

Milena Lima Nery*

“THE GAME’S AFOOT” SHAKESPEARE NO MUNDO DOS JOGOS À LUZ DOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO E DA ADAPTAÇÃO

*Graduada em Letras
- Tradução (Português -
Inglês) pela PUC-Rio e
mestranda em Estudos
da Linguagem na
PUC-Rio.

Resumo

Este artigo analisa a adaptação de elementos e narrativas shakespearianos nos jogos *Shakespeare – Sonhos de um Bardo* e *To Be or Not To Be*, à luz dos Estudos da Tradução e dos Estudos da Adaptação. Fundamentado nas perspectivas de Linda Hutcheon (2013), Julie Sanders (2005), Sujata Iyengar (2023), Irina Rajewsky (2012) e Lawrence Venuti (2021), o trabalho discute como os jogos reinterpretem e traduzem o universo shakespeariano em novos contextos midiáticos. Para isso, apresenta-se o referencial teórico que articula conceitos como intermedialidade, apropriação, recriação e invisibilidade do tradutor, seguido de uma análise das estruturas e dinâmicas narrativas dos jogos. O estudo busca contribuir para o debate sobre a permanência e a reconfiguração da figura de William Shakespeare (1564-1616) em mídias interativas contemporâneas, ressaltando o papel da tradução e da adaptação como práticas culturais de mediação e transformação.

Recebido em: 29/08/2025

Aceito em: 21/10/2025

Revista Escrita.
Rio de Janeiro,
n. 31, 2026.
ISSN: 1679-6888

Palavras-chave

Shakespeare. Estudos da Tradução. Intermedialidade. Estudos da Adaptação. Jogos.

Introdução

Contar histórias sempre fez parte da realidade humana. Inicialmente, essa atividade se dava por meio da tradição oral, até que, ao longo dos anos, foram surgindo outras maneiras de transmissão como a literatura, o teatro, o cinema, a televisão, os videogames e, mais recentemente, as redes sociais. Todas estas configurações referentes ao modo de se contar histórias não alteraram

a relevância de William Shakespeare (1564-1616), que segue sendo um dos autores mais traduzidos e adaptados.

Desde a década de 1980, adaptações shakespearianas para jogos digitais e de tabuleiro vêm sendo desenvolvidas. Nesse âmbito, jogos atraem públicos de todas as idades, sobretudo o público infanto-juvenil. No Brasil, por exemplo, um estudo realizado pela Pesquisa Game Brasil (PGB) divulgado pela Forbes Brasil revela que 73,9% dos brasileiros afirmam jogar algum jogo digital, enquanto pelo menos 28% da população se diverte com jogos de tabuleiro. Embora o último seja menos expressivo em relação ao primeiro, vale ressaltar que, de acordo com matéria da InfoMoney (TOLOTTI, 2022), em virtude dos *lockdowns* durante a pandemia de Covid-19, houve um crescimento no mercado de jogos de tabuleiro do Brasil, que contou com 685 lançamentos somente no ano de 2022.

Portanto, é válido analisar de que forma esse tipo de mídia que vem crescendo cada vez mais contribui para tornar Shakespeare ainda mais difundido a partir de novas adaptações de suas obras. Sobre esse formato, Geoffrey Way¹ afirma que “os videogames promovem a interatividade entre o jogo e o jogador e, como tal, apresentam uma oportunidade de repensar nossas abordagens para estudar a adaptação e apropriação shakespearianas”² (2021, p. 256). Ou seja, o autor chama atenção para o grande diferencial dos videogames em relação a outros formatos de mídia: a colaboração entre o criador e o jogador, fator esse que deve ser levado em conta nas discussões sobre adaptação e apropriação shakespearianas.

Em um primeiro momento, pode-se mencionar *Hamlet: a Murder Mystery* como a primeira adaptação de Shakespeare de sucesso comercial para o mundo dos jogos. O jogo foi produzido em 1997, logo após o lançamento do filme *Hamlet*, de Kenneth Branagh. A proposta do jogo, que conta com cenas da obra de Branagh, é refazer o enredo e evitar a tragédia a partir da resolução de uma série de *puzzles*. Posteriormente, com os avanços tecnológicos e, conseqüentemente, com a diversificação das mídias, foram surgindo cada vez mais jogos com elementos e temáticas shakespearianos.

A partir de uma pesquisa na plataforma de jogos *Steam*, observa-se que os jogos digitais associados a Shakespeare e sua obra seguem três principais tipos de estrutura. A primeira baseia-se no modelo de *dating simulator*, que consiste em uma simulação na qual o jogador conhece e interage com diferentes pessoas a fim de replicar a prática de um relacionamento amoroso. Portanto, jogos como *Paper Shakespeare* (2018-2024), *Furry Shakespeare* (2019-2024) e *Romeo Must Live* (2021) promovem essas interações amorosas que se situariam no decorrer de peças shakespearianas. Outra estrutura bastante recorrente é a recriação dessas obras a

¹ Membro do Centro de Estudos Medievais e Renascentistas do Arizona e um dos autores de *Games and Theatre in Shakespeare's England* (2021)

² Quando não houver menção ao nome do tradutor, as traduções apresentadas serão de minha autoria. No texto de partida: “(...) Videogames thrive on the interactivity between the game and the player, and as such, they present an opportunity to rethink our approaches to studying Shakespearean adaptation and appropriation.”

partir da decisão do jogador. Por exemplo, em jogos como *To Be or Not To Be* (2015), *Elsinore* (2019) e *A Midnight's Summer Choice* (2016), é o próprio jogador que decide o final da história em questão. Por fim, a última estrutura consiste na resolução de *puzzles* para alcançar o objetivo final, como em *Hamlet: a Murder Mystery* (1997) e *Hamlet or the Last Game without MMORPG Features, Shaders and Product Placement* (2010).

