (Blizzard Entertainment, 1998, PC), onde o jogador enfrenta monstros e explora calabouços com a intenção de acumular riquezas para ficar mais poderoso e derrotar seus inimigos.

Os melhores jogos de tabuleiros ganham vida através de um sistema de regras que flui de maneira suave e orgânica para que não ocasionem desvios. Quando isso ocorre, as mecânicas de jogo passam a ser sentidas como uma natureza secundária e facilmente desvanece para o plano de fundo na mente dos jogadores, assim podendo estabelecer uma conexão profunda entre tema e os personagens do jogo (ARNAUDO; KAPPELL, 2018). Essa análise comprova que as mecânicas de jogo são de extrema importância. Quando Arnaudo (2018) diz que as mecânicas vão ser sentidas de maneira secundária, está querendo dizer que elas são muito importantes e, quando bem aplicadas, fazem com que o sistema do jogo flua naturalmente, facilitando assim a interação do jogador com o universo do jogo e seus desafios a fim de se ter um experiência gratificante.

Podemos então constatar três elementos presentes em diversos pontos abordados durante o trabalho, sendo eles: *Mecânicas de Jogo*, os principais mecanismos, ações que os jogadores utilizam no jogo de forma marcante e objetiva ; *Narrativa*, que se refere não somente a história, mas ao universo e ao tema do jogo e *Desafios*, que são as interações propostas entre mecânicas e o jogo através das regras que geram as sensações e recompensas. Estes elementos se inter-relacionam e colaboram um com o desenvolvimento do outro, como podemos ver na Figura 2.

Com isso, a definição de *Core* do jogo será denominada como: "Algo além das mecânicas, além das sequências padrões, mas sim da experiência não somente emocional, mas sim recognitiva da memória afetiva do jogo e todo seu universo".

Figura 2 – Diagrama explicativo da definição de Core

Fonte: Autor, 2021

O ponto que se deve ter total consciência quando estamos adaptando um jogo de plataforma Digital para tabuleiro, se tratando de uma visão semiótica, pode ser considerado uma *Tradução Indical* que é definida como o sendo:

"A tradução indicial se pauta pelo contato entre original e tradução. Suas estruturas são transitivas, há continuidade entre original e tradução. O Objeto imediato é apropriado e transladado para um outro meio. Nesta mudança, tem-se transformação de qualidade do Objeto Imediato, pois o novo meio semantiza a informação que veicula na operação de transação, pode-se deslocar o todo ou parte.[...]" (PLAZA, 2013, p. 91 92)

Dentro da tradição geral de pesquisa sobre mecânica de jogo, o conceito exemplificado acima é usado para analisar elementos do sistema de jogo. Mecânicas de jogos são usadas para descrever como os jogadores interagem com as regras, e como propriedades mais formais de um jogo, como objetivos, jogadores, ações e estratégias e estados de jogo. No entanto, essas definições não fornecem uma aproximação única e dominante que abrangem todos esses aspectos. Todas as definições anteriores tentaram fornecer abordagens pragmáticas para permitir uma compreensão flexível da mecânica em jogos e em como elas se relacionam com a agência do jogador e das regras. Na seção seguinte, apresento uma definição formal de cada elemento escolhido, juntamente com os argumentos que os tornam mais precisos e com uma abordagem mais inclusiva do que as mostradas nesta seção.

3.1 MECÂNICAS DE JOGO

Ao falarmos de Mecânicas de Jogo estamos tratando do elemento principal de uma obra, onde segundo Järvinen (2008, p. 73) "A Mecânica de Jogo é um elemento essencial no sentido de que está sempre relacionada a fazer algo significativo no jogo, porque se relaciona diretamente, ou por meio de uma relação instrumental, a um objetivo no jogo[...]".

