



Machado de Assis revisitado: patrimônio literário sob a ótica do *game design*.

Thais Marcuz Taldivo;¹

Adriana Yumi Sato Duarte;²

Fernanda Henriques;³

Resumo:

O trabalho se propõe a analisar o jogo digital “Investigação Póstuma”, em desenvolvimento pelo estúdio brasileiro Mother Gaia, que tem sua narrativa baseada nas obras do escritor Machado de Assis, e verificar se o jogo pode ser considerado uma ferramenta de valorização do patrimônio cultural brasileiro. Ao mesmo tempo, também tenta explorar a alternativa do uso do design de jogos como uma ferramenta de valorização e difusão cultural, com o estudo da possibilidade da criação de projetos de jogos visando abordar assuntos culturais e disseminar essas informações em outros formatos de comunicação. Depois da definição do que é valorização cultural, a análise do uso de game design como objeto de difusão de culturas, vivências e memórias, e a identificação de diversas referências presentes nos materiais do jogo, foi possível entender que o objeto de estudo funciona como ferramenta de valorização cultural, e age como um exemplo de como o design de jogos pode atuar como um meio de enaltecimento da cultura nacional.

Palavras-chave:

Design de jogos; patrimônio cultural; Machado de Assis; literatura brasileira.

¹ Mestranda em Design, FAAC/UNESP, thais.marcuz@unesp.br.

² Professora Doutora, FAAC/UNESP, ays.duarte@unesp.br.

³ Professora Doutora, FAAC/UNESP, fernanda.henriques@unesp.br.



1. Introdução

O estudo analisa o jogo “Investigação Póstuma”, em desenvolvimento pelo estúdio Mother Gaia, cuja narrativa se baseia nas obras de Machado de Assis (1839-1908), considerado um dos maiores nomes da literatura brasileira, contando com a autoria de dez romances, mais de 200 contos, mais de 600 crônicas, dez obras teatrais, entre outros trabalhos, assinados por seu nome ou pseudônimos. O autor carioca também é um dos fundadores da Academia Brasileira de Letras e seu primeiro presidente, e seu trabalho alcançou reconhecimento nacional e internacional. Em 2008, o Rio de Janeiro declarou como patrimônio cultural carioca a obra de Machado de Assis, por meio do Decreto n.º 29902. Busca-se compreender de que forma o jogo pode ser considerado uma ferramenta de valorização do patrimônio cultural brasileiro e, ao mesmo tempo, investiga o potencial do design de jogos para promover a difusão de conteúdos culturais e literários.

A partir da análise do trailer e de materiais disponíveis do jogo, que ainda não foi lançado, o trabalho pretende analisar as referências das obras do escritor, e entender se o jogo pode ser considerado uma proposta de valorização do trabalho de Machado de Assis, que é patrimônio imaterial pela cidade do Rio de Janeiro. Ademais, entender se pode ser considerado um exemplo de como o design de jogos pode ser uma ferramenta de valorização de cultura e memória popular.

1.1 Definindo *game design*

Design de jogos é a área do design responsável pelo planejamento e produção de jogos (eletrônicos ou analógicos). De acordo com Schuytema (2008), o design de jogos atua em distintas áreas e habilidades durante o desenvolvimento, e acompanha cada etapa. A produção de um jogo possui diversos estágios (não necessariamente obrigatórios para todos), como roteiro, arte, jogabilidade, programação (no caso de digitais), impressão (no caso de analógicos), prototipagem, *game test*, documento de design (ou GDD), marketing, distribuição, entre outros. Essas etapas podem variar de um projeto para outro, já que cada jogo é único e pode exigir diferentes ferramentas para atingir o resultado esperado, sendo necessário que o design de jogos se adapte a cada proposta.

De acordo com Gallo (2007), entendem-se jogos como elemento fundamental para o desenvolvimento de uma cultura, assumindo aspectos de diferentes épocas e locais de forma representativa. Assim, também pode se afirmar que o *game design* pode atuar como um instrumento cultural.

1.2 Objeto de análise: jogo “Investigação Póstuma”

“Investigação Póstuma” (*The Posthumous Investigation*) é um jogo digital *point-and-click*, cuja história acontece em uma versão *noir* da cidade do Rio de Janeiro de 1937. O jogador assume o papel de um detetive investigando o assassinato de Brás Cubas, personagem da obra de Machado de Assis “Memórias póstumas de Brás Cubas”. Durante a *gameplay*, o jogador encontra diversos personagens inspirados no trabalho do escritor. O jogo se encontra em estágio de desenvolvimento pelo estúdio brasileiro Mother Gaia, e tinha seu lançamento previsto para novembro de 2025, porém essa data foi alterada para março de 2026. Sua versão “Demo” já está disponível para download de forma gratuita pela plataforma Steam.



