



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

Campus I – Rodovia BR 285, Km 292

Bairro São José – Passo Fundo, RS

CEP: 99.052-900

E-mail: ppgletras@upf.br

Web: www.ppgl.upf.br

Fone: (54) 3316-8341

Vagner Ebert

**ASSASSIN'S CREED E TRANSMÍDIA: CONVERGÊNCIAS E
JOGABILIDADES**

Passo Fundo, junho de 2017

Vagner Ebert

ASSASSIN'S CREED E TRANSMÍDIA: CONVERGÊNCIAS E
JOGABILIDADES

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade de Passo Fundo, como requisito para obtenção do grau de mestre em Letras, sob a orientação do Prof. Dr. Miguel Rettenmaier.

Passo Fundo

2017

CIP – Catalogação na Publicação

E16a Ebert, Vagner
Assassin's Creed e transmídia : convergências e jogabilidades / Vagner Ebert. – 2017.
172 f. : il. ; 30 cm.

Orientação: Prof. Dr. Miguel Rettenmaier.
Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de Passo Fundo, 2017.

1. Narrativa transmídia. 2. Análise do discurso literário. 3. Games. 4. Gêneros textuais. I. Rettenmaier, Miguel, orientador. II. Título.

CDU: 801

Catalogação: Bibliotecária Marciéli de Oliveira - CRB 10/2113

Assim como em uma narrativa o protagonista da aventura não percorre sua aventura sozinho, há sempre aquele que, de um modo ou de outro, torna-se seu mentor, guiando-o e fazendo-o vencer os desafios. Assim, dedico esta dissertação aos meus “mentores”, minha mãe Sueli e meu pai Luiz, que permaneceram ao meu lado nessa jornada, e também ao meu orientador, Professor Miguel Rettenmaier, por indicar o caminho em meio ao labirinto de ideias, dúvidas e desafios.

Agradeço, primeiramente, a Deus por esta oportunidade e pela possibilidade de permanecer sempre um aprendiz.

Por acreditar que somos a soma das características das pessoas que nos inspiram, que nos apoiam e que acreditam na realização de nossos sonhos, gostaria de agradecer:

Ao Professor Miguel Rettenmaier por acreditar na minha ideia, auxiliar na realização deste sonho e incentivar, do início ao fim, cada passo dessa jornada.

Aos meus pais, Luiz e Sueli, por toda a compreensão, carinho e apoio em cada etapa da minha vida.

À minha colega e amiga Emili Souza pelo apoio e pelas ajudas inestimáveis, pela confiança, pelos ótimos momentos compartilhados no mestrado e pela amizade inesquecível.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo pelos ensinamentos e por me acolherem na área das Humanas.

Aos professores Olmiro Schaeffer e Juliane Borges por, mesmo eu sendo um de seus ex-alunos, não deixarem de acreditar, apoiar, aconselhar e me auxiliar durante esta jornada pelo mestrado.

Aos colegas e amigos que contribuíram para que esta pesquisa fosse realizada.

Muito obrigado!

“Somos livres para seguir nosso próprio caminho. [...] Existem aqueles que irão arrancar essa liberdade de nós, e muitos de vocês, muitos de nós, infelizmente, a entregarão de bom grado. Mas temos em nosso coração o poder da *escolha*, de escolher o que consideramos ser a *verdade*, e é o exercício desse poder que nos torna humanos”.

Ezio Auditore da Firenze
(BOWDEN, 2012 a, p. 344-345)

RESUMO

As narrativas povoam a cultura humana de diferentes maneiras e há muito tempo. Com os avanços tecnológicos surgem novas maneiras de criar e contar histórias e que, dentre diversas nomenclaturas, são também conhecidas pelo nome de narrativa transmídia, conceito criado por Henry Jenkins (2009) para designar uma história que se ramifica em diferentes suportes, cada um contribuindo com o que sabe fazer de melhor na ampliação do universo narrativo. Livros, histórias em quadrinhos, filmes, animações, games e tantos outros compõem algumas das possibilidades para a construção desse tipo de narrativa tecnológica que influencia e altera os modos de ler e o próprio perfil do leitor. Um exemplo desse tipo de narrativa e *corpora* desta dissertação é a franquia *Assassin's Creed*, um jogo eletrônico que se ramificou para outros suportes e outras narrativas, configurando-se, assim, como uma narrativa transmídia e que serve de base para o problema deste estudo no qual se busca saber como se dá a construção das inter-relações transmidiais e, por conseguinte, a própria narrativa transmídia da franquia *Assassin's Creed*. Com base nessa premissa, esta pesquisa busca investigar a narrativa transmídia e suas possibilidades de leitura a partir das inter-relações entre jogos, filmes e livros associados à franquia *Assassin's Creed*, partindo dos seguintes objetivos: a) discutir sob distintas bases teóricas as narrativas transmídia; b) refletir sobre a leitura em diferentes produções transmidiais; e c) apresentar os produtos da franquia *Assassin's Creed* e sua relação transmidial. A fim de alcançar os objetivos aqui propostos far-se-á uso de um procedimento, com base no método da análise de conteúdo, construído em três etapas, sendo a primeira uma análise isolada de cada elemento, livro, *game*, filme ou outro da franquia investigada; a segunda, uma análise dos elementos que se inter-relacionam entre os diferentes suportes da narrativa; e, por fim, a análise da obra a partir das inter-relações de seus diferentes suportes e, por conseguinte, como uma narrativa transmídia. Assim está constituído este estudo dividido em 5 capítulos, sendo os três primeiros o referencial teórico, o quarto a construção da metodologia e o quinto a decorrente análise dos *corpora*, no qual foi possível constatar que os elementos-chave que promovem as inter-relações são tão importantes quanto a possibilidade de acesso autônomo para a construção da narrativa transmídia.

Palavras-chave: Narrativa transmídia. Leitura. Games. Cultura da convergência. *Assassin's Creed*.

ABSTRACT

Storytelling has populated human culture in different ways for a very long time. With the advance in technology, new ways of creating and telling stories emerge and, among several nomenclatures, they are also known by the name of transmedia storytelling, a concept created by Henry Jenkins (2009) to designate a story that gets dispersed across multiple delivery channels, each of them making their contribution to the unfolding of the storytelling universe. Books, comics, movies, animations, games and so many others are some of the possibilities for building this type of technological storytelling that influences and alters reading strategies and the reader's profile as well. An example of this type of storytelling and corpora of this dissertation is the *Assassin's Creed* franchise, an electronic game that branched out to other delivery channels and other narratives, thus becoming a transmedia storytelling that is considered the basis for the problem of this study, which intends to find out how the transmedia interrelations are constructed and, consequently, the transmedia storytelling of the *Assassin's Creed* franchise. Based on this premise, this research investigates the transmedia storytelling and its possibilities of reading from the interrelations between games, movies and books associated to the *Assassin's Creed* franchise, starting from the following objectives: a) to discuss, under different theoretical bases, the transmedia storytelling; b) reflect on the reading strategies in different transmedial productions; and c) to present the products of the *Assassin's Creed* franchise and its transmedial relations. In order to achieve the objectives mentioned here, we have the methodology based on the content analysis method, it was constructed in three stages: the first is an isolated analysis of each element, book, game, or film from the franchise that is investigated; The second is an analysis of the elements that interrelate within the different delivery channels; And, finally, the analysis of the work from the interrelations of its different supports and, therefore, as a transmedia narrative. This study is divided into 5 (five) chapters, the first three explore the theoretical foundations; the fourth describes the methodology and the fifth contains the consequent analysis of the corpora, in which it was possible to verify that the key elements that promote the interrelations are as important as the possibility of autonomous access for the construction of the transmedia storytelling.

Keywords: Transmedia storytelling. Reading. Games. Convergence Culture. *Assassin's Creed*.

LISTAS DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – A Pirâmide de Freytag	24
Figura 2 – Diferença entre <i>cross-media</i> e transmídia	55
Figura 3 – Mapa das divergências midiáticas	57
Figura 4 – Produtos da franquia <i>Matrix</i>	59
Figura 5 – SAMSUNG Galaxy 11: Círculos misteriosos	61
Figura 6 – SAMSUNG Galaxy 11 – O início	61
Figura 7 – SAMSUNG Galaxy 11 – O treinamento	62
Figura 8 – SAMSUNG Galaxy 11 – O jogo – parte 1	63
Figura 9 – SAMSUNG Galaxy 11 – O jogo – parte 2	63
Figura 10 – Blog Sonhos de Luciana	66
Figura 11 – Blog #dandices	66
Figura 12 – Episódios de Totalmente Sem Noção Demais	67
Figura 13 – Imagens do site <i>Pottermore</i>	69
Figura 14 - <i>Leap of Faith</i> (Salto da Fé) em <i>Assassin's Creed</i>	102
Figura 15 – Etapas de análise da metodologia de estudo da narrativa transmídia	106
Figura 16 – Diferentes construções dos jogos de <i>Assassin's Creed</i>	110
Figura 17 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed</i>	118
Figura 18 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: A Cruzada Secreta</i>	120
Figura 19 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles</i>	122
Figura 20 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: Bloodlines</i>	124
Figura 21 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: II</i>	126
Figura 22 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: Renascença</i>	128
Figura 23 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: II – Discovery</i>	129
Figura 24 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: Brotherhood</i>	131
Figura 25 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: Irmandade</i>	133
Figura 26 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: Revelations</i>	135

Figura 27 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: Revelações</i>	137
Figura 28 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: Lineage</i>	138
Figura 29 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: Ascendance</i>	139
Figura 30 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed: Embers</i>	141
Figura 31 – Resumo e informações sobre <i>Assassin's Creed – The Ankh of Isis Trilogy – I Desmond</i>	143
Figura 32: Locais onde a narrativa se desenvolve.....	146
Figura 33: Relação entre personagens e obras da franquia	147
Figura 34: Ilustração do <i>Animus 1.0</i>	148
Figura 35: Os <i>Pedaços do Éden</i>	149
Figura 36: A lâmina oculta.....	150
Figura 37: <i>Assassin's Creed</i> : o mapa transmídia.....	152

LISTAS DE QUADROS

Quadro 1 – Os elementos de um texto narrativo	23
Quadro 2 - Fundamentos da interatividade	34
Quadro 3 – Níveis de interatividade.....	35
Quadro 4 – As propriedades essenciais dos ambientes digitais	36
Quadro 5 – Traços caracterizadores da hipermídia	52
Quadro 6 – Níveis de <i>cross-media</i>	53
Quadro 7 – Correções da realidade	84
Quadro 8 – Princípios da aprendizagem incorporados pelos videogames	88
Quadro 9 – Estratégias de leitura em geral e nos <i>games</i>	98
Quadro 10 – Relação dos <i>games</i> de <i>Assassin's Creed</i>	108
Quadro 11 – <i>Games spin-off</i> de <i>Assassin's Creed</i>	109
Quadro 12 – Universo das obras impressas de <i>Assassin's Creed</i>	110
Quadro 13 – Universo das HQs de <i>Assassin's Creed</i>	111
Quadro 14 – Obras em suporte digital da franquia <i>Assassin's Creed</i>	112
Quadro 15 – Títulos cancelados	112
Quadro 16 – Obras analisadas neste estudo	113
Quadro 17 – <i>DLCs</i> de <i>Assassin's Creed</i> incluídas na pesquisa	114
Quadro 18 – Elementos da narrativa de <i>Assassin's Creed</i>	117
Quadro 19 – Elementos da narrativa de <i>Assassin's Creed: A Cruzada Secreta</i>	119
Quadro 20 – Elementos da narrativa de <i>Assassin's Creed: Altair's Chronicles</i>	121
Quadro 21 – Elementos da narrativa de <i>Assassin's Creed: Bloodlines</i>	123
Quadro 22 – Elementos da narrativa de <i>Assassin's Creed: II</i>	125
Quadro 23 – Elementos da narrativa de <i>Assassin's Creed: Renascença</i>	127
Quadro 24 – Elementos da narrativa de <i>Assassin's Creed: II – Discovery</i>	129
Quadro 25 – Elementos da narrativa de <i>Assassin's Creed: Brotherhood</i>	131
Quadro 26 – Elementos da narrativa de <i>Assassin's Creed: Irmandade</i>	132

Quadro 27 – Elementos da narrativa de <i>Assassin’s Creed: Revelations</i>	134
Quadro 28 – Elementos da narrativa de <i>Assassin’s Creed: Revelações</i>	136
Quadro 29 – Elementos da narrativa de <i>Assassin’s Creed: Lineage</i>	137
Quadro 30 – Elementos da narrativa de <i>Assassin’s Creed: Ascendance</i>	139
Quadro 31 – Elementos da narrativa de <i>Assassin’s Creed: Embers</i>	140
Quadro 32 – Elementos da narrativa de <i>Assassin’s Creed – The Ankh of Isis Trilogy – I Desmond</i>	142

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 ENTRE VOZES, CAPÍTULOS E FASES	18
1.1 DA NARRATIVA À CIBERNARRATIVA.....	20
1.2 DIÁLOGO, INTERAÇÃO E IMERSÃO	29
2 SINCRÉTICO E VAGANTE: LEITOR, USUÁRIO E JOGADOR	39
2.1 CONVERGÊNCIA E SINCRETISMO.....	39
2.2 MÍDIA E TRANSMÍDIA.....	48
2.3 EXEMPLOS DE NARRATIVA TRANSMÍDIA	57
2.3.1 Narrativa transmídia no cinema: <i>Matrix</i>	58
2.3.2 Narrativa transmídia na publicidade: SAMSUNG Galaxy 11	60
2.3.3 Narrativa transmídia na TV: <i>The Walking Dead</i> e as telenovelas da Rede Globo ..	64
2.3.4 Narrativa transmídia na literatura: Harry Potter	68
2.3.5 Narrativa transmídia nos games: <i>Assassin's Creed</i>	70
2.4 A MULTIMODALIDADE: A CONVERGÊNCIA DOS SUPORTES E DAS LINGUAGENS	70
2.5 OS TIPOS DE LEITORES.....	74
3 GAMES E LITERATURA: UM DIÁLOGO POSSÍVEL?	82
3.1 O QUE OS GAMES PODEM ENSINAR?.....	84
3.2 GAMES E NARRATIVAS: JOGABILIDADE E LETRAMENTO	92
4 ASSASSIN'S CREED: UM "SALTO DE FÉ" PELA LEITURA	102
4.1 ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	103
4.1.1 A Análise de Conteúdo	103
4.1.2 Construindo a metodologia de análise da narrativa transmídia	104
4.2 <i>ASSASSIN'S CREED</i> : O QUE É?.....	106
5 CAMINHOS CRUZADOS: OS PERCURSOS TRANSMIDIAIS DE ASSASSIN'S CREED	115
5.1 O HERÓI NAS SOMBRAS: OS CAMINHOS ISOLADOS.....	115
5.1.1 <i>Assassin's Creed</i>	116

5.1.2 Assassin's Creed: A Cruzada Secreta	118
5.1.3 Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles	120
5.1.4 Assassin's Creed: Bloodlines	122
5.1.5 Assassin's Creed: II	124
5.1.6 Assassin's Creed: Renascença	126
5.1.7 Assassin's Creed: II – Discovery	128
5.1.8 Assassin's Creed: Brotherhood	130
5.1.9 Assassin's Creed: Irmandade	132
5.1.10 Assassin's Creed: Revelations	133
5.1.11 Assassin's Creed: Revelações	135
5.1.12 Assassin's Creed: Lineage	137
5.1.13 Assassin's Creed: Ascendance	138
5.1.14 Assassin's Creed: Embers	140
5.1.15 Assassin's Creed – The Ankh of Isis Trilogy – 1 Desmond	141
5.1.16 Considerações sobre a primeira etapa da análise	143
5.2 DAS SOMBRAS À LUZ: UM MAPA DE DIMENSÕES QUE SE CRUZAM	143
CONSIDERAÇÕES FINAIS	161
REFERÊNCIAS	165

INTRODUÇÃO

Quem conta um conto, aumenta um ponto, diz o ditado. E os contos, ou melhor, as narrativas, fazem parte da cultura humana há muito tempo, contribuindo na transmissão de valores, normas e ensinamentos das mais variadas formas. Entretanto, as inovações tecnológicas das últimas décadas possibilitaram novas formas de se criar e compartilhar narrativas; formas mais interativas, lúdicas, conectadas e desafiadoras e, talvez, agora o ditado precise mudar: “Quem conta um conto, aumenta um ponto; e de ponto em ponto, se passa de fase”.

As narrativas, sejam elas obras literárias, sejam ainda provenientes de outras fontes e meios comunicacionais, incorporaram as tecnologias que fazem parte da cultura humana, dando origem a novas formas de escrita e a uma nova narrativa: a narrativa transmídia. Uma narrativa transmídia compreende o desenvolvimento de narrativas através de diferentes suportes, sejam estes o próprio livro impresso, ou alguma das mais diferentes tecnologias existentes. Para este estudo, propõem-se investigar a narrativa transmídia da franquia *Assassin's Creed*.

Por se tratar de uma obra apresentada em diversos suportes, uma vez que a franquia teve a sua narrativa construída em jogos eletrônicos (videogames), livros, vídeos, histórias em quadrinhos, entre outros, parte-se, nesta dissertação, da seguinte problematização: como se dão as inter-relações transmidiáticas e, por conseguinte, a própria narrativa transmídia da franquia *Assassin's Creed*?

Esse tipo de narrativa multimodal, que faz convergirem formas, gêneros e suportes, bem como se pensar na presença dos jogos eletrônicos em meio a esse universo narrativo transmidiático, auxilia na delimitação de novas estratégias de mediação de leitura em meio às tecnologias, além de reforçar estratégias já existentes. Essa mediação de leitura, portanto, se dá de modo a reforçar a leitura dos gêneros literários já existentes no cotidiano de inúmeros leitores. Estes gêneros, por sua vez, podem ser romances, contos, poemas, ou ainda tantos outros, e atuam de modo a preparar o leitor para a leitura da narrativa transmídia, uma leitura que surge da significação de diferentes gêneros presentes em uma franquia, por exemplo.

Dada a proposição do estudo, analisar a construção das inter-relações de uma narrativa transmídia pressupõe algumas hipóteses, oriundas de um contato prévio do autor para com o objeto de estudo, sendo as principais: a) os elementos de uma narrativa – enredo, personagem, tempo, local e narrador – apresentada em apenas um suporte são igualmente encontrados em uma narrativa transmídia, sendo indiferente o meio utilizado para a sua construção; b) surge como elemento-chave na construção de uma narrativa transmídia um – ou mais – elemento(s)

que atuam como elos na história, inter-relacionando-a de um suporte a outro; c) uma narrativa transmídia exige uma crítica adequada e específica; e d) a narrativa transmídia provoca novos questionamentos sobre a compreensão e entendimento do que é a leitura, em uma concepção plural e multimodal.

Compreender a narrativa transmídia, um fenômeno da cultura da convergência apresentado por Henry Jenkins (2009), parte da intenção de investigar a narrativa transmídia e suas possibilidades de leitura a partir das inter-relações entre jogos, filmes e livros associados à franquia *Assassin's Creed*. Mas tal proposição só poderá ser alcançada se forem realizados alguns procedimentos, sendo estes: a) discutir sob distintas bases teóricas as narrativas transmídia; b) refletir sobre a leitura em diferentes produções transmidiais; e c) apresentar os produtos da franquia *Assassin's Creed* e sua relação transmidial.

Quanto aos procedimentos metodológicos, a presente pesquisa, em relação aos seus objetivos, classifica-se como exploratória por buscar uma maior compreensão sobre o objeto investigado, promovendo uma maior familiaridade para com o tema a ser desenvolvido. Ainda, caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, quanto aos procedimentos utilizados, e como qualitativa quanto a sua abordagem, já que prevê a interpretação e produção de significados para os objetos e conceitos investigados.

Para tanto, utilizar-se-á a análise de conteúdo como base para o procedimento metodológico criado para esta pesquisa, o qual consiste de três etapas relacionadas entre si. Na primeira, cada suporte utilizado para a construção da narrativa transmídia da franquia *Assassin's Creed* será analisado isoladamente, enquanto uma obra completa e individual. Na segunda etapa serão considerados os elementos que inter-relacionam todas as obras da franquia, sejam esses objetos, personagens, locais. Por fim, na terceira etapa metodológica, analisar-se-á a franquia enquanto uma narrativa transmídia completa, tentando reconstruir todas as partes deste quebra-cabeça narrativo a fim de compreender a narrativa principal que interliga toda a franquia.

Assim, é preciso considerar que criar e contar histórias, sejam estas reais ou ficcionais, mudou muito com o surgimento das tecnologias da informação e comunicação, em especial o computador e a internet. Mas será que a essência de uma história muda quando se utilizam outras ferramentas para criá-la e/ou transmiti-la? Estas outras ferramentas, juntas e convergindo ao construir uma história, criam a narrativa transmídia.

Há diferentes estudos realizados na área das narrativas e dos jogos eletrônicos vinculados às temáticas da cultura da convergência, dos estudos sobre a leitura, entre outros temas. Porém essas pesquisas – que são artigos, monografias, dissertações e teses – não buscam

analisar a construção deste tipo de narrativa; a maioria percorre os caminhos possíveis na sua utilização. Assim, é possível encontrar trabalhos que investigam o uso social dos jogos eletrônicos, a convergência das narrativas para a televisão, a narrativa transmídia no teatro, imersão e realidade alternada em videogames, a narrativa transmídia e os jogos eletrônicos no ensino de história e trabalhos em museus, o papel do leitor/jogador nas narrativas dos videogames, entre outros estudos desenvolvidos nas mais diferentes áreas do conhecimento.

Neste panorama científico dos estudos sobre a narrativa transmídia, merecem destaque, para essa pesquisa, dois trabalhos: o primeiro, que se refere a cibernarrativa, é uma tese desenvolvida por Carlos Henrique Rezende Falci para o Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina. No estudo intitulado de “*Condições para a produção de cibernarrativas a partir do conceito de imersão*”, o autor faz uma investigação sobre as novas formas e os novos suportes utilizados pelas narrativas em meio à cibercultura. O segundo, “*Assassin’s Creed: Literatura e Videogame*”, monografia desenvolvida por Luiz Filipe Ribeiro dos Santos para o curso de graduação em Letras da Universidade Católica de Brasília, refere-se a um estudo do objeto a ser investigado aqui, a franquia *Assassin’s Creed*, mas que, diferentemente do trabalho proposto para esta dissertação, limitou-se a investigar a relação entre leitura e jogos eletrônicos a partir de uma parte da saga, sendo esta representada pelo jogo e romance II – *Assassin’s Creed II* e *Assassin’s Creed: Renascença*, respectivamente.

Diante deste cenário, a contribuição deste estudo encontra-se no fato de que a investigação a respeito das inter-relações existentes em uma narrativa transmídia podem fornecer informações a respeito de possíveis usos deste objeto de pesquisa em diferentes áreas, principalmente naquelas relacionadas à formação de leitores, ou ainda, mediante estudos posteriores, a respeito do uso deste tipo de narrativas nas práticas de ensino-aprendizagem.

Nesse contexto, é preciso levar em conta, ainda, as transformações sociais pertinentes ao século XXI. Se o livro impresso promoveu grandes transformações na civilização do século XV, o computador e demais tecnologias contemporâneas, do mesmo modo, promoveram e continuam a promover mudanças em diferentes segmentos da vida humana atualmente, seis séculos após a invenção revolucionária de Gutenberg. Assim, esta pesquisa reflete não apenas a necessidade de se realizar estudos sobre o tema, como também o desejo do autor em dar continuidade às investigações iniciadas em sua graduação, no curso de Publicidade e Propaganda, quando pesquisou a utilização desse tipo de história, pela ótica da Comunicação,

para com a Geração Z¹. Este fato também identifica a importância do tema para o autor, que prevê a continuidade do estudo aqui realizado posteriormente no desenvolvimento de sua formação acadêmica.

Quanto ao desenvolvimento desta dissertação, no capítulo 1 propõem-se uma breve revisão bibliográfica dos conceitos de leitura, da sua origem até a sua evolução para as telas dos dispositivos tecnológicos contemporâneos, a partir dos estudos de Walter Ong (1998), David Olson (1997) e Roger Chartier (1999). Dar-se-á ênfase, em seguida, a evolução do conceito de narrativa para a chamada cibernarrativa. Como conclusão do capítulo, dedicar-se-á ao estudo da teoria dialógica da comunicação enquanto elemento influenciador na evolução da comunicação escrita, partindo dos conceitos de diálogo (Paulo Freire, 1983), interação (Alex Primo, 2007) e Imersão (Janet Murray, 2003).

Da compreensão da evolução da leitura parte-se para o estudo da evolução da cultura humana, cujo capítulo 2, por sua vez, concentra-se na análise do fenômeno da cultura da convergência (Henry Jenkins, 2009) e suas relações com os estudos do sincretismo (Massimo Canevacci, 2013) e da ubiquidade (Lucia Santaella, 2013). Da convergência nasce a narrativa transmídia (Henry Jenkins, 2009; Lucia Santaella, 2013) que, em consonância com os avanços tecnológicos, relaciona-se ao estudo dos diferentes tipos de leitores realizado por Lucia Santaella (2004, 2013).

De todos os tipos de leitores apresentados pela autora, o último, leitor ubíquo, é o que melhor se relaciona com a leitura das telas, isto é, a leitura em meio às tecnologias da informação e comunicação. Indo além da leitura do texto verbal, o leitor ubíquo dialoga com diferentes linguagens, inclusive com a linguagem dos *games*, assunto do capítulo 3 desta dissertação, onde se investigará a relação entre jogos eletrônicos (videogames) e literatura, bem como as possibilidades dessa linguagem lúdica, a partir de estudiosos como Steven Johnson (2012), James Paul Gee (2005) e Jane McGonigal (2012).