Para este elemento, vamos utilizar o seguinte conceito: "[...] mecânicas de jogo são métodos invocados por agentes, projetadas para interação com o estado do jogo". (SICART, 2008, p.4). Ainda assim, Sicart (2008) aborda mais dois conceitos a serem inclusos no processo. "A mecânica do jogo é muitas vezes, mas não necessariamente, projetada para superar desafios, procurando por transições do estado do jogo. Os designers criam a mecânica básica para o jogador correlacionando os desafios centrais do jogo com o conjunto de mecânicas úteis para superá-los."(SICART, 2008, p.7)

Estendendo ainda com a seguinte, "A mecânica do jogo está preocupada com a real interação com o estado do jogo, enquanto as regras fornecem a possibilidade espaço onde essa interação é possível, regulando também a transição entre estados. Nesse sentido, as regras são modeladas após agência, enquanto a mecânica é modelada para a agência."(SICART, 2008, p.6)

Seguindo a linha de Sicart (2008), temos que pensar nas mecânicas principais que se utilizam no jogo digital, para adaptar-se no jogo de tabuleiro, descartando a teoria generalista de ser apenas a mecânica mais repetida durante o jogo e adotando a seguinte definição:

A mecânica primária pode ser entendida como a mecânica central que pode ser aplicada diretamente para resolver os desafios que levam ao fim desejado do jogo. A mecânica primária está prontamente disponível, explicada no início das fases do jogo e consistentes ao longo da experiência de jogo. Em *Grand Theft Auto IV*, a mecânica primária é atirar, corpo a corpo lutando e dirigindo[...]".(SICART, 2008, p.9)

Pode-se continuar com a seguinte análise perante a citação acima, embora andar seja uma mecânica usada repetidamente durante o jogo, ela não é capaz de sozinha resolver os desafios da obra para assim providenciar as recompensas e alcançar o fim do jogo (SICART, 2008).

Com essa ciência, após analisar as principais mecânicas do jogo digital, iremos adaptar a mesma para o tabuleiro. Egelstein (2019), mapeou e produziu uma enciclopédia de mecânicas dos jogos de tabuleiro. Abaixo, na Tabela 1, seguem as mais importantes a serem levadas em consideração para este trabalho:

Tabela 1 – Resumo das Mecânicas de Ação em Jogos de Tabuleiro.

Mecânicas de Ação		
Ações	Resumo	Jogo Exemplo
Pontos de Ação	O jogador recebe uma quantidade de pontos de ação em seu turno, no qual pode gastar nas ações disponíveis.	Pandemic (Z-man Games, 2008)
Draft de Ações	Os jogadores selecionam de um sortimento de ações de um local compartilhado. As ações disponíveis são limitadas em quantidade, e uma vez selecionada a ação o jogador não a pode selecionar novamente	Puerto Rico (Rio Grande Games, 2002)
Recuperação de ação	O jogador tem uma certa quantidade de ações disponíveis para si de alguma forma com um objeto físico. Quando executada a ação, não pode ser realizada novamente até que o jogador recupere o objeto da ação.	Gloomhaven (Cephalofair Games, 2017)
Ação/Evento	O jogador, em seu turno, deve, normalmente em forma de carta, jogar uma Ação ou um Evento. Precisa escolher entre um dos dois pelo jogador do turno e o sobranete é executado pelo adversário	Twilight Struggle (GMT Games, 2005)
Cartas de Comando	Os jogadores têm uma quantidade de cartas em mãos que os permitem ativar e executar ações com um subconjunto de suas unidades. Comum em Wargames	Memoir'44 (Days of Wonder, 2004)
Filas de Ação	Os jogadores criam um fila de ações e as executam na ordem que foram dispostas.	Gloomhaven (Cephalofair Games, 2017)
Filas de Ação Compartilhadas	Semelhante ao ação de <i>Filas de Ação</i> , com o diferencial que as ações são adicionadas e executadas por todos os jogadores. Possui um tom mais estratégico e interativo.	Mottainai (Asmadi Games, 2015)
Follow (Segue)	Um jogador seleciona uma ação, os demais jogadores podem decidir executar essa ação ou uma versão modificada dela. Normalmente o jogador principal da escolha da ação executa uma versão mais forte.	Puerto Rico (Rio Grande Games, 2002)
Order Counters	Os jogadores colocam marcadores de ação em espaços específicos no tabuleiro. após todos os jogadores realizarem este procedimento, as ações são executadas em sequência.	StarCraft: The Board Game (Fantasy Flight Games, 2007)

