

# Hogwarts Mystery: a convergência da obra literária no formato de videogame para a criação de um ciberespaço colaborativo

Maria Júlia da Cunha<sup>1</sup>, Andreia Pinto de Sousa<sup>2</sup> [[0000-0001-8070-8970](mailto:0000-0001-8070-8970)]

**Resumo.** Desde o lançamento do primeiro livro do Harry Potter (1997), vários conteúdos interativos foram lançados para os fãs. O mais recente trabalho criado para os Potterhead pelo Jam City e Portkey Games foi o videogame para telemóvel, no formato de RPG, Hogwarts Mystery. A partir da análise estética e interativa do videogame acima citado, esta revisão pretende explicar a experiência do usuário além do jogo, com seus respetivos desmembramentos acerca da cultura da convergência adentro da narrativa transmedia, contextualizado no ciberespaço colaborativo, entendendo a importância de manter a interação social dos participantes, despertando assim uma nova comunidade de consumidores-jogadores como novas possibilidades de criação de videogames.

**Palavras-chave:** Videogame; Narrativa transmedia; Cultura da convergência; Hogwarts Mystery; Ciberespaço colaborativo.

## 1 O estado da arte dos videogames e a sua evolução quanto a interatividade do estilo RPG (Role Play Game)

Para se entender a origem, evolução, desmembramento e criação dos videogames como elemento fundamental da arte, é necessário explorar as suas vertentes. [1] referencia os videogames como fruto da tecnologia e, como tal, produção cultural, sendo veículos de exteriorização da expressividade e criatividade da mesma.

O desenvolvimento tecnológico e comportamental dos videogames são constantemente comparados com a evolução cinematográfica, porém para entender a

---

1 Universidade Lusófona do Porto, Rua Augusto Rosa 24, 4100-098 Porto, Portugal. [dasjulia@gmail.com](mailto:dasjulia@gmail.com)

2 Universidade Lusófona do Porto, Rua Augusto Rosa 24, 4100-098 Porto, Portugal.

fundamentação dessa constante comparação, é preciso compreender o surgimento e a emancipação do próprio cinema [1].

Considerando que o cinema é uma arte de fusão primeiramente entre o teatro e a fotografia, e em seguida pela literatura, arquitetura, pintura e música, originando assim a primeira arte de linguagem multimédia, os videojogos também se caracterizam por essa migração e reprodução humana em torno de uma nova capacidade expressiva [1].

A partir do conceito citado acima, observa-se a criação de um sentido de contexto artístico e cultural acerca do desenvolvimento dos jogos digitais, que pode ser representado por uma reprodução e convergência da considerada sétima arte do mundo: o cinema. Não somente o desmembramento da narrativa cinematográfica está presente nos enredos acerca dos videojogos, mas também toda a sua estética visual, de personagens e de espaço, remetendo assim ao jogador uma experiência interpessoal e interativa junto a realidade paralela ao jogo. A atividade do desenhar a estética expressiva do audiovisual, está diretamente relacionada com a expressão pessoal projetada nos objetos artístico-culturais que são inseridos nos videojogos [2]

No conceito de arte de entretenimento, o videojogo, assim como o cinema, contém todas as ferramentas visuais e interativas de performance ficcional e emocional, a atrair os seus espectadores/jogadores, por isso torna-se fundamental entender também quais as características comportamentais nas diferentes vertentes em que os mesmos se destacam.

A interatividades dentro das plataformas de videojogos é o ponto-chave de separação do cinema, sendo assim uma Media Interativa [3]. O mesmo autor também explica que, diferentemente do cinema, em que o autor da obra “mostra” em vídeos e roteiros o que tem para dizer, nos videojogos o autor não conta e não mostra, ele interage com o recetor de modo a este “fazer” parte do processo de condução da narrativa, onde só se consegue obter respostas acerca do contexto participando ativamente e tomando decisões dentro do jogo.

A expressão narrativa que fundamenta as histórias dos videojogos, a cada “etapa” acaçada por quem a joga, vai se desmembrando juntamente com as interações do jogador e ao contrário dos modelos tradicionais de jogos, este tipo de jogos não são regidos por condições de vitória ou derrota, mas sim de resultados quantitativos, como explica [1].