A partir dessas teorias, no capítulo 4, apresentar-se-á em detalhes a metodologia aplicada na análise dos *corpora* desta dissertação e o objeto de estudo desta pesquisa, o jogo eletrônico para diferentes plataformas produzido pela empresa *Ubisoft* e transformado em livro por um historiador que assina as obras com o pseudônimo de Oliver Bowden. Esse capítulo torna possível o desenvolvimento do seguinte, o capítulo 5, no qual realizar-se-ão as análises propostas pela metodologia deste estudo.

¹ A Geração Z compreende as pessoas nascidas a partir do ano 2000, conhecidos em diferentes estudos por suas características ligadas ao uso de tecnologias, sendo inclusive conhecidos como os nativos digitais por terem nascido em meio ao auge da Internet.

Dadas as explicações iniciais, portanto, cabe reforçar que conhecer melhor como acontece a leitura em meio à tecnologia, as formas como se estabelecem diálogos entre leitores e autores e a capacidade que as narrativas possuem de transitar entre diferentes suportes, criando novos leitores, é apenas o ponto de partida para esta pesquisa que, mais do que compreender esse universo que teve origem nos mitos transmitidos oralmente, espera encontrar caminhos recentes e em constante construção para além do habitual “felizes para sempre”, pois um ponto final não existe em meio a tantas possibilidades de leitura no ciberespaço.

1 ENTRE VOZES, CAPÍTULOS E FASES

Ouvir, falar, ler e escrever são habilidades humanas que divergem e, ao mesmo tempo, se relacionam. O que as difere é o núcleo de que fazem parte: a oralidade (ouvir e falar) e a cultura escrita (ler e escrever); e o que as aproxima é o seu emprego enquanto recurso de memorização. Nas culturas orais, os provérbios, contos, canções e outras formas de narrativas não eram apenas entretenimento, mas uma forma de armazenar informações e repassá-las entre diferentes gerações. “Assim, os segredos da oralidade não estão no comportamento da língua usada na conversação, mas na língua empregada para o armazenamento de informações na memória. Essa língua deve preencher dois requisitos: tem sempre de ser rítmica e narrativa” (HAVELOCK, 1995, p. 31).

Após confiar na memória e na transmissão oral dos registros históricos e culturais, o próximo passo foi o registro escrito. Contudo, não é possível afirmar que um sistema substituiu o outro; criou-se uma relação dependente entre fala e escrita, uma dependência da escrita em relação à oralidade, e não o oposto. Assim, a escrita pode ser considerada um “sistema modelar secundário” diretamente dependente de um “sistema primário”, isto é, a oralidade, e que surgiu tardiamente no processo da evolução humana (ONG, 1998).

Esse “sistema modelar secundário” passou por diferentes transformações, evoluindo da escrita pictórica até a escrita alfabética, por exemplo. Aconteceram, ainda, transformações quanto aos suportes empregados para o registro escrito, sendo as placas de barro, o pergaminho e o papiro, além de tantos outros, alguns dos suportes conhecidos e utilizados no decorrer dos séculos. Contudo, o suporte mais conhecido e um dos mais empregados até a atualidade é o livro, a manifestação da cultura escrita que, mesmo depois da invenção da imprensa por Gutenberg, pouco mudou em relação a sua estrutura organizada em forma de códex.

A verdadeira evolução – ou revolução, nas palavras de Chartier (1999) – não aconteceu portanto do livro manuscrito para o impresso, mas sim na velocidade com que um livro impresso era produzido. Essa diferença pode ser observada no exemplo de Eisenstein (1998, p. 29, grifo do autor), quando a autora afirma que

Em 1483, a Impressora Ripoli cobrava 3 florins por quinterno, para compor e imprimir a tradução dos *Diálogos* de Platão, feita por Ficino. Um escriba poderia ter cobrado 1 florin por quinterno, para copiar o mesmo trabalho. A prensa de Ripoli produziu 1.025 cópias; o escriba teria completado uma.

A velocidade, por sua vez, se destaca também nas manifestações escritas em meio às tecnologias, dentre elas, no hipertexto, termo criado por Theodore Nelson “[...] para exprimir a ideia de escrita/leitura não linear em um sistema de informática” (LÉVY, 2010, p. 29), possível devido à sua construção de nós ligados através de conexões. Os nós de um hipertexto, também chamados de *links*, segundo Lévy (2010, p. 33), “[...] podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos”.

Um texto em constante transformação, multimidiático, organizado labirinticamente a partir de fatores topológicos advindos de fontes externas e descentralizado em relação à rede, já que seu centro muda de acordo com os interesses dos usuários da internet; este é o hipertexto, o texto que não se desenrola em placas de barro, papiros, pergaminhos ou códex, mas que vive livre na rede, mas invisível aos olhos daqueles que não possuem o suporte necessário à sua materialização: a tela.

É na tela – ou telas, dado o crescente avanço de dispositivos eletrônicos – que se desenvolve a leitura do hipertexto, que acontece ao toque de um dedo, o mover de um *mouse*, ou pelo digitar em um teclado. Em comparação com os meios impressos que a precederam, segundo Chartier (2007), a tela não é semelhante a uma página, mas comporta-se como um espaço tridimensional, possuindo altura, largura e profundidade, fazendo com que não se possa manusear o suporte assim como no livro, mas passa-se a desdobrar o próprio texto.

O manusear um livro transformou-se no movimentar um *mouse* e o folhear páginas se transformou no clicar sobre nós, mas ainda assim há leitura. Isso porque “o termo ‘leitura’ pode ser aplicado, e é efetivamente aplicado, a práticas muito diferentes. [...] A maneira de ler mudou ao longo do tempo: mudanças decorrentes tanto das estruturas dos próprios textos como das premissas adotadas a respeito do que eles significam” (OLSON, 1997, p. 159).

Contudo, o clicar sobre nós do hipertexto talvez seja a menor das transformações que a leitura verá. A fim de compreender essas mudanças, esse capítulo parte da investigação sobre o texto e o hipertexto, manifestados na forma de narrativas e cibernarrativas, a partir dos estudos de Campbell (2007), Ong (1998), Reis e Lopes (1988), Falci e Jardim (2007), Meneses (2009) e Falci (2007), entre outros, além de estudar a crescente participação do leitor na construção das histórias que lê. Essa participação configura três diferentes conceitos investigados no campo da comunicação, sendo estes o conceito de diálogo, aqui estudado com base em Freire (1983) e Lima (2001); a relação e as diferenças entre interação e interatividade a partir dos estudos de Silva (2010) e Primo (2007) e o conceito de imersão (MURRAY, 2003) que, por sua vez, representa a característica essencial na composição das cibernarrativas.

Entre vozes, capítulos e fases alude, portanto, a evolução na arte de criar e contar histórias, partindo da oralidade (voz) e encontrando na escrita (capítulo) a forma mais conhecida, até hoje, de disseminação de narrativas. Contudo, o conceito de imersão é o ponto de partida para os estudos que se seguirão nos capítulos posteriores nesta dissertação, e que encontram na possibilidade de participação do leitor sobre a construção dos textos a referência necessária para investigar o papel dos *games* (fase) nesse universo de mundos e de histórias imersivos, fantásticos, envolventes e cativantes, onde vozes, capítulos e fases se misturam na construção dos saberes.

1.1 DA NARRATIVA À CIBERNARRATIVA

O processo evolutivo que levou a cultura oral para a cultura escrita mudou o suporte da informação, atribuiu ao registro escrito e/ou impresso o papel de guardião dos saberes de uma cultura; papel que antes era assumido pela memória humana. Das diferentes formas que o homem encontrou para registrar informações em sua memória e compartilhar esses saberes com a sua comunidade, mantendo-os vivos geração após geração, as narrativas foram e são empregadas em todo o mundo, em diferentes culturas e épocas, para a construção do saber, sendo o mito a inspiração de muitas atividades humanas (CAMPBELL, 2007).

Os mitos e os ritos (ou rituais) possuem a capacidade de indicar ao homem o seu papel no grupo ao qual pertence, tornando-o não um ser individualizado, mas parte de um coletivo, um órgão em uma sociedade organizada em funções, arquétipos e papéis sociais. Assim, essas narrativas mitológicas desempenharam um papel de conduzir o homem a sua evolução, fornecendo a simbologia necessária à transformação de seu espírito e enfrentando as fantasias humanas que o conduziam ao caminho oposto (CAMPBELL, 2007).

A organização dos saberes através de narrativas, como afirma Ong (1998), mesmo sendo encontrada em todas as culturas, foi mais funcional para aquelas de oralidade primária. Nessas culturas onde “[...] não existe texto, a narrativa serve para unir o pensamento de modo mais compacto e permanente do que outros gêneros”, uma vez que a ausência do domínio da escrita faz com que essas sociedades não consigam criar categorias complexas para o conhecimento, fazendo assim o uso das “[...] histórias da ação humana para armazenar, organizar e comunicar boa parte do que sabem” (ONG, 1998, p. 158).

Contudo, por que narrativas e não outro recurso comunicacional? A escolha pela forma narrativa nas culturas orais primárias se deu pela sua capacidade em armazenar saberes em estruturas orais sólidas e extensas que, uma vez aprendidas, podem ser reproduzidas e

compartilhadas pelos membros da comunidade. Máximas, enigmas, provérbios e estruturas desse gênero também persistem à ação do tempo, mas são breves e não podem armazenar grandes quantidades de informações. Os rituais, apesar de extensos, são demasiadamente específicos em seus conteúdos. E as genealogias, que são estruturas extensas, por sua vez, possuem informações especializadas e também não apresentam o mesmo potencial que as narrativas (ONG, 1998).

As narrativas, assim como tantos outros gêneros, são elementos da Literatura. Mas o que é Literatura? Para Massaud Moisés (2004, p. 264), a Literatura é a “arte de escrever”, uma definição que alude ao início de sua conceituação, quando o aprendizado do alfabeto e a habilidade da leitura e da escrita eram usados como elementos para a sua classificação. Contudo, definir o que é Literatura é uma tarefa árdua e problemática, uma vez que ela própria sofre com – e contribui para – as transformações culturais da sociedade humana.

Em meio à essas transformações, o que parece distinguir os textos literários dos não-literários é o que pode ser chamado de literariedade. Manifestada de diferentes formas, a literariedade pode ser encontrada, por exemplo, nas rimas de um poema, pois “a rima, marca convencional da literariedade, faz com que você repare no ritmo que estava ali desde o começo” (CULLER, 1999, p. 36), o que demonstra a preocupação dos textos literários para com a linguagem neles empregada. Ou ainda a ficcionalidade da obra, a qual exige do leitor uma interpretação a respeito da relação entre o que os falantes – personagens – da obra dizem e o que o seu autor pensa, ou dos acontecimentos narrados e dos fatos reais do mundo.

O discurso não-ficcional geralmente está inserido num contexto que diz a você como considerá-lo: um manual de instrução, uma notícia de Jornal, uma carta de uma instituição de caridade. O contexto da ficção, entretanto, explicitamente deixa aberta a questão do que trata realmente a ficção (CULLER, 1999, p. 38).

Nessa relação entre o ficcional e o não-ficcional, a Literatura torna-se “[...] a possibilidade de exceder ficcionalmente o que foi pensado e escrito anteriormente” (CULLER, 1999, p. 46). Assim, ela é capaz de reconstruir algo que parece possuir algum sentido de um modo sem sentido ou com um sentido diferente, fazendo com que qualquer coisa seja transformada “[...] de uma maneira que levantasse a questão de sua legitimidade e adequação” (CULLER, 1999, p. 46).

Para além da ficcionalidade, a narratividade é outra das características que contribuem para a construção de uma definição do que é Literatura. Para Culler (1999, p. 33), a narratividade é o que um indivíduo faz para “[...] produzir uma história que parecerá ‘valer a

pena' para seus ouvintes, que terá algum tipo de finalidade ou importância, divertirá ou dará prazer"; e relaciona-se diretamente com a narrativa.

De acordo com Jobim (1999), o gênero narrativo encontra-se situado na divisão fundamental dos gêneros literários que, baseado no fator "ritmo", divide os textos em duas categorias: poesia e prosa; ou, a partir do fator "história", divide os gêneros em: lírico, narrativo e dramático. Segundo Carlos Reis e Ana Lopes (1988, p. 47, grifo do autor),

[...] falar de *gêneros narrativos* é aludir a categorias históricas, tais como a epopeia, o *romance*, a *novela* ou o *conto*, nos quais se reconhecem implicações periodológicas mais ou menos efetivas; e também se quisermos ter em conta as propriedades da *narratividade*² [...], mas que nem sempre se inscrevem no campo da *ficcionalidade*³, a *autobiografia*, a *biografia*, as *memórias* ou o *diário*, desde que neste último a dinâmica narrativa se sobreponha à propensão intimista.

Quando observados os aspectos culturais, há teorias que afirmam que as narrativas possuem uma centralidade crescente em relação aos demais gêneros. De acordo com as palavras de Culler (1999, p. 84), "as histórias, diz o argumento, são a principal maneira pela qual entendemos as coisas, quer ao pensar em nossas vidas como uma progressão que conduz a algum lugar, quer ao dizer a nós mesmos o que está acontecendo no mundo"; e a história é um fator de grande importância para as narrativas e encontra-se no que se conhece como enredo.

O enredo é a estrutura da narrativa, o que constrói uma história independentemente das especificidades da linguagem que forem empregadas, ou do meio representacional em que se apresenta. "Diferentemente da poesia, que se perde na tradução, o enredo pode ser preservado na tradução de uma linguagem ou de um meio para outro: um filme mudo ou uma história em quadrinhos pode ter o mesmo enredo que um conto" (CULLER, 1999, p. 86), por exemplo. É o enredo, portanto, o que as narrativas configuram, já que a mesma história pode ser apresentada de diferentes modos em meios diferentes.

Pensando-se na estrutura básica de uma narrativa, o que caracteriza um texto enquanto gênero narrativo é a presença de cinco fatores: personagem, tempo, espaço, enredo e narrador (JOBIM, 1999). Ainda em relação ao enredo, especificamente, Reis e Lopes (1988) empregam o termo ação para designar essa estrutura da narrativa que corresponde à história e explicam os cinco fatores com os argumentos apresentados no Quadro 1:

² Por *narratividade* compreende-se a capacidade que um texto possui de narrar fatos, sejam eles ficcionais ou não (REIS; LOPES, 1988).

³ Segundo Reis e Lopes (1988, p. 44, grifo do autor), a *ficcionalidade* corresponde a atitude do autor em "[...] construir um texto na base de uma atitude de *fingimento*".

Quadro 1 – Os elementos de um texto narrativo

Elemento	Descrição
Personagem	“Na narrativa literária [...], no cinema, na história em quadrinhos, no folhetim radiofônico ou na telenovela, a <i>personagem</i> revela-se, não raro, o eixo em torno do qual gira a ação e em função do qual se organiza a economia da narrativa”.
Tempo	Tempo cronológico: “Ele refere-se, em primeira instância, ao <i>tempo</i> matemático propriamente dito, sucessão cronológica de eventos suscetíveis de serem datados com maior ou menor rigor”.
	Tempo psicológico: “Entende-se como tal o <i>tempo</i> filtrado pelas vivências subjetivas da <i>personagem</i> [...], erigidas em fator de transformação ou redimensionamento (por alongamento, por redução ou por pura dissolução) da rigidez do <i>tempo da história</i> ”.
Espaço	“Entendido como domínio específico da <i>história</i> [...], o espaço integra, em primeira instância, os componentes físicos que servem de cenário ao desenrolar da <i>ação</i> [...] e à movimentação das <i>personagens</i> [...]: cenários geográficos, interiores, decorações, objetos, etc.; em segunda instância, o conceito de <i>espaço</i> pode ser entendido em sentido translato, abarcando então tanto as atmosferas sociais (<i>espaço social</i>) como até as psicológicas (<i>espaço-psicológico</i>)”.
Ação (enredo)	“[...] a <i>ação</i> deve ser entendida como um processo de desenvolvimento de eventos singulares, podendo conduzir ou não a um <i>desenlace</i> [...] irreversível. Além disso, a <i>ação</i> depende, para a sua concretização, da interação, de pelo menos, três componentes: um (ou mais) <i>sujeito(s)</i> diversamente empenhado(s) na <i>ação</i> , um <i>tempo</i> determinado em que ela se desenrola e as <i>transformações</i> evidenciadas pela passagem de certos estados a outros estados”.
Narrador	“Se o <i>autor</i> corresponde a uma entidade real e empírica, o <i>narrador</i> será entendido fundamentalmente como <i>autor textual</i> , entidade fictícia a quem, no cenário da ficção, cabe a tarefa de enunciar o <i>discurso</i> [...], como protagonista da <i>comunicação narrativa</i> ”.

Fonte: REIS; LOPES, 1988, p. 61-221, grifo do autor.

Personagem, tempo (cronológico e/ou psicológico), espaço, ação/enredo e narrador compõem a estrutura fundamental de um texto narrativo, onde o espaço, o tempo e a ação se desenvolvem em função das personagens da narrativa. O tempo, por exemplo, quando psicológico, está subordinando à individualidade da personagem, passando na velocidade com que esta narra os eventos acontecidos.

Narrar e descrever também merecem destaque em relação à narrativa, pois outro dos elementos fundamentais do texto narrativo é a presença de um narrador, ou ainda, o “autor textual”, nas palavras de Reis e Lopes (1988). Este pode apresentar-se como um “narrador autodiegético”, quando narra os acontecimentos da história que protagoniza, a partir do seu ponto de vista, isto é, em primeira pessoa; “narrador heterodiegético”, se a história narrada não é a sua, mas a de outra personagem, cujos fatos apresenta na terceira pessoa; e ainda como um “narrador homodiegético”, quando primeira e terceira pessoa se misturam em um narrador que apresenta os fatos que presenciou, mas que não representam momentos de sua história, um enredo do qual não é protagonista (REIS; LOPES, 1988).

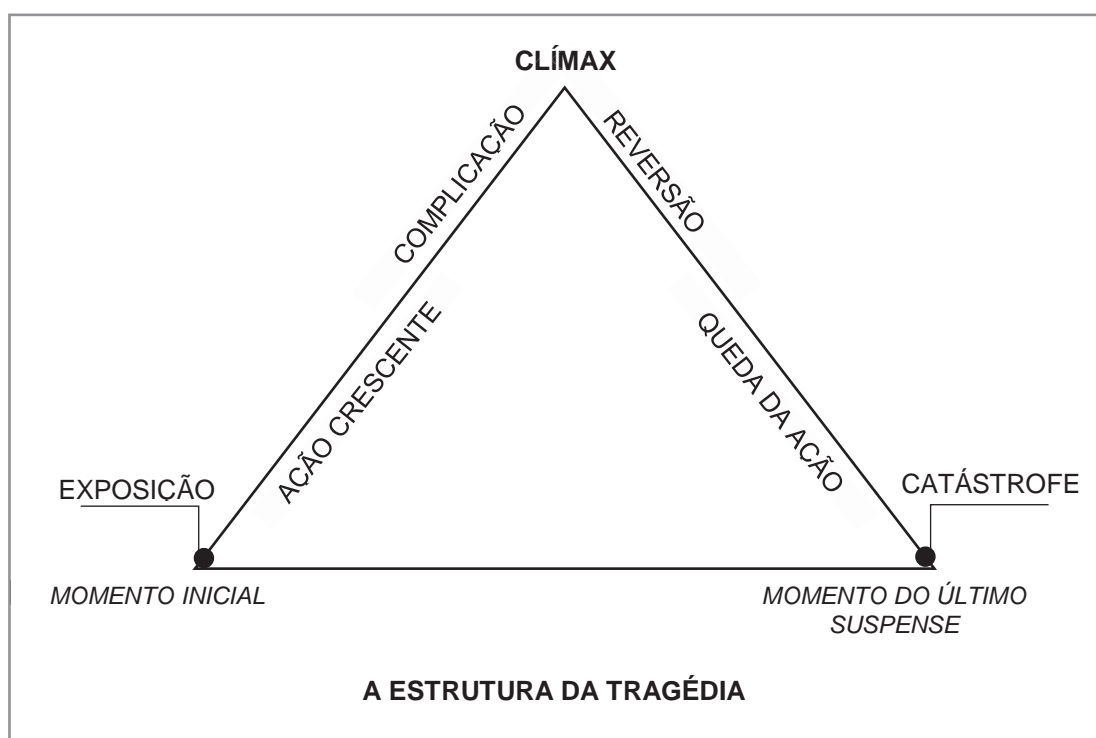
Cabe ao narrador, portanto, apresentar os eventos da história, utilizando para isso a descrição como um recurso narrativo.

Num texto narrativo há sempre fragmentos discursivos portadores de informações sobre as personagens, os objetos, o tempo e o espaço que configuram o cenário diegético. Esses fragmentos, as *descrições*, são facilmente destacáveis do conjunto textual: tendencialmente estáticos, proporcionam momentos de suspensão temporal, pausas na progressão linear dos eventos diegéticos (REIS; LOPES, 1988, p. 23, grifo do autor).

A descrição é, portanto, comumente empregada pelo narrador para apresentar informações importantes – detalhes – sobre as personagens, como suas características físicas e psicológicas, os espaços em que a narrativa acontece, a passagem do tempo, etc. Narrar é também descrever, revelar os detalhes que facilitam a compreensão do leitor para com a narrativa.

A linearidade, ou sua ausência em um texto, é outro fator considerado na estrutura das narrativas. Essa linearidade é compreendida através de modelos, como é o caso da “Pirâmide de Freytag” (Figura 1). A Pirâmide de Freytag apresenta a narrativa como um evento de ação ascendente que conduz a um clímax, seguindo de um declive que conduz ao desenlace da história. Ou como descreve Ong (1998, p. 160, grifo do autor): “[...] uma ação ascendente constrói a tensão, eleva-a a um clímax, que consiste muitas vezes em um reconhecimento ou outro incidente que cria uma *peripeteia* ou reverso da ação, e é seguida por um final ou desenlace [...]”.

Figura 1 – A Pirâmide de Freytag



Fonte: WHEELER, 2004, tradução nossa.

Segundo Wheeler (2004), com base no esquema apresentado na figura anterior, o momento inicial se dá através de uma contextualização, da exposição do tema, cenário e personagens da narrativa e, em alguns casos, do início do conflito. Os eventos seguintes tendem a aumentar a tensão da personagem principal e, assim, conduzem ao clímax, que é o momento de maior tensão e que também é conhecido como a crise da narrativa. Os acontecimentos posteriores diminuem a tensão e conduzem ao encerramento da história. Mas, qual o papel dessa estrutura linear na construção da narrativa?

Diretamente ligada ao enredo, essa estrutura proposta por Freytag e apresentada na forma de uma pirâmide expressa a possibilidade da narrativa em transformar uma história. Apresenta, por meio do enredo, o que para Aristóteles “é o traço mais básico da narrativa, que as boas histórias devem ter um começo, meio e fim e que elas dão prazer por causa do ritmo de sua ordenação” (CULLER, 1999, p. 85). A configuração de um enredo – com início, meio e fim –, relacionada à possibilidade de transformação da narrativa por meio de estruturas tais quais a Pirâmide de Freytag, demonstram que, em uma narrativa, “deve haver uma situação inicial, uma mudança envolvendo algum tipo de virada e uma resolução que marque a mudança como sendo significativa” (CULLER, 1999, p. 86). Desse modo, o papel das estruturas lineares é o de contribuir para a construção de um ritmo capaz de promover o prazer pela leitura da história.

No esquema apresentado por Wheeler (2004), por se tratar da estrutura de uma tragédia, o ritmo da narrativa não conduz à uma resolução da história, mas os acontecimentos que se sucedem ao clímax são igualmente negativos para o protagonista da trama, conduzindo ao que se apresentou como “catástrofe”. Mas, em outros modelos narrativos, encontra-se após o clímax a resolução dos problemas e o encaminhamento para o que, nos contos de fadas, é chamado de “final feliz”. Contudo, não se pretende aqui expandir tais possíveis investigações, limitando-se ao que pode ser considerado como um modelo genérico do que foi proposto por Freytag em sua pirâmide e que pode ser resumido em cinco elementos, alguns semelhantes aos apresentados na Figura 1: a) exposição; b) complicação; c) clímax; d) resolução; e e) desfecho.

A linearidade presente no modelo de Freytag, contudo, não é a única forma de se construir uma narrativa. Detendo-se o olhar sobre o passado literário e mesmo sobre os primórdios das narrativas, ainda nas culturas de oralidade primária, segundo Ong (1998), as primeiras narrativas longas, que foram escritas a partir das suas versões orais, não eram histórias lineares. Os poemas épicos, por exemplo, exigiam de seus autores uma reorganização dos fatos a fim de atribuir linearidade à história.

A organização não linear das narrativas orais se deve ao fato de que os cantores – conhecidos como bardos – e que narravam as histórias oralmente não organizavam o enredo em uma estrutura completamente linear. Estavam, pois, sujeitos a sua memória dos fatos e a sua criatividade. Nas narrativas escritas o enredo é organizado linearmente e, dada a materialidade do texto e a possibilidade da revisitação pelo próprio autor, a sequência de eventos é organizada e referências podem ser construídas entre diferentes passagens do texto, assim, “como resultado de uma sequência de eventos, a situação no fim é subsequente ao que era no início” (ONG, 1998, p. 165).

O enredo linear, longo e progressivo, teve início com a escrita para o teatro, dois mil anos antes do surgimento do romance e, posteriormente, foi empregado na construção das histórias de detetive. “A narrativa estruturada piramidalmente, como se viu, alcança seu auge na história de detetive [...]” (ONG, 1998, p. 168), pois o teatro apresentava cenas cotidianas e sem a carga dramática encontrada no modelo piramidal de Freytag.