Continuação da Tabela		
Ações	Resumo	Jogo Exemplo
Rondel (Roda)	As ações são dispostas em um círculo/roda. Cada jogador possui um ou mais marcadores neste círculo, no qual em seu turno poderão movimentar seu marcador para executar uma ação. Normalmente quanto mais se move, mais custosa se torna a ação perante seus adversários.	Kraftwagen (ADC Blackfire, 2015)
Seleção Restrita de Ações	Os jogadores são restringidos de quais ações podem escolher e realizar. Normalmente escolher uma ação limita as opções de suas ações seguintes	Kemet (Matagot, 2012)
Poderes Variáveis de Jogador	Cada jogador tem ações especiais que somente eles podem executar, alterando a versão padrão da mesma.	Pandemic (Z-man Games, 2008)
Uma-por-Jogo	Os jogadores possuem habilidades que podem utilizar apenas uma vez por jogo	Gloomhaven (Cephalofair Games, 2017)
Marcador de Vantagem	Os jogadores possuem um marcador que permite utilizarem uma ação especial ou modificar a mesma. Quando utilizado, passa-se o marcador para outro jogador	Twilight Struggle (GMT Games, 2005)
Desbloqueio	Durante o decorrer do jogo, algumas ações podem ficar disponíveis para serem utilizadas apenas a partir de certo momento ou quando um limiar é atingido pelos jogadores.	Agricola (Z-man Games, 2007)
Árvore de Habilidades	Durante o decorrer do jogo novas ações ficam disponíveis ou melhoradas para o jogador. Ao contrário da mecânica de <i>Desbloqueio</i> , esta acontece de maneira individual para cada jogador.	Clash of Cultures (Z-man Games, 2012)
Eventos	Ações que acontecem fora do controle do jogador e acontecem imediatamente, mudando algum estado do jogo e podendo impactar ações futuras.	Terra Mystica (Z-man Games, 2012)
Escolha Narrativa	Múltiplas opções de ações são dispostas para os jogadores escolherem de maneira narrativa que alteram o curso do jogo. Comum em jogos de campanha.	Gloomhaven (Cephalofair Games, 2017)
—		

Não somente Hutcheon (2012), mas Egelstein (2019) dizem que quando assistimos um filme, a história irá progredir independente do espectador querer mudar ou não, mas nos jogos dependem completamente das ações, da interatividade do jogador com o meio.

"Uma Ação é um passo atômico ou uma série de passos que o jogador escolhe para executar. Como por exemplo, mover uma peça, pegar um cubo, vender uma ação, ou iniciar um combate podem ser todas Ações. Um ação pode inclusive ser composta, permitindo ao jogador pegar um cubo e vender ações ao mesmo tempo, dependendo da estrutura e metáfora do jogo"(EGELSTEIN; SHALEV, 2019, p. 71)

Nos jogos de tabuleiro, as mecânicas funcionam de maneiras um pouco diferentes dos digitais, pois já se pressupõe a recompensa que poderá gerar e demais ações que podem desencadear.

"A seleção e integração de Ações no jogo podem dar ao jogador um sentimento específico. Estes sistemas de Ações controlam a complexidade do jogo, em termos de números de ações que um jogador pode executar consecutivamente e em como elas se inter relacionam, na interação entre os jogadores e outros elementos e características do jogo."(EGELSTEIN; SHALEV, 2019, p. 71)

3.2 NARRATIVA

Quando se trata da *Narrativa*, não estamos nos limitando somente sobre em como contar a história. Conforme a abordagem de Hutcheon (2012), quando se adapta um forma de obra interativa, se trata de também adaptar seu universo e temática. Neste caso, em um jogo de tabuleiro, se estende para a estética, que estará disposta de forma física no jogo e não sofrerá tantas alterações marcantes quanto em um jogo digital, mas também não menos marcantes. Todo processo de adaptação e desenvolvimento da narrativa do jogo em sua forma analógica, se dará por conta de dois elementos: mecânicas e desafios.