No mundo dos jogos de tabuleiro, não há uma expressividade muito grande de Shakespeare em comparação com os jogos digitais. No entanto, um exemplo de jogos shakespearianos desse tipo é *Kill Shakespeare* (2014), baseado em uma série de histórias em quadrinhos de mesmo nome, em que os jogadores optam por jogar como diferentes personagens de peças shakespearianas que se unem com o fim de lutar contra diferentes forças do mal. Outro exemplo mais recente é *Shakespeare - Sonhos de um Bardo* (2021), um jogo que consiste em colocar diferentes personagens em cena para atuar em uma peça criada em conjunto por todos os jogadores.

A partir desse breve panorama da obra de Shakespeare no mundo dos jogos, este trabalho pretende analisar de forma descritiva os jogos *Shakespeare - Sonhos de um Bardo* e *To Be or Not To Be* à luz do suporte teórico de Julie Sanders (2005), Linda Hutcheon (2013), Irina Rajewsky (2012), Sujata Iyengar (2023) e Lawrence Venuti (2021). Desta forma, será possível compreender de que maneira elementos shakespearianos foram transpostos para os jogos em questão.

Adaptação segundo Linda Hutcheon

Linda Hutcheon,³ em *Uma Teoria da Adaptação* (2013), ressalta a ubiquidade da adaptação, o que pode ser exemplificado se considerarmos que o fenômeno assume diferentes formas: livros, filmes, videogames etc. Além disso, a autora aborda o caráter “palimpsestuoso” das adaptações, ou seja, o fato de que elas estarão eternamente vinculadas ao texto anterior. Isto explica, inclusive, o porquê de os Estudos da Adaptação muitas vezes serem comparativos, uma vez que a adaptação é concebida mediante à sua relação com um texto anterior. Por isso, Hutcheon entende que uma adaptação é definida por essa natureza dupla: ela só existe enquanto tal porque mantém, em algum nível, a marca e o eco de uma obra anterior. Em virtude disso, durante muito tempo, a avaliação da proximidade de uma adaptação com o seu “original” foi o que norteou os Estudos da Adaptação, principalmente quando obras canônicas estavam envolvidas. No entanto, Hutcheon (2013) afirma que o caráter duplo da adaptação não necessariamente implica tomar a sua

³ Professora emérita da Universidade de Toronto, no Canadá, e uma das principais vozes dos Estudos da Adaptação.

proximidade ao texto anterior como critério de avaliação. Para ela, esse discurso baseia-se na crença de que os autores da adaptação querem simplesmente reproduzir a fonte, quando, na verdade, pode haver outras intenções por trás do desejo de adaptar como homenagear, questionar etc. Logo, a autora sugere que avaliemos uma adaptação de acordo com o grau de criatividade do adaptador para tornar o seu trabalho autônomo.

Hutcheon (2013) apresenta três perspectivas distintas e inter-relacionadas de adaptação. A primeira é a adaptação como entidade ou produto formal, que “é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular” (HUTCHEON, 2013, p. 29). A transposição em questão pode se dar de diversas formas: por meio da mudança de mídia, gênero, foco, contexto e, até mesmo, do real para o ficcional. A segunda é a adaptação como processo de criação, que “sempre envolve tanto uma (re-)interpretação quanto uma (re-)criação” (HUTCHEON, 2013, p. 29). A terceira é a adaptação a partir do seu processo de recepção, que ressalta o seu caráter intertextual ou “palimpsestuoso”.

Em relação às três diferentes formas de engajamento com uma adaptação — contar, mostrar e interagir — a autora salienta o jogo como um dos exemplos de adaptação que mais favorece a interação, pois “permite que os membros do público se tornem parte integral da experiência, ao controlar a forma como a história se desenvolve” (HUTCHEON, 2013, p. 93). Embora nos jogos haja momentos de certa passividade, como quando certas narrativas são expostas para contextualizar melhor a história para o jogador, este ambiente permite que o espectador se torne um participante ativo por meio de jogadas como as tomadas de decisão, por exemplo.

Neste artigo, a concepção de adaptação proposta por Hutcheon será empregada para compreender os modos como os jogos selecionados reinterpretam Shakespeare, deslocando elementos temáticos e estruturais das peças para novas mídias. Sua noção de adaptação como processo de “repetição sem replicação” permite analisar como cada jogo mantém ecos reconhecíveis do texto fonte ao mesmo tempo em que produz sentidos próprios, o que será fundamental para identificar o grau de transformação, atualização e autonomia estética presente nas obras estudadas.

Adaptação e apropriação segundo Julie Sanders

Por outro lado, Julie Sanders⁴ explica em *Adaptation and Appropriation* (2005) que a prática de adaptação envolve explorar a mudança e a conexão das histórias com diversas teorias críticas, associando-as a uma noção de intertextualidade. Nessa perspec-

⁴ Pesquisadora britânica reconhecida por seus trabalhos sobre adaptação, apropriação e intertextualidade.

tiva, a autora afirma que esse fenômeno muitas vezes consiste na transposição de um gênero para outro, mas nem sempre é esse o caso. Ademais, o processo em questão pode fornecer novas perspectivas sobre o original, adicionar elementos hipotéticos ou atualizar o texto para torná-lo mais compreensível para o público moderno. De acordo com Sanders,

(...) a adaptação também pode constituir uma tentativa mais simples de tornar os textos “relevantes” ou facilmente compreensíveis para novos públicos e leitores por meio dos processos de aproximação e atualização. Isto pode ser visto como um impulso artístico em muitas adaptações dos chamados romances ou dramas “clássicos” para a televisão e o cinema. (SANDERS, 2005, p. 19)⁵

Sob essa ótica, Sanders (2005) salienta que as adaptações envolvem não apenas mudanças de gênero, mas também mudanças que contextualizem melhor a obra original no cenário geográfico, cultural e temporal do público-alvo. A autora denomina esta atualização como “movimento de aproximação” (SANDERS, 2005).