A partir do conceito de narrativa interativa dos videojogos, é de extrema relevância destacar o género Role-Playing Games (RPG), como um dos principais formatos de jogos participativos da atualidade. O RPG desempenha um papel fundamental no que diz respeito aos media interativos, onde o jogador desempenha um papel ativo no desenvolver do jogo e do seu personagem, tornando-se o ponto principal de narração e participação do enredo [4].

É importante ressaltar que mesmo a participação ativa entre os jogadores no gênero RPG, caracterizada por um ambiente interativo e participativo, online ou pré-programado, não é sem limites, sem barreiras de fronteiras na narrativa do contexto, trata-se de uma interatividade relativamente premeditada na programação e idealização do jogo, feita pelo game designer [4]. Além da interatividade, o RPG caracteriza-se pela socialização entre os participantes, a narrativa do contexto da história a ser seguida e desenvolvida e a hipermídia, composto pelos elementos verbo-audiovisual que compõe o jogo [5].

[6] correlaciona o jogo com uma linha tênue entre o que vem a ser real e o que gira em torno de eventos reais, fugindo do cotidiano de quem o vive, que “é importante fazer uma distinção entre jogos modelados em torno de eventos reais e aqueles que realmente afirmam ser uma extensão da luta da vida real (por meio de sessões de treinamento virtuais ou fantasias politicamente utópicas)”.

## 2 Hogwarts Mystery: o videogame além da experiência do livro

A saga Harry Potter teve sua primeira edição do livro publicado em 26 de junho de 1997 no Reino Unido, em inglês britânico, pela editora Bloomsbury Publishing e desde então, lançou-se uma febre mundial acerca do universo da obra. A partir das histórias dos livros, diversos conteúdos interativos foram criados para reprodução além da imaginação dos leitores, tais como filmes, *websites* de entretenimento, parques de diversão e videogames. O mais recente trabalho criado foi o videogame para telemóvel, no formato de RPG, Hogwarts Mystery.

Segundo o *website* oficial do jogo, Harry Potter: Hogwarts Mystery<sup>3</sup> é o primeiro videogame feito para os fãs, em que o jogador pode criar seu próprio personagem e vivenciar toda a experiência de estudar na mesma do protagonista do livro, a escola de Hogwarts. Quanto à narrativa do videogame, os criadores afirmam que toda a história acontece antes da chegada do Harry Potter a Hogwarts, porém com todo o universo em que o mesmo viverá na sua época, criando assim uma ligação com os filmes e com o livro, mas não com o personagem em si.

O que diferencia a expressão narrativa de um videogame é a interação do jogador com a mesma, que vai se revelando a cada decisão precisa ser tomada por quem o joga, criando assim um sentido na obra a partir de suas ações o qual é levado a realizar. Sobre isso, dentre os significados que o jogo cria adentro da experiência do

---

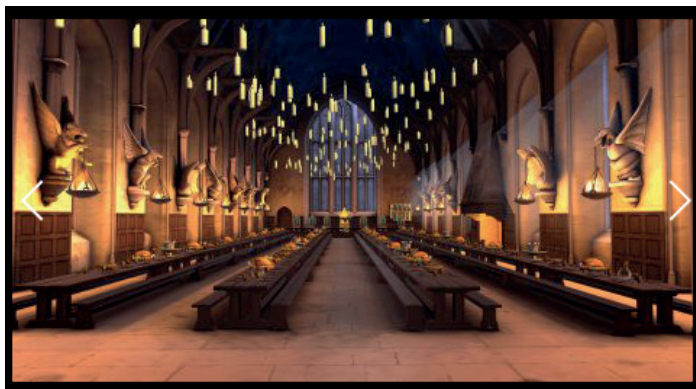
3 <http://www.harrypotterhogwartsmystery.com/pt-br>

usuário, destacam-se as camadas existentes no interior de sua criação: Ambientes, Personagens e Interatividade [1].