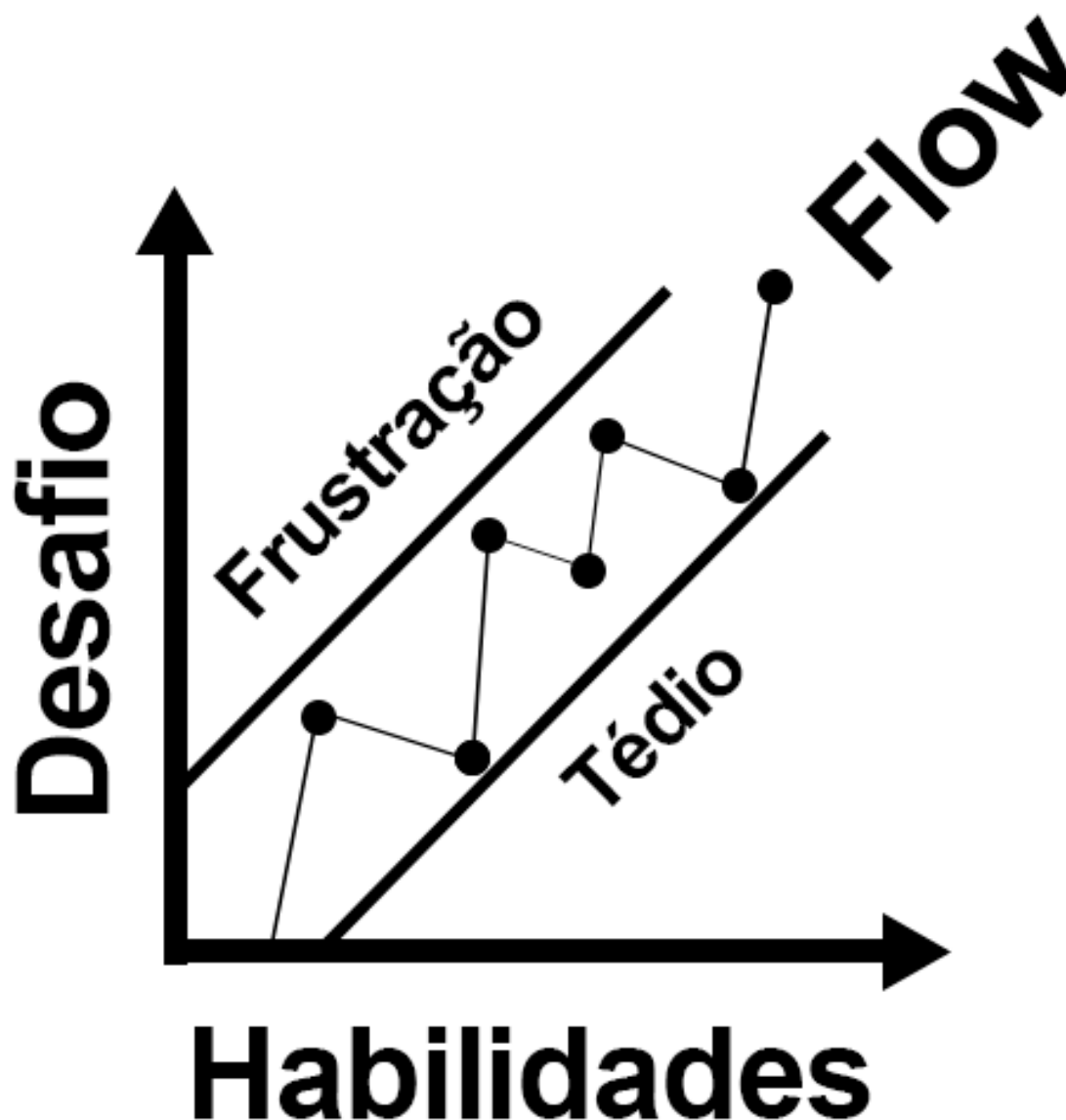
Se estes elementos afetam como a narrativa irá se desenvolver, por quê ela deveria estar considerada no core de um jogo?. Em uma resposta simples, os 3 elementos se conectam e ao mesmo tempo que mecânica e desafios irão ditar como a narrativa se desenvolverá, a narrativa original irá ditar como a mecânica e os desafios devem ser estabelecidos e executados. Isso ocorre para que em sua forma analógica, seja desenvolvida de maneira natural, já que vai ser recontada em outra mídia.

Ryan, levando em conta o campo da ciência cognitiva diz;"[...] narrativa é uma imagem mental - uma construção cognitiva - construída pelo interprete em resposta ao texto[...]"(RYAN, 2004, p. 9-10). Logo, podemos afirmar que durante o jogo, as narrativas são criadas mentalmente pelo jogador durante sua interação.

As mecânicas transmitem uma narrativa única ao jogador que, em muitas vezes, está longe do controle do designer, como é comum em livros onde o autor tem total controle sobre a narrativa. Cada experiência vivida em determinado contexto pelo jogador durante o jogo

fácil. Ou seja, o processo fica entre uma linha tênue entre a frustração e o tédio, para assim o jogador se sentir no controle da situação e desafiado ao mesmo tempo. Podemos verificar de forma mais clara no diagrama da Figura 4.