A história compactamente organizada, classicamente urdida, resulta tanto da consciência intensificada quanto a favorece, e esse fato é expresso, simbolicamente quando, com a chegada do enredo perfeitamente piramidal na história de detetive, a ação se vê concentrada na consciência do protagonista – o detetive. Nas últimas décadas, à medida que a cultura tipográfica se transmutou na eletrônica, a história de enredo compacto foi desdenhada como muito “fácil” (isto é, demasiadamente controlada pela consciência) pelo autor e pelo leitor. A literatura de vanguarda agora é obrigada a desfazer o enredo de suas narrativas ou a obscurecê-lo. Mas as histórias sem enredo da era eletrônica não constituem narrativas episódicas. São variações impressionistas e agnósticas das histórias com enredo que as precederam (ONG, 1998, p. 170).

As atuais narrativas hipertextuais, as “[...] formas narrativas sem enredo [que] fazem parte da era eletrônica, tortuosamente estruturadas em códigos enigmáticos (como computadores)” (ONG, 1998, p. 178), são construídas de modo não linear a partir das possíveis conexões encontradas no texto digital e na sua estrutura fractal. Essa estrutura, por sua vez, uma das características do hipertexto, representa a forma como diferentes nós podem construir uma rede de conexões que se inter-relacionam (LÉVY, 2010). Seria o equivalente a comparar o leitor do hipertexto – que dada a sua navegação pela rede é também autor – com o bardo, pois ambos precisam confiar em sua memória para percorrer seus caminhos narrativos. Este último buscando lembrar os fatos ocorridos para construir sua narrativa, e o primeiro tentando reencontrar o caminho criado pela sua leitura caso deseje visitar o texto.

Faz-se necessário, diante dessas reflexões, questionar qual é a definição de texto e, para este estudo, utilizar-se-á a distinção entre texto e obra proposta por Roland Barthes (2004). Para o autor, não é possível separar materialmente o que se entende como texto e o que se define

como obra. Isso decorre do fato de que “o Texto não deve ser entendido como um objeto computável” (BARTHES, 2004, p. 67). A principal diferença, para o autor, está no fato de que a obra se configura como “[...] um fragmento de substância, ocupa alguma porção do espaço dos livros (por exemplo, numa biblioteca). Já o Texto é um campo metodológico” (BARTHES, 2004, p. 67).

Outra questão que é usada por Barthes (2004) para diferenciar a obra e o texto está na filiação, a relação entre o autor e a sua produção. O autor é considerado o pai da sua obra, mas não pode ser entendido como o pai de um texto, pois, “quanto ao Texto, lê-se sem a inscrição do Pai” (BARTHES, 2004, p. 71-72), já que um texto pode ser entendido a partir da metáfora da rede, elementos que dialogam e constroem-se através de conexões, ao passo que a obra é entendida a partir da metáfora “[...] de um *organismo* que cresce por expansão vital, por ‘desenvolvimento’” (BARTHES, 2004, p. 72, grifo do autor). Assim, uma obra pode estar relacionada com outras obras em um mesmo contexto – em uma série de livros, em um conjunto de pesquisas, etc. – mas um texto é capaz de se relacionar com inúmeros e diferentes outros textos a partir de qualquer elemento que possua.

Quanto a questão da linearidade, é possível compreender a obra, a partir da sua materialidade, como algo linear que, por vezes e de acordo com as intenções do autor, pode ser não linear dadas as conexões existentes entre diferentes elementos que nela se encontram. O texto, por sua vez, deve ser compreendido como algo dinâmico e não linear, pois “o Texto é plural. Isso não significa apenas que tem vários sentidos, mas que realiza o próprio plural do sentido: um plural *irreduzível* (e não apenas aceitável). O Texto não é coexistência de sentidos, mas passagem, travessia” (BARTHES, 2004, p. 70, grifo do autor). Sua pluralidade decorre da leitura, da atuação do leitor sobre o seu conteúdo, uma leitura que normalmente não se repete de um indivíduo a outro, uma vez que cada leitor pode extrair do texto a sua própria – única e individual – interpretação.

As narrativas hipertextuais não lineares e construídas através das conexões da rede, por sua vez, possibilitaram o surgimento do que passou a ser conhecido pelo termo *cibernarrativa*, as histórias do ciberespaço e da cibercultura⁴.

O prefixo *ciber*, do grego *Kyber*, pode ser literalmente traduzido como “timão”, e é adotado por Jorge A. González (2008, 127) na sua definição do que é “cibercultur@”, “[...] pois desenvolver cibercultur@ implica gerar, incrementar, aperfeiçoar, melhorar e compartilhar as habilidades para conduzir, dirigir e ‘pilotar’ relações sociais, num exercício de autogestão

⁴ Ver tópico “2.2 Mídia e Transmídia”.

coletiva, horizontal e participativa”. Assim, destaca-se na cibernarrativa o papel do leitor em conduzir a sua própria leitura através das possibilidades de uma história construída digitalmente, cujos suportes são o computador e a Internet e o hipertexto a estrutura dessas narrativas, ou, como afirmam Falci e Jardim (2007), o hipertexto é o seu processo.

Se as relações entre escrita e leitura na produção de narrativas apontam para um entrelaçamento constante entre autores e leitores, no caso das cibernarrativas é possível e desejável também pensar em um processo relacional no que diz respeito à materialidade das obras cibernarrativas. Ou seja, para pensar a cibernarrativa adotar-se-á uma perspectiva em que os termos da relação são a obra, fisicamente produzida, e os diversos textos que podem ser produzidos a partir da existência dessa obra. Nesse sentido, o hipertexto, do qual será derivado o conceito de cibernarrativa, não deve ser compreendido como uma obra, mas como um processo (FALCI; JARDIM, 2007, p. 5).

O que se destaca nas cibernarrativas é a função do leitor em ser também autor da obra lida, seu envolvimento em sua construção física, como afirma Falci (2007). Contudo, seu papel não é o daquele que precisa finalizar uma narrativa, “se assim fosse, haveria apenas uma transferência do papel do autor para o leitor, o que não é pouco, mas não demanda nenhum uso do caráter *ciber* presente no digital” (FALCI, 2007, p. 142, grifo do autor). O que caracteriza, portanto, uma cibernarrativa?

Ainda segundo Falci (2007), para ser considerada uma cibernarrativa uma obra deve apresentar-se como uma sequência de narrativas pré-figuradas que são disponibilizadas aos leitores. “O que em uma obra em meio impresso acontece de maneira processual na leitura, e na construção de interpretações *ad infinitum*, na cibernarrativa acontece na construção incessante de narrativas configuradas pelo leitor” (FALCI, 2007, p. 142, grifo do autor).

É o papel do leitor na busca por caminhos de leitura, a partir das narrativas pré-construídas pelo autor, que constituem as narrativas do ciberespaço, as cibernarrativas. Como comenta Murray (2003, p 50), “quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo”, sendo esse papel o de criar direções e caminhos de leitura através do emaranhado de links de narrativas a serem conectadas.

As histórias com as quais o leitor se depara no processo de construção das cibernarrativas não são, necessariamente, texto verbais. Assim como as narrativas dos meios impressos apresentam uma variedade de linguagens e gêneros, a narrativa ficcional ciberespacial é composta por “[...] texto escrito, imagem, som e narração oral, narração imagética, linguagem-jogo e tudo de maneira simultânea na construção de uma narrativa ficcional com certo grau de interatividade” (MENESES, 2009, p. 69). Assim, não apenas a possibilidade de construir o texto da cibernarrativa, mas também o contato com diferentes

gêneros nesse processo, conferem um maior “[...] grau de interatividade no processo de leitura e ação dentro da narrativa ficcional eletrônica” (MENESES, 2009, p. 69).

Este grau de interatividade, ou ainda a possibilidade de imersão da cibernarrativa, assunto a ser melhor investigado no tópico seguinte, é o que confere à cibernarrativa sua principal característica, que está relacionada a participação do leitor na construção da narrativa, como já mencionado. É pela participação imersiva do leitor na obra que se dá a construção do mundo ficcional da narrativa e, sendo a imersão uma ideia de envolvimento máximo para com o objeto (MURRAY, 2003), o leitor constrói o mundo narrativo como alguém que pertence a esse universo ficcional (FALCI; JARDIM, 2007), como o próprio narrador da história.

Além disso, este leitor/usuário, imerso na narrativa, poderia também ser considerado como o protagonista da narração virtual de Ryan (2001). Neste caso, o narrador não é nem o autor nem o personagem do autor, ou seja, não é nem o emissor nem o receptor e sim uma nova figura aqui representada pelo protagonista da narração virtual (FALCI; JARDIM, 2007, p. 12).

Uma nova figura para um novo texto, uma nova escrita, uma nova leitura. Uma “produção colaborativa” em que o autor constrói possibilidades ficcionais e o leitor altera, fisicamente, a narrativa a partir das leituras que faz (FALCI; JARDIM, 2007). Há, então, não apenas uma colaboração entre autor e leitor, mas uma relação dialógica se se considerar a necessidade do autor em projetar o texto para que este possa ser modificado pelo leitor. A cibernarrativa é uma narrativa interativa, que promove a imersão e o diálogo entre o leitor e o autor da obra, assuntos que serão visitados pelo viés da comunicação.

1.2 DIÁLOGO, INTERAÇÃO E IMERSÃO

A cultura, a política, a religião, a literatura e todas as manifestações da vida humana são frutos da comunicação e do diálogo, que têm o intuito de conectar sujeitos “pela mesma teia simbólica e construtora de sentido” (LIMA, 2001, p. 54). A construção de sentido, porém, não pode se dar na forma de imposições, isto é, não se caracteriza o diálogo pela transmissão de um sentido criado por um sujeito para outro indivíduo que apenas o recebe de forma passiva. O sentido só se constrói, pelo diálogo, à medida em que todos os envolvidos são capazes de ouvir e se fazer ouvir, contribuindo com a sua versão, com a sua percepção e o seu ponto de vista. Assim,

Ser dialógico é não invadir, não manipular, é não sloganizar. Ser dialógico é empenhar-se na transformação constante da realidade. Esta é a razão pela qual, sendo o diálogo o conteúdo da forma de ser própria à existência humana, está excluído de toda relação na qual alguns homens sejam transformados em “seres para o outro” por homens que são falsos “seres para si”. É que o diálogo não pode travar-se numa relação antagônica. O diálogo é o encontro amoroso dos homens que, mediatizados pelo mundo, o “pronunciam”, isto é, o transformam, e, transformando-o, o humanizam para a humanização de todos (FREIRE, 1983, p. 43).

Dos encontros amorosos do diálogo, em que é permitido a cada indivíduo manifestar a sua opinião e, assim, participar dessa comunicação dialógica, estabelece-se uma relação não mais de emissores e receptores, como se conhece a partir da teoria do modelo de Lasswell⁵ – “*quem, diz o quê, através de que canal, com que efeito?*” (WOLF, 2009, p. 29, grifo do autor) –, mas uma relação dialógica entre interlocutores. Paulo Freire (1983, p. 69) cita a educação como um exemplo dessa relação de interlocução quando afirma que “a educação é comunicação, é diálogo, na medida em que não é a transferência do saber, mas um encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados”.

O sentido, portanto, é um produto do diálogo, seja por meio do diálogo interno que acontece no pensamento de cada indivíduo através de signos da mesma matéria que as palavras, de acordo com a teoria do dialogismo peirceano (SANTAELLA, 2004), ou na relação entre falante e ouvinte, como descreve a teoria do dialogismo bakhtiniano:

O sentido não está armazenado nas consciências individuais, como em um depósito estável e petrificado, mas na relação, nos interstícios entre o falante e o ouvinte, que só se definem nas trocas recíprocas que estabelecem pelo discurso que escolhem entre os discursos disponíveis. Sentido, portanto, é linguagem em movimento, diálogo (SANTAELLA, 2004, p. 168).

Para que haja sentido, ou para que haja a “significação dos significados”, como afirma Freire (1983), é preciso que exista liberdade, aceitação e compreensão. Trata-se de um processo de troca, onde a “*comunicação é a ‘co-participação de Sujeitos no ato de conhecer’*” (LIMA, 2001, p. 55, grifo do autor) ao passo que, do lado oposto, aquilo que Freire chama de extensão é concebido como “transmissão, transferência e invasão” (LIMA, 2001, p. 55). Invasão, pois não há aí o processo de ouvir o outro, apenas a transmissão de um para um, ou de um para muitos, ou seja, uma relação dominante de quem espera impor a sua verdade aos demais.

O diálogo deve ser, portanto, não um ato de tomar parte, mas um fazer parte. “Daí que sua participação no sistema de relações camponeses-natureza-cultura não possa ser reduzida a

⁵ Lasswell desenvolveu um modelo de comunicação unidirecional onde uma **mensagem** parte de um **emissor** para um **receptor** e, por meio de um **canal**, proporciona um determinado **efeito**.

um *estar diante*, ou a um *estar sobre*, ou a um *estar para* os camponeses, pois que deve ser um *estar com eles*, como sujeitos da mudança também” (FREIRE, 1983, p. 56, grifo do autor). A diferença entre o **tomar parte** e o **fazer parte** está na participação dos sujeitos envolvidos. Enquanto que, por exemplo, qualquer um pode fazer parte de uma comunidade, apenas aqueles dispostos a tomarem parte nas problemas e diferentes situações da sociedade em que vivem é que serão capazes de promover a diferença. Ao tomar parte, ou ao estar com eles, os sujeitos que estabelecem o diálogo possibilitam a troca, a comunicação bidirecional, permitindo que, mais do que emitir mensagens, cada um seja capaz de ouvir (receber) o que o outro tem a dizer.

Pelo diálogo com o outro, em seu pensamento ou pelas leituras que faz, o homem torna-se um **leitor dialógico**, um leitor de mundo, um indivíduo consciente de seu papel na sociedade em que vive. Por meio do hipertexto e da internet, este leitor dialógico é capaz de ouvir e falar com o mundo por meio de palavras, imagens e sons, construindo, dentre as muitas possibilidades textuais do ciberespaço, narrativas e cibernarrativas para participar do ciber mundo que habita. Essa participação – ou diálogo – é conhecida como interação ou interatividade.

Os termos interação e interatividade são, a princípio, representantes do mesmo conceito. Divergem apenas enquanto preferências de conceituação de diferentes autores. Esse processo interativo, seja denominado de interação ou interatividade, representa o fenômeno comunicacional pelo qual o ser humano desenvolveu sua sociedade, construindo valores, costumes e a própria cultura a partir das relações sociais. Assim, “pode-se dizer que a cena interativa, tomada genericamente como *interação* da emissão e recepção, é tão antiga quanto as primeiras manifestações comunicacionais entre seres humanos” (SILVA, 2010, p. 31).

Apesar de ser empregada para representar uma característica das tecnologias do século XXI, a expressão comunicação interativa é mais antiga, tendo sido inicialmente utilizada em 1970 a fim de exprimir a ideia de “bidirecionalidade entre emissores e receptores, expressando troca e conversação livre e criativa entre os polos do processo comunicacional” (SILVA, 2010, p. 97-98). Assim, a interatividade passa a representar o papel de um “mais comunicacional” das tecnologias da informação e comunicação, ou, nas palavras de Silva (2010, p. 31, grifo do autor)

No campo das novas tecnologias da informação ou da infotecnologia⁶, tal pregnância parece ter chegado ao paroxismo, a ponto de o termo passar a ser visto como originário do funcionamento “amigável” e “conversacional” do computador. Também no campo mercadológico, precisamente a partir da internet, a perspectiva da interatividade tomada necessariamente como um *mais comunicacional*, torna-se explícita reescrevendo o ambiente comunicacional que envolve a comunidade de negócios, a ponto de tornarem-se evidentes expressões do tipo: produto interativo, serviço interativo, *marketing* interativo e relação interativa cliente-empresa.

O “mais comunicacional” representa, portanto, o diálogo que as mídias possibilitam, a ação que ambos os interlocutores possuem sobre o conteúdo da comunicação, ou em outras palavras, a intercomunicação a mais que o meio permite (SILVA, 2010). Assim, compreender o processo interativo – ou de interação – necessita que se compreenda o potencial dialógico dos meios de comunicação que Alex Primo (2007) define como interação face a face e interação mediada.

A interação face a face ocorre, segundo Primo (2007), pela relação de aproximação entre os sujeitos do processo comunicativo em um mesmo ambiente físico. É um processo interativo limitado à localização geográfica, que não permite a comunicação expandir-se para além do local onde os interlocutores se encontram. A interação mediada, como o próprio nome sugere, se dá a partir da ação dos meios de comunicação. Esses atuam como mediadores da comunicação que, devido as tecnologias, passa a dissociar-se do ambiente físico. Por outro lado, a interação mediada limita a experiência não-verbal, impossibilitando que os interlocutores se comuniquem através desta linguagem.

A interação, apesar de representar um processo comunicacional, é também um fenômeno decorrente da sociedade da informação, da presença das tecnologias na cultura, em especial do computador. Interação é diálogo e também a capacidade de ação dos sujeitos frente a recepção passiva dos meios de comunicação de massa.

A interatividade emerge com a instauração de uma nova configuração tecnológica (no sentido das tecnologias informáticas conversacionais), e de uma nova dimensão mercadológica (no sentido da busca de diálogo entre produtor-produto-cliente). Mas isso ocorre imbricado em transformações que se dão na esfera social, onde se pode observar não mais a pregnância da passividade da recepção diante da emissão do produto acabado (SILVA, 2010, p. 10).

Contudo, não se pode resumir a interatividade ao potencial dialógico do computador. Segundo Primo (2007, p. 30), “reduzir a interação a aspectos meramente tecnológicos, em qualquer situação interativa, é desprezar a complexidade do processo de interação mediada. É

⁶ “O prefixo ‘info’ permite indexar palavras já conhecidas ao crivo da informática e passa a reescrever seus campos semânticos a partir deste fundamento, criando neologismos que se tornam usuais” (SILVA, 2010, p. 31).

fechar os olhos para o que há além do computador”. É esquecer que, do outro lado de qualquer tecnologia, há seres humanos vivenciando experiências de troca de informações e saberes para privilegiar o termo interatividade enquanto “[...] mera aplicação oportunista de um termo ‘da moda’ para significar velhas coisas como diálogo e comunicação” (SILVA, 2010, p. 9), empregados como estratégias de promoção de produtos frente a seus concorrentes.

No universo publicitário, o emprego dos termos interação e interatividade demonstra que “a maioria das tecnologias vendidas como ‘interativas’ eram na verdade ‘reativas’, pois diante delas o usuário não fazia senão escolher uma alternativa dentro de um leque de opções definidos” (WILLIAMS, apud. SILVA, 2010, p. 98). Essa reação do usuário sobre o meio conduz à compreensão dos conceitos de interação reativa e interação mútua.

Primo (2007) explica a interação reativa por meio do exemplo da comunicação entre dois computadores programados para responderem a ações planejadas anteriormente. Nesse exemplo, “o intercâmbio entre eles [computadores] é regido por instruções que os fazem reagir conforme esperam os programadores. Logo, a relação dessas máquinas não é construída entre elas” (PRIMO, 2007, p. 35), mas foi planejada através do princípio da ação-reação. Cada clique em um ícone ou em um nó do hipertexto leva a uma reação específica, a um local exato e planejado pelo programador.

Sem ser de modo planejado, a ação de ambos os interlocutores envolvidos na interação mútua é responsável pela sua construção. Nesse processo interativo, há “[...] uma processualidade que se caracteriza pela interconexão dos subsistemas envolvidos. Além disso, os contextos sociais e temporais conferem às relações construídas uma contínua transformação” (PRIMO, 2007, p. 101). Essa transformação caracteriza a liberdade e a imprevisibilidade desse tipo de interação que, por não ser previamente organizada, é capaz de modificar o próprio conteúdo da comunicação. Não há aqui, portanto, um processo de ação-reação, mas a construção mútua do processo de interação por ambos os interlocutores envolvidos.

Enquanto Primo (2007) desenvolve seus conceitos a partir do termo interação, Silva (2010) prefere o termo interatividade e expande os conceitos dessa investigação afirmando que empregar o termo interação é “restritivo e redutor”. Segundo Silva (2010, p. 114), “a interação está restrita ao momento em que a ação recíproca dos atores se apresenta, excluindo o fato de que a interação também é influenciada, estimulada pelo objeto de metas futuras”. É com base nesse argumento que Silva (2010) apresenta os fundamentos da interatividade organizados através de três binômios – participação-intervenção; bidirecionalidade-hibridação; permutabilidade-potencialidade – apresentados no Quadro 2.

Quadro 2 - Fundamentos da interatividade

Participação-intervenção	Bidirecionalidade-hibridação	Permutabilidade-potencialidade
<ul style="list-style-type: none"> • Permitir a intervenção do receptor; • “Aumentar a presença dos públicos no processo de comunicação”; • Possibilitar ao receptor a gestão dos processos de comunicação; • Usufruir do potencial dialógico de alguns meios de comunicação; • Uma interação apenas reativa é limitar o poder da interação; • Disponibilidade para que a sociedade coloque seus interesses através dos meios de comunicação; • “A comunicação não é apenas um trabalho da emissão, mas uma produção conjunta da emissão e recepção”; • Permitir a imersão sensorial; • Semelhança entre o teatro e a relação homem-computador por meio da ação, linguagem e representação; • O receptor assume o papel de também criador da mensagem; • A informação é manipulável. 	<ul style="list-style-type: none"> • “Todo emissor é potencialmente um receptor e todo receptor é potencialmente um emissor”; • Potencialidade da comunicação bidirecional mesmo nos meios de comunicação considerados de massa; • Coautoria, ou seja, o receptor assume o papel de cocriador da obra; • A possibilidade de hibridação, ou fusão dos meios através do diálogo; • O diálogo, nesse processo de hibridação, une obra, autor e espectador fazendo com que cada um deixe de assumir posições restritas e definidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • “O sistema permite não só o armazenamento de grande quantidade de informações, mas também ampla liberdade para combiná-las (permutabilidade) e produzir narrativas possíveis (potencialidade)”; • Hipertexto enquanto elemento fundamental da interatividade do computador; • O hipertexto existe no modelo rizomático, isto é, em forma de estrela, sem estrutura hierárquica das informações; • Hipermídia como forma de escrita, ou infoescrita, do computador. • A hipermídia permite ao usuário sua própria e única experiência com o conteúdo; • Uma obra hipermidiática não está pronta, acabada, mas necessita que o usuário realize o trabalho de finalização, por um tempo provisório, até que outro usuário assuma também o papel de coautor.

Fonte: SILVA, 2010, p. 122-186.

Por meio desses fundamentos, Silva (2010) explica as questões relacionadas à construção da interatividade, mas também aos processos relacionados aos usuários das tecnologias interativas. Quando, por exemplo, apresenta o binômio “participação-intervenção”, discorre sobre o papel do receptor sobre o conteúdo da mensagem, sobre a capacidade de manipulação por parte do receptor, que assim se torna também autor e criador do conteúdo. Pela teoria dialógica de Freire (1983), é o equivalente ao saber ouvir e saber falar, ou ainda, à possibilidade da bidirecionalidade da comunicação.

A “bidirecionalidade-hibridação”, segundo binômio descrito por Silva (2010), amplia o potencial dialógico da interatividade, apresentando a possibilidade que os meios de comunicação, seus interlocutores e o produto de sua comunicação – a obra ou mensagem – possuem de fundirem-se por meio do diálogo, diluindo-se as posições fixas de autor e receptor.

Assim, essa hibridação, essa mescla de diferentes segmentos, faz com que o conteúdo da comunicação interativa seja um produto inacabado, em constante transformação.

O texto em constante transformação na rede, isto é, o hipertexto, traduz o terceiro binômio apresentado por Silva (2010), o fundamento da “permutabilidade-potencialidade”. Por permutabilidade o autor descreve a característica das infinitas combinações de informações possíveis na rede; por potencialidade, a forma de escrita possível na Internet, as narrativas hipermidiáticas criadas através do computador e compartilhadas na rede.

Em síntese, os fundamentos da interatividade de Silva (2010) apontam para o mesmo caminho que Vaughan (1995 apud PRIMO, 2007) descreve quando afirma que é uma característica da interatividade conceder ao usuário final o poder de controlar o conteúdo e também o fluxo da informação. Para tanto, Vaughan (1995 apud PRIMO, 2007) defende que as tecnologias deveriam possibilitar ao usuário um – ou mais de um – dos três níveis de interatividade do Quadro 3 apresentado a seguir.

Quadro 3 – Níveis de interatividade

Ramificação simples	Ramificação condicional	Linguagem estruturada
A ramificação simples caracteriza-se pela possibilidade dos produtos multimídias em levar o usuário para outro local da rede – ou outro nó do hipertexto – através de uma atividade específica, como o clicar do <i>mouse</i> , que tenha expirado.	Na ramificação condicional retoma-se o princípio da ação-reação, pois caracteriza-se pela possibilidade de conduzir o usuário à outra seção pelo resultado de uma condição “se-então”.	Pode-se compreender a linguagem estruturada como uma evolução da ramificação condicional, pois, para o seu desenvolvimento, faz-se necessária a existência de uma programação mais complexa do princípio da ação-reação, ou da condição “se-então”.

Fonte: VAUGHAN, 1995 apud PRIMO, 2007, p. 33.