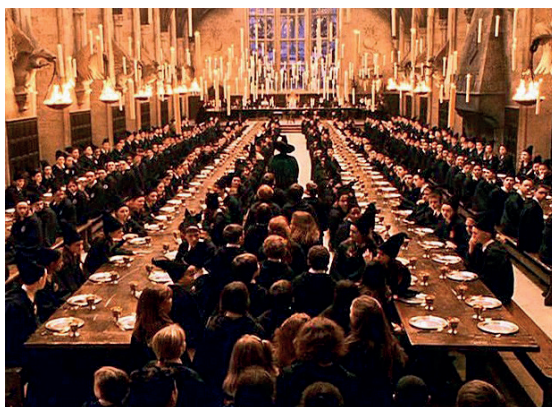
Pode-se observar no videojogo acima citado esses três componentes narrativos de condução, a começar pelo ambiente. Essa camada corresponde a toda a componente estilística do jogo, o espaço áudio e visual em que a história acontece. [1] mostra que esse componente é ponto fundamental para que o jogo tenha ritmo e assim construa uma atmosfera de criação de significado a nível emocional e cognitivo. Em *Hogwarts Mystery* esse aspeto é observado na apresentação e na reprodução dos ambientes do castelo em que a história é contada ambiente este que segue os padrões feitos nos filmes da saga.

As Figuras 1 e 2 retratam a cocriação do ambiente como contexto narrativo para introduzir o utilizador ao universo do jogo, relacionado com a identidade visual já criada nos filmes produzidos.

A segunda camada citada por [1], refere-se à criação do personagem. O autor explica que, o facto de a criação do personagem pelo utilizador vir após a criação do ambiente, é em partes, resultante da definição que o mesmo faz ao escolher o ambiente em que vai habitar / utilizar. Dessa forma, pode-se analisar abaixo a definição do criador do videojogo ao conduzir na criação do personagem pelo jogador, influenciado a seguir pelo ambiente em que o mesmo irá desenvolver a narrativa.



**Fig.1** Salão principal *Hogwarts Mystery*



**Fig.2** Salão principal Hogwarts Filme – Harry Potter e a pedra filosofal

Em Hogwarts Mystery, primeiramente o jogador cria o seu personagem e em seguida é preciso escolher em que casa irá ficar a passar os seus anos académicos na escola. Assim como no filme, a escolha é feita por um objeto gráfico: o chapéu seletor (Fig. 3 e Fig. 4), que baseado nas suas características emocionais, qualidades, ambições e personalidade, irá definir a casa em que o participante ficará. Ao criar o seu avatar e participar da seleção das casas, o ambiente muda para cada escolha, alterando a design gráfico dos cômodos do castelo, das vestimentas e dos amigos que o cercam no jogo.

Os três eixos que definem a caracterização do personagem que será escolhido pelo jogador baseia-se nas vertentes física, psicológica e social em que o mesmo se identifica [7]. Na vertente física, o utilizador caracteriza-se por: idade, género, altura, corte e cor do cabelo, etc. A vertente psicológica adentra na personalidade, referenciado ao jogo acima mencionado, se exemplifica por: ambicioso, corajoso, sagaz, inteligente, etc. Na vertente social, é referenciado pela relação com os membros da casa, amigáveis, estudiosos, fiéis, etc. [1].



**Fig.3** Seleção da casa – Hogwarts Mystery



**Fig.4** Seleção da casa – Filme Harry Potter e a pedra filosofal

A camada da interatividade caracteriza-se por todos os eventos que exigem a intervenção do jogador de forma ativa, ao tomar decisões que decidam por si a narrativa do videojogo. A mesma é subdividida em três partes: navegação, manipulação e participação, o que constitui a tríade para elaboração e fluidez do videojogo [1].

Além das amizades e laços que são feitas no jogo com personagens, que também estão presentes nos filmes, o participante é levado a cumprir desafios diários e semanais para ganhar prémios. Assim como aprender novos feitiços e poções nas aulas, ministradas pelos mesmos professores do livro, criando assim essa sinergia interativa e participativa de condução, exemplificados nas Figuras 5 e 6.