Figura 4 – Diagrama da Teoria do Flow.



Fonte: FLOW, 2008, Tradução Livre

O estado de *Flow* pode ser considerado como entrar na "Zona", de estar em um estado de "hiperfoco". Abaixo temos o seguinte trecho sobre o que é o *Flow*:

[...] a experiência criada por conflitos que os jogadores tiveram que trabalhar para resolver a seu favor. Este conflito desafia o jogador, criando tensões enquanto trabalha para resolver desafios, bem como criando vários níveis de conquistas ou frustração. Aumentar o desafio à medida que o jogo avança pode causar

frustração. Como alternativa, se o nível de desafio permanecer estável ou diminuir, o jogador pode sentir que dominou o jogo e seguir em frente. Equilibrar essas respostas emocionais com a quantidade de desafio em um jogo é uma consideração chave para manter o jogador envolvido com o jogo."(FULLERTON, 2008, p.34)

O intuito aqui não é redefinirmos o que é *Flow*, mas sim usá-lo como exemplo de como a ligação dos desafios de um jogo é de extrema importância para o jogador e deve ser tratado com cuidado durante o desenvolvimento de uma obra.

Vamos seguir com o processo de analisar e identificar desafios marcantes nos jogos, que deixam o jogador concentrado o bastante para se engajar em melhorar e se desenvolver no progresso do jogo, criando uma memória afetiva. Como exemplo, temos a série de jogos *Tony Hawk's Pro Skater*(Neversoft), em que em cada estágio do jogo são apresentadas novas pistas de skate com desafios pré estabelecidos como: quantidade mínima de pontos que se deve fazer e o tempo necessário. Com isso em mente, o jogador irá analisar e desenvolver o melhor conjunto de manobras a se utilizar.

Pode-se citar ainda como desafios as sequências de movimentos usadas com constância para se vencer um obstáculo, como por exemplo o desafio de se derrotar um último chefe do jogo *God of War* (Sony Computer Entertainment, 2005) ou ainda os "*Quick Time Events*"durante o jogo que, em resumo, se apertavam os botões indicados na tela para assim finalizar um inimigo.

Fontes (2017) trabalha o termo *Gatilhos de Desafios*, que são as ações cognitivas necessárias para se resolver um problema, que por sua vez, essas ações são provenientes dos estímulos gerados pelos próprios desafios. Fontes ainda levanta os principais tipos de desafios²

1. Enigma;
2. Pensamento Lateral;
3. Raciocínio Espacial;
4. Reconhecimento de Padrões;
5. Lógico;
6. Exploração;
7. Utilização de itens;

Reconhecendo o tipo de desafio proposto pelo jogo, poderemos identificar de maneira mais clara qual mecânica analógica iremos utilizar para que o jogador tenha os mesmos estímulos

² Cf. (FONTES, 2017)

e a mesma experiência e sensação ao resolver os novos desafios na adaptação sem que destruam, mas sim construam uma narrativa marcante.

4 APLICAÇÃO

A seguir, vamos utilizar os conceitos citados anteriormente como processo para identificar o Core do Jogo Digital e assim analisar e identificar os possíveis problemas e acertos do mesmo.

4.1 XCOM: ENEMY UNKNOWN

Nesta análise, temos um caso de adaptação que, seguindo a denominação semiótica, é classificada como *Tradução Indicial*. Como já citado, ela se dá quando, na operação de translação, pode-se deslocar o todo ou apenas partes, ou seja, pode-se adaptar apenas uma parte específica do jogo. O jogo Digital a ser analisado é: XCOM: Enemy Unknown (2K Games, 2012, PC), e o Jogo de Tabuleiro é o: XCOM: The Board Game (Fantasy Flight Games, 2015).

Em XCOM (digital), o jogador assume o papel de um comandante escalado para comandar as operações de uma organização global paramilitar de combate à invasão alienígena. Durante o jogo, o jogador irá comandar tropas em combates táticos por turnos, gerenciando os recursos para desenvolver novas tecnologias adquiridas a partir da inteligência alienígena e de prisioneiros capturados, expandindo sua base de operações, gerenciando os recursos, monitorando e respondendo às atividades alienígenas.