Vaughan (1995 apud PRIMO, 2007) descreve, através dos níveis de interatividade, um conceito voltado à interação reativa, de acordo com as definições de Primo (2007). Os níveis de interatividade resumem-se às reações que foram previamente planejadas pelos programadores, fazendo com que o usuário assuma um papel demasiadamente limitado nesse processo, atuando mais como espectador do que enquanto usuário com capacidade para transformar o conteúdo da comunicação.

Nesse sentido, Janet Murray (2003) difere a interação – ou interatividade – do que chama de imersão, elencando as quatro propriedades essenciais do ambiente digital (Quadro 4). Essas propriedades – como a capacidade de executar regras (característica procedimental) empregada na construção de um sistema de respostas às perguntas dos interatores, no caso de

Eliza⁷ –, segundo Murray (2003), demonstram a potencialidade literária do computador, desde que se passe a enxergá-lo não como uma simples ferramenta multimídia de conexão telefônica.

As quatro propriedades demonstram que os “ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos” (MURRAY, 2003, p. 78), sendo que os atributos “procedimental” e “participativo” remetem ao que se compreende como interação/interatividade, e “espacial” e “enciclopédico” como as características potencialmente imersivas do computador.

Quadro 4 – As propriedades essenciais dos ambientes digitais

Procedimental	Participativa	Espacial	Enciclopédica
Característica do computador de organizar-se a partir de regras.	O usuário pode induzir o computador a seguir as regras por ele estabelecidas. Um processo de “ação-reação” entre o homem e a máquina.	Capacidade do meio em criar ambientes “navegáveis” pelo usuário a partir de suas próprias escolhas.	As informações são organizadas de modo referencial, organizadas em <i>hiperlinks</i> (ou nós), permitindo uma maior riqueza de detalhes e o acesso livre dos usuários a partir das suas escolhas de leituras pelo hipertexto.

Fonte: MURRAY, 2003, p. 78-93.

A diferença entre o interativo e o imersivo encontra-se, portanto, na potencialidade do usuário interagir a partir de sua própria e livre vontade. Um meio que se organiza a partir de regras que podem ser controladas pelo usuário – ou “interator”, como afirma Murray (2003) – é o equivalente ao conceito de interação reativa de Primo (2007), já que as regras fazem parte de conjuntos de possibilidades pré-determinadas pelos programadores. A interação mútua, conceito também de Primo (2007), está na possibilidade que um indivíduo possui de transitar livremente pelos espaços virtuais, (re)organizando as informações hipertextualmente conectadas a partir dos motivos que o levaram a iniciar sua jornada pela rede.

A imersão, contudo, difere do conceito de interação mútua. Espera-se de um meio imersivo muito mais do que o diálogo; espera-se uma experiência sensorialmente completa, uma viagem para outros universos a partir do acesso às tecnologias. A imersão é um mergulho ao mundo da imaginação.

⁷ Eliza é um programa de computador criado por Joseph Weizenbaum “[...] capaz de manter uma conversação respondendo, com palavras impressas, a sentenças digitadas” (MURRAY, 2003, p. 76).

“Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (MURRAY, 2003, p. 102).

Um ambiente imersivo, seja ele virtual ou não, leva o usuário a vivenciar uma narrativa que, para a sua percepção sensorial, se aproxima do seu mundo material, daquilo que considera como realidade. “Passeios na ‘casa maluca’ dos parques de diversão constituem um modelo familiar de visita imersiva que é também uma narrativa” (MURRAY, 2003, p. 108). Em uma casa maluca, um indivíduo experimenta situações em um universo real – o espaço do parque de diversões em que a diversão é desenvolvida –, mas que criam uma narrativa em sua imaginação, levando-o a vivenciar uma experiência mais intensa, repleta de sustos e surpresas.

Ainda que esse indivíduo tenha conhecimento de que se trata de uma encenação e/ou de uma complexa estrutura de máquinas e computadores projetados para simular as situações da narrativa, a relação que o ser humano possui para com as narrativas, bem como o desejo de viver aquela história imersiva, levam-no a utilizar sua inteligência para reforçar a veracidade da ficção de que participa e não a questioná-la (MURRAY, 2003).

É na imaginação que reside o poder da imersão. Independente do meio e da tecnologia empregados na criação de uma narrativa imersiva, essa imersão ocorre porque o homem é capaz de viver uma narrativa excitante como uma realidade virtual, pois “[...] nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta” (MURRAY, 2003, p. 101).

A relação dos adultos com as histórias é semelhante ao sentimento que uma criança possui para com seu bicho de pelúcia. Através do brincar, a criança projeta a sua própria existência em um objeto exterior a ela. Do mesmo modo, um adulto pode projetar seus sentimentos e sentir-se seguro em uma narrativa que lhe é externa, uma história que foi “criada por outra pessoa” (MURRAY, 2003, p. 103). Como afirma Murray (2003, p. 103), “as histórias evocam nossos desejos e medos mais profundos porque fazem parte dessa mágica região de fronteira” entre o que é interno e o que é externo, ou entre o real e o ficcional.

A imersão nada mais é do que “o desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional [que] foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível” (MURRAY, 2003, p. 101). Seja através de uma casa maluca, um simulador de realidade virtual, narrativas criadas hipertextualmente, jogos eletrônicos ou outras formas de se criar e contar histórias, a imersão

leva o “interator” a ser mais do que um usuário interagindo com máquinas e pessoas, ele é também criador daquele universo, pois, “pelo fato de nos sentirmos presentes nesses mundos imersivos, como se estivéssemos no palco e não na plateia, queremos fazer mais do que simplesmente viajar por eles” (MURRAY, 2003, p. 111).

A imersão é a porta de entrada para novas possibilidades literárias e tecnológicas, e, no futuro do entretenimento, a partir da imersão, serão enfraquecidos cada vez mais os limites que definem e dividem mídias e conteúdos, as fronteiras entre “[...] jogos e histórias, entre filmes e passeios de simulação, entre mídias de difusão (como televisão e rádio) e mídias arquivísticas (como livros ou videotape); entre formas narrativas (como livros) e formas dramáticas (como teatro ou cinema); e mesmo entre o público e o autor” (MURRAY, 2003, p. 71-72). O que esse rompimento das barreiras conhecidas demonstra é o surgimento de uma nova cultura que Jenkins chamou de “Cultura da Convergência”, e que está transformando o papel do leitor, atribuindo-lhe novas habilidades nesse universo de narrativas. O novo leitor, se dotado de múltiplas proficiências, terá perante si e consigo, um contato com códigos e linguagens o qual desestabilizará fatores limitadores e delimitadores, incorporando a interação novos condicionantes, os quais desestabilizarão as noções de tempo e de espaço, da mesma forma como tornarão mais complexas as circunstâncias relativas à subjetividade dos envolvidos nos novos processos comunicativos.

2 SINCRÉTICO E VAGANTE: LEITOR, USUÁRIO E JOGADOR

Compreender o conceito de sincretismo, em estudo realizado por Massimo Canevacci (2013), e as características nômade e vagante do ser humano contemporâneo é o ponto de partida deste capítulo, que, a partir da revisão dos estudos da cultura da convergência (JENKINS, 2009), procura apresentar o conceito de narrativa transmídia (JENKINS, 2009; SANTAELLA, 2013) e as manifestações culturais da contemporaneidade.

Dessas manifestações culturais do século XXI, investigar-se-á também os diferentes tipos de leitores, estudo realizado por Santaella (2004; 2013), investigando-se assim os diferentes papéis que o leitor assume perante a leitura do hipertexto e da narrativa transmídia, partindo do papel de leitor para o de usuário, e do papel de usuário para o de jogador, em um verdadeiro sincretismo literário.

2.1 CONVERGÊNCIA E SINCRETISMO

Compreender o sincretismo proposto por Massimo Canevacci (2013) requer que se revise um termo comumente usado pelo homem: a cultura. Nas palavras de Santaella (2003, p. 30), a cultura “é a parte do ambiente que é feita pelo homem”, de modo que a autora procura descrever, assim, as práticas sociais que o ser humano desenvolve em sua comunidade, mesmo local onde o homem mantém relações sociais com outros indivíduos e, por meio dessas relações, constrói valores morais, normas e costumes a serem adotados por todo o grupo, fazendo da cultura “[...] um agente causal que afeta o processo evolutivo através de meios exclusivamente humanos [...]” (SANTAELLA, 2003, p. 34).

Se a cultura é um agente de evolução, ela também é transformadora de si mesma e evolui ao longo do tempo. Cabe destacar duas concepções sobre a cultura que se mostram importantes dentre todos os estudos já realizados. Santaella (2003) descreve essas concepções, sendo a primeira uma visão antropológica que acredita existirem várias culturas, valiosas e diferentes por suas características próprias; já a segunda, uma concepção humanista⁸, é mais seletiva e afirma existirem pessoas com mais cultura do que outras, assim como julgam que algumas práticas sociais são mais culturais. Mesmo que a concepção humanista seja equivocada e

⁸ A concepção humanista da cultura considera os conceitos de cultura e civilização como sinônimos, definindo, portanto, a cultura de uma maneira “[...] restrita, restritiva mesmo, que utiliza o termo para a descrição simbólica de um grupo, da transmissão dessa organização e do conjunto de valores apoiando a representação que o grupo faz de si mesmo, de suas relações [...]” (SANTAELLA, 2003, p. 32).

extremamente discriminatória, tanto ela quanto a concepção antropológica contribuíram para o desenvolvimento de um conceito de cultura enquanto um

[...] agente causal que afeta o processo evolutivo através de meios exclusivamente humanos, na medida em que permite a avaliação autoconsciente das possibilidades humanas à luz de um sistema de valores que reflete as ideias prevalentes sobre o que a vida humana deveria ser (SANTAELLA, 2003, p. 34).

Compreendendo-se, porém, a cultura como a manifestação da vida social do ser humano, sem julgamentos de superioridade ou fragmentação dos tipos culturais, perceber-se-á que a maneira como um indivíduo pensa e age tem relação com a sua cultura. Suas virtudes, seu julgamento do bem e do mal, do que é certo e errado, suas tradições e seus costumes são a sua cultura, a cultura do seu povo, transmitida e reafirmada de geração em geração ao decorrer dos séculos. Mas a cultura, por ser produto do ser humano e o homem ser um indivíduo em transformação constante, está sujeita às transformações do meio em que o homem está inserido e, em pleno século XXI, das tecnologias que habitam esse meio.

Santaella (2013, p. 19) afirma que “novas maneiras de processar a cultura estão intimamente conectadas a novos hábitos mentais que, segundo o pragmatismo, desaguam em novos modos de agir”. O surgimento da cultura escrita mudou a forma como o ser humano guardava informações; o surgimento da imprensa facilitou a transmissão dessas informações; e a computação rompeu com as barreiras que limitavam o homem geograficamente. Em cada processo evolutivo a cultura e o ser humano sofreram transformação e, talvez, a maior delas diz respeito aos processos de aprendizagem, a cognição.

Para Santaella (2013, p. 20), pensando nos efeitos das tecnologias sobre a cognição, as “[...] revoluções tecnológicas, quando afetam o crescimento da complexidade da cognição humana, caso extremo das atuais tecnologias da inteligência, não vão embora, ficam e evoluem ininterruptamente”. Não apenas fluem horizontal e linearmente, mas criam fenômenos de convergência – onde as tecnologias rumam em direção a um ponto central – e de expansão – as experiências provenientes da convergência expandem o conhecimento, a comunicação e a cultura. É dessas tecnologias que nasce o conceito de cultura da convergência.

Henry Jenkins (2009) apresenta a cultura da convergência, em sua obra de mesmo nome, dando as boas-vindas ao leitor para esse novo momento “[...] onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam [...]” (JENKINS, 2009, p. 29). Colisão e cruzamento representam nada mais do que o fluxo de conteúdos que se dá através de diferentes e múltiplas plataformas de mídia, ou, nas palavras do próprio autor

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através das múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos e dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p. 29).

A convergência é, portanto, um caminho duplo, um diálogo entre dois interlocutores antes denominados emissor e receptor. Há, assim, na cultura da convergência, processos comunicativos – ou seja, a construção de conteúdos – que se desenvolvem em diferentes suportes midiáticos e, por não apresentarem uma estrutura linear, precisam ser reconstruídos – no sentido de atribuir certa linearidade – por cada indivíduo que toma conhecimento e possui interesse por aquele conteúdo. Em meio a esse labirinto de meios e mensagens, a atenção do público se demora na tela do computador, pois é essa máquina que, com as inúmeras possibilidades da internet, agrupa – ou faz convergirem – todos os textos, todas as mensagens, todos os conteúdos.

O computador tem papel fundamental no desenvolvimento da cultura da convergência por ser ele próprio uma máquina para onde convergiram todas as linguagens; convergiram e transformaram-se de átomos para bytes, codificadas matematicamente em zeros e uns (SANTAELLA, 2013). Se antes cada linguagem, ou cada mídia, possuía um suporte específico, “[...] o papel para o texto, a película para a fotografia ou filme, a fita magnética para o som ou para o vídeo etc [...]” (SANTAELLA, 2013, p. 236-237), agora o computador se sobressai como a mídia das mídias, a hipermídia, aquele que dá vida ao fenômeno da convergência.

A convergência é transformação, e sobre esse processo recai um – nem tão – antigo medo: a extinção de alguns suportes. Acreditava-se que, com o surgimento de mídias mais interativas, os antigos suportes tornar-se-iam obsoletos, ultrapassados e, com o decorrer dos avanços tecnológicos, seriam completamente extintos da cultura contemporânea. Mas a convergência não é um sinônimo para a extinção e, desde a década de 80, estuda-se as possibilidades desse diálogo entre diferentes suportes, como pode ser percebido no estudo da “convergência dos modos”:

Um processo chamado “convergência de modos” está tornando imprecisas as fronteiras entre os meios de comunicação, mesmo entre as comunicações ponto a ponto, tais como o correio, o telefone e o telégrafo, e as comunicações de massa, como a imprensa, o rádio e a televisão. Um único meio físico – sejam fios, cabos ou ondas – pode transportar os serviços que no passado eram oferecidos separadamente. De modo inverso, um serviço que no passado era oferecido por um único meio – seja a radiodifusão, a imprensa ou a telefonia – agora pode ser oferecido de várias formas físicas diferentes. Assim, a relação um a um que existia entre um meio de comunicação e seu uso está corroendo (POOL, 1983, p. 23 apud JENKINS, 2009, p. 37).

Assim como a internet fragilizou as fronteiras geográficas, a convergência fragilizou os limites de cada mídia e, nessa nova cultura movida pelas tecnologias, “cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes” (JENKINS, 2009, p. 41), conviver sem deixar de existir, pois “[...] os velhos meios de comunicação nunca morrem – nem desaparecem, necessariamente. O que morre são apenas as ferramentas que usamos para acessar seu conteúdo [...]” (JENKINS, 2009, p. 41).

Parece haver, em segundo plano ao fenômeno da convergência, quanto às ferramentas tecnológicas de acesso aos conteúdos dos meios de comunicação, o encaminhamento para a criação de uma ferramenta única que Jenkins (2009) descreve como a “caixa preta”. Essa caixa preta nada mais é do que um hardware único, uma tecnologia que absorveu todas as demais ferramentas da tecnologia humana. Assim, “mais cedo ou mais tarde [...], todos os conteúdos de mídia irão fluir por uma única caixa preta em nossa sala de estar [...]” (JENKINS, 2009, p. 42).

Mas a “caixa preta” é, segundo o próprio autor, uma falácia, e isso pode ser comprovado com uma análise das tecnologias atuais, pois “o que estamos vendo hoje é o hardware divergindo, enquanto o conteúdo converge” (JENKINS, 2009, p. 43). Computador, celular – ou *smartphone*⁹ – *tablet*¹⁰, televisão, rádio, mídia impressa, etc., na cultura da convergência, acredita-se que esses suportes não serão fundidos em uma única mídia, em uma única caixa preta universal; o que converge é o conteúdo que cada um desses meios de comunicação transmite. Logo, a

⁹ Dispositivos móveis contemporâneos utilizados para a comunicação cuja evolução é oriunda dos telefones e, por conseguinte, dos aparelhos celulares. Diferencia-se desse último pelo acesso à internet e pelas inúmeras possibilidades e ferramentas digitais.

¹⁰ Dispositivo móvel subsequente aos *smartphones*, sendo caracterizado por apresentar-se como um *smartphone* com dimensões maiores, porém possuindo as mesmas características e funcionalidades do anterior.

Convergência não significa perfeita estabilidade ou unidade. Ela opera como uma força constante pela unificação, mas sempre em dinâmica tensão com a transformação... Não existe uma lei imutável da convergência crescente; o processo de transformação é mais complicado do que isso (POOL, 1983, p. 53-54 apud JENKINS, 2009, p. 38).

Nesse processo, a transformação mais radical não acontece em relação as tecnologias, mas em relação aos usuários destas tecnologias e a sua cultura. A convergência altera, inicialmente, os sistemas de distribuição – a fita cassete, a película, o papel, etc. – que, sim, podem desaparecer. Depois desses sistemas, a convergência transforma os meios de comunicação que, mais do que tecnologias, “[...] são também sistemas culturais” (JENKINS, 2009, p. 41). Considerar o papel cultural dos meios de comunicação também reforça a ideia de que o conceito da caixa preta é uma falácia, pois esse conceito “reduz a transformação dos meios de comunicação a uma transformação tecnológica, e deixa de lado os níveis culturais que estamos considerando aqui” (JENKINS, 2009, p. 42).

Há, portanto, transformações também culturais em meio ao fenômeno da convergência tecnológica, pois “qualquer analista profissional de tendências nos dirá que os mundos da tecnologia e da cultura estão colidindo” (JOHNSON, 2001, p. 14). Se cultura e tecnologia – duas esferas em constante diálogo, uma vez que a tecnologia é um produto da cultura humana e, ao mesmo tempo, um agente de sua constante transformação – colidem em meio à convergência das mídias, é porque o fenômeno da convergência não acontece apenas em relação aos aparelhos tecnológicos, sejam eles os mais simples ou os mais sofisticados que a mente humana possa criar; a convergência também ocorre na mente, no cérebro de cada indivíduo e por meio das suas relações sociais com outros indivíduos (JENKINS, 2009).

Portanto, convergência não é apenas colisão, a fusão de máquinas rumo ao mesmo objetivo, ao mesmo conteúdo midiático, convergência é também sobre a interação homem-máquina, homem-homem e máquina-máquina.

Existe na cultura da convergência, portanto, um caráter fundamental de interação, que, se por um lado depende da competência tecnológica das novas mídias em abrir caminhos de interatividade, por outro, estabelece dois parâmetros de avaliação: a capacidade dos objetos de incitar a interação e o interesse da sociedade em interagir (FACCION, 2010, p. 2)

As possibilidades tecnológicas são, sem dúvida, o ponto de partida para que a convergência aconteça e para que os meios de comunicação possam estabelecer entre si o diálogo, mas “[...] a convergência representa uma transformação cultural, à medida que

consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, p. 29-30).

Motivados pelo mesmo interesse e pelo mesmo objetivo, indivíduos utilizam tecnologias para promover o diálogo, para descobrir novos conteúdos midiáticos e para explorar novas possibilidades comunicacionais, contribuindo para as transformações culturais do século, para as manifestações tecnológicas dessa cultura midiática convergente. Nesse contexto cultural, “a convergência pode ser entendida como um estado de comunicação alcançado após o envolvimento de diversas pessoas através do uso das mídias” (FACCION, 2010, p. 3).

Esse estado de comunicação é um estado avançado quanto às habilidades tecnológicas e se refere à compreensão dos recursos e das possibilidades que os meios e os novos meios de comunicação oferecem e da melhor maneira de utilizá-los nos diferentes campos do conhecimento humano. Mas esse estado de comunicação não deve ser compreendido como um nível a ser alcançado, como um estágio final na evolução da relação do homem com suas tecnologias, pois é preciso lembrar que “[...] a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final” (JENKINS, 2009, p. 43).

Se não é possível encontrar um ponto final na cultura da convergência, uma vez que ela é um processo cultural em constante transformação, é preciso que cada indivíduo, independentemente de sua classe social e profissão, prepare-se para as mudanças que certamente lhe atingirão, pois, “prontos ou não, já estamos vivendo numa cultura da convergência” (JENKINS, 2009, p. 43) e essa cultura possui um grande poder transformador: o sincretismo.

O termo sincretismo é utilizado por Massimo Canevacci (2013) para representar a miscelânea de tecnologias e práticas comunicativas que, além do sincretismo, recebem outros nomes e classificações, como convergência, hibridação, patchwork, aculturação, etc., “todos ligados ao jogo, por excelência ambíguo, da chamada contaminação transcultural” (CANEVACCI, 2013, p. 29).

Além dessas denominações relacionadas à cultura, Lerm (2010), por sua vez, busca nos estudos de Greimas e Courtés (1979) compreender o sincretismo na semiótica, voltando-se para as questões sincréticas ligadas à arte e suas representações. Estes autores consideram o sincretismo como o “[...] procedimento (ou seu resultado) que consiste em estabelecer, por superposição, uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, cobrindo-os com o auxílio de uma grandeza semiótica (ou linguística) que os reúne” (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 426 apud LERM, 2010, p. 33-34).

Inicialmente, o que se percebe nos dois estudos do sincretismo é que há um consenso quanto ao seu processo de transformação, de convergência e simbiose de diferentes linguagens, manifestações ou tecnologias. Teixeira (2004, p. 235) comenta que, quando “dois ou mais termos ou categorias são manifestados por uma única categoria semiótica” tem-se o chamado sincretismo *stricto sensu*, isto é, o grau mais elevado e orgânico da convergência de diferentes linguagens.

Além dos estudos acerca do sincretismo na cultura e na semiótica, há também quem investigue as questões ligadas ao texto sincrético, em especial os textos audiovisuais que, por sua vez, se desenvolvem a partir das diferentes linguagens que os compõem. Nos textos audiovisuais, isto é, textos sincréticos, “[...] todas essas linguagens apresentam-se de forma a construir um efeito de unidade no plano da manifestação, constituindo, assim, o sincretismo” (FROTA, 2008, p. 62).

É, contudo, o sincretismo cultural que merece destaque nesta investigação, onde a própria cultura “[...] não é mais vista como algo unitário, que compacta e liga entre si indivíduos, sexos, grupos, classes, etnias, mas sim como algo muito mais plural, descentrado, fragmentado, conflitual” (CANEVACCI, 2013, p. 30). Essa cultura sincrética é resultante da cultura da convergência, da hibridação dos meios de comunicação, onde o sincretismo “[...] investe, dissolve e remodela a relação entre os níveis alheios e familiares, entre culturas de elite, de massa, de vanguarda e digitais (CANEVACCI, 2013, p. 30).

Nessa perspectiva cultural sincrética, surge um novo indivíduo, um sujeito nômade, sincrético e diaspórico (CANEVACCI, 2013), característico de uma cultura onde “ninguém é mais só espectador e muito menos deseja sê-lo. *Expect-atoro*” (CANEVACCI, 2013, p. 45, grifo do autor).

Mas esse indivíduo nômade não é semelhante ao nômade ancestral, ao indivíduo característico da cultura *western*, sujeito solitário que vaga alheio e em negação à cidade, ao urbano. Por mais que seja “[...] impossível definir nômade de modo unificado. Há formas de nomadismo diferentes entre si e que mudam no tempo” (CANEVACCI, 2013, p. 105), para compreender o nômade sincrético necessita-se de um olhar diferente, pois o sujeito sincrético transforma a metrópole que atravessa, diferentemente do nômade que tende a destruí-la (CANEVACCI, 2013). Esse nômade sincrético é um multivíduo.

O conceito de *multivíduo* é um conceito mais flexível, mais adequado à contemporaneidade. Por que significa que *multivíduo* é uma pessoa, um sujeito, que tem uma multidão de *eus* na própria subjetividade. O plural de eu, não é mais nós, como no passado. O plural de *eu*, deve ser *eus* (CANEVACCI, 2009, p. 16, grifo do autor).

O multívíduo pode ser compreendido como a personificação da cultura da convergência, pois enquanto nesta convergem diferentes linguagens e tecnologias para a unificação dos meios de comunicação, o multívíduo é um indivíduo para onde convergem diferentes identidades – os diferentes *eus* – ao mesmo tempo em que se expandem as possibilidades de sua própria individualidade. Esse indivíduo de múltiplos *eus* é, portanto, capaz de promover a conectividade, isto é, “[...] nas suas fluídas dimensões dos seus eus, possa conectar-se com diferentes espaços-tempos no mesmo momento, junto com pessoas totalmente diferenciadas” (CANEVACCI, 2009, p. 9).

Todavia, é preciso atentar para os possíveis aspectos negativos que essa “multiplicação de personalidades” pode acarretar, pois, talvez, o processo seja, na verdade, uma divisão. Diante de tantas personalidades é possível, portanto, que haja o conflito do múltiplo em relação ao um, ao individual. O próprio conceito de indivíduo, ao contrastar com o de multívíduo, reforça essa questão. Oriundo do termo *atomon*, que por sua vez significa não-divisível, já que o indivíduo é a última parcela da sociedade a que se pode chegar em uma divisão (CANEVACCI, 2009), a ideia da pluralidade de eus fragmenta a identidade social daquele que se insere no meio digital, e, ao mesmo tempo em que lhe confere possibilidades até então não encontradas em outros meios, cobra deste sujeito sua identidade, divide e a espalha na rede, fazendo com que o multívíduo transforme-se em um nômade a procura de um “eu” que não mais existe, perdido na multiplicidade – que mais se parece com fragmentos resultantes de um processo de divisão – de suas identidades tão frágeis.