Sanders também enfatiza que “o impacto total da adaptação cinematográfica depende da consciência do público de uma relação explícita com o texto fonte”⁶ (SANDERS, 2005, p. 22). Isto é, quando o telespectador tem conhecimento do texto fonte, existe uma certa tendência de compará-lo com a adaptação a fim de verificar o nível de proximidade entre eles e utilizá-lo como parâmetro para avaliar a obra adaptada (SANDERS, 2005). Entretanto, muitas vezes a qualidade da obra adaptada manifesta-se justamente naquilo que difere do texto fonte, pois evidencia criatividade por parte do adaptador — o que a aproxima, de certa forma, de Hutcheon. Logo, para Sanders (2005), a adaptação não é um processo neutro, mas, sim, um processo altamente ativo.

No entanto, Sanders (2005) explica que a adaptação não precisa necessariamente ofuscar o texto anterior. Na verdade, é comum que uma obra adaptada perpetue ainda mais a circulação do original. Nesse viés, a autora afirma que

é a própria resistência e sobrevivência do texto de origem que permite o processo contínuo de leituras justapostas, que são cruciais para as operações culturais de adaptação e para as experiências contínuas de prazer para o leitor ou telespectador ao traçar as relações intertextuais. É este sentido inerente de jogo, produzido em parte pela ativação do nosso sentido informado de semelhança e diferença entre os textos invocados, e pela interação conectada de expectativa e surpresa, que [...] está no cerne da experiência de adaptação e apropriação. (SANDERS, 2005, p. 25)⁷

⁵ No texto de partida: “(...) adaptation can also constitute a simpler attempt to make texts ‘relevant’ or easily comprehensible to new audiences and readerships via the processes of proximation and updating. This can be seen as an artistic drive in many adaptations of so-called ‘classic’ novels or drama for television and cinema.”

⁶ No texto de partida: “(...) the full impact of the film adaptation depends upon the audience’s awareness of an explicit relationship to a source text.”

⁷ No texto de partida: “(...) it is the very endurance and survival of the source text that enables the ongoing process of juxtaposed readings that are crucial to the cultural operations of adaptation, and the ongoing experiences of pleasure for the reader or spectator in tracing the intertextual relationships. It is this inherent sense of play, produced in part by the activation of our informed sense of similarity and difference between the texts being invoked, and the connected interplay of expectation and surprise, that [...] lies at the heart of the experience of adaptation and appropriation.”

Em contraste com a adaptação, que explicita sua conexão com o texto fonte, Sanders (2005) salienta ainda a diferença entre esse e um outro fenômeno, a apropriação, que “afasta-se da fonte rumo a um produto e domínio cultural totalmente novos” (SANDERS, 2005, p. 26). Em outras palavras, a apropriação consiste em produzir algo novo a partir de um material cultural prévio, porém a ausência de explicitação dessa relação pode gerar controvérsias, incluindo acusações de plágio e discussões sobre direitos de propriedade intelectual.

A partir de Sanders, será mobilizada a distinção entre adaptação e apropriação para avaliar o nível de fidelidade, deslocamento ou reconfiguração operado pelos jogos em relação às obras de Shakespeare. Esse enquadramento teórico será especialmente útil para analisar em que medida cada jogo se ancora na peça original ou se afasta dela para criar novas camadas narrativas, estéticas e ideológicas. Assim, a tipologia de Sanders servirá como parâmetro para situar os jogos dentro de um continuum de intervenções sobre o texto de partida.

Adaptação segundo Sujata Iyengar

Sujata Iyengar,⁸ em *Shakespeare and Adaptation Theory* (2023), explora a reinterpretação e a ressignificação da figura e das obras de Shakespeare no contexto contemporâneo, especialmente em relação aos fenômenos modernos de comunicação e interação digital. Nesse sentido, ela discute o desafio que as adaptações shakespearianas proporcionam à percepção tradicional de Shakespeare como um cânone elevado e exclusivo, abrindo espaço para as mais variadas interpretações.

Iyengar (2023) entende a adaptação como um processo dinâmico e plural que vai além de simplesmente transferir ou traduzir uma obra de uma mídia para outra. Em seu livro, a autora analisa esse fenômeno como uma prática cultural que envolve transformação, diálogo e ressignificação, frequentemente mediada por contextos contemporâneos e tecnologias emergentes. Isto é, uma adaptação não apenas transfere o conteúdo original, mas também o transforma para dialogar com as sensibilidades contemporâneas. Logo, para Iyengar (2023), a adaptação não é apenas um reflexo do texto anterior, mas também uma recriação que carrega significados próprios. Tendo essa perspectiva em mente, pode-se compreender que aquilo que a autora compreende como adaptação aproxima-se do que Sanders (2005) enxerga como sendo uma apropriação.