Em ambos os jogos, os participantes atuam como comandantes de uma operação especial chamada XCOM. Na versão digital, o jogo se alterna constantemente durante duas fases: A fase de preparação, onde o jogador, como comandante, irá administrar os recursos da operação, treinar soldados, melhorar armas, enviar as tropas para o combate e a fase de combate, onde o comandante irá controlar os personagens seguindo o formato de "*turn-based*" (Estratégia por Turnos) até que se conclua a missão.

Na versão de jogo de tabuleiro, foi adaptado somente a parte de preparação, ou seja, a operação da base que aconteceria entre as missões de combate. Os jogadores, junto do comandante, vão resolver tarefas administrativas e o combate é realizado de forma mais simples durante o jogo.

Na fase de preparação no jogo digital, os jogadores vão administrar e selecionar ações com o tempo disposto sob o risco de algum evento aleatório acontecer. Em resumo, as principais mecânicas de jogo podem ser definidas como seleção de ações e administração de recursos em tempo real. Seus desafios vão se basear em fazer bom uso desses recursos no curto período de tempo.

4.1.1 Adaptação

Para transferir essa sensação de escolhas sob pressão de uma ameaça, os designers optaram por utilizar um aplicativo de computador e celular que atua como um companheiro para o Comandante. O Comandante, durante um período determinado, terá que distribuir as tarefas para os demais jogadores antes que tempo acabe. O sistema de ações analógico para se utilizar junto com esse aplicativo foi *Escolha de Ações em Tempo Real*, pois ao mesmo tempo que o comandante designa uma tarefa, o jogador que a recebeu deve que definir imediatamente onde deve aplicá-la da melhor maneira.

4.2 STARCRAFT

Starcraft (Blizzard Entertainment, 1998, PC), é um jogo de RTS (*Real Time Strategy*), ou seja, um jogo de estratégia em tempo real. No jogo, 3 espécies lutam pelo domínio da galáxia, Terrans, Zergs e Protoss. O jogador deve, durante uma partida, expandir sua colônia e exterminar completamente seus inimigos para garantir a vitória. As principais mecânicas para se atingir esse objetivo são: administração de recursos (macro e micro), controle de área e combate.

O jogador irá coletar recursos no mapa para construir, expandir e melhorar suas estruturas e unidades enquanto se defende de possíveis ataques para assim eliminar seus oponentes. A tomada de decisão presente no jogo é de grande velocidade, onde apenas um deslize e o jogador pode ter concedido a vitória para seus oponentes. Starcraft é um dos poucos jogos que utilizam quase todos os tipos de desafios citado por Fontes (2017), sendo eles: utilização de itens, exploração, lógica, reconhecimento de padrões e raciocínio espacial.

A narrativa toda se envolve com o envolvimento do jogador com a espécie selecionada para manter sua sobrevivência e prosperidade.

4.2.1 Adaptação

Jogos que possuem ações em tempo real trazem uma grande dificuldade de adaptação para os jogos de tabuleiro, pois os mesmos não são capazes de simular e transpor o mesmo fluxo de tomada de decisões da versão digital.

Porém, os designers tomaram excelentes decisões na escolha das mecânicas. Para adaptar o sistema de *Tempo Real*, foi utilizado o sistema de ações de *Marcadores de Ordem*, onde de todas as ações dispostas, o jogador irá selecionar apenas 3 e colocar para baixo na ordem que pretende executar. Quando todos os jogadores decidirem todas suas ações as mesmas são reveladas e executas, assim mantendo o desafio de analisar como possivelmente seus oponentes irão agir e ainda a melhor ação para atingir seu objetivo pessoal.

Tratando de objetivo, por ser mais parado, o jogo trás condições de vitórias diferentes para cada espécie e personagens, trazendo assim, mais assimetria e estratégia, além da

difficuldade e que o tempo demandado para se terminar o jogo da maneira clássica (derrotar todos os oponentes), é incalculável.