Indivíduo plural e múltiplo, o multívíduo é um sujeito diaspórico, compreendendo-se “[...] o significado tradicional de diáspora, enquanto focalizando o vagar transurbano do sujeito multívíduo” (CANEVACCI, 2013, p. 109). Portanto, assim como diáspora possui um significado de migração, exílio e transição, o multívíduo é um sujeito diaspórico enquanto sujeito de identidades transitórias, de mutações, de sincretismos e convergências. Ele “[...] mistura os dualismos material/imaterial, natureza/cultura, público/privado; atravessa estilos, visões, artes, linguagens, metodologias” (CANEVACCI, 2013, p. 106) e faz da tecnologia o seu espaço e a sua cultura.

Então, a cultura e a comunicação digital, que colocam em crise esta perspectiva coletiva, conseguem afirmar o processo conectivo que significa que a individualidade, que prefiro chamar de *multívíduo* se multiplica, se amplia, explode. Uma multiplicidade de *eus* no corpo subjetivo. Essa condição múltipla favorece a proliferação dos *eus* o que acaba por desenvolver outro tipo de identidade, fluída e pluralizada, que coloca, potencialmente em crise, as formas perversas e tradicionais do dualismo (CANEVACCI, 2009, p. 9, grifo do autor).

Cada indivíduo na multidão é também um multívíduo em rede que vive uma vida sincrética, uma vida formada por conexões, por recortes, por relações, intersecções e ramificações, onde ser sujeito individual é ser simultaneamente sujeito plural, onde a identidade e a coletividade convergem, onde homem e máquina coexistem em sincronia. O sincretismo, como afirma Canevacci (2013), está associado ao conceito de diáspora, porém não a diáspora enquanto exílio ou migração forçada para fora das metrópoles; associa-se as concepções ligadas “[...] a uma subjetividade *heterônoma* que experimenta o fluxo das próprias pluralidades” (CANEVACCI, 2013, p. 111, grifo do autor). É pela pluralidade que o indivíduo sincrético se torna também ubíquo.

A ubiquidade é “[...] uma condição abstrata já ligada misticamente a um ser divino” (CANEVACCI, 2013, p. 85), podendo ser referida também como a onipresença, ou seja, “[...] um atributo ou estado de algo ou alguém que se define pelo poder de estar em mais de um lugar ao mesmo tempo” (SANTAELLA, 2013, p. 128).

O conceito de ubiquidade relaciona-se também com a internet. Segundo Canevacci (2013, p. 84), “[...] a web é ubíqua e [...] a ubiquidade comunicacional caracteriza as relações espaço-temporais na internet”. Portanto, o indivíduo que navega pela internet fragmenta-se em suas múltiplas possibilidades, configura-se enquanto sujeito humano, mas também virtual, transitando pelas conexões da rede, navegando, buscando, construindo e, por vezes, se perdendo em meio ao universo que desconhece, desbrava e transforma à medida em que sua própria identidade torna-se fluída como a internet.

Em resumo, quanto aos instrumentos tecnológicos da comunicação contemporânea, pode-se compreender a ubiquidade como o fenômeno “[...] segundo a qual cada agente ou informação pode manifestar-se em qualquer lugar/tempo através de instrumentos tecnológicos, estabelecendo novos percursos espaço-temporais não-lineares, para conduzir-nos através de nossa experiência do real” (HENDRICKSON-IACONESI, 2010, p. 11 apud CANEVACCI, 2013, p. 87).

Estes instrumentos tecnológicos que caracterizam a ubiquidade, segundo Santaella (2013), são dispositivos inteligentes que aumentam as capacidades humanas através do acesso

à informação. São, ainda, dispositivos móveis e estacionários, permitindo que o acesso à informação aconteça em qualquer local, a qualquer momento.

A ubiquidade, manifestação da onipresença da internet e da pluralidade de identidades do multívíduo conectado à rede, possibilita que o sincretismo e a convergência dialoguem, portanto, não apenas em relação aos suportes tecnológicos, mas também quanto aos sujeitos envolvidos nos processos comunicativos da contemporaneidade. O multívíduo é assim a representação viva da cultura da convergência, ao mesmo tempo em que o fenômeno da convergência permite a expansão da pluralidade de *eus* que compõem esse indivíduo sincrético. O multívíduo é, nesse contexto, [...] “aquele sujeito diaspórico que cruza tecno-sincretismos. Encaminha-os” (CANEVACCI, 2013, p. 108).

Os tecno-sincretismos que Canevacci apresenta se manifestam na rede, na internet, e dão origem a novas formas e novos meios de comunicação. O espaço virtual – ciberespaço – e a cultura oriunda deste – a cibercultura – representam um verdadeiro labirinto de possibilidades para as diferentes mídias que, diante destas oportunidades tecnológicas, transfiguram-se, híbridas, em novas mídias; tornam-se hiper e transmídias em convergência.

2.2 MÍDIA E TRANSMÍDIA

As manifestações sincréticas dos indivíduos, sujeitos inseridos na cultura da convergência, só se fazem possíveis através de dois elementos interligados entre si e em diálogo com estes conceitos relacionados às tecnologias contemporâneas: o ciberespaço e a cibercultura.

O ser humano habita cidades, construindo sua identidade por espaços particulares e coletivos que compõem a sua vida em sociedade. Com os avanços tecnológicos, passou também a habitar espaços virtuais, locais representados não geográfica ou materialmente, mas espaços incorpóreos, invisíveis e ubíquos acessíveis pelas tecnologias cada vez mais presentes em tudo o que o ser humano faz. Esse espaço recebeu o nome de ciberespaço que, nas palavras de Pierre Lévy (1999, p. 92-93, grifo do autor) define-se como

[...] o espaço da comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluído, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço.

Local da comunicação digital e espaço do virtual, é preciso compreender o ciberespaço como um mundo próprio, contudo não isolado do mundo físico habitado pelo homem. O ciberespaço é um “mundo virtual global e coerente”, sendo possível chegar e navegar por ele de diferentes formas, através de diferentes tecnologias (SANTAELLA, 2004, p. 40).

O termo ciberespaço teve origem na obra *Neuromancer*, de William Gibson, onde o autor, em 1984, usou a palavra para se referir ao “[...] universo das redes digitais como lugar de encontros e de aventuras [...]” (SANTAELLA, 2004, p. 98). Ele é fruto de um processo que Lévy (1999) chamou de digitalização. Com os avanços tecnológicos, na década de 80, a informática passou a envolver em seus procedimentos outras linguagens e, a partir destes avanços, o computador permitiu que se desse origem às multimídias, isto é, aos meios de comunicação que dialogavam com diferentes linguagens em seus suportes cada vez mais inovadores. Mas o ciberespaço não é um produto apenas das tecnologias que o comportam, ele “[...] é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 17), enquanto também nasce do “universo oceânico de informações que ele abriga” (LÉVY, 1999, p. 17) e das relações estabelecidas pelas inúmeras pessoas que fazem uso desse espaço.

Santaella (2004) comenta que não há um consenso a respeito do sentido do ciberespaço. Contudo, muitos autores concordam que ele consiste em um sistema de comunicação eletrônico, a nível global, que interliga máquinas (os computadores) e os seres humanos que delas fazem uso. Assim, “[...] o ciberespaço é o espaço que se abre quando o usuário conecta-se com a rede” (SANTAELLA, 2004, p. 45).

O ato de conectar-se com a rede é um ato virtual, mas o que é o virtual? Segundo Lévy (1999, p. 47, grifo do autor), “[...] é virtual *aquilo que existe apenas em potência e não em ato*, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal, (a árvore está virtualmente presente no grão)”. Logo, o virtual assemelha-se ao ubíquo, à onipresença. O virtual existe, sem encontrar-se fisicamente em nenhum lugar. O virtual é acessível, mas sem que seja possível se chegar a ele materialmente. O virtual e o ciberespaço se fundem na medida em que só é possível acessá-los tornando-se um indivíduo ubíquo conectado a uma máquina.

O ciberespaço, espaço virtual de informações e comunicações, “consiste de uma realidade multidimensional, artificial ou virtual incorporada a uma rede global, sustentada por computadores que funcionam como meios de geração e acesso” (SANTAELLA, 2004, p. 40),

e dessa relação entre a rede global e os seres humanos que dela fazem uso nasce uma nova forma de cultura compreendida como cibercultura.

Como já supracitado, a cultura é fruto da interação do homem com o meio social em que vive e, portanto, por estar imerso em um meio virtual e digital, compreendido como ciberespaço, o ser humano faz com que a cultura se transforme a partir das práticas individuais e sociais estabelecidas nesse espaço tecnológico. Uma dessas práticas são as chamadas comunidades virtuais¹¹ que, devido ao seu crescimento e relevância, influenciaram o surgimento da cibercultura (SANTAELLA, 2004, p. 44).

As comunidades virtuais compõem, portanto, a essência da cibercultura. Enquanto no mundo material as comunidades são construídas pelos limites geográficos, as comunidades virtuais se estabelecem por interesses, ignorando a territorialidade devido à possibilidade de criação de uma aldeia global construída pelo ciberespaço. Essa ideia é o que defende Lévy (1999, p. 130) quando afirma que

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesse comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração.

Essas relações sociais aproximam os conceitos de cultura e cibercultura. Do mesmo modo que é possível entender a cultura como uma ferramenta para a manutenção dos costumes, crenças e valores de uma determinada sociedade, onde as práticas sociais desenvolvidas procuram firmar esses ensinamentos e mantê-los vivos de geração em geração, a cibercultura pode ser compreendida como “[...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17).

Há diferentes culturas espalhadas por todo o globo, cada uma com suas particularidades. Com o ciberespaço, tem-se a oportunidade de se construir uma cultura tão heterogênea quanto as diferentes comunidades que existem no mundo. Assim, é da natureza da cibercultura a heterogeneidade, ser uma colcha de retalhos culturais interligados pelos dispositivos tecnológicos conectados à rede, ao ciberespaço, e que são acessados por diferentes pessoas, de

¹¹ Santaella (2004, p. 121) descreve as comunidades virtuais como “[...] grupos de pessoas globalmente conectadas na base de interesses e afinidades, em lugar de conexões acidentais ou geográficas”. Assim, configura o termo comunidade virtual como os grupos de pessoas que trocam informações e ideias através da mediação de dispositivos tecnológicos, estando ou não presentes face a face.

diferentes culturas e que, interagindo, compartilham conhecimentos a nível global (SANTAELLA, 2003).

O conhecimento nasce da relação entre o homem e a máquina que, por sua vez, é essencial na construção do ciberespaço e da cibercultura. Nesse contexto, as tecnologias atuais “[...] se tornaram essenciais à vida social e se constituem nas condições para a criação da cibercultura. Esta vai se estabelecendo firmemente na medida em que crescentemente usamos formas mediadas de comunicação digital” (SANTAELLA, 2003, p. 105). E em meio a tantas possibilidades tecnológicas, a cibercultura parece resultar da “[...] multiplicação da massa pela velocidade [...]” (SANTAELLA, 2003, p. 104).

Ao falar em massa, Santaella refere-se aos meios de comunicação de massa e, ao citar a velocidade, cita a característica dos meios digitais ligados à internet. Nesse sentido, seria o equivalente a descrever a transição das mídias para as hipermídias, mudança ocasionada pelos recentes avanços tecnológicos e culturais.

Santaella (2003, p. 62) conceitua o termo mídia em relação aos meios de comunicação de massa que transmitem informações e notícias, abrangendo o jornal, o rádio, as revistas, a televisão e os meios que a publicidade emprega na sua comunicação. Assim, compreende-se a palavra mídia como equivalente ao termo em inglês *mass media*, ou seja, mídias de massa. Segundo a autora, o surgimento e crescente avanço da comunicação teleinformática permitiu que o termo mídias viesse a referenciar um número cada vez maior de elementos que, “[...] desde então, passou a se referir a quaisquer tipos de meios de comunicação, incluindo aparelhos, dispositivos ou mesmo programas auxiliares da comunicação” (SANTAELLA, 2003, p. 62).

É através da teleinformática, isto é, a internet, que a palavra mídia encontrou no computador um novo sentido. Devido à possibilidade da comunicação planetária, através da internet, o termo mídia passou a compreender não apenas os suportes da comunicação, mas também os processos comunicacionais mediados pelo computador. Agora, em vez de se referir aos *mass media* – mídias de massa –, tornou-se comum empregar o termo *new media* – novas mídias – no intuito de se referir a comunicação relacionada ao computador (SANTAELLA, 2003). E se o computador era a *new media*, a internet e a sua característica hiper – referindo-se aqui a conectividade, interatividade e hipertextualidade – transformou-o em uma hipermídia.

A mídia das mídias, a hipermídia, como afirma Santaella (2003), surgiu quando o computador passou a exercer a função de criação, recepção e distribuição de várias outras mídias que antes existiam separadamente. Como já mencionado sobre a cultura da convergência, o computador absorveu todas as linguagens, tornando-se a hipermídia, pois “[...] as mídias tendem a se engendrar como redes que se interligam e nas quais cada mídia particular

– livro, jornal, TV, rádio, revista etc. – tem uma função que lhe é específica” (SANTAELLA, 2003, p. 53).

Segundo Alves (2002, p. 23), o termo hipermídia é oriundo da união das palavras hipertexto e multimídia e significa “a integração sem suturas de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente de informação digital” (FELDMAN, 1995, p. 4 apud SANTAELLA, 2004, p. 48).

Essa integração, mistura ou convergência de linguagens em uma mesma mídia possui, de acordo com Santaella (2004), alguns traços caracterizadores, apresentados no Quadro 5 a seguir.

Quadro 5 – Traços caracterizadores da hipermídia

Traço	Definição
1 – Hibridização das linguagens	A capacidade da hipermídia em mesclar imagem, vídeo, som, texto entre outras linguagens em uma única máquina, o computador, de modo a contribuir com o que Santaella (2004) chama de convergência das mídias e Jenkins (2009) de cultura da convergência.
2 – Organização reticular da informação	A organização da informação na hipermídia está relacionada com a interação do receptor que atua como um coautor através dos caminhos (nós, conexões, links) que escolhe ao utilizar a hipermídia.
3 – Cartograma navegacional	A utilização de links para inter-relacionar diferentes informações na rede, construídos a partir de algum sistema hierárquico, em rede, etc., que dependem da investigação do usuário que, por sua vez, constrói um mapa cognitivo dos conteúdos que acessa.
4 – Linguagem interativa	A interação do usuário se converte em atenção e imersão, graças à capacidade interativa e dialógica da internet.

Fonte: (SANTAELLA, 2004, p. 47-53)

É a hibridização das linguagens que possibilita a hipermídia e, conseqüentemente, o primeiro de seus traços caracterizadores. Contudo, não se deve compreender essa mistura como sendo caótica, pois, apesar da estrutura hipertextual da internet, há na rede e na hipermídia um sistema organizado que constrói, a partir da interação do usuário, mapas para as informações disponíveis no ciberespaço. Mas, isso a que se chama de mapas não existe apenas na hipermídia e na internet, há mapas também nos meios de comunicação de massa.

É com a ideia de mapa que se pode compreender dois processos de organização das informações na cultura das mídias de massa e na cultura da convergência das mídias: o *cross-media* e o *transmídia*.

Cross-media é um termo originalmente da língua inglesa, onde podem ser “[...] encontradas as grafias *crossmedia*, *cross media* e *cross-media*, para o mesmo termo” (MIYAMARU, 2010, p. 26, grifo do autor). Sem tradução oficial na língua portuguesa, alguns autores utilizam o termo “mídia cruzada” para se referir ao mesmo conceito. Além destes, é comum encontrar outras denominações para o mesmo fenômeno,

Conceitos como “*cross media*” (Bechmann Petersen, 2006), “*multiple platforms*” (Jeffery-Poulter, 2003), “*hybrid media*” (Boumans, 2004), “*intertextual commodity*” (Marshall, 2004), “*transmedial worlds*” (Klastruo & Tosca, 2004), “*multimodality*” (Kress & van Leeuwen, 2001), ou “*intermedia*” (Higgins), podem ser encontrados orbitando a mesma galáxia semântica (SCOLARI, 2009 apud TOLEDO, 2012, p. 19-20).

Para este estudo será utilizado o termo *cross-media* para referir-se ao processo de transmissão de conteúdos simultaneamente em diferentes plataformas. Esse conteúdo é adaptado de acordo com as especificações do suporte que irá apresentá-lo, porém sem sofrer alterações. “Nessa estratégia, mídias se interligam, por exemplo, para levar o espectador de um programa de televisão a um *site* na internet, a um programa de rádio ou a uma revista em quadrinhos” (TOLEDO, 2012, p. 18, grifo do autor).

A adaptação ao suporte é apenas uma das formas de *cross-media* existentes. De acordo com Gary Hayes (2006), há quatro níveis possíveis para o desenvolvimento de uma estrutura *cross-media*, como indica o Quadro 6.

Quadro 6 – Níveis de *cross-media*

Nível	Definição
1.0 – Empurrado (<i>cross-media</i>)	Quando o mesmo conteúdo é apresentado em diferentes suportes sem ou com a mínima alteração possível.
2.0 – Extras (<i>transmedia storytelling</i>)	Conteúdo paralelo ao principal apresentado em plataformas diferentes com ou sem relação ao conteúdo principal.
3.0 – Pontes (<i>transmedia storytelling</i>)	Há relação entre os conteúdos apresentados em diferentes suportes que, por sua vez, é construído de forma a conduzir o público através destes distintos suportes.
4.0 – Experiências (<i>transmedia storytelling</i>)	Semelhante a um jogo onde o público escolhe o próprio caminho. É também a soma dos três níveis anteriores.

Fonte: (HAYES, 2006)

Os níveis 2, 3 e 4, se comparado o conceito de *cross-media* ao de transmídia (*transmedia storytelling* ou narrativa transmídia) de Jenkins (2009), são semelhantes ao segundo, restando ao nível 1 o grande diferencial entre os dois processos. Portanto, o nível “1.0 – Empurrado” será considerado, neste estudo, como o verdadeiro *cross-media*, onde o conteúdo permanece igual ou extremamente semelhante em todas os suportes em que é transmitido. A apresentação de conteúdos extras, bem como a criação de conteúdos que interligam os diferentes suportes e permitem a interação do público serão compreendidos a partir da teoria do processo transmídia.

Henry Jenkins (2009) apresenta o processo transmidiático através do termo *transmedia storytelling* que, posteriormente, foi traduzido para o português como narrativa transmídia. Nas palavras de Jenkins (2009, p. 138), “uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o

todo”. Uma narrativa transmídia, portanto, é uma história que se expande para diferentes suportes, onde cada mídia desenvolve uma parte dessa história por meio de uma mini-narrativa. Através dessas mini-narrativas a própria narrativa inicial – original ou principal – é ampliada, de modo que uma narrativa transmídia é “[...] uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (JENKINS, 2009, p. 137).

Apesar de Jenkins (2009) apresentar a transmídia através do termo narrativa transmídia, ela não se reduz apenas a história ou a ficção. Para que se possa considerar um produto midiático como transmídia é preciso que haja “[...] o uso de múltiplas linguagens advindas de mídias diversas” (SANTAELLA, 2013, p. 241). A ideia de narrativas aliadas ao transmídia se deve ao fato de que a ficção é mais propícia ao desenvolvimento de conteúdos em diferentes suportes de modo inter-relacionado, promovendo maior participação e imersão dos leitores e usuários. Assim, segundo Jenkins (2009, p. 138),

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romance e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões.

Fazendo o que faz de melhor, cada mídia conta uma parte significativa e independente da história, e não é apenas uma adaptação do mesmo conteúdo como acontece nos processos *cross-media*. É importante atentar para o fato de que, por mais que os diferentes conteúdos em diferentes suportes estejam inter-relacionados a fim de construir uma narrativa onde “o todo vale mais do que a soma das partes” (JENKINS, 2009, p. 145), o público precisa compreender cada conteúdo, isto é, cada narrativa, sem precisar das demais narrativas para isso. Portanto, “cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo” (JENKINS, 2009, p. 138).

Surgem assim, além da narrativa principal, narrativas que trazem outros pontos de vista, curiosidades e histórias de outras personagens da franquia, histórias que acontecem em períodos anteriores ao enredo principal, mapas, cartas, diários, guias, e mais uma infinidade de elementos que compõem não só uma franquia, mas um universo ficcional que é sustentado pelas “múltiplas inter-relações entre os personagens e suas histórias” (FECHINI et al., 2011, p. 19 apud SANTAELLA, 2013, p. 239).

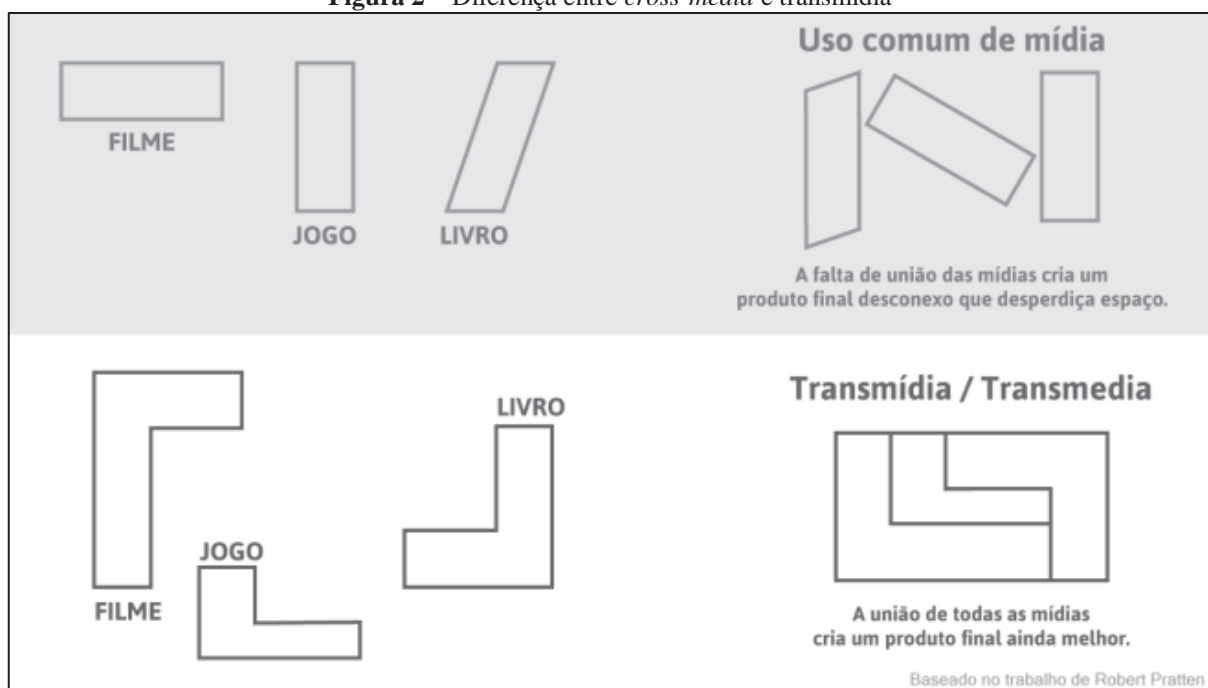
Se por um lado uma narrativa *cross-media* possibilita que mais pessoas tenham acesso ao conteúdo midiático, dada as diferentes maneiras que este se apresenta através das diferentes

mídias, na narrativa transmídia a experiência e a compreensão para com a narrativa são mais imersivas, isto é, o público é capaz de adentrar na história e conhecê-la através do ponto de vista de diferentes personagens. Assim, pensando-se na questão comercial, “a compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo” (JENKINS, 2009, p. 138).

Mais consumo pode ser compreendido como mais conhecimento, mais envolvimento e mais participação por parte do público. É essa ideia que sustenta a importância da narrativa transmídia, onde “diferentes e variadas mídias são empregadas e **necessárias** para a transmissão de um conteúdo ficcional. Somente a integração entre várias partes pode dar conta dos sentidos envolvidos no complexo contexto narrativo” (SANTAELLA, 2013, p. 240, grifo nosso).

A diferença entre *cross-media* e transmídia encontra-se, portanto, na estrutura de apresentação e construção dos diferentes conteúdos de uma franquia. Enquanto que no *cross-media* os conteúdos são construídos de modo isolado, apenas adaptando-se às questões técnicas de cada suporte, no transmídia há a integração de todos os conteúdos dos diferentes suportes que, dialogando, constroem uma narrativa maior, como exemplifica a Figura 2.

Figura 2 – Diferença entre *cross-media* e transmídia



Fonte: ALTERMANN, 2016.

Todavia, o exemplo de Altermann (2016) pode parecer equivocado em sugerir que uma narrativa transmídia é melhor do que aquelas desenvolvidas a partir de um processo *cross-media* se não for observada a questão de como se dá a construção dessa narrativa. Ampliar uma

história, fragmentando-a em diferentes suportes não é, por si só, um processo capaz de tornar a narrativa melhor. É necessário que haja um importante cuidado para com as inter-relações que promovem a integração dos suportes, para que não haja discrepâncias quanto ao enredo ou ao perfil das personagens, entre outras questões que, se não observadas, podem tornar a narrativa um quebra-cabeça sem sentido.

Tanto o *cross-media* quanto o transmídia podem ser compreendidos como sendo um “[...] processo pelo qual um produto midiático como um filme transita para um game [...]” (SANTAELLA, 2013, p. 237). A diferença está na forma como essa transição é feita. Para Jenkins (2009, p. 138-139), “uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia”.

Para Alckmar dos Santos (2010), as formas ficcionais encontradas no ciberespaço, apesar de possuírem diferentes tradições das quais herdaram características, aparentemente, ainda não encontraram seu verdadeiro caminho. O mesmo ocorre em relação à narrativa transmídia, pois o próprio Jenkins (2009, p. 139), quando do lançamento de seu livro *Cultura da Convergência*, afirma que “relativamente poucas (ou nenhuma) franquias alcançaram todo o potencial estético da narrativa transmídia – ainda”. Contudo, esse caminho parece surgir de algumas possibilidades, sendo estas o contar, o viver e o representar.