Além disso, Iyengar aproxima a obra de Shakespeare da cultura digital ao sustentar que esses novos formatos não esvaziam

⁸ Professora de Literatura Inglesa na Universidade da Geórgia, nos Estados Unidos, especializada em Shakespeare, Estudos de Adaptação, Teoria da Raça e Estudos Interartes.

sua complexidade, mas a reatualizam em outras linguagens. A autora mostra que memes e práticas de fandom ampliam o alcance de Shakespeare entre públicos mais jovens e plurais, ao mesmo tempo em que desestabilizam hierarquias culturais sedimentadas. Ao mesmo tempo, Iyengar reconhece as tensões que emergem quando obras canônicas são convertidas em entretenimento popular: embora tais práticas possam ser vistas como formas de democratização, ainda costumam ser interpretadas como desrespeitosas por defensores da chamada “alta” cultura. Nesse sentido, Iyengar (2023) argumenta que a plasticidade das obras de Shakespeare é precisamente o que garante sua permanência. Contudo, diante da discussão empreendida e dos objetos de análise selecionados, cabe indagar se essas adaptações de fato promovem as obras originais ou se operam sobretudo criando novos contextos relativamente desvinculados do texto de partida.

Assim, a perspectiva de Iyengar sobre a circulação digital de Shakespeare será mobilizada para examinar como os jogos analisados participam da popularização e recontextualização do autor na cultura contemporânea. Sua discussão sobre democratização, remix e consumo digital permitirá avaliar de que maneira essas obras expandem o alcance cultural de Shakespeare e criam novas formas de engajamento, especialmente entre públicos jovens e comunidades de jogadores.

Intermedialidade segundo Irina Rajewsky

Irina Rajewsky (2012) entende o campo da intermedialidade como sendo um “cruzamento entre fronteiras” e o define, apelando para o senso comum, como as “relações entre mídias, interações e interferências de cunho midiático” (RAJEWSKY, 2012, p. 52). Consequentemente, essa conceituação bastante genérica, ampla e flexível pode acabar tornando o termo insípido, segundo a autora. A fim de justificar a amplitude desta definição, a autora ressalta que parte do pensamento “da suposição de fronteiras tangíveis entre mídias individuais, bem como de especificidades e diferenças midiáticas” (RAJEWSKY, 2012, p. 53).

Diante disso, Rajewsky apresenta três tipos de fenômenos de práticas intermidiáticas que serão brevemente apresentados. Em primeiro lugar, temos a transposição midiática, que consistiria no transporte de uma mídia para outra — em outras palavras, de uma mídia de partida para uma mídia de chegada, — por exemplo, a transformação de um texto literário em um filme. Para explicá-la melhor, Ramazzina-Ghirardi afirma que

essa subcategoria ajuda a embasar estudos que, como no campo da adaptação, investigam as mudanças causadas no texto fonte a partir do seu deslocamento para outro espaço semiótico, como, por exemplo, ocorre quando um romance é transposto para um filme, para uma HQ ou para um videogame. (2022, p. 45)

Em segundo lugar, temos as referências intermediáticas, que consistiriam na referência que uma mídia faz, com suas próprias estratégias, a outra mídia, como a menção de uma música em um texto literário, por exemplo. Em relação a esse fenômeno, Ramazzina-Ghirardi ressalta que “a mídia que faz a referência usa seus próprios meios e técnicas para se referir à mídia evocada, e não os meios e técnicas da outra mídia” (2022, p. 46).

Por último, temos a combinação de mídias, que seriam os casos que combinam pelo menos dois tipos diferentes de mídia em um mesmo fenômeno: histórias em quadrinhos, filmes, óperas etc. Para salientar as diferenças entre esse fenômeno e as referências intermediáticas, Ramazzina-Ghirardi afirma que “aqui, a ênfase está na coexistência de várias mídias que se articulam para a configuração de um produto midiático determinado” (2022, p. 47). Assim, ao articular adaptação e intermedialidade de forma rigorosa, Rajewsky oferece um aparato conceitual que permite observar com maior precisão como distintas mídias dialogam, transformam-se e se reconfiguram mutuamente.

Os aportes de Rajewsky serão utilizados para identificar e descrever as operações intermediáticas realizadas pelos jogos, especialmente no que diz respeito à transposição de elementos dramáticos, narrativos e performativos do teatro para o meio digital. Sua tipologia permitirá classificar os modos pelos quais Shakespeare é reconfigurado no ambiente dos jogos — seja como transposição literal, referência intermediática ou combinação de mídias — fornecendo ferramentas para compreender as especificidades formais das obras analisadas.

A invisibilidade do tradutor segundo Lawrence Venuti

No livro *A Invisibilidade do tradutor* (2021), Lawrence Venuti⁹ exerce uma análise crítica e profunda das dinâmicas culturais, sociais e econômicas que moldam a prática da tradução, enfatizando a marginalização do tradutor em sociedades contemporâneas. O autor aborda o fato de a fluência — uma estratégia dominante que busca suavizar a tradução para que pareça ter sido originalmente escrita na língua de chegada — contribuir para a invisibilidade do tradutor e reforçar normas culturais hegemônicas.

⁹ Tradutor e um dos mais influentes teóricos dos Estudos da Tradução.

Nesse sentido, Venuti (2021) define a invisibilidade do tradutor como um fenômeno que opera em duas frentes: na recepção do texto traduzido (tendo em vista que os leitores frequentemente ignoram a presença do tradutor) e na produção, onde a fluência se torna o principal critério de aceitação de uma tradução. O autor argumenta que essa busca pela fluência está alinhada com ideologias burguesas, promovendo o consumo do texto traduzido como mercadoria e reforçando a lógica do capitalismo.