Os combates não são frenéticos como na versão digital, mas foi aplicada uma excelente solução para se manter estratégico. Quando se inicia um combate por invasão de território, os jogadores irão usar do mesmo sistema de *Marcadores de Ordem*, porém, aqui dispostos de maneira de cartas. Cada jogador irá selecionar através das cartas de unidades para formar 3 linhas de frente de combate, quando todos os jogadores tiverem tomado suas decisões, as cartas são reveladas e as miniaturas dispostas na mesa. Usando da mecânica de "Árvore de Habilidades", cada unidade pode ter uma resposta diferente, dependendo de como foi sua evolução durante o jogo. Além disso, como forma de reação para simular os combates em tempo real, foi utilizada a mecânica *Evento*, onde através de uma carta em sua mão, o jogador poderá alterar ou melhorar alguma ação como resposta ao conflito do jogador adversário.

Embora seja impossível de trazer a resolução de problemas em tempo real, as escolhas de mecânicas conseguiram oferecer uma base da interação e experiência do jogo original. Porém os combates são infinitamente menos frenéticos e mais custosos para o jogador.

4.3 THIS WAR OF MINE

No This War of Mine (11 Bit Studios, 2014, PC), você não joga com apenas um personagem, mas sim com um grupo de sobreviventes tentando manter-se vivo durante uma guerra civil que devastou a região. Escassez de recursos, como comida e de remédios, e a ameaça de invasores serão constantes.

O jogador deverá tomar diversas decisões críticas, chegando ao ponto de decidir quem viverá e quem morrerá. Decidir quem irá dormir, quem irá explorar a cidade atrás de recursos, quem irá cozinhar e melhorar seu abrigo.

O foco na narrativa é muito presente no jogo, cada decisão será crucial. O Objetivo do jogo se resume a sobreviver até o dia do "Cessar Fogo" e a cidade voltar a ser um local seguro. Para isso, as principais mecânicas a serem utilizadas são: saquear, construir e tomadas de decisão sociais.

O jogo traz uma dificuldade elevada para simular a escassez e a dificuldade de sobrevivência em uma guerra. Todos os recursos são importantes, quais coletar e usar são decisões cruciais.

4.3.1 Adaptação

Na versão do jogo de tabuleiro, This War of Mine: The Board Game (Asmodee, 2017) trouxe um sistema em particular muito interessante para simular as tomadas de decisões e em como cada uma irá influenciar em cada momento na história. Um livro de scripts com 1947 entradas tenta simular cada decisão de cada evento e ação como única, por exemplo: Durante

uma exploração, o jogador encontra um evento (1) que é um pacote cheio de recursos básicos para a sobrevivência (Higiene e Saúde), junto de uma carta que diz que este pacote deve ser enviado para a ajuda humanitária. Serão dispostas duas alternativas para o jogador: levar o pacote para seu destino ou pegar o pacote para si. Cada uma das decisões irá levar a uma outra entrada que afetará esse e algum evento futuro.

Além disso, durante a partida, o jogador usará das mecânicas de *Pontos de Ação*, onde terá um número limitado de 3 ações, podendo diminuir de acordo com sua fome/saúde para dividir entre as tarefas diurnas e noturnas. Esta limitação trouxe completamente a experiência de escassez e dificuldade do jogo digital para o de tabuleiro. Cada decisão tomada é crucial para o jogador.

As mecânicas e desafios com o desenvolver da narrativa foram escolhidas de maneira excepcional, porém o jogo se torna frustrante, pois a dificuldade é elevada e o fator sorte em algumas resoluções sobrepõem a sensação de controle do jogador, assim levando a diversas derrotas sem o mesmo ter controle.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho nasceu para um auxílio analítico a fim de definir estruturas e elementos de jogos que permitissem, em descrição formal e precisa em como eles se relacionam com as experiências dos jogadores. O resultado foi uma definição formal do *core* de um jogo para se ter conhecimento central da experiência do jogador. Assim, auxiliando a análise da fonte em processo de desenvolvimento de uma possível tradução, transposição e adaptação de um jogo digital para a forma de jogo de tabuleiro, sendo feita de modo que se possa prever possíveis mudanças e implementações especiais.

Entender como cada elemento funciona dentro de um jogo auxilia na tomada de decisões que possam impactar a experiência do jogador, para assim decompor melhor essa experiência e usá-la para alimentar novos designs, pesquisas e críticas.

Movendo-se entre os três elementos (Mecânicas de Jogo, Narrativa e Desafios), definimos os pontos principais que afetam uma experiência única e afetiva. Entender os jogos como sistemas nos ajudou a desenvolver técnicas melhores - permitindo-nos analisar e possivelmente evitar resultados indesejáveis e aperfeiçoar o comportamento desejado. Além disso, ao entender como os elementos funcionam sobre o jogo e como impactam a experiência do usuário final, somos capazes de decompor melhor essa vivência para assim, a transpor e adaptar em novas mídias, alimentando novas pesquisas e críticas.