Contar se refere a muita coisa, mas pode ser associado de imediato às narrativas tradicionais. **Viver** não carrega aqui, obviamente, seu sentido mais aberto, mas diz respeito às histórias que se produzem e se disseminam através de salas de bate-papos, dos sítios de contatos e de convivência (como a comunidade Orkut), ou mesmo daquilo que Janet Murray chama de *holodeck*. Finalmente, **representar** está ligado a jogos, como os RPG’s, que se transformaram nos MUD’s e MOO’s¹² (SANTOS, 2010, p. 22, grifo do autor).

Para além dos caminhos que irão seguir as narrativas, os conceitos de mídia, hipermídia, *cross-media* e transmídia são elementos do mesmo universo tecnológico que teve início no século XX e ganhou força no século XXI. A Figura 3 localiza cada um destes elementos na sua cultura de origem e os situa em suas divergências.

¹² “RPG vem de *Role-Playing Game*; MUD é sigla para *Multi-User Dungeon*; MOO, para *Multi-user dungeon, Object Oriented*. São nomes para jogos interativos, baseados em narrativas que vão sendo construídas colaborativamente, a partir de uma base mínima que dá início à produção ficcional. Os dois últimos se dão em meio digital, ao contrário do primeiro” (SANTOS, 2010, p. 36, grifo do autor).

Figura 3 – Mapa das divergências midiáticas



Fonte: Produzido pelo autor.

Na cultura das mídias de massa, predominam os processos onde cada suporte, cada mídia, executa o seu papel sem se inter-relacionar com os outros meios de comunicação envolvidos, por exemplo, em uma mesma franquia. Na cultura da convergência, as linguagens se misturam em uma mesma hipermídia que, por sua vez, possibilita o diálogo entre os diferentes suportes que constroem uma narrativa transmidiática, pois “a convergência das mídias torna inevitável o fluxo do conteúdo pelas múltiplas plataformas de mídia” (JENKINS, 2009, p. 148).

De acordo com Santaella (2013, p. 239), “nesse processo, a centralidade de uma mídia é substituída por múltiplas plataformas que intensificam o trânsito de conteúdos”. Em outras palavras, as mídias dialogam a fim de criar narrativas complexas, amplas e diversificadas – e exemplos de transmídia não faltam nas mais diferentes áreas do conhecimento e do entretenimento.

2.3 EXEMPLOS DE NARRATIVA TRANSMÍDIA

Falar sobre narrativa transmídia é adentrar ao universo do consumo, das estratégias de venda e da ampliação de franquias a fim de atender as demandas de um consumidor cada vez mais exigente, meio em que a narrativa transmídia nasce enquanto uma estratégia de atender diferentes nichos de mercado e, por conseguinte, atingir mais consumidores. O próprio Henry

Jenkins (2009, p. 148) afirma que “[...] há fortes motivações econômicas por trás da narrativa transmídia”.

Há aí, nessa motivação econômica, uma relação com o que Canevacci (2009) chama de “fetichismo”, este enquanto a união do que é verdadeiro com o que é falso. O fetichismo é fruto das falsificações que se tornam verdadeiras pelo significado simbólico que carregam. O símbolo – a marca, a franquia, etc. –, seja ele verdadeiro ou não, proporciona mais prazer do que o próprio prazer em consumir o produto. Nesse contexto, a narrativa transmídia nasce como uma estratégia de atingir mais – e novos – mercados em torno de franquias de sucesso, motivando mais consumo e proporcionando mais lucro. Assim, os universos construídos em muitos filmes, por exemplo, seguem “[...] sua própria lógica de mercado, numa época em que cineastas estão envolvidos tanto no negócio da criação de produtos licenciados quanto no negócio de contar histórias” (JENKINS, 2009, p. 162).

Nas palavras do próprio autor, os “produtos de franquias são orientados demais pela lógica econômica e não o suficiente pela visão artística” (JENKINS, 2009, p. 149). Assim, mais do que refletir sobre as motivações econômicas que impulsionaram franquias e marcas, ou trazer exemplos que fujam à regra econômica e sejam orientados por uma visão artística, os exemplos a seguir apresentar-se-ão enquanto maneiras em que a narrativa transmídia foi construída e veiculada em diferentes formatos e suportes, resguardadas as suas limitações ou características derivadas das estratégias de consumo, uma vez que os fatores econômicos são indissociáveis à compreensão do surgimento da narrativa transmídia, como o próprio Jenkins (2009) afirma.

Portanto, a seguir, encontram-se relacionados e descritos alguns exemplos de narrativas transmídia em diferentes formatos, suportes e áreas, sendo estas: a) Cinema: *Matrix*; b) Publicidade: *Samsung Galaxy II*; c) TV: *The Walking Dead*, *Viver a Vida*, *I Love Paraisópolis* e *Totalmente Demais*; d) Literatura: *Harry Potter*; e e) Games: *Assassin’s Creed*.

2.3.1 Narrativa transmídia no cinema: *Matrix*

Uma das primeiras obras caracterizadas como uma narrativa transmídia é a franquia *Matrix*, criada pelos irmãos Wachowski, que iniciou no cinema e expandiu-se para outros suportes midiáticos. A pergunta inicial é a mesma que foi realizada nos cartazes de divulgação do filme: o que é *Matrix*? Segundo William Irwin (2005, p. 3, grifo do autor), “nas telas do cinema, *Matrix* é um mundo de sonhos gerado por computador, o qual, por meio de uma realidade virtual, simula o nosso mundo como é hoje”.

Na narrativa criada pelos Wachowski, os seres humanos são a fonte de energia de máquinas e suas mentes habitam um mundo de ilusões e alucinações digitais. *Neo*, protagonista da trama, encontra no movimento de resistência chamado *Zion* o ponto de partida para questionar o que conhecia como verdade e, assim, inicia uma luta para exterminar os “agentes” que atuam de modo a moldar a realidade de acordo com seus interesses próprios (JENKINS, 2009, p. 136).

A palavra *Matrix*, como afirma Irwin (2005, p. 31, grifo do autor), representa a palavra mãe.

A raiz indoeuropeia *Matr*, mãe, originou inúmeras palavras em línguas atuais que designam termos correlatos. *Matrix* é a fêmea com crias (na *Matrix*, os seres humanos são armazenados como fonte de energia, em casulos que lembram um feto no útero), ou seja, amamentando (nutriz), tronco, origem, útero, matriz, de onde todos nós viemos; e até o termo metrópole lhe é advindo, ou mesmo matrícula que significa registro, controle.

Se atualmente é fácil encontrar a resposta para o que é *Matrix*, em 1999, ano de lançamento do primeiro filme, o público foi instigado a procurar na internet a resposta para essa pergunta contida no cartaz publicitário da obra, o que pode não ter sido algo tão simples. Essa estratégia inicial é vista como o ponto de partida para a construção dessa narrativa transmídia que é *Matrix* (Figura 4), uma obra que, além dos três filmes – *Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003) e *Matrix Revolutions* (2003) – também se ramificou para histórias em quadrinhos, anime¹³, jogos e produtos publicitários.

Figura 4 – Produtos da franquia *Matrix*



Fonte: LIU, 2012.

¹³ Anime é um termo relacionado a animação e refere-se aos vídeos criados a partir desta técnica que utiliza desenhos em movimento, isto é, desenhos animados, para o desenvolvimento dos enredos cinematográficos.

Segundo Jenkins (2009), os irmãos Wachowski souberam aproveitar as potencialidades da narrativa transmídia para a sua obra, despertando o interesse do público através do primeiro filme, alimentando a curiosidade por meio da série de histórias em quadrinhos, lançando o anime *Animatrix* (2003) antes do segundo filme, lançando o jogo para computador, *Enter the Matrix*, simultaneamente com o *Matrix Reloaded* e encerrando a complexa narrativa no terceiro filme. Mas, se tudo parecia acabar em *Matrix Revolutions*, eis que surge um jogo online envolvendo toda a mitologia da franquia e mantendo-a viva para além do cinema. Em *Matrix*, “[...] cada passo [foi] fundado no que veio antes, enquanto novos pontos de acesso eram oferecidos” (JENKINS, 2009, p. 137).

Contudo, há alguns problemas em *Matrix*, sendo o principal deles relacionado à própria construção transmídia da franquia, a qual acarretou certa incompreensão por parte de quem não acompanhou toda a história em seus diversos formatos e suportes. Como afirma Jenkins (2009, p. 182), com base nas opiniões de Neil Young, “os irmãos Wachowski estavam tão firmes em suas expectativas de que os consumidores acompanhariam a franquia, que grande parte da compensação emocional de *Revolutions* é acessível apenas às pessoas que tenham jogado o game”. Desse modo, *Matrix* foi uma história cujas narrativas se inter-relacionavam entre seus diferentes suportes, mas que não observou que o acesso a qualquer história de uma narrativa transmídia deve ser autônomo (JENKINS, 2009).

2.3.2 Narrativa transmídia na publicidade: SAMSUNG Galaxy 11

As narrativas costumam mesclar diferentes temas que pertencem à cultura ou às preferências de seus públicos a fim de criar universos fantásticos e envolvê-los. A publicidade, por sua vez, costuma jogar com esses mesmos atributos e, não obstante, criar narrativas complexas com o intuito de promover uma marca, vender um produto ou divulgar uma promoção.

A Samsung, empresa que fabrica dispositivos tecnológicos como celulares, computadores, TVs e os mais recentes *wearables* – os equipamentos tecnológicos “vestíveis”, como relógios inteligentes (*smartwatches*) e outros – lançou, em 2014, a promoção “*Galaxy 11*” através de uma narrativa ficcional contada em diferentes suportes; uma narrativa transmídia.

Antes de lançar a campanha, a empresa veiculou um vídeo (Figura 5) que mostrava que círculos misteriosos apareceram em diferentes locais do planeta no dia 21 de outubro de 2013.

Além destas estranhas imagens, o vídeo trazia as frases “Eles estão vindo” e “O vencedor leva a Terra”, mas não fazia nenhuma menção à empresa Samsung ou à campanha Galaxy 11.

Figura 5 – SAMSUNG Galaxy 11: Círculos misteriosos



Fonte: SAMSUNG Galaxy 11, 2014a.

Sem a intenção de anunciar uma promoção ou gerar visibilidade para a marca, o vídeo representa uma ação que a empresa desenvolveu para chamar a atenção e promover a curiosidade do público para a narrativa que estava se iniciando e que foi oficialmente apresentada no vídeo seguinte.

A história, portanto, partiu de uma invasão alienígena e, para salvar a Terra, era preciso disputar e vencer uma partida de futebol contra os conquistadores extraterrestres. “O futebol pode salvar o planeta?”, se perguntavam os humanos. A resposta estava nas mãos, ou melhor, nos pés, do time “Galaxy 11”, um time de futebol formado pelos melhores jogadores a andar e correr pelos campos e estádios do planeta. Esse era o enredo do vídeo inicial – Galaxy 11: O início – que promoveu o lançamento da campanha (Figura 6) da Samsung que divulgava os principais produtos da empresa e que oferecia a quem os adquirisse brindes – uma bola de futebol do time Galaxy 11 – e um a possibilidade de concorrer a um sorteio de uma viagem para assistir a uma partida real do time Galaxy 11.

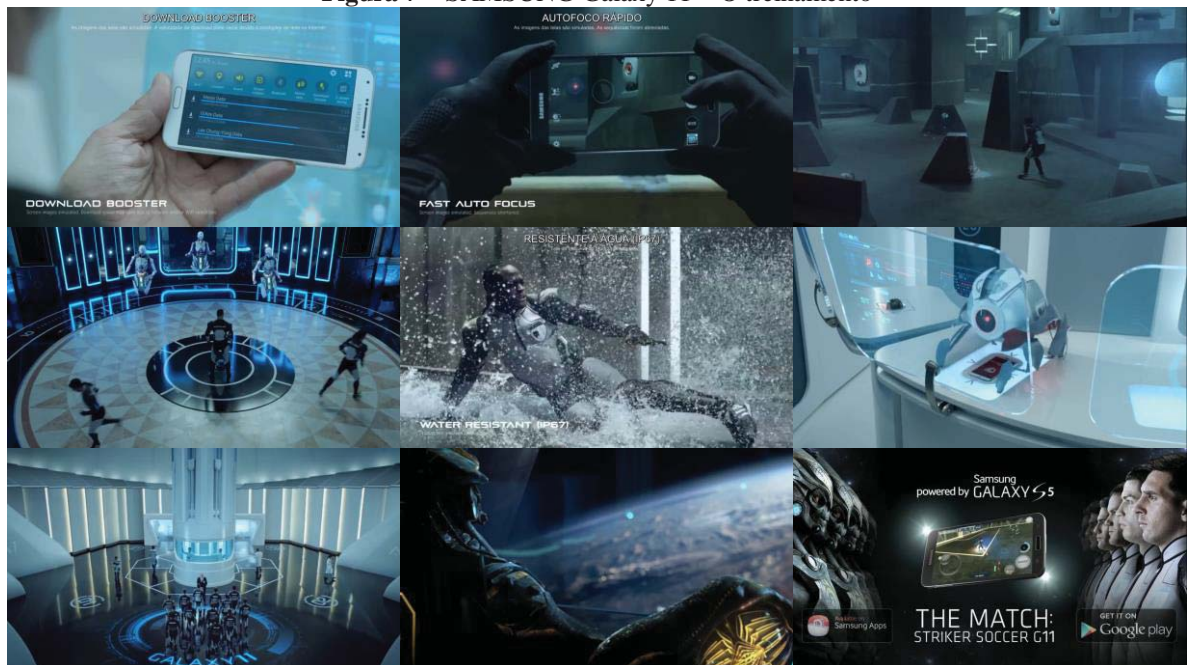
Figura 6 – SAMSUNG Galaxy 11 – O início



Fonte: SAMSUNG Galaxy 11, 2014b.

O terceiro vídeo, *Galaxy 11: O treinamento* (Figura 7), demonstrava o time já formado e se preparando, cercado dos recursos tecnológicos mais modernos, para a partida mais importante de suas vidas e da história do planeta Terra. Em meio aos desafios que precisavam se submeter, os jogadores, equipados com as tecnologias da Samsung, com destaque para o *smartphone Samsung Galaxy S5*, apresentavam subjetivamente as funcionalidades e especificações dos produtos da marca, com destaque para os sensores, a conectividade e a resistência à água, que eram as grandes inovações do produto.

Figura 7 – SAMSUNG Galaxy 11 – O treinamento



Fonte: SAMSUNG Galaxy 11, 2014c.

Em *Galaxy 11: O jogo – parte 1* (Figura 8), o time da Samsung que salvaria o planeta é transportado para a nave dos *Hurakan*, nome da raça alienígena que está tentando dominar a Terra, onde acontece a partida. Com as tecnologias da marca sempre presentes na narrativa, a história se desenrola e o time começa perdendo. Mas o técnico, através do *Samsung Galaxy S5*, faz algumas imagens do capitão alienígena a fim de analisar e reverter a situação. E a pergunta permanece e encerra o vídeo: “O futebol poderá salvar o planeta?”.

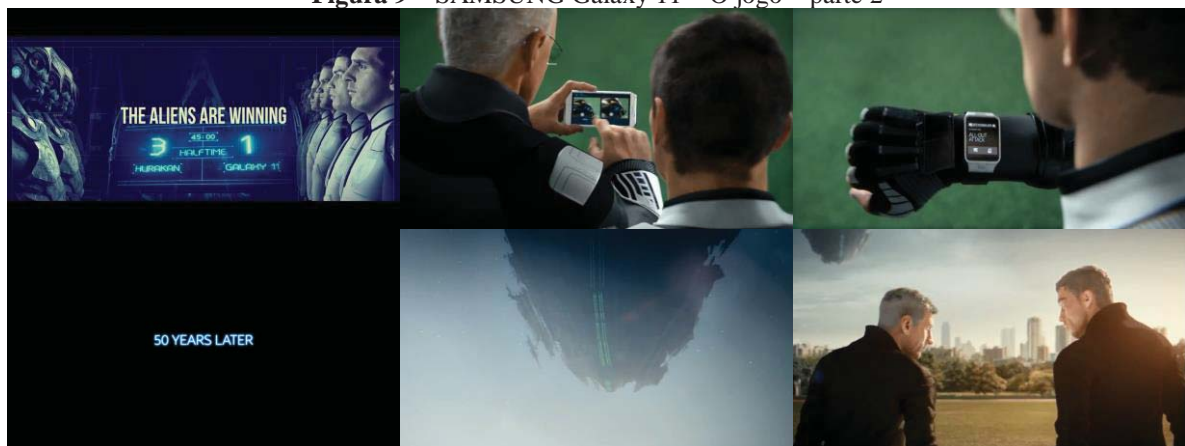
Figura 8 – SAMSUNG Galaxy 11 – O jogo – parte 1



Fonte: SAMSUNG Galaxy 11, 2014d.

O quarto e último vídeo da campanha (Figura 9) continua a narrativa da partida entre o time Galaxy 11 e os alienígenas. Através da análise das imagens do celular, o técnico elabora uma estratégia e se comunica com os jogadores durante a partida através dos seus *smartwatches* e, assim, o time Galaxy 11 vence e salva o planeta. Mas, 50 anos depois, os extraterrestres dominadores retornam querendo uma revanche, uma possibilidade para que a narrativa continue.

Figura 9 – SAMSUNG Galaxy 11 – O jogo – parte 2



Fonte: SAMSUNG Galaxy 11, 2014e.

A campanha, contudo, não ficou apenas na narrativa desenvolvida nos diferentes vídeos acima descritos. Foi criado também um site promocional divulgando a campanha, permitindo, assim, o cadastro e participação dos usuários que adquiriram os produtos da promoção e, inclusive, com outras informações técnicas a respeito do *Galaxy 11*. Para os próprios dispositivos móveis foram desenvolvidos jogos com a temática da campanha, onde o jogador assumia o papel de um dos membros do time *Galaxy 11* e realizava diferentes atividades contra os alienígenas e, ainda, um *launcher*, que corresponde a um aplicativo que torna a interface – o

layout, ou ainda, a estrutura de ícones e imagens do aparelho – customizada de acordo com a campanha.

Samsung Galaxy 11 é uma narrativa transmídia, portanto, pelo fato de que seu conteúdo está distribuído em diferentes suportes, mesmo que a narrativa principal seja contada apenas através do formato audiovisual. Enquanto os vídeos exploram o enredo principal, o público conhece outras possibilidades da campanha nos suportes coadjuvantes, seja a promoção ou a possibilidade de interagir com a temática através dos jogos para celular.

2.3.3 Narrativa transmídia na TV: *The Walking Dead* e as telenovelas da Rede Globo

A TV surgiu há alguns anos e, desde então, tem passado por diversas mudanças ao longo de sucessivos avanços tecnológicos. Entre os diferentes tipos de conteúdo e produções para esta mídia de massa, as séries (ou seriados) vêm ganhando cada vez mais espaço nas emissoras e o interesse do público.

The Walking Dead, “Os mortos que caminham”, em uma tradução livre da língua inglesa, é uma série sobre zumbis que iniciou em 2003, por meio das histórias em quadrinhos escritas por Robert Kirkman, e que relata episódios que acontecem em um planeta Terra pós-apocalíptico dominado por essas criaturas morto-vivas.

Como descreve Guedes (2016, p. 60),

A franquia TWD [*The Walking Dead*] é introduzida nos novos processos de construção de conteúdo da indústria de entretenimento apropriando-se de suportes diferentes para explorar o seu universo ficcional. Entre os quadrinhos, séries de TV, livros, jogos eletrônicos, e episódios para web, a história desenrola-se afim de fazer com que o público contemple a narrativa de maneira seccionada, podendo, assim, vislumbrar pontos de vista diferentes, expandir seu entendimento sobre a história.

A adaptação dos quadrinhos para um seriado televisivo aconteceu em 2010 e, apesar de os dois suportes possuírem o mesmo enredo, o seriado tem certa autonomia a ponto de fazer algumas modificações, “como modificar a personalidade dos personagens, criar personagens não existentes nos quadrinhos, bem como não adaptar alguns personagens que existem na HQ para TV, além de barganhar outros eixos narrativos para televisão” (GUEDES, 2016, p. 63).

Em TWD, os zumbis são o segundo plano da narrativa que foca, principalmente, nos conflitos entre as personagens que precisam sobreviver no planeta arrasado. Na narrativa “o apocalipse zumbi funciona como cenário para o desdobramento de diversos eixos narrativos

diante de um mesmo universo ficcional, a partir disto, a história permuta e adapta-se a plataformas midiáticas diferentes” (GUEDES, 2016, p. 64).

The Walking Dead ramifica-se, portanto, em diferentes suportes, sendo estes: a história em quadrinhos (HQ), o seriado para a TV, os livros, os jogos eletrônicos (videogames), os *webisodes*¹⁴ e a série *spin-off*¹⁵ “*Fear The Walking Dead*”. Mas, por mais que existam diferentes narrativas em diferentes suportes, nem todas são transmídia, uma vez que “[...] a transição da HQ para o seriado é um processo crossmídia, pois a série de TV é uma adaptação e não um desdobramento dos quadrinhos” (GUEDES, 2016, p. 64).

Não são apenas as narrativas fantásticas que se desenvolvem transmidiaticamente. No Brasil, a Rede Globo tem inovado cada vez mais em suas telenovelas, explorando o potencial da internet para envolver os telespectadores que desejam ir além das histórias televisivas. São três os exemplos que mais se destacam neste caso.

De 14 de setembro de 2009 a 14 de maio de 2010, a telenovela *Viver a Vida* foi exibida no horário das 21h. Na trama, a personagem Luciana, interpretada pela atriz Aline Moraes, tornou-se paraplégica em um acidente de trânsito e passou a enfrentar as limitações, os desafios e as superações causados pelo acidente. A fim de compartilhar as experiências, a personagem, no dia 26 de janeiro de 2010, passou a alimentar com postagens o blog *Sonhos de Luciana* (Figura 10).

O blog saiu da ficção televisiva e tornou-se realidade em 8 de fevereiro, sendo constantemente alimentado com textos, imagens e fotos até o dia 15 de maio de 2010, um dia após a exibição do último capítulo da trama. Através desse espaço a personagem e seus fãs puderam dialogar; um diálogo possibilitado pela ficção que teve início em outro suporte, a TV.

¹⁴ “Os *webisodes* são mini-episódios, de tramas dentro do universo ficcional da série de TV, produzidos e disponibilizados no site da própria AMC” (GUEDES, 2016, p. 65, grifo do autor).

¹⁵ “Nos meios de comunicação, um *spin-off* é um programa de rádio, programa de televisão, vídeo game ou qualquer obra narrativa derivada de uma ou mais obras já existentes” (GUEDES, 2016, p. 65).

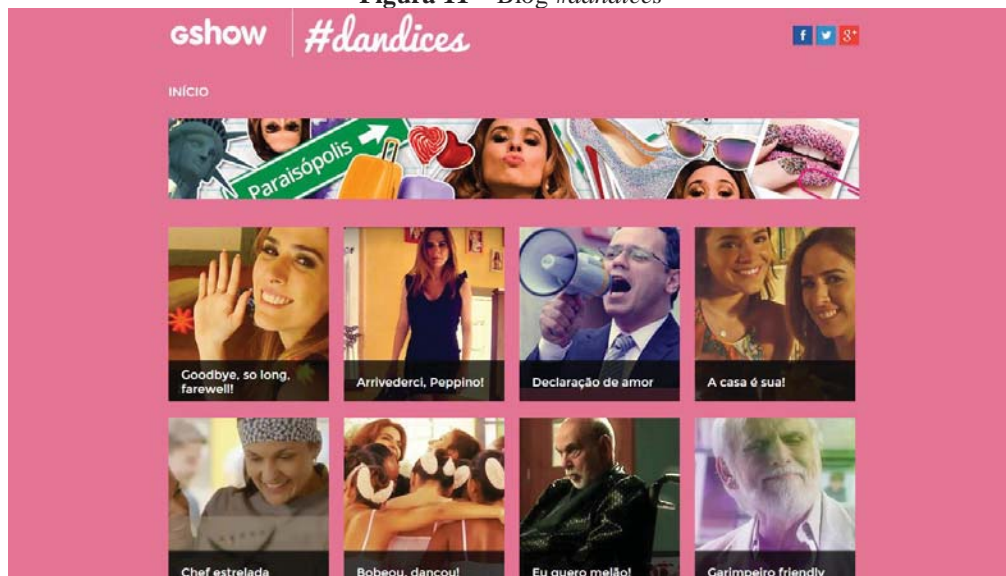
Figura 10 – Blog Sonhos de Luciana



Fonte: GSHOW, 2010.

Seguindo o mesmo padrão, a telenovela *I Love Paraisópolis*, exibida pela Rede Globo de 11 de maio a 6 de novembro de 2015, às 19h, também contou com um blog para uma de suas personagens. *Danda*, personagem de Tatá Werneck e irmã da personagem principal, relatou suas aventuras no blog *#dandices* (Figura 11), que, diferentemente do blog da trama anteriormente citada, tem destaque maior para as fotografias dos acontecimentos da narrativa, como a viagem que as duas irmãs realizaram para a cidade de Nova Iorque.

Figura 11 – Blog #dandices



Fonte: GSHOW, 2015.

O que existe em comum entre os dois blogs é que a última postagem é uma despedida da personagem para seus fãs, justificando que o afastamento e encerramento do blog se dá devido à necessidade de se dedicarem à sua “nova vida” de casadas e/ou mães.