Fig.5 Interação participativa – Hogwarts Mystery

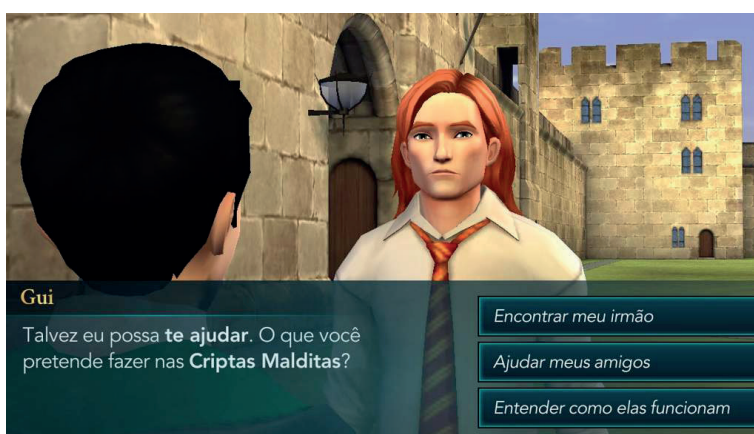


Fig.6 Interação participativa – Hogwarts Mystery

E por fim, na vertente da criação de sentido da interatividade nota-se que o processo de interação é ativo, estabelecendo uma participação ativa do jogador que influencia na construção ou reconstrução das mensagens transmitidas narrativa-mente pelos videojogos [1] dessa forma, o autor afirma o jogador não tem apenas poder de escolher o seu posicionamento mas também de definir o seu percurso na obra.

### 3 O Videojogo Hogwarts Mystery a partir da narrativa transmedia como ciberespaço colaborativo.

A narrativa transmedia, como explica [8] é um novo modelo estético, oriundo da cultura da convergência dos media, estética essa que corresponde a algumas exigências dos consumidores (que o autor também cita como fãs) para utilização dos mesmos. Segundo o autor, essa utilização dos novos meios de media depende fortemente da interatividade e colaboração dos recetores, resultando assim em uma cultura colaborativa.

Para entender o processo motivacional da narrativa transmedia, é necessário compreender também o conceito de cultura da convergência citado por Jenkins. O conceito é definido pelo autor a partir do fluxo de conteúdos que são gerados a partir de múltiplas plataformas de media, à cooperação entre múltiplos mercados mediáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que buscam cada vez mais, diversas formas de entretenimento a partir de um conteúdo de uma determinada obra [8].

“Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando.” [8, p.29]

A narrativa transmedia é o desmembramento da cultura da convergência, sendo a arte da criação de um novo universo, desenvolvida para que o público recetor viva uma nova experiência em um mundo ficcional, assumindo assim um papel ativo de coletores por meios de diferentes canais, compartilhando suas emoções e colaborando assim com outros participantes para construção de uma nova indústria de entretenimento [9].

Dessa forma, entendendo o conceito de cultura da convergência e também o de narrativa transmedia, pode-se observar que o videojogo é um produto criado a partir da conversão mediática de uma determinada obra, no caso deste estudo, o videojogo Howarts Mystery é a conversão mediática da literatura e dos filmes do Harry Potter.

As narrativas transmedia estão buscando cada vez mais a construção de novos universos interativos no estado da arte, criando ambientes atraentes, interativos e diversificados para que os usuários utilizem, visto que não podem ser explorados num único modelo de construção da obra [8]. No caso do Harry Potter, após o lançamento dos livros e dos filmes, inúmeros conteúdos acessórios foram criados para manter viva a interação dos fãs com a obra, tais como jogos, parques de diversão, *websites* interativos, fóruns de criação de histórias e os videojogos.

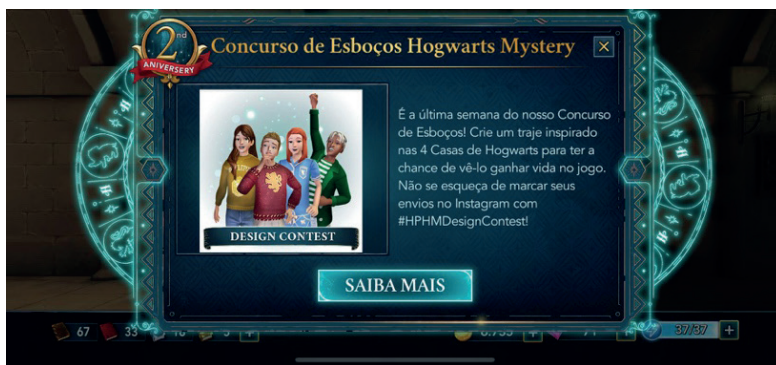
Em abril de 2018, ao lançar o videojogo Hogwarts Mystery, os produtores apresentaram o jogo como uma experiência única que os participantes iriam vivenciar, estudando na mesma escola do Harry Potter, com alguns personagens da saga, praticando feitiços e participando de aventuras ao longo do jogo. Além da grande