Além disso, é importante considerar a subvalorização da profissão dos tradutores, tanto em relação ao reconhecimento quanto em relação à remuneração. Segundo Venuti (2021), eles são frequentemente vistos como “trabalhadores de aluguel”, enquanto seu papel criativo e transformador é subestimado. Logo, como tentativa de reverter esse cenário desfavorável, o autor sugere uma estratégia de tradução que enfatize a opacidade do texto traduzido de forma a revelar sua condição como uma obra mediada.

Portanto, Venuti (2021) desafia a visão convencional de tradução como um processo transparente e neutro, propondo uma reconceitualização da prática como um ato político e culturalmente situado. Embora reconheça que estratégias de resistência possam limitar a recepção de textos traduzidos, o autor defende que elas são essenciais para dar visibilidade ao tradutor e enriquecer o campo cultural da língua de chegada.

O conceito de invisibilidade do tradutor formulado por Venuti será utilizado para refletir sobre o apagamento das escolhas tradutórias na transposição de Shakespeare para o mundo dos jogos. Essa perspectiva permitirá examinar como as estratégias de domesticação ou estrangeirização influenciam a recepção do texto e contribuem para moldar a experiência dos jogadores, tornando perceptíveis (ou ocultando) os mecanismos de mediação envolvidos no processo.

Com base nesse arcabouço teórico, que articula conceitos de adaptação, apropriação, intermedialidade, circulação digital e visibilidade tradutória, torna-se possível investigar de maneira mais precisa como elementos do universo shakespeariano são reconfigurados nos jogos analisados. A seguir, essas perspectivas serão aplicadas à leitura de *Shakespeare – Sonhos de um Bardo* e *To Be or Not To Be*, examinando de que modo cada obra mobiliza, transforma ou tensiona o texto de partida ao ser transposta para novos formatos midiáticos. Essa análise pretende evidenciar como os jogos incorporam estratégias de transposição, recriação e mediação cultural, permitindo uma observação mais detalhada das dinâmicas adaptativas presentes em cada caso.

Shakespeare - Sonhos de um Bardo

Shakespeare - Sonhos de um Bardo é um jogo de tabuleiro desenvolvido pelo designer de games brasileiro Robert Coelho, ilustrado por Jacqui Davis e lançado em 2021 pela marca Mandala Jogos do Grupo Grok. O jogo conta com a seguinte introdução:

Em uma agradável noite de verão do ano de 1615, o recém aposentado William Shakespeare se deita em sua cama para tranquilamente mergulhar no mundo dos sonhos. No sonhar [sic] o dramaturgo caminha pelas ruas de Londres e se depara com uma curiosa procissão formada por Hamlet, Romeu, Julieta e vários outros personagens de suas peças. O destino do cortejo logo é revelado: o Teatro Globe. Na entrada [sic] é recepcionado pelas fadas de Titânia e Cleópatra o conduz até a plateia. Falstaff festeja erguendo sua caneca: "O autor! Quem seria o melhor juiz para essa disputa?" No palco [sic] o feiticeiro Próspero procura em seus livros pelo encantamento correto e [sic] em um piscar de olhos [sic] quem está ali? Você! Convocado para ser um dos diretores da peça que será encenada neste sonho e desafiado a reunir em seu elenco a mais valiosa e fascinante seleção de personagens criados pelo bardo inglês. Que tenha início o espetáculo! (SHAKESPEARE: SONHOS DE UM BARDO, 2021)

O jogo, que pode ter até seis jogadores, ambienta-se em um sonho de Shakespeare no qual diversos personagens de suas obras se encontram a fim de encenar uma peça, que é arquitetada e dirigida pelos jogadores. Esses têm à sua disposição 60 cartas de personagens, 12 cartas de cenários, 30 cartas de peripécias, marcadores de pontos, uma tabela de pontuação e moedas. A duração total do jogo é de cinco rodadas, sendo cada uma delas um ato da peça que será encenada.

No início do jogo, cada participante escolhe uma cor de marcador de ponto para o representar, além de receber cinco cartas de personagem. As cartas de personagem são ilustradas com cores vibrantes e figurinos bem detalhados, muitas vezes fazendo referência à interpretação de determinados atores em adaptações cinematográficas conhecidas e aclamadas, como a de Anthony Hopkins em *Titus* (1999). Além disso, elas contêm os seguintes elementos: nome; título; valor de moedas a serem recebidas; número; número da personagem com a qual esta forma um casal (nem todos possuem esta); ícone(s) de classe (que pode corresponder ou não ao ícone do cenário); ícone da peça desta personagem; ação especial; e citação da personagem referente à peça de Shakespeare. A citação mencionada consiste em uma tradução para o português, entretanto, o nome do tradutor não é creditado em momento algum. Logo, não se sabe se foram selecionados trechos específicos para serem traduzidos ou se foram selecionadas traduções já consa-

gradas das peças de Shakespeare a fim de utilizar trechos dessas obras nas cartas do jogo. Portanto, aqui há um exemplo da invisibilidade do tradutor ressaltada por Venuti (2021), afinal, com a ausência dos créditos de tradução, que frequentemente acaba passando despercebida pelos jogadores, nota-se um apagamento de seu trabalho, o que, conseqüentemente, evidencia a sua desvalorização profissional e econômica.

Essa omissão não apenas impede o reconhecimento autoral do tradutor, mas também reforça a lógica de mercantilização da tradução, apontada por Venuti como característica do mercado editorial contemporâneo. As traduções tornam-se, assim, elementos de um produto maior — o jogo —, cuja autoria é creditada exclusivamente ao designer e à editora, silenciando as camadas de trabalho linguístico e interpretativo que possibilitaram o acesso do público lusófono ao texto shakespeariano. Trata-se, portanto, de um caso emblemático de como o tradutor pode ser reduzido a uma figura “fantasma” dentro da cadeia de produção cultural, mesmo quando sua contribuição é essencial para o funcionamento simbólico da obra.