O terceiro exemplo, a telenovela *Totalmente Demais* não construiu um blog para uma de suas personagens, mas utilizou a internet para ampliar a própria narrativa televisiva de duas maneiras: com um capítulo introdutório e uma série *spin-off* chamada “Totalmente Sem Noção Demais”.

A trama, que foi ao ar às 19h, entre os dias 9 de novembro de 2015 e 30 de maio de 2016, substituindo a novela *I Love Paraisópolis*, teve o seu “capítulo 0” divulgado na internet no dia 03 de novembro de 2015, apresentando as personagens principais da trama – Eliza, Arthur e Carolina – antes mesmo da telenovela começar.

Não bastasse o capítulo *teaser*, isto é, a introdução do que aconteceria na trama televisiva de *Totalmente Demais*, a Rede Globo, após o término da novela – em uma segunda-feira, contrariamente ao habitual encerramento às sextas-feiras – lançou, durante o mês de junho de 2016, episódios *spin-off* na internet, continuando a trama das personagens Cassandra e Carolina nos *webisodes* de “Totalmente Sem Noção Demais” (Figura 12).

Figura 12 – Episódios de Totalmente Sem Noção Demais



Fonte: GSHOW, 2016.

Blogs e capítulos para a internet são alguns exemplos das possibilidades transmidiáticas que a TV vem desenvolvendo a partir de 2010. Seja através do diálogo entre personagem e fã nos blogs ou dos episódios extras da trama que conquistou o público, o que se percebe é essa tendência das narrativas de transitar para outros suportes, proporcionando ao público mais entretenimento e mais histórias.

2.3.4 Narrativa transmídia na literatura: Harry Potter

Harry Potter é uma série de livros escritos por J. K. Rowling e que ganhou o mundo através das narrativas contadas em prosa e nas telas dos cinemas. Ao todo, a autora escreveu sete (7) livros principais contando a história de um menino que se descobre bruxo aos 11 anos e, desde então, passa a estudar na *Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts*, local onde vive diversas aventuras ao lado de seus melhores amigos, *Hermione Granger* e *Ronald (Rony) Weasley*.

Os livros foram adaptados para o cinema em oito longas-metragens de grande sucesso – o último livro, *Harry Potter e as Relíquias da Morte*, foi dividido em dois filmes –, mas não é por esse motivo que a saga é uma narrativa transmídia, uma vez que esse processo de adaptação para o cinema representa o fenômeno *cross-media*, a adaptação de um mesmo conteúdo para um suporte diferente.

O fenômeno transmídia encontra-se, primeiro, nos livros *spin-off* criados pela autora, em segundo, no site que amplia a narrativa e a experiência dos fãs, em terceiro, no parque temático da franquia e, por último, nas inúmeras *fanfictions* que existem pela internet sobre o famoso bruxo que sobreviveu ao seu grande antagonista.

Ao todo são três livros *spin-off* da série *Harry Potter* cuja origem está na própria narrativa. *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, um dos *spin-offs* literários, é um dos livros que as personagens utilizam em suas aulas em *Hogwarts*, do mesmo modo como o livro *Quadribol Através dos Séculos*, o segundo *spin-off*, também está presente na bibliografia ficcional da franquia. Por fim, o terceiro livro *spin-off*, *Os Contos de Beedle, o Bardo*, é um elemento importante no terceiro e último livro da série. Os *spin-offs* não ampliam a narrativa, mas possibilitam aos leitores descobrir novas informações a respeito do universo bruxo criado por Rowling.

Pottermore.com (Figura 13) é outro exemplo de ramificação transmidiática do universo de *Harry Potter*. No site os fãs encontram curiosidades, notícias, novas histórias escritas pela autora e atividades interativas, que ampliam a sua experiência para além dos livros e filmes, criando-se também uma alternativa de não encerrar a história, mesmo que as obras literárias, elemento principal da série, já tenham sido concluídas.

Figura 13 – Imagens do site *Pottermore*



Fonte: POTTERMORE.

Se a intenção é manter esse universo vivo, os fãs contam ainda com o “*The Wizarding World of Harry Potter*” (O Mundo Mágico de Harry Potter, em tradução livre), um parque temático construído em Orlando, nos Estados Unidos, e que conta com três cenários da história: o *Beco Diagonal*, o *Castelo de Hogwarts* e o *Vilarejo de Hogsmeade*. Ali, os visitantes podem vivenciar situações semelhantes aquelas descritas nos livros – como comprar uma varinha, por exemplo – e interagir com locais do parque, realizando “feitiços” que desencadeiam reações sobre o local.

O quarto elemento que caracteriza *Harry Potter* como uma narrativa transmídia relaciona-se ao que Jenkins (2009) chama de cultura participativa. Sobre a série, Jenkins (2009, p. 250, grifo do autor) escreve que “*Harry Potter*, em particular, incentivou muitos jovens a escrever e compartilhar suas primeiras histórias”.

Assim, as *fanfictions*, histórias escritas e compartilhadas entre fãs em diferentes e específicos sites da internet, são um importante elemento do universo da saga. Segundo Jenkins (2009, p. 252, grifo do autor), “o maior arquivo de *Harry Potter* na internet, www.fictionalley.org, atualmente hospeda mais de 30 mil histórias e capítulos de livros, incluindo centenas de romances completos ou parcialmente completos”. Por meio dessas narrativas não oficiais da série, os fãs não só mantêm viva a história, como também criam novas e inexploradas possibilidades para a narrativa, de modo que os textos criados pelos próprios fãs contribuam ao desenvolvimento de outros textos *fanfictions*.

Jogos e outros produtos da marca *Harry Potter* podem ser facilmente encontrados, seja em lojas físicas ou virtuais, mas são essas narrativas, as *fanfictions*, o grande potencial transmidiático dessa saga que possui tantos fãs em diferentes partes do mundo. Um universo tão amplo e rico em detalhes criado por J. K. Rowling permite que novas histórias surjam, mantendo viva a ficção que tantos sonham que se torne realidade.

2.3.5 Narrativa transmídia nos games: *Assassin's Creed*

As narrativas estão presentes nos *games* do mesmo modo que *games* surgem a partir de narrativas iniciadas em outros meios. *Matrix*, *The Walking Dead* e *Harry Potter* são exemplos de narrativas que iniciaram em outros suportes e que, ao longo de sua expansão, migraram para as plataformas dos videogames. Contudo, há jogos que não iniciaram em outros suportes e, conseqüentemente, foram envolvidos pela linguagem dos videogames; pelo contrário, existem jogos eletrônicos que, dado o seu sucesso e as inúmeras possibilidades do seu enredo, expandiram-se para o cinema e para a literatura.

Assassin's Creed é o principal exemplo do universo dos *games* que se expandiu de modo transmidiático. Iniciando como um jogo eletrônico (videogame) em 2007, a franquia ampliou-se para inúmeros suportes e formatos, sendo adaptado para a literatura em diversos romances e expandido como uma narrativa transmídia para livros *spin-off*, aplicativos para dispositivos móveis, vídeos, histórias em quadrinhos, entre outros.

Por ser a franquia *Assassin's Creed* o objeto de estudo desta pesquisa, a narrativa e suas ramificações transmidiáticas serão melhor apresentadas e analisadas no capítulo 4, cabendo aqui apenas a menção feita à existência de *games* que se convertem para outros suportes, seguindo o caminho inverso do que comumente se vê nas séries e franquias iniciadas em livros.

Cinema, publicidade, televisão, literatura e *games* convergem suas linguagens para criar novas narrativas, cada vez mais fragmentadas e em constante expansão, incentivando tanto o consumo pelos produtos das franquias, quanto motivando novas estratégias de leitura. Uma narrativa transmídia, portanto, trabalha com a multimodalidade para fazer dialogar diferentes suportes e diversos gêneros textuais e narrativos, e a multimodalidade, por sua vez, auxilia no desenvolvimento de novas habilidades e novos leitores, uma convergência tanto dos suportes como das linguagens empregadas nesse labirinto de histórias.

2.4 A MULTIMODALIDADE: A CONVERGÊNCIA DOS SUPORTES E DAS LINGUAGENS

Para que uma narrativa transmídia seja construída, é preciso que uma história seja contada através de diferentes suportes midiáticos em um cenário em que cada meio faz o que sabe fazer de melhor, como explica Jenkins (2009). Evie Liu (2012, tradução nossa), analisando os textos publicados por Jenkins, comenta que “[...] nós precisamos de três dimensões –

intertextualidade radical, multimodalidade e compreensão aditiva – para construir uma história transmídia”¹⁶.

A intertextualidade radical pode ser compreendida como a importância que a relação que os diferentes textos possuem entre si na construção das ligações que dão origem a narrativa transmídia. A compreensão aditiva, por sua vez, representa a ideia de que cada novo suporte empregado na construção de uma narrativa transmídia precisa acrescentar uma informação nova que, quando somada a narrativa principal, amplie a compreensão que o leitor possui da história, “[...] ou envolver a audiência através de novas possibilidades não reveladas”¹⁷ (LIU, 2012, tradução nossa). E a multimodalidade, por ser uma característica fundamental da narrativa transmídia (LIU, 2012), será melhor investigada.

Em relação à intertextualidade, Genette (2010) afirma que existem cinco maneiras com que diferentes textos se relacionam, sendo a intertextualidade, caracterizada como “[...] uma relação de co-presença entre dois ou vários textos [...]” (GENETTE, 2010, p. 14), apenas uma dessas formas. A relação chamada de paratexto – quando título, subtítulo, epígrafes, ilustrações, se relacionam com um texto –, a metatextualidade – quando um texto faz referência a outro por meio de comentários, ou mesmo sem citá-lo diretamente –, a arquitextualidade – sendo esta uma relação paratextual titular ou infratitular de caráter taxonômico – e a hipertextualidade – relação entre um texto (B – o hipertexto) e outro (A – o hipotexto) que ocorre em um processo do qual o texto B nasce a partir da sua relação com o texto A – são os outros exemplos de transcendência textual que Genette (2010) apresenta.

Genette (2010) apresenta, ainda, diferentes práticas hipertextuais, das quais merece destaque, para este estudo, a que chamou de sequência. O autor define sequência não como uma continuação que visa o encerramento de uma obra, mas o oposto, uma escrita capaz de ampliar uma narrativa para “[...] além do que inicialmente era considerado seu fim” (GENETTE, 2010, p. 58). Ao se pensar na construção das narrativas transmídia, é possível encontrar diferentes formas de sequência, pois, em alguns casos, são construídas narrativas para personagens secundários, por exemplo, que atuam, do mesmo modo que o conceito de sequência de Genette (2010), para a ampliação da narrativa. Não seria exagero, portanto, definir a narrativa transmídia como um complexo de textos sequenciais dos quais decorrem inter-relações que originam o que se conhece como a narrativa transmídia. Como afirma Genette (2010, p. 60, grifo do autor),

¹⁶ “[...] we need three dimensions – radical intertextuality, multimodality and additive comprehension – to build a transmedia story” (LIU, 2012, tradução nossa).

¹⁷ “[...] or engages the audience through unrevealed new possibilities” (LIU, 2012, tradução nossa).

Há nesses casos [das sequências], sejam ou não assinados pelo mesmo nome, *vários textos* que, de algum modo, remetem uns aos outros. Essa “autotextualidade”, ou “intratextualidade”, é uma forma específica de transtextualidade, que talvez deva ser considerada em si mesma[...].

Pensar na multimodalidade é pensar também no conceito de multiletramento, este relacionado às práticas de leitura em meio a multiplicidade de textos. Ou melhor, “entende-se que as novas ferramentas de acesso à comunicação e à informação e a multiplicidade de linguagens que elas permitem acarretam novos letramentos, denominados *multiletramentos*, já que envolvem tanto aspectos multimodais quanto multiculturais” (STEFFEN, 2013, p. 257, grifo do autor). Portanto, quando Jenkins (2009, p. 237) afirma que, “assim como, tradicionalmente, não consideramos letrado alguém que sabe ler, mas não sabe escrever, não deveríamos supor que alguém seja letrado para as mídias porque sabe consumir, mas não se expressar”, está demonstrando também a importância de se compreender corretamente como ler os textos multimodais da cultura da convergência.

Para Dionísio (2014, p. 42), a multimodalidade é uma característica própria dos gêneros textuais, pois é no texto que os modos – compreendendo-se por modos a imagem, a escrita, o som, o audiovisual, o gráfico, entre tantos outros – são construídos e se realizam. Contudo, de forma isolada, cada modo não é capaz de construir a multimodalidade, que só se realiza a partir do diálogo entre diferentes modos em um mesmo texto, ou como Dionísio (2014, p. 42) explica

O que faz com que um modo seja multimodal são as combinações com outros modos para criar sentidos. Ou seja, o que faz com que um signo seja multimodal são as escolhas e as possibilidades de arranjos estabelecidas com outros signos que fazemos para criar sentidos, com os mesmos, quais as articulações criadas por eles em suas produções textuais.

Pensando-se na construção dos sentidos, Gunther Kress (2005) lembra que o corpo humano possui diferentes maneiras de perceber, de sentir, o mundo. Essas maneiras são os sentidos da visão, audição, olfato, tato e paladar, e cada um desses cinco sentidos humanos envia informações específicas e de uma forma única, o que torna a compreensão do mundo um processo de percepção multimodal promovido pelo próprio corpo do homem. Os sentidos são os modos de percepção do mundo, da mesma forma como há diferentes modos em um texto.

A fim de compreender todos os modos de representação que podem estar presentes em um único texto, Kress & Van Leeuwen introduziram o conceito da multimodalidade, afirmando que as “estruturas visuais produzem significados assim como as estruturas linguísticas e, assim, apontam para diferentes interpretações de experiências e diferentes formas de interação social”

(KRESS; VAN LEEUWEN, 1996, p. 2 apud SOUSA; FERRETTI-SOARES; SILVEIRA, 2015, p. 7).

A multimodalidade, portanto, pode ser compreendida como “[...] uma abordagem interdisciplinar que entende a comunicação e a representação como envolvendo mais que a língua” (JEWITT apud. DIONÍSIO, 2014, p. 48). Multimodalidade compreende o signo verbal, o visual, o material, o virtual, o impresso, o digital, o audiovisual, de forma que “[...] à prática do letramento da escrita, do signo verbal, deve ser incorporada a prática do letramento da imagem, do signo visual” (DIONÍSIO, 2011, p. 139), ou seja, de todos os diferentes modos presentes em um texto multimodal, pois “[...] uma pessoa letrada deve ser alguém capaz de atribuir sentidos a mensagens oriundas de múltiplas fontes de linguagem, bem como ser capaz de produzir mensagens, incorporando múltiplas fontes de linguagem” (DIONÍSIO, 2011, p. 137-138).

Kress (2005) afirma que a multimodalidade deve ser pensada a partir de três questões: a primeira é a de que todos os textos são multimodais, mas pode haver a predominância de um modo sobre os outros; em segundo, existem tipos de textos que se manifestam predominantemente em um modo (ou modos), não sendo este necessariamente o da linguagem; por fim, todos os sistemas de comunicação e de representação são multimodais, mesmo que alguns sejam mais frequentemente reconhecidos como multimodais do que outros. Logo, o hipertexto e a narrativa transmídia são multimodais.

A narrativa transmídia pode ser pensada como um grande texto multimodal que se ramifica em textos menores, também multimodais em suas particularidades. Isso acontece porque a narrativa principal, formada por diferentes publicações em diferentes formatos, é, por si só, representada por meio de diferentes modos, enquanto que, o filme, o jogo, o livro, a história em quadrinhos e todos os outros suportes que compõem a narrativa transmídia são também apresentados através de diferentes modos.

O jogo eletrônico é multimodal, pois possui as suas características próprias relacionadas à interatividade, mas também pode apresentar uma breve animação¹⁸ contando algum fato da história do jogo, ou solicitar que o jogador leia uma carta, se localize por um mapa, etc. O livro pode ser um romance, mas, da mesma forma que no jogo, pode trazer em suas páginas um mapa, uma carta, um poema, etc. O site da franquia transmídia pode ser um verdadeiro labirinto, contendo uma grande variedade de textos. Seja através dos suportes em que é contada, seja nos

¹⁸ As animações que aparecem durante os jogos eletrônicos são chamadas de *cutscenes*.

gêneros (ou modos) encontrados em cada meio, uma narrativa transmídia é multimodal por natureza.

A narrativa transmídia permite ao leitor interagir com textos verbais, pictoriais, sons, vídeos e todas as demais possibilidades a se pensar. Mas, para produzir sentido através dessa viagem multimodal, esse leitor precisa ser letrado para cada um dos suportes e dos modos que utiliza ao desenvolver a leitura, ou seja, precisa de multiletramentos, compreendidos como as habilidades necessárias para a produção de sentidos dos textos multimodais, pois “[...] já não basta mais a leitura do texto verbal escrito – é preciso colocá-lo em relação com um conjunto de signos de outras modalidades de linguagem que o cercam, ou intercalam ou impregnam” (ROJO, 2007, p. 65).

A multimodalidade e a conseqüente necessidade de multiletramentos conduz a outra questão: as mudanças que o leitor sofreu ao longo dos últimos anos através das crescentes inovações tecnológicas e transformações sociais. É preciso, então, conhecer os tipos de leitores segundo Santaella (2004; 2013), no que será a seguir discutido.

2.5 OS TIPOS DE LEITORES

A leitura transforma o sujeito que lê, torna-o diferente, novo, único; isso sem que se especifique o papel dos suportes nessa transformação. O efeito de um texto sobre o seu receptor é, portanto, dependente da forma material em que o texto se apresenta, e “essas formas materiais e o contexto em que se inserem contribuem largamente para modelar o tipo de legibilidade do texto” (SANTAELLA, 2004, p. 21).

Segundo Santaella (2004; 2013), existem quatro tipos de leitores, e cada um deles foi moldado por um dos suportes em que os textos circularam ao longo da história humana. São, assim, o **leitor contemplativo**, o **leitor movente**, o **leitor imersivo** e o **leitor ubíquo** os quatro tipos de leitores que Santaella apresenta. Surgem a partir da relação entre autor-texto-leitor, relação essa que Wolfgang Iser (2002, p. 107) chama de jogo do texto, pois “os autores jogam com os leitores e o texto é o campo do jogo”. Nesse jogo,

[...] o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo. Essa dupla operação de imaginar e interpretar faz com que o leitor se empenhe na tarefa de visualizar as muitas formas possíveis do mundo identificável, de modo que, inevitavelmente, o mundo repetido no texto começa a sofrer modificações (ISER, 2002, p. 107).

Assim, a relação que o leitor estabelece com o texto, e não apenas o suporte em que esse se inscreve, como se verá a seguir, moldam o perfil do leitor. Esse jogo do texto, proposto por Iser (2002), que exige do leitor imaginação e interpretação, contribui para o tipo de leitura que será realizada. Um texto impresso possui possibilidades diferentes as de um texto digital, ou mesmo, ainda, em relação aos textos instantâneos e efêmeros dos meios de comunicação, elementos que atuam na identificação dos diferentes tipos de leitores de Santaella, e são essas possibilidades que dão início aos processos de leitura que os diferentes leitores realizam. Para Iser (2002, p. 116), ainda, “o jogo encenado do texto não se desdobra, portanto, como um espetáculo que o leitor meramente observa, mas é tanto um evento em processo como um acontecimento para o leitor, provocando seu envolvimento direto nos procedimentos e na encenação”. É esse envolvimento, investigado a partir dos diferentes tipos de leitores, que se passa a observar agora.

O primeiro leitor é o que encontra no livro impresso o suporte dos textos que lhe conferem conhecimentos. É o leitor contemplativo, “[...] meditativo da idade pré-industrial, o leitor da era do livro impresso e da imagem expositiva, fixa. Esse tipo de leitor nasce no Renascimento e perdura hegemonicamente até meados do século XIX” (SANTAELLA, 2004, p. 19).

Este é o leitor individual, solitário, imóvel, em silêncio e isolado do mundo que o cerca, leitor de livros que lhe dão prazer e promovem o gosto pela leitura, distanciando-se cada vez mais das leituras de caráter religioso (SANTAELLA, 2004). É um leitor que mergulha nas narrativas que encontra nos livros e que permite ser guiado pela sua imaginação.

Apesar do distanciamento cada vez maior entre a leitura de obras religiosas e a leitura de obras literárias, ainda permanece vivo, nesse leitor, o ideal de respeito à reclusão, ao isolamento, que a leitura pede. Assim, a biblioteca é o local adequado a leitura, um espaço onde é possível que se construa uma relação íntima entre o leitor e o objeto lido, afastado dos espaços destinados às práticas de divertimento mundanas (SANTAELLA, 2004).

De acordo com Chartier (1999, p. 24 apud SANTAELLA, 2004, p. 21), “a leitura silenciosa criou a possibilidade de ler mais rapidamente e, portanto, de ler mais e de ler textos mais complexos”. Ler mais rapidamente, contudo, não deve ser compreendido como uma leitura superficial, pelo contrário, é característica do leitor contemplativo a reflexão, o pensamento crítico sobre o que lê e, considerando-se a materialidade do objeto livro, é permitido ao leitor transitar entre as diferentes leituras que faz de acordo com a sua vontade, isto é, “uma vez que estão localizados no espaço e duram no tempo, esses signos podem ser

contínua e repetidamente revisitados [...]. Sendo objetos imóveis, é o leitor que os procura, escolhe-os e delibera sobre o tempo que deve dispensar a eles” (SANTAELLA, 2013, p. 268).

O livro é apenas uma das representações materiais dos suportes da leitura que o leitor contemplativo realiza. Ele é o leitor dos “[...] objetos e signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis: livros, pinturas, gravuras, mapas, partituras. É o mundo do papel e do tecido da tela” (SANTAELLA, 2004, p. 24).

Esses signos imóveis, por sua vez, por mais lineares que a natureza dos seus suportes possa torná-los, permitem “idas e vindas, retornos, ressignificações” (SANTAELLA, 2013, p. 268), fazendo com que a leitura de um livro, objeto originalmente linear, possa também ser não-linear e ramificada de acordo com as necessidades do leitor. Essa possibilidade da não-linearidade do livro impresso surge como o esboço de um caminho aos outros e mais recentes tipos de leitores descritos por Santaella.

Se o livro foi a revolução que permitiu o surgimento do leitor contemplativo, outras duas revoluções surgem como desencadeadoras do segundo tipo de leitor: a Revolução Industrial e a revolução eletrônica. Como descreve Santaella (2004, p.19), o leitor movente

[...] é o leitor do mundo em movimento, dinâmico, mundo híbrido, de misturas sógnicas, um leitor que é filho da Revolução Industrial e do aparecimento de grandes centros urbanos: o homem na multidão. Esse leitor, que nasce com a explosão do jornal e com o universo reprodutivo da fotografia e do cinema, atravessa não só a era industrial, mas mantém suas características básicas quando se dá o advento da revolução eletrônica, era do apogeu da televisão.

O período da Revolução Industrial foi um período de fluxos de pessoas, produtos, moedas, culturas e ideias. A fim de proporcionar a comunicação entre os sujeitos dessas cidades cada vez mais aceleradas, e em especial destinados aos homens de negócios que comandavam as grandes empresas da época, “[...] nesse universo que crescia em complexidade, surgiram o telégrafo, o telefone e, depois, a consolidação das redes de opinião, os jornais [...]” (SANTAELLA, 2004, p. 25).

O jornal é o suporte que representa o segundo tipo de leitor, o indivíduo inserido na multidão dos centros urbanos, sujeito móvel e veloz, leitor das mesclas de linguagens, dos textos híbridos e multimodais. O próprio jornal é essa linguagem múltipla, uma mistura de gêneros textuais, formatos e notícias de realidades diversas, cuja linguagem híbrida está “[...] fadada a durar o tempo exato daquilo que noticia” (SANTAELLA, 2004, p. 29). É o leitor movente, “[...] o leitor fugaz, novidadeiro, de memória curta, mas ágil. Um leitor que precisa

esquecer, pelo excesso de estímulos, e na falta do tempo para retê-los. Um leitor de fragmentos, leitor de tiras do jornal e fatias de realidade” (SANTAELLA, 2004, p. 29).

E quais são as fatias de realidade que o leitor movente precisa discernir? A Revolução Industrial foi a revolução da lógica do consumo, o início da cultura da moda, do culto à imagem, à beleza, à forma antes do conteúdo, à personalidade antes da moral, ao ter acima do ser. Nesse mesmo período nasce a publicidade e a soma de todos os fatores, sendo estes a aceleração da produção de bens, as manifestações culturais e as novas possibilidades do campo da comunicação, contribuem para a consolidação de uma sociedade onde tudo tornou-se mercadoria. “A roupa, o livro, o médico, o advogado e o poeta, tudo foi se transformando em mercadoria e com ela nascia um novo tipo de percepção do mundo, cada vez mais voltada para a proximidade, para o imediato, para a segurança contra riscos da cidade grande” (SANTAELLA, 2004, p. 27).

O leitor movente, portanto, não tem sua mobilidade limitada a ideia do espaço geográfico que habita, é móvel também no sentido de sua atenção, da sua percepção sob o mundo que o cerca. “É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidade desiguais, leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas” (SANTAELLA, 2013, p. 269).