divulgação em redes sociais, sites e fóruns, a reprodução de vídeos interativos de protótipos ambientais e de design baseados nos filmes para o jogo, foram fortemente utilizados para atrair os Potterhead<sup>4</sup>, causando assim a empatia e despertando a vontade cognitiva de participação ativa dos usuários.

O jogo contém um *website* oficial traduzido em oito línguas, com galeria de fotos, vídeos, a proposta do jogo, perguntas e respostas para os fãs e até uma assinatura de *newsletter*. As redes sociais em que estão presentes são Facebook (618K), Twitter (164k) e Instagram (643K), estas são alimentadas frequentemente com conteúdos interativos, promocionais e inspiracionais, o que faz do produto um excelente meio de troca participativa entre os jogadores de todo o mundo.

[10] explica o âmbito da comunicação como o desenvolvimento de uma perspectiva reticular e interativa dentro de quem a utiliza, com sua origem nos estudos relacionados na cibernética que determinam o questionamento da representação linear dos fluxos informativos, especialmente nas redes sociais, desenvolvidos na cibercultura. [10].

A Figura 7 mostra a divulgação de um dos concursos para atrair os jogadores a participarem da criação de novos elementos, tornando assim o videogame um meio para criar um ciberespaço colaborativo, estimulados pelos produtores para despertar nos fãs a colaboração ativa de conteúdos inseridos no mesmo, tais como elementos visuais desenhados pelos participantes a serem usados nos personagens, concursos e desafios ao longo da narrativa, além de eventos que ocorrem dentro do próprio jogo entre os participantes online.



**Fig.7** Concurso interativo– Hogwarts Mystery

4 Termo usado para os fãdons de Harry Potter



**Fig.8** Clube do Duelo– Hogwarts Mystery

Além dos concursos de design nas redes, o videogame também disponibiliza um evento *multiplay* (Clube do Duelo), onde é possível duelar em tempo real com outro jogador que esteja conectado ao jogo com alguma rede social disponível (Fig. 8).

Levy [11] identifica o ciberespaço como um espaço de comunicação aberta pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores, a medida em que os mesmos transmitem informações entre si, provenientes de fontes digitais. Para o autor, um dos principais modos de comunicação e interação possibilitados pelo ciberespaço são os videogames.

A definição de comunicação “todostodos” é caracterizada por Lévy pelas realidades virtuais compartilhadas, que faz a ligação da comunicação entre milhões de pessoas com o seu respectivo dispositivo, sendo possível assim uma comunicação eficaz através de mundos virtuais [11].

Entretanto, a ação e o conhecimento do utilizador que é ativo nas redes torna-se relacionados e não mais autocentrados, resultando assim em uma maior qualidade de conectividade que manifesta a passagem da comunicação com o ambiente à comunicação no ambiente em que eles mesmos interagem [10].

Dessa forma, a partir desta análise, deduz-se que o realismo e a interação nos jogos referem-se a uma relação entre o jogo e o jogador. Não é um relacionamento causal, mas mesmo assim um relacionamento. Essa é uma das principais razões pelas quais os videogames não podem ser excluídos dos contextos sociais em que são jogados [6].

O videogame *Hogwarts Mystery*, ao envolver os participantes na internet por meio de suas redes sociais, *websites* e até mesmo dentro do jogo num espaço interativo tridimensional, em que cada jogador contribui para construção tanto da narrativa das ações, quanto do universo em que irá viver o seu personagem criado, gera um ciberespaço colaborativo.

Ao passar para esse “universo fictício”, os jogadores conseguem ficar mais próximos uns dos outros, seja por afinidade nas escolhas das ações ou da criação do personagem, ou até mesmo pela personalidade de cada “casa” que o mesmo foi

escolhido ao ingressar na escola. Dessa forma, exemplifica-se a comunicação por meio da construção cooperativa de um mundo paralelo de ficção de uma convergência cultural literária-cinematográfica, recorrendo ao dispositivo “todostodos”, apresentado por Levy [11].