Este processo aqui definido não é unânime e muito menos superior a outros estudos. A metodologia se comprovou eficaz na análise comparativa entre as mídias do jogo, porem o objetivo será completamente alcançado se for possível, em novos designs, adaptando com o objetivo de entender a experiência do jogador e o que a envolve, sendo nesse entendimento, claramente possível auxiliar no processo em que os jogos possam ser projetados sem afetar a experiência que o jogador possui com a obra original.

REFERÊNCIAS

- ARNAUDO, M.; KAPELL, M.W. **Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today**. 1. ed. [S.l.]: McFarland, Incorporated, Publishers, 2018. 232 p. ISBN 9781476633602. páginas 16, 31
- BOARDGAMEGEEK. Disponível em: <<https://boardgamegeek.com/>>. páginas 14, 17
- BOURDIEU, Pierre. Cultural reproduction and social reproduction. In: ROUTLEDGE. **Knowledge, Education, and Cultural Change**. [S.l.], 2018. p. 42. páginas 27
- BRATHWAITE, Breanda; SCHREIBER, Ian. **Challenges for game designers**. [S.l.]: Charles River Media, 2009. 262 p. páginas 16, 21, 29
- BROWN, Adam.; WATERHOUSE-WATSON, Deb. Reconfiguring narrative in contemporary board games: Story-making across the competitive-cooperative spectrum. **Intensities: The Hournal of Cult Media**, n. 7, p. 5–20, 2014. páginas 24
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. [S.l.]: Editora Vozes, 2017. páginas 22
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: the psychology of optimal experience**. [S.l.]: Harper Perennial Modern Classics, 2008. 314 p. ISBN 9780061548123. páginas 16, 23, 37
- DUBBELMAN, T. Narrative game mechanics. **J. Insect Sci.**, v. 10045, p. 39–50, 2016. páginas 16, 24, 37
- EGELSTEIN, Geoffrey.; SHALEV, Isaac. **Building Blocks of Tabletop Game Design**. 1. ed. Abingdon: CRC Press, 2019. 232 p. páginas 16, 33, 35, 36
- FONTES, Mario Madureira. **Gatilhos de desafios para o desenvolvimento de jogos e narrativas instrucionais**. Tese (Doutorado) — Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017. páginas 16, 25, 39, 42
- FULLERTON, Tracy. **Game Design Workshop: A Playcentric approach to creating innovative games**. [S.l.]: Morgan Kaufmann; 2 edition, 2008. 496 p. páginas 16, 31, 39
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 8. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2004. 243 p. ISBN 9783499554353. páginas 20, 21, 25
- HUTCHEON, Linda.; O'FLYINN, Siobhan. **Theory of Adaptation Second Edition**. 2. ed. Abingdon: Routledge, 2012. 296 p. páginas 12, 13, 14, 16, 18, 19, 26, 27, 28, 30, 35, 36
- JÄRVINEN, Aki. **Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design**. [S.l.]: Tampere University Press, 2008. páginas 16, 29, 33
- JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds**. illustrated, reprint. [S.l.]: MIT Press, 2011. 233 p. ISBN 9780262516518. páginas 22, 24
- LARSEN, Bjarke Alexander; SCHOENAU-FOG, Henrik. The narrative quality of game mechanics. In: SPRINGER. **International Conference on Interactive Digital Storytelling**. [S.l.], 2016. p. 61–72. páginas 16

MCGONICAL, Jane. **Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. 1. ed. [S.l.]: The Penguin Press, 2011. 388 p. ISBN 9781594202858. páginas 22, 24, 25

RYAN, Marie-Laure. **Narrative across media: The languages of storytelling**. [S.l.]: University of Nebraska Press, 2004. páginas 15, 24, 36

SICART, Miguel. Defining game mechanics. **Game Studies**, v. 8, n. 2, p. n, 2008. páginas 16, 33

WOODS, Stewart. **Eurogames: The design, culture and play of modern European board games**. [S.l.]: McFarland, Incorporated, Publishers, 2012. 262 p. ISBN 9780786490653. páginas 16, 30