Além disso, a ausência de créditos impossibilita rastrear qual versão ou tradição tradutória de Shakespeare foi empregada nas cartas — se se trata de traduções consagradas ou de versões inéditas feitas especificamente para o jogo. Essa indeterminação não é neutra: ela afeta diretamente o modo como o público brasileiro acessa e interpreta Shakespeare, uma vez que cada tradução carrega escolhas estilísticas e ideológicas distintas. Assim, o apagamento do tradutor repercute também na perda de transparência sobre as mediações culturais envolvidas, o que empobrece a experiência intertextual proposta pelo jogo.

Por fim, ao se considerar a tradução como um ato de recriação cultural como defendem Venuti (2021) e Hutcheon (2013) ao tratar da adaptação como um processo criativo, torna-se ainda mais problemático que o trabalho tradutório seja invisibilizado. A tradução, nesse contexto, é parte constitutiva da adaptação, pois viabiliza a transposição dos diálogos shakespearianos para um novo meio e para um novo público. Logo, reconhecer o tradutor é reconhecer a própria natureza colaborativa do jogo como produto cultural intermediário, no qual diversas vozes — autor, adaptador, ilustrador, designer e tradutor — coexistem na criação de um novo texto.

Ainda em relação às regras iniciais do jogo, os jogadores também recebem uma carta de peripécia, a qual também conta com uma ilustração que representa a ação correspondente. Por exemplo, a carta cuja ação possibilita envenenar outra personagem conta com uma ilustração de um frasco transparente com um líquido verde, o veneno. As cartas de peripécia contêm título; ação

especial; citação relacionada à ação. Assim como na carta de personagem, essa citação também não fornece os devidos créditos ao tradutor. Após todas as devidas cartas serem distribuídas, uma carta de cenário é revelada. De modo semelhante à carta de peripécia, ela também conta com uma imagem para representar o local especificado. As cartas de cenário contam com: ícone de classe; título do cenário; e regra especial para o ato em andamento.

Em seguida, o primeiro jogador escolhe um de seus personagens para entrar em cena e receber a quantidade de moedas correspondente a ele. O jogador não é obrigado a escolher um personagem que possua o mesmo ícone do cenário, entretanto, só conseguirá ter a chance de se tornar o protagonista da rodada se o fizer. A realização de uma ação dramática pode ocorrer de três maneiras: pela utilização da ação descrita na carta de personagem, pela execução da ação presente na carta de peripécia recebida ou pela compra de uma carta de peripécia adicional. Ao final da partida, todos os jogadores com personagens em cena pontuam de acordo com o ícone de classe que possuem. A pontuação ocorre da seguinte forma: o marcador de ponto de cada jogador é posicionado na tabela de pontuação na linha do ícone de classe do personagem. Ademais, o protagonista do ato — que receberá quatro moedas ao final da rodada — será aquele que, além de possuir o mesmo ícone da carta de cenário, também possuir a numeração mais alta.

Dessa forma, pode-se interpretar *Shakespeare - Sonhos de um Bardo* como uma referência intermediária de acordo com Rajewsky (2012) por fazer alusões às obras de Shakespeare por meio de citações e ilustrações — as estratégias próprias da mídia em questão — que remetem à estética renascentista e a elementos de suas peças (personagens, cenários, ações etc). Entretanto, apesar de adaptar elementos para o formato de jogo, o enredo das peças serve mais como inspiração e homenagem do que como uma reprodução direta. Afinal, o que torna *Shakespeare - Sonhos de um Bardo* interessante é justamente, como proposto por Iyengar (2023), a possibilidade de recriação e alteração das narrativas dos personagens, de modo a adicionar novas camadas de significado. Embora o jogo em questão não seja digital, é possível relacioná-lo ainda ao foco de Iyengar (2023) em relação à acessibilidade e à democratização, uma vez que o jogo convida os participantes — que não precisam ter qualquer conhecimento prévio sobre Shakespeare ou sobre suas peças — a se engajarem criativamente com elementos de suas obras, ressignificando-os como parte de uma cultura popular e colaborativa.

Não obstante, as ações possíveis de serem realizadas em cena a partir das cartas de personagem e de peripécia não são muito di-

versas. De forma geral, elas permitem eliminar ou adicionar um personagem novo em cena, formar um casal, ganhar moedas e trocar ou adicionar um ícone de classe a um personagem. Desse modo, essa limitação e o fato de o objetivo do jogo ser acumular o máximo de ícones possível pode fazer com que os jogadores não se atendem tanto para a possibilidade de uma experiência narrativa criativa, tornando o jogo mais estratégico e mecânico e menos imersivo e engajante. Ou seja, a falta de diversidade nas ações das cartas pode limitar a capacidade dos jogadores de pensar criativamente. Consequentemente, o jogo pode acabar não favorecendo um engajamento com as histórias shakespearianas, reduzindo sua capacidade de promover a “circulação do original” (SANDERS, 2005) entre novos públicos.