Em relação aos videogames colaborativos, o mesmo nível de realismo observa-se nas etapas de criação e envolvimento com o jogador. Porém é necessário perceber que o realismo social é uma questão totalmente diferente da mera representação realista. [6]. Para encontrar o realismo social nos jogos, é preciso seguir os traços reveladores da crítica social e, através deles, descobrir o início de uma estética realista dos mesmos. Nesse caso, deve-se levar em consideração os jogos que começam a aproximar os principais valores estéticos do realismo, criando assim uma sociedade de partilha de conteúdos participativas adentro da tecnologia interativa [6].

## 4 Conclusão

A partir da análise realizada do videogame Hogwarts Mystery, observa-se que além de todo o design, personagens, interações e desafios criados no jogo baseados na narrativa do livro, seguindo seus padrões de estéticas emocionais de interação, o jogo consegue criar junto com suas comunidades de jogadores, um novo espaço de colaboração interativa mediática de cocriação do videogame.

A reprodução de conteúdos acessórios a partir da narrativa transmedia da obra literária e cinematográfica do Harry Potter consegue manter um legado mediático intacto entre a participação e colaboração dos fãs acerca de gerar novos conteúdos para dar continuidade a saga, alimentando paralelamente a indústria de produção de jogos e o consumo da arte pelo público, beneficiando assim ambas as partes, de entretenimento e de capital.

Dessa forma, observa-se que a importância da participação colaborativa no ciberespaço para representação e acessibilidade de transcrição de conteúdos dentro da criação, elaboração e manutenção dos videogames é fundamental para que uma obra se mantenha “ativa” entre os consumidores-jogadores, vivenciando e inovando a forma de produzir conteúdos anexos para execução de novas possibilidades interativas.

## Referências

1. Zagalo, Nelson. 2013. "A Singularidade Da Linguagem Dos Videojogos." *Portal Comunicação*, 9.
2. Soares, Nilson Valdevino, Luís Carlos Petry, Guilherme Sousa Vieira, Ana Carolina Simões de Freitas Cabral, Felipe Blanco, Saulo de Oliveira Machado, and José Guilherme dos Santos Gomes. 2019. "Horizontes Da Pesquisa Em Cultura De Games Sob a Estética Da Produção." *A Produção Do Conhecimento Na Engenharia Da Computação*, 84–99. <https://doi.org/10.22533/at.ed3921924058>.
3. Zagalo, Nelson. 2005. "A Diversidade Emocional Nos Videojogos." *Russell The Journal Of The Bertrand Russell Archives*.
4. Melo, Victoria Catherine Sim. 2013. "O Papel Da Interatividade Na Construção Da Narrativa Em Role-Playing Games Digitais."
5. Chagas, M. das G. de A., B. B. P. L. de Araujo, W. V. Faria, C. G. Loureiro, M. I. M. M. Carmo, N. J. Donato, T. S. T. Silva, V. D. Maidantchik, and Y. L. M. de M. Marques. 2015. "Design de Jogos de RPG Digitais: Uma Investigação Sobre a Experiência de Jogo." *Proceedings of XIV Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames 2015)*, no. November.
6. Galloway, Alexandre. 2013. *Gaming Essays on Algorithmic Culture*. *Journal of Petrology*. Vol. 369. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
7. Gonçalves, Aníbal, and Nelson Zagalo. 2013. "Entre a Realidade e a Virtualidade." *XII SBGames*, 87–94. [www.projectmassive.com](http://www.projectmassive.com).
8. Jenkins, Henry. 2009. *Cultura Da Convergência*. 2nd ed. São Paulo: Aleph.
9. Pires De Figueiredo, Camila Augusta. 2016. "Narrativa Transmídia: Modos de Narrar e Tipos de Histórias." *Letras* 26 (53): 45–64.
10. Felice, Massimo DI. 2012. "Redes Sociais Digitais, Epistemologias Reticulares E a Crise Do Antropomorfismo Social." *Revista USP* 0 (92): 6. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i92p6-19>.
11. Levy, Pierre. 1999. *Cibercultura*. 1st ed. São Paulo: Editora 34.