Figura 1 - Tela do jogo Investigação Póstuma



Fonte: Mother Gaia

1.3 Valorização de patrimônio brasileiro

Conforme o Artigo 216 da Constituição Federal de 1988:

Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

- I - as formas de expressão;
- II - os modos de criar, fazer e viver;
- III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;
- IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
- V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. (Brasil, 1988, art. 216)

De acordo com Junior e Oliveira (2018), o patrimônio cultural não serve apenas para recordar o passado, mas pode ser considerado responsável pelo processo de reconstrução de fatos e períodos históricos. Além disso, o patrimônio também compreende questões de identidade, estando essencialmente ligada à memória social do povo a quem pertence. Assim, é possível declarar que a valorização dos patrimônios culturais nacionais é também a valorização da história e identidade do Brasil.



2. Metodologia de Pesquisa

A metodologia utilizada nesta pesquisa inicia-se com a definição de valorização de patrimônios históricos, seguida pelo estudo da possibilidade de um jogo digital servir como ferramenta de difusão e valorização de patrimônios culturais. Em seguida, realiza-se uma análise do jogo *Investigação Póstuma*, verificando como são feitas as referências às obras de Machado de Assis.

Para isso, são consideradas pesquisas sobre valorização de patrimônio cultural e o uso de jogos como instrumentos de valorização cultural, incluindo exemplos de outros jogos de objetivos semelhantes. A análise do conteúdo do jogo permite avaliar se ele efetivamente referencia as obras do autor e, a partir disso, verificar se o design de jogos pode ser considerado uma ferramenta viável para a valorização do patrimônio cultural brasileiro.

2.1 Definição do que é valorização de patrimônio cultural

Conforme o IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional), patrimônio cultural pode ser considerado as formas de expressão; modos de criar, fazer e viver; criações científicas, artísticas e tecnológicas; obras, objetos, documentos, edificações e espaços destinados às manifestações artístico-culturais; conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico que fazem de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos da sociedade brasileira. Dessa forma, seria possível afirmar que um objeto valoriza um patrimônio cultural quando reconhece a importância desse patrimônio e o referencia.

2.2 Jogos como valorizadores de cultura

De acordo com Salen e Zimmerman, os jogos refletem valores culturais, e podem ser considerados contextos sociais para a aprendizagem cultural:

(...) Isso significa que os jogos são um lugar onde os valores de uma sociedade são incorporados e transmitidos. Embora os jogos reflitam claramente os valores culturais e as ideologias, eles não desempenham meramente um papel passivo. Os jogos também ajudam a inculcar ou fortalecer um sistema de valores da cultura. (Salen, Zimmerman, 2012, p. 35)

Assim, os jogos não apenas representam, mas também reforçam e transmitem práticas, valores e memórias culturais. Esse potencial vem sendo explorado por diferentes desenvolvedores em produções que associam entretenimento à valorização do patrimônio e da identidade de um povo. Alguns exemplos relevantes incluem:

- *Venba* : jogo de culinária e narrativa no qual se joga como uma mãe indiana que migra com a família para o Canadá na década de 1980. O jogador prepara pratos tradicionais e recupera receitas perdidas, além de ter conversas com ramificações e explorar uma história sobre família, amor, perdas, etc. Demonstra como a identidade de pessoas imigrantes pode ser apagada durante esse processo, e mostra a importância de manter tradições como forma de resgatar sua identidade. Produzido pela Visai Games e lançado em 2023.
- *Tchia*: Jogo de aventura criado por desenvolvedores da Nova Caledônia, território que inspira a cultura e trama do jogo, onde uma menina tenta salvar seu pai de um governante tirano. Desenvolvido pela Awaceb, distribuído pela Kepler Interactive e lançado em 2024.
- *Entre as estrelas*: apresenta sua história baseada em conflitos reais da região centro-oeste brasileira, e na resistência dos povos originários contra sua destruição. O jogo se propõe a representar o contexto da vida de famílias originárias, suas dores, sua resistência e sua relação com a espiritualidade e natureza. Em desenvolvimento pelo Split Studio.



Esses exemplos ilustram como diferentes propostas de *game design* podem servir como veículos de valorização cultural, seja por meio da culinária, da memória coletiva ou da representação de lutas sociais. O mesmo raciocínio pode ser aplicado ao jogo *Investigação Póstuma*, cuja proposta é revisitar o patrimônio literário brasileiro representado nas obras de Machado de Assis.

2.3 Análise do jogo *Investigação Póstuma*

Analisando os materiais do jogo, é possível encontrar diferentes referências à obra do autor:

- Cidade do Rio de Janeiro: O jogo acontece no Rio de Janeiro, cidade do autor e onde grande parte de duas obras acontecem, nas quais registrava sua vida urbana.
- Brás Cubas: no jogo, o jogador assume o papel de um detetive investigando a morte de Brás Cubas, referenciando o protagonista de “*Memórias Póstumas de Brás Cubas*”, de 1881.
- Emplasto Brás Cubas: o objeto Emplasto Brás Cubas aparece como uma evidência da investigação, e faz referência ao medicamento desenvolvido pelo personagem Brás Cubas, com o objetivo de aliviar a melancolia, em “*Memórias Póstumas de Brás Cubas*”, de 1881.
- Crispim: personagem interrogado pelo detetive no jogo, referenciando o personagem Crispim, do conto “*O Alienista*”, publicado em 1882 no volume de contos *Papéis Avulsos*.
- Capitu: o nome é encontrado em um *puzzle*, fazendo referência à personagem Capitu do romance “*Dom Casmurro*”, de 1889
- Sofia: aparece em um *puzzle* no jogo, referenciando a personagem Sofia, do romance “*Quincas Borba*”, de 1891.
- Helena’s Café: No cenário, é encontrado um estabelecimento chamado Helena’s Café, fazendo referência ao romance “*Helena*” de 1876.
- Lobo: o nome aparece em um *puzzle*, e faz referência ao personagem Lobo Neves, do romance “*Memórias Póstumas de Brás Cubas*”, de 1881.
- Sabina: Durante o jogo, a personagem Sabina é interrogada pelo detetive, fazendo referência à personagem do romance “*Memórias Póstumas de Brás Cubas*”, de 1881.

São referências a diversas obras do escritor, não só de personagens, mas em objeto, locais e cenários encontrados durante a narrativa que fazem alusão à literatura machadiana. Destacando que a análise foi feita através dos materiais do jogo já liberados para o público, como imagens do jogo e trailers, já que o projeto ainda se encontra em desenvolvimento, o que pode nos levar a entender que o jogo completo deve ter mais referências do que as apresentadas.

3. Resultados e Discussão

A análise dos materiais disponíveis do jogo permitiu identificar diversas referências às obras de Machado de Assis, como personagens (Brás Cubas, Capitu, Crispim, Sofia, Lobo Neves e Sabina), elementos narrativos (o emplasto Brás Cubas), locais (cidade do Rio de Janeiro) e alusões a diferentes romances e contos do autor. Essas referências demonstram uma clara intenção de aproximar o universo literário machadiano do contexto lúdico e interativo do *game design*.

Ao ressignificar a obra do escritor em um ambiente digital, o jogo contribui para valorizar e difundir o patrimônio cultural brasileiro. Machado de Assis, já reconhecido oficialmente como patrimônio cultural imaterial do Rio de Janeiro, é aqui revisitado em uma narrativa contemporânea, capaz de alcançar públicos distintos e, possivelmente, despertar novos interesses pela literatura.



4. Conclusões

Esse estudo também aponta para o potencial do design de jogos como ferramenta de valorização e disseminação cultural. Assim como em outros exemplos internacionais e nacionais — Venba, Tchia e Entre as Estrelas —, percebe-se que os jogos podem assumir um papel relevante na preservação de memórias, tradições e identidades.

Dessa forma, o caso de Investigação Póstuma evidencia que o design de jogos pode ser planejado não apenas como entretenimento, mas também como meio de valorização, comunicação e difusão da cultura nacional.

Machado de Assis revisited: literary heritage from the perspective of game design.

Abstract: This paper aims to analyze the game "Posthumous Investigation," developed by the Brazilian studio Mother Gaia and based on the works of Machado de Assis, and to determine whether the game can be considered a tool for promoting Brazilian cultural heritage. At the same time, it also seeks to explore the alternative use of game design as a tool for cultural appreciation and dissemination, studying the possibility of creating game projects aimed at diffuse cultural acknowledgement through other communication formats. After defining cultural appreciation, analyzing the use of game design as a tool for disseminating cultural heritage, experiences, and memories, and identifying various references present in the game's materials, it was possible to understand that the game function as a tool for cultural appreciation and serves as an example of how game design can act as a means of extolling Brazilian culture.

Keywords: Game Design; Cultural Heritage; Machado de Assis; Brazilian Literature

Referências

- ASSIS, Machado de. **Dom Casmurro**. Ciranda Cultural, 2008.
- ASSIS, Machado de. **Helena**. Penguin-Companhia, 2018.
- ASSIS, Machado de. **Memórias Póstumas de Brás Cubas**. São Paulo: O Estado, 1997.
- ASSIS, Machado de. **Papéis Avulsos**. Penguin-Companhia, 2011.
- FERREIRA, Raquel. **O Genial Machado de Assis**. Gov.br, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/bn/pt-br/central-de-conteudos/noticias/o-genial-machado-de-assis>. Acesso em: 06 set. 2025.
- GALLO, Sérgio Nesteriuk. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e modificações na experiência de jogar**. Programa de estudos pós-graduados em comunicação e semiótica. Pontifícia Universidade Católica. São Paulo, 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Sergio-Nesteriuk/publication/29438273_Jogo_como_elemento_da_cultura_aspectos_contemporaneos_e_as_modificacoes_na_experiencia_do_jogar/links/5b712ef692851ca650573033/Jogo-como-elemento-da-cultura-aspectos-contemporaneos-e-as-modificacoes-na-experiencia-do-jogar.pdf. Acesso em: 06 set. 2025.
- MAIA, César. **DECRETO Nº 29902**, de 26 de setembro de 2008. DECLARA PATRIMÔNIO CULTURAL CARIOCA A OBRA LITERÁRIA DE MACHADO DE ASSIS. Rio de Janeiro, 2008. Disponível em:



http://www0.rio.rj.gov.br/patrimonio/apac/anexos/decretos/dec29902_2008.pdf. Acesso em: 06 set. 2025.

MONTEIRO, Rafael. **Tchia**: veja história, gameplay e requisitos do game para PC, PS4 e PS5. Techtudo, 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/03/tchia-veja-historia-gameplay-e-requisitos-do-game-para-pc-ps4-e-ps5-edjogos.ghtml>. Acesso em: 06 set. 2025.

MOTHER GAIA STUDIO. Mother Gaia. Disponível em: <https://mothergaia.com.br/press/>. Acesso em: 05 set. 2025.

PARÁGRAFO 1º, ART. 216 DA CONSTITUIÇÃO FEDERAL, DE 1988. Jusbrasil, 2025. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/topicos/10647733/paragrafo-1-artigo-216-da-constituicao-federal-de-1988>. Acesso em: 05 set. 2025.

PATRIMÔNIO CULTURAL. **IPHAN**, 2014. Disponível em:

<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218>. Acesso em: 06 set. 2025.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos: cultura.

Tradução: Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012. v.4.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games**: Uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning Edições Ltda, 2008.

SILVA JUNIOR, Josemar Elias da; TAVARES, Ana Lúcia de Oliveira. **Patrimônio Cultural, Identidade e Memória Social**: suas interfaces com a sociedade. Ciência da Informação em Revista, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 3–10, 2018. DOI: 10.28998/cirev.%y53-10. Disponível em:

<https://www.seer.ufal.br/index.php/cir/article/view/3775>. Acesso em: 06 set. 2025.

SPLIT STUDIO. **Entre as estrelas** (Jogo). Catarse. Disponível em:

https://www.catarse.me/entreasestrelas-original?ref=ctrse_explore_pgsearch. Acesso em: 06 set. 2025.

TCHIA. Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1496590/Tchia/>. Acesso em: 06 set. 2025.

THE POSTHUMOUS INVESTIGATION. Mother Gaia. Disponível em: <https://mothergaia.com.br/the-posthumous-investigation/>. Acesso em: 06 set. 2025.

THE POSTHUMOUS INVESTIGATION. Mother Gaia. Disponível em:

https://mothergaia.com.br/press/sheet.php?p=the_posthumous_investigation. Acesso em: 05 set. 2025.

THE POSTHUMOUS INVESTIGATION. Steam. Disponível em:

https://store.steampowered.com/app/2466900/The_Posthumous_Investigation/. Acesso em: 5 set. 2025.

VENBA. Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1491670/Venba/>. Acesso em: 06 set. 2025.