To Be or Not To Be

Em 2013, Ryan North, um escritor e programador canadense, publicou o livro-jogo interativo *To Be or Not To Be*, que reimagina a tragédia *Hamlet, Prince of Denmark* (1601), de Shakespeare, como uma história a ser escolhida pelo leitor. Posteriormente, em 2015, North, em parceria com o grupo Tin Man Games, lançou uma versão digital do jogo em questão. Nesse sentido, a fim de melhor explicar o conceito de livro-jogo, Allan Novaes¹⁰ afirma que

são obras de ficção de narrativa não-linear que permitem ao leitor participar da história, geralmente associando elementos de jogos de interpretação de papéis (Role-Playing Games, em inglês). Podem ser denominados em português como histórias do tipo “Você Decide” ou aventuras-solo. [...] o gênero é mais bem compreendido quando comparado com uma obra de ficção baseada na lógica de “multipath narrative” (narrativa de múltiplos caminhos, em tradução livre) na qual o leitor tem que escolher, entre alternativas apresentadas durante o texto, interferindo com a trama ao ponto de poder escolher seu desfecho. (NOVAES, 2020, p. 28)

Logo, em *To Be or Not To Be* é possível optar por assumir o papel de Hamlet, Ofélia ou Rei Hamlet. Conforme suas escolhas, o leitor-jogador é redirecionado a diferentes páginas e eventos, sendo possível alcançar e escolher os mais variados desfechos e ações, embora em certos momentos o narrador disponibilize apenas uma opção de escolha, dependendo da última decisão tomada. Essa dinâmica reflete a participação ativa do espectador mencionada por Hutcheon (2013), que destaca a interação como um dos principais atrativos das adaptações. Ademais, cada final alternativo apresenta uma ilustração feita por diferentes artistas, o que adiciona uma camada visual ao engajamento do leitor. Portanto, conforme afirmam Yuri Jivago Amorim Caribé e Pedro de Souza Melo,

¹⁰ Professor da Faculdade de Teologia do Unasp e coordenador do grupo de pesquisa interdisciplinar em Religião, Juventude e Cultura da Mídia.

enquanto em *Hamlet* – classificada pela teoria literária como uma peça – encontramos apenas diálogos e algumas descrições do que os atores devem fazer em cena, em *To Be or Not To Be* percebemos um narrador mais ativo, que constantemente dialoga com o leitor. Esse narrador é onipresente e conta a história para o leitor ao mesmo tempo que, em momentos específicos, pede que ele escolha entre uma série de opções. (CARIBÉ; MELO, 2020, p. 210)

Além disso, ao longo de todo o livro-jogo, o autor não apenas interage ativamente com o leitor-jogador, mas também utiliza um registro bastante coloquial, de modo a evidenciar o ‘movimento de aproximação’ salientado por Sanders (2005). Ele ainda realiza diversos comentários sarcásticos e irônicos, principalmente em relação às decisões tomadas, além de misturar o enredo shakespeariano com referências modernas. Essa interação torna a história dinâmica e divertida, o que incentiva ainda mais o espectador a explorar os diferentes desfechos que a narrativa pode tomar. Assim, a linguagem acessível e o humor adotados por North favorecem a “democratização” shakespeariana proposta por Iyengar (2023). Outro elemento de destaque é o uso das caveiras para indicar escolhas que aproximam a história dos eventos originais de *Hamlet*. Embora essa opção permita uma experiência mais próxima do texto shakespeariano, o narrador frequentemente incentiva os jogadores a explorar alternativas criativas.

Portanto, pode-se interpretar *To Be or Not To Be* como sendo uma adaptação de *Hamlet* a partir da perspectiva de Hutcheon (2013) de adaptação como um processo de (re-)interpretação e de (re-)criação. Além disso, por adaptar *Hamlet* para um formato diferente, transformando o texto teatral em uma narrativa interativa com tomada de decisões, o jogo também pode ser interpretado como uma transposição midiática, conceito proposto por Rajewsky (2013). Por fim, pode-se ainda interpretar *To Be or Not To Be* próximo de uma apropriação do ponto de vista de Sanders (2005) se considerarmos que, quando o leitor-jogador opta por jogar como Ofélia ou como Rei Hamlet, a história tende a “se afastar da fonte rumo a um produto e domínio cultural totalmente novos” (SANDERS, 2005, p. 26). Essa liberdade narrativa contribui para uma experiência rica e diversa, que estimula o jogador a interagir com elementos shakespearianos de maneira inovadora.

Contudo, é importante refletir sobre os limites dessa adaptação. Apesar de *To Be or Not To Be* promover uma pluralidade de narrativas, sua abordagem fragmentada pode diluir a profundidade de temas centrais de *Hamlet*. Além disso, o uso predominante de humor e sarcasmo pode reduzir a seriedade de certos momentos dramáticos, embora esse não seja um problema se não é intenção

do jogo manter a profundidade e a seriedade do texto shakespeariano. Nesse sentido, seria interessante explorar como uma abordagem narrativa mais equilibrada poderia enriquecer a experiência do jogador sem comprometer a acessibilidade.

Considerações finais

A análise empreendida nesse trabalho evidencia que as adaptações de Shakespeare para o universo dos jogos apresentam abordagens criativas e diversificadas que podem contribuir para a sua democratização, conforme discutido por Iyengar (2023), uma vez que não exigem conhecimento prévio sobre o autor ou sua obra. No caso de *Shakespeare - Sonhos de um Bardo*, o jogo oferece uma experiência acessível em grupo que ressignifica elementos shakespearianos. Apesar disso, a limitação de ações dramáticas e o foco na estratégia podem restringir o potencial narrativo e o engajamento emocional dos jogadores com o universo shakespeariano no decorrer do jogo.