Além do jornal, o cinema e a televisão contribuíram para o surgimento desse novo leitor, tão diferente do leitor do livro impresso. Com essas duas mídias audiovisuais, o leitor movente aprendeu “[...] a transitar entre linguagens, passando dos objetos aos signos, da imagem ao verbo, do som para a imagem com familiaridade imperceptível” (SANTAELLA, 2004, p. 31). Em meio as mídias repletas de imagens que fundem o real e o ficcional e confundem o leitor mais distraído,

O leitor do livro, meditativo, observador ancorado, leitor sem urgências, provido de férteis faculdades imaginativas, aprende assim a conviver com o leitor movente; leitor de formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos; leitor de direções, traços, cores; leitor de luzes que se acendem e se apagam; leitor cujo organismo mudou de marcha, sincronizando-se à aceleração do mundo (SANTAELLA, 2004, p. 30).

A marcha do leitor movente, por outro lado, é apenas a primeira em relação aos avanços que proporcionaram a aceleração do mundo contemporâneo. De acordo com Santaella (2004), o leitor do jornal surge como uma preparação ao surgimento do leitor seguinte, o leitor imersivo “[...] que busca, encontra, relaciona, associa e compara fragmentos de informação com uma velocidade inusitada, compondo e interpretando uma mensagem intersemiótica, composta de

elementos sonoros, visuais e textuais [...]” (SANTAELLA, 2013, p. 270) pelos caminhos labirínticos do ciberespaço.

O leitor imersivo, diferentemente dos tipos de leitores anteriores, não executa sua leitura sobre um objeto manipulável como era o livro, mas através da tela que abriga o texto eletrônico e que não pode ser manuseada diretamente (SANTAELLA, 2004). Se por um lado está restrito quanto ao manuseio do texto, por outro “[...] o leitor imersivo é obrigatoriamente mais livre na medida em que, sem a liberdade de escolha entre nexos e sem a iniciativa de busca de direções e rotas, a leitura imersiva não se realiza” (SANTAELLA, 2004, p. 32-33).

Essa leitura imersiva encontra na multimídia o seu suporte e, concomitantemente, na hipermídia a sua linguagem, na qual “[...] esses signos de todos os signos estão disponíveis ao mais leve dos toques, no clique de um mouse” (SANTAELLA, 2004, p. 32). Contudo, para chegar aos signos disponíveis no ciberespaço informacional que é a internet, o leitor imersivo precisa conhecer, encontrar e seguir caminhos de leitura que ele próprio passa a construir a medida em que vai lendo diferentes informações, criando

[...] um modo inteiramente novo de ler, distinto não só do leitor movente, pois não se trata mais de um leitor que tropeça, esbarra em signos físicos, materiais, como é o caso desse segundo tipo de leitor, mas de um leitor que navega numa tela, programando leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis, contanto que não se perca a rota que leva a eles. Não é mais tampouco um leitor contemplativo que segue as sequências de um texto, virando páginas, manuseando volumes, percorrendo com passos lentos a biblioteca, mas um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeos etc. (SANTAELLA, 2004, p. 33).

Os diferentes nós que constroem a leitura do leitor imersivo encontram-se nas tecnologias e, assim, esse leitor “é imersivo porque, no espaço informacional, perambula e se detém em telas e programas de leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis” (SANTAELLA, 2013, p. 271), no qual ler é também navegar entre diferentes locais do ciberespaço e não apenas realizar a leitura do livro impresso, a leitura exclusiva “[...] de letras do código alfabético cujo protótipo está na leitura de livros [...]” (SANTAELLA, 2004, p. 174).

Uma vez que existem formas de leitura que vão além do livro, de acordo com Canter et al. (1985 apud SANTAELLA, 2013), o leitor imersivo realiza, na sua prática de leitura, quatro estratégias de navegação. Ele primeiro precisa escanear a tela no intuito de reconhecer a superfície não-linear que precisa desbravar; em seguida, realiza um ato de navegação através de pistas a fim de encontrar seu alvo; depois, deve buscar o alvo preciso em meio ao oceano de

opções; e, por fim, ele explora em profundidade, chegando à informação específica que desejava obter.

Ler e navegar, apesar de palavras diferentes quanto ao seu sentido, associam-se na figura do leitor imersivo. E, com base nas palavras de Santaella (2004, p. 183), considerando-se que “navegar veio para ficar, pois se trata de uma atividade performativa e cognitiva que não está presa a um único tipo de equipamento”, é possível imaginar o que o quarto tipo de leitor tem a apresentar.

Para compreender o surgimento do quarto tipo de leitor é preciso ter em mente duas importantes questões: primeiro, que o leitor imersivo não deixará de existir. De acordo com Santaella (2004, p. 184), “navegar significa movimentar-se física e mentalmente em uma miríade de signos, em ambientes informacionais e simulados”, e o leitor imersivo é o leitor que navega pelo ciberespaço; segundo, que “[...] o surgimento de um tipo de leitor não leva o anterior ao desaparecimento. [...] os três tipos de leitores coexistem, complementam-se e se completam” (SANTAELLA, 2013, p. 271), e é dessa união que nasce o leitor ubíquo.

De acordo com Canevacci (2013, p. 86, grifo do autor), “*ubíquo é a potencialidade da fantasia que se conjuga com a tecnologia*”, é a possibilidade de estar em todo lugar através dos dispositivos tecnológicos que permanecem conectados à rede, de multiplicar seus “eus” pela rede e, em decorrência disso, ver sua identidade fragmentada; esse fenômeno recebe o nome de computação móvel e relaciona-se com a computação pervasiva.

A chamada computação pervasiva, computação em todos os lugares, é ubíqua. É certamente também ubíquo, onipresente, o ciberespaço informacional, uma nuvem invisível que incessantemente nos envolve e que, hoje, por meio dos dispositivos móveis, em quaisquer momentos, pode se tornar visível e pingar no mundo dito real (SANTAELLA, 2013, p. 128).

A computação móvel e a computação pervasiva não são sinônimos de um mesmo fenômeno, mas a ubiquidade nasce da união desses dois processos. Santaella (2013) descreve a comunicação pervasiva como a capacidade que diferentes ambientes e objetos possuiriam de se conectar entre si e com os indivíduos que com eles interajam, em uma circunstância na qual, “dotados de sensores, os computadores seriam capazes de detectar e extrair dados e variações do ambiente, gerando automaticamente modelos computacionais que controlam, configuram e ajustam aplicações conforme as necessidades dos usuários e dos demais dispositivos”. A comunicação móvel, por sua vez, pode ser representada pela figura dos *smartphones*, os celulares inteligentes, que nada mais é do que “[...] quando um dispositivo computacional e os

serviços que ele providencia podem ser transportados, mantendo sua conexão na internet” (SANTAELLA, 2013, p. 277).

O leitor ubíquo, portanto, é o leitor que está sempre conectado, lendo textos do ciberespaço e do espaço físico que habita, leitor de telas e de janelas materiais e virtuais. Em relação aos tipos de leitores que o precederam, o leitor ubíquo herdou do leitor movente “[...] a capacidade de ler e transitar entre formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos, direções, traços, cores, luzes que se acendem e se apagam, pistas, mapas [...]” (SANTAELLA, 2013, p. 278), ao mesmo tempo em que é também um leitor imersivo capaz de, com o auxílio de seu celular, entrar no ciberespaço em qualquer local e sob quaisquer circunstâncias e interagir com quem está fisicamente do seu lado ou do outro lado da tela, a quilômetros de distância (SANTAELLA, 2013).

Considerando as habilidades que esse leitor herdou dos outros tipos de leitores, o que Santaella (2013, p. 282) denominou leitor ubíquo “[...] não é outra coisa a não ser uma expansão inclusiva dos perfis cognitivos dos leitores que o precederam e que ele tem por tarefa manter vivos e ativos”. O livro, o jornal, a cidade, a tela e o ciberespaço são os objetos de leitura do leitor ubíquo que possui diante de si um sistema de comunicação multimodal e multimidiático que o acompanha sempre em todos os lugares. Esse é “um sistema de comunicação ubíqua para leitores ubíquos, leitores para os quais não há tempo nem espaço para a reflexão, a reflexão, esse tipo de habilidade mental que precisa de tempo para se tecer e que, por isso mesmo, é característica primordial do leitor contemplativo” (SANTAELLA, 2013, p. 279).

Se não há tempo para que o leitor ubíquo reflita sobre as leituras que faz, a atenção, contudo, é um fator essencial do seu modo de ler. A atenção deste leitor responde simultaneamente a diferentes assuntos, sem se deter em nenhum deles de modo a refletir sobre o que é lido. A atenção é, nas palavras de Santaella (2013, p. 279), “irremediavelmente uma atenção parcial contínua”. O leitor ubíquo é um indivíduo apto a realizar multitarefas.

A capacidade de realizar multitarefas está diretamente ligada ao modo como o leitor ubíquo consegue atentar para diferentes situações e conteúdos ao mesmo tempo. Segundo Jenkins et al. (2009, p. 63, tradução nossa), a definição de “multitarefa muitas vezes é confundida com a distração, mas [...] multitarefa envolve um método de monitorar e responder ao mar de informações que nos rodeia”¹⁹ de modo que seja possível manter uma atenção parcial contínua para cada um dos estímulos com que se está interagindo. Atenção e multitarefas atuam

¹⁹ “Multitasking often is confused with distraction, but [...] multitasking involves a method of monitoring and responding to the sea of information around us” (JENKINS et al., 2009, p. 63).

em conjunto no modo como o leitor ubíquo desenvolve sua leitura e, “portanto, atenção e multitarefas devem ser pensadas como complementares” (SANTAELLA, 2013, p. 280).

O leitor ubíquo é um leitor multiletrado, apto a desenvolver diferentes leituras nas mais diferentes modalidades textuais e literárias. É o leitor do texto verbal, seja ele impresso ou virtual, leitor do texto oral e audiovisual, é leitor das tecnologias, usuário da rede, leitor do ciberespaço e sujeito da cibercultura, mas também é jogador, do jogo da comunicação, do jogo da vida real *versus* a vida virtual – ou seria *mais* e não *versus*, numa relação muito mais aditiva do que adversativa entre o que é real e o que é virtual? – jogador das narrativas que fascinam, das histórias que se expandem, dos suportes que convergem e dos universos que ganham vida por meio da interação desse leitor/usuário/jogador ubíquo.

A literatura e os *games* – ou videogames – há muito andam juntas, dialogando e colaborando para a formação de leitores que não apenas leem livros, mas também leem narrativas onde a função do leitor vai além de percorrer as linhas no papel e dar vida, por meio da imaginação, ao que o livro narra. Os *games* são a porta de entrada para um mundo da leitura diferente, onde as mãos percorrem botões e os olhos decifram imagens na tela, mas que, a exemplo da leitura dos livros impressos, o coração e a mente permanecem constantemente conectados a uma linha invisível que une leitor e obra e se chama imaginação.

3 GAMES E LITERATURA: UM DIÁLOGO POSSÍVEL?

Pensar sobre o ato de jogar, este enquanto o ato de brincar, conduz a uma viagem ainda mais longe no tempo do que aquele que se pode fazer em relação ao surgimento da oralidade ou da escrita, retornando a antes mesmo do surgimento do próprio homem, ao se pensar nas manifestações da ludicidade nos animais. Como afirma Huizinga (2004, p. 3), “[...] a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens”.

Contudo, o homem difere dos animais por inúmeros motivos e sua capacidade inventiva alterou comportamentos e transformou a própria cultura. As invenções tecnológicas, no caso dos jogos, o computador e os videogames, permitiram uma nova experiência de jogo que sofreu alterações ao longo de tempo. Antes de investigar, brevemente, essa evolução, faz-se necessário um esclarecimento teórico.

Vários termos são empregados para designar o universo dos jogos, sendo mais utilizadas as palavras *video game* (em inglês), videogame (em português do Brasil), *game*, jogo digital, jogo eletrônico, jogo virtual, videogame (em português de Portugal), jogo para computador, jogo midiático. Empregar alguns destes termos listados pode ser problemático, uma vez que é comum compreender-se simultaneamente, em uma mesma palavra, os componentes de *hardware*, isto é, o console²⁰ ou computador em que o jogo se desenvolverá, e os *softwares*, nesse caso o conteúdo do próprio jogo, que pode se referir, por sua vez, à narrativa, à jogabilidade, entre outros (KASTENSMIDT, 2011). Também, não é possível assumir satisfatoriamente a palavra “jogo” neste estudo, dada a diferenciação entre os jogos eletrônicos e as outras manifestações lúdicas que não fazem uso de tecnologia.

Portanto, considerando-se que para esta pesquisa importa pouco se o jogo acontece em um console próprio, um computador ou outro, serão utilizados preferencialmente os termos videogame e jogo eletrônico. Ainda, enquanto justificativa para esta escolha, cabe salientar que a franquia *Assassin's Creed*, como se verá no Capítulo 4, pode ter seus jogos eletrônicos divididos em uma série principal, uma série *spin-off* e outra série destinada à dispositivos móveis e que a análise se dará pela construção narrativa de cada videogame, mais do que sobre as limitações dos suportes (consoles) em que estão inscritos.

O surgimento dos videogames se deu nas décadas de 1950 e 1960, quando estudantes em laboratórios de computadores das universidades desenvolveram versões digitais para o jogo

²⁰ “[...] o console é um equipamento cuja função principal é de executar jogos digitais” (KASTENSMIDT, 2011, p. 29).

da velha e o xadrez, simulações, jogos de textos e jogos de ação. “Porém, o requisito de rodar estes jogos nos computadores sofisticados da época limitou o acesso deles para poucas pessoas” (KASTENSMIDT, 2011, p. 65).

Na década de 1970, os videogames chegaram a era comercial devido a duas importantes revoluções, sendo a primeira o desenvolvimento dos “[...] gabinetes móveis dos videogames de fliperama” e a segunda “[...] a criação dos consoles que se conectaram diretamente à televisão” (KASTENSMIDT, 2011, p. 65). Essas duas novas tecnologias facilitaram o acesso e popularizaram os videogames, que logo ganharam destaque em diferentes meios. Um exemplo é o jogo *Pac-Man*, lançado em 1980 em fliperama, famoso jogo que serviu de inspiração para uma música e para um desenho animado (KASTENSMIDT, 2011).

A partir dos fliperamas e dos consoles conectados à televisão, sucessivas transformações técnicas e tecnológicas levaram o videogame a se tornar cada vez mais sofisticado, mais complexo e mais imersivo, principalmente com os avanços possibilitados pelo computador. O fascínio pelos videogames se tornou tão grande que “[...] muitas pessoas datilografaram código fonte de jogos digitais nos seus computadores linha por linha, copiado de livros como *BASIC Computer Games* por David H. Ahl (1973)” (KASTENSMIDT, 2011, p. 69, grifo do autor).

Cresceram e se consolidaram, assim, três suportes em que os jogos eletrônicos se desenvolvem: os consoles, o computador (que não foi projetado pensando-se nos *games*, mas absorveu – mais – essa linguagem) e os dispositivos móveis (inicialmente o *Game Boy* lançado pela *Nintendo* em 1989 e, mais recentemente, os *smartphones*).

Esse crescimento no acesso e uso dos games possui dados importantes. Jane McGonigal, Ph.D. e designer de jogos de realidade alternativa, avaliando o contexto de poucos anos atrás, comenta que

Apenas nos Estados Unidos, há 183 milhões de *jogadores ativos* (indivíduos que, em pesquisas, informam que se dedicam “regularmente” aos jogos de computador ou aos videogames – em média, 13 horas por semana). Mundialmente, a comunidade de jogadores on-line – incluindo consoles, PCs e jogos de telefonia móvel – conta com mais de 4 milhões de jogadores no Oriente Médio, 10 milhões na Rússia, 105 milhões na Índia, 10 milhões no Vietnã, 10 milhões no México, 13 milhões na América Central e América do Sul, 15 milhões na Austrália, 17 milhões na Coreia do Sul, 100 milhões na Europa e 200 milhões na China (MCGONIGAL, 2012, p. 13, grifo do autor).

Diante do fato de que tantas pessoas dedicam até 45 horas semanais em videogames (MACGONIGAL, 2012), em diferentes suportes e por todo o planeta, é preciso perguntar: o que as motiva a jogar videogames? Esta, entre outras, é uma das perguntas que motiva McGonigal em seu estudo, no qual comenta:

A verdade é esta: na sociedade atual, os jogos de computador e videogames estão satisfazendo as *genuínas necessidades humanas* que o mundo real tem falhado em atender. Eles oferecem recompensas que a realidade não consegue dar. Eles nos ensinam, nos inspiram e nos envolvem de uma maneira pela qual a sociedade não consegue fazer. Eles estão nos unindo de uma maneira pela qual a sociedade não está (MCGONIGAL, 2012, p. 14, grifo do autor).

A potencialidade dos videogames está além do entretenimento, de serem instrumentos rotulados como “passatempos” e atividades para horas de lazer. Os jogos eletrônicos podem auxiliar nos processos de ensino-aprendizagem e contribuir na construção de narrativas mais imersivas em meio as novas mídias da cultura da convergência; é isso o que este capítulo procura investigar.

3.1 O QUE OS GAMES PODEM ENSINAR?

Para Jane McGonigal (2012), a realidade está quebrada. O fato de que pessoas passem o dia trabalhando e, ao chegar em casa, dediquem seu tempo livre aos universos ficcionais e virtuais proporcionados pelos videogames, aponta que há sérios problemas na realidade que se vive. Esses problemas estão relacionados ao fato de que “a realidade não nos motiva com tanta eficácia. Ela não foi concebida para maximizar nosso potencial [...]” (MCGONIGAL, 2012, p. 13). A solução, segundo a autora, estaria em 14 “correções” da realidade propostas por ela e apresentadas no Quadro 7 a seguir.

Quadro 7 – Correções da realidade (continua)

Correção	Características
1 Obstáculos desnecessários	“Em comparação aos jogos, a realidade é muito fácil. Os jogos nos desafiam com obstáculos voluntários e nos ajudam a empregar nossas forças pessoais da melhor forma possível”.
2 Ativação emocional	“Em comparação aos jogos, a realidade é deprimente. Os jogos concentram nossa energia, com otimismo incansável, em algo no qual somos bons e apreciamos fazer”.
3 Trabalho mais gratificante	“Em comparação aos jogos, a realidade é improdutiva. Os jogos nos oferecem cem missões claras e trabalhos mais práticos e gratificantes”.
4 Mais esperança de sucesso	“Em comparação aos jogos, a realidade não demonstra esperança. Os jogos eliminam nosso medo do fracasso e aumentam nossas chances de sucesso”.
5 Conectividade emocional mais forte	“Em comparação com os jogos, a realidade é desconectada. Os jogos criam vínculos sociais mais fortes, e levam a redes sociais mais ativas. Quanto mais tempo passamos interagindo dentro de nossas redes sociais, mais probabilidade temos de gerar uma subcategoria de emoções positivas, conhecidas como ‘emoções pró-sociais’”.
6 Escala épica	“Em comparação com os jogos, a realidade é trivial. Os jogos nos tornam parte de algo maior e dão sentido às nossas ações”.
7 Participação integral	“Em comparação com os jogos, as tarefas do mundo real não nos envolvem tanto. Eles nos motivam a participar mais integralmente daquilo que estamos fazendo”.

Quadro 7 – Correções da realidade (continuação)

Correção	Características
8 Recompensas significativas no momento em que mais precisamos delas	“Em comparação aos jogos, a realidade é supérflua e insignificante. Os jogos nos ajudam a nos sentirmos mais recompensados quando trabalhamos ao máximo”.
9 Mais diversão com estranhos	“Em comparação aos jogos, a realidade é solitária e nos isola. Os jogos nos ajudam na união e criação de poderosas comunidades a partir do zero”.
10 Hacks ²¹ de felicidade	“Em comparação aos jogos, a realidade é difícil de aceitar. Os jogos facilitam a aceitação de bons conselhos e a prática de hábitos mais felizes”.
11 Uma economia do envolvimento sustentável	“Em comparação aos jogos, a realidade não é sustentável. As gratificações que obtemos ao jogar são um recurso infinitamente renovável”.
12 Mais <i>Epic Wins</i>	“Em comparação aos jogos, a realidade é pouco ambiciosa. Os jogos nos ajudam a definir metas espantosas e a enfrentar, como um grupo, missões sociais aparentemente impossíveis”.
13 10 mil horas colaborando	“Em comparação aos jogos, a realidade é desorganizada e dividida. Os jogos nos ajudam a fazer um esforço concentrado – e, ao longo do tempo, nos dão superpoderes colaborativos”.
14 Prospecção massiva para múltiplos jogadores	“A realidade está presa ao presente. Os jogos nos ajudam a imaginar e a inventar o futuro juntos”.

Fonte: MCGONIGAL, 2012.

As 14 maneiras de corrigir a realidade através dos videogames, apresentadas na obra de Jane McGonigal (2012), não têm o intuito de negar a realidade, ou mesmo de incentivar que se busque refúgio aos problemas sociais e pessoais nos jogos eletrônicos, mas revelam o comportamento de indivíduos que encontram neles o que acreditam que falta no mundo real, ou nas palavras de McGonigal (2012, p. 13, grifo do autor)

Esses jogadores não estão rejeitando completamente a realidade. Eles têm empregos, objetivos, deveres de casa, famílias, compromissos e vidas reais com as quais se preocupam. Porém, à medida que dedicam uma parcela maior do seu tempo livre aos mundos virtuais, parece que, cada vez mais, falta algo ao mundo *real*.

Assim, as correções propostas por McGonigal revelam, ainda, algumas características dos jogos eletrônicos. Algumas são características técnicas, voltadas ao desenvolvimento de bons jogos, enquanto outras referem-se à usabilidade dos *games*, isto é, ao que o usuário ganha ao jogar o jogo.

Nas características da usabilidade, destaca-se a questão voltada ao convívio social. Imagina-se que, por estar diante de uma tela e imerso em um universo ficcional, o jogador esteja isolado do mundo, alheio ao convívio com outras pessoas e focado em um desafio inteiramente individual. Pelo contrário, é cada vez mais comum a presença de jogos colaborativos, onde o jogador precisa aliar-se a outros jogadores da rede, formando equipes, para vencer os desafios em um universo online. Cria-se assim uma comunidade (MCGONIGAL, 2012).

²¹ Termo que se refere a resolução de problemas de uma maneira mais inteligente e criativa, esteja ela associada ou não às tecnologias (MCGONIGAL, 2012).

Seja num jogo eletrônico colaborativo, conhecido como *multiplayer* – um jogo para “multi-jogadores” –, seja em um videogame em que a equipe é automatizada pelo próprio jogo e o jogador controla o avatar de uma das personagens, os videogames auxiliam as pessoas a encontrarem sentido de pertencimento ao grupo, gerando o que McGonigal (2012) chama de “emoção épica”. Essa emoção épica é uma emoção positiva, representa a ideia de ser útil em algo, mesmo que seja em meio a um enredo ficcional. A felicidade encontrada em ser importante para o grupo, aliada a compreensão nítida dos resultados (conhecida como *feedback*) leva o jogador a se engajar cada vez mais no *game*, torna-o produtivo.

A forma como os jogos eletrônicos proporcionam *feedbacks* ao jogador destaca as características técnicas dos videogames. Ao todo são quatro características que definem um jogo, eletrônico ou não, sendo elas: meta, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária.

A **meta** em um jogo é o objetivo que o jogador deve atingir. Todas as ações desenvolvidas no jogo trabalham a fim de conduzir o jogador à realização das metas. Para tanto, ele deve seguir as **regras** impostas pelo jogo, sendo estas as limitações que permitem ou negam certas ações no jogo, dificultando e estimulando o jogador a ultrapassar seus próprios limites através da sua criatividade e pensamento estratégico. Para saber sua posição no jogo em relação à meta, os videogames oferecem ao jogador um **sistema de *feedback*** que, na forma de “[...] pontos, nível, placar ou barra de progresso” (MCGONIGAL, 2012, p. 31), indicam, em tempo real, que a meta é alcançável. Assim, o jogo só é possível se houver a **participação voluntária**, a aceitação, por parte do jogador, das metas, regras e *feedback*. A participação voluntária é a liberdade que o jogador tem em escolher se participará ou não do jogo, aceitando “[...] que um trabalho intencionalmente estressante e desafiador é vivenciado como uma atividade *segura e prazerosa*”. (MCGONIGAL, 2012, p. 31, grifo do autor).

O *feedback*, por ser a forma como o jogador percebe o seu crescimento e avanço no videogame, é uma forma de gratificação, uma recompensa ao seu engajamento e, segundo Steven Johnson (2012), são as recompensas da vida real – sejam elas relacionamentos, recursos financeiros, alimentos, bens materiais, drogas, etc. – que criam tantas formas de vício. Contudo, as recompensas da vida real são conquistadas com mais dificuldade do que nos jogos eletrônicos, pois

No mundo dos games, as recompensas estão por toda parte. O universo está literalmente cheio de objetos que produzem recompensas articuladas de forma muito clara: mais vidas, acesso a novas fases, novos equipamentos, novos encantamentos. As recompensas dos games são fractais; cada escala contém sua própria rede de recompensas, seja quando você está aprendendo a usar o controle, simplesmente tentando resolver um enigma para ganhar mais dinheiro, seja tentando completar o objetivo principal do jogo (JOHNSON, 2012, p. 36).

Contudo, ao mesmo tempo em que há mais gratificações, as recompensas maiores, isto é, as metas principais que motivam o jogador a querer avançar no jogo eletrônico, são “gratificações adiadas”, quando comparados à diversas manifestações de entretenimento da cultura popular, pois é preciso executar uma série de atividades complexas, difíceis e repetitivas que, para quem olha “de fora”, sem conhecer o que se passa no universo do videogame, parecem mais obrigações do que entretenimento, algo que se deve fazer, não algo que se quer fazer (JOHNSON, 2012).

Essas obrigações, que permitem que o jogador melhore seus níveis e avance nas fases do videogame, podem ser as mais variadas possíveis, solicitando do jogador a construção de prédios, túneis e outros