Por outro lado, *To Be or Not to Be* se destaca ao oferecer uma narrativa interativa rica e plural, que não apenas revisita, mas reimagina *Hamlet* de forma dinâmica e acessível. A partir de uma linguagem moderna, — que contextualiza melhor a obra para um contexto contemporâneo (SANDERS, 2005) — humor e múltiplos finais alternativos, o jogo destaca a adaptação como um ato criativo autônomo, alinhando-se à perspectiva de Hutcheon (2013) sobre a prática. Por conseguinte, essa adaptação pode despertar o interesse do jogador em adentrar o universo shakespeariano, favorecendo, desta forma, a perpetuação do original (SANDERS, 2005). No entanto, vale ressaltar que seu tom humorístico e irônico pode acabar reduzindo a seriedade e o drama característicos de determinados momentos da peça.

Logo, ambos os jogos são representações da atemporalidade de Shakespeare, cuja obra continua a inspirar diferentes formatos de mídia. Ainda que tais adaptações não repliquem integralmente a complexidade e a dramaticidade de suas peças, elas desempenham um papel crucial ao conectar o legado shakespeariano a novos públicos e contextos culturais. Dessa forma, essas adaptações evidenciam que os jogos podem ser ferramentas poderosas para a popularização de Shakespeare, permitindo que novos públicos explorem suas obras e contribuam para a perpetuação de sua relevância cultural. Assim, para um impacto mais profundo nos Estudos Shakespearianos e no ensino da obra do autor, recomenda-se que essas adaptações sejam exploradas em diálogo com as peças originais, especialmente em contextos acadêmicos e peda-

gógicos. A integração entre o texto teatral e suas reinterpretações em jogos pode servir tanto como ferramenta de análise crítica — evidenciando os processos de transposição, recriação e mediação cultural — quanto como recurso didático que estimula o engajamento de novos públicos com a literatura shakespeariana.

Referências

- CARIBÉ, Yuri Jivago Amorim; MELO, Pedro de Souza. Labirinto intertextual: uma análise da paródia hipertextual *To Be or Not To Be* (2015), de Ryan North. **REVELL - Revista de Estudos Literários da UEMS**, Dourados, v. 3, n. 26, p. 200–223, 2020.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.
- IYENGAR, Sujata. **Shakespeare and Adaptation Theory**. London: The Arden Shakespeare, 2023.
- KILL SHAKESPEARE. **Ludopedia**. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/kill-shakespeare>. Acesso em: 22 nov. 2024.
- NORTH, Ryan. **To Be or Not to Be**. New York: Riverhead Books, 2013.
- NOVAES, Allan. “Choose your own adventure”: uma proposta de periodização para uma breve história dos gamebooks (1930 a 1990). **Revel - Revista de Estudos Lúdicos**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 26-35, 2022.
- RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (org.). **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012. p. 51-74.
- RAMAZZINA-GHIRARDI, Ana Luiza. **Intermedialidade: uma introdução**. São Paulo: Editora Contexto, 2022.
- SANDERS, Julie. **Adaptation and Appropriation**. London: Routledge, 2005.
- SHAKESPEARE: Sonhos de um Bardo. **Ludopedia**. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/shakespeare-sonhos-de-um-bardo>. Acesso em: 22 nov. 2024.
- SHAKESPEARE: resultados de busca. **Steam**. Disponível em: <https://store.steampowered.com/search/?term=shakespeare&ndl=1>. Acesso em: 22 nov. 2024.

SOMMADOSSI, Guilherme. Mercado de jogos de tabuleiro ganha espaço no Brasil. **Forbes Brasil**, 16 jul. 2019. Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/07/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-ganha-espaco-no-brasil/#:~:text=Segundo%20dados%20da%20Pesquisa%20Game,que%20jogam%20cartas%20%E2%80%93%2034%25>. Acesso em: 22 nov. 2024.

TOLOTTI, Rodrigo. Mais que brincadeira de criança: vendas de jogos de tabuleiro dispararam no Brasil, mas mercado tem grandes desafios. **InfoMoney**, 03 dez. 2022. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/negocios/mais-que-brincadeira-de-crianca-vendas-de-jogos-de-tabuleiro-disparam-no-brasil-mas-mercado-tem-grandes-desafios/>. Acesso em: 22 nov. 2024.

VENUTI, Lawrence. **A Invisibilidade do Tradutor**. Trad. Laureano Pelegrin; Lucinéia Marcelino Villela; Marileide Dias Esqueda; Valéria Biondo. São Paulo: Editora UNESP, 2021.

WAY, Geoffrey. Shakespeare Videogames, Adaptation/ Appropriation, and Collaborative Reception. In: BISHOP, Tom; BLOOM, Gina; LIN, Erika T. (ed.). **Games and Theatre in Shakespeare's England**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021. p. 255-273.

THE GAME'S AFOOT

SHAKESPEARE IN THE GAMES' WORLD IN THE LIGHT OF TRANSLATION AND ADAPTATION STUDIES

Abstract

This article analyzes the adaptation of Shakespearean elements and narratives in the games *Shakespeare – Sonhos de um Bardo* and *To Be or Not To Be*, through the lenses of Translation Studies and Adaptation Studies. Drawing on the theoretical perspectives of Linda Hutcheon (2013), Julie Sanders (2005), Sujata Iyengar (2023), Irina Rajewsky (2012), and Lawrence Venuti (2021), the study discusses how these games reinterpret and translate the Shakespearean universe within new media contexts. The theoretical framework articulates key concepts such as intermediality, appropriation, recreation, and translator's invisibility, followed by an analysis of the games' narrative and structural dynamics. The research aims to contribute to the discussion on Shakespeare's persistence and reconfiguration in contemporary interactive media, emphasizing translation and adaptation as cultural practices of mediation and transformation.

Keywords

Shakespeare. Translation Studies. Intermediality. Adaptation Studies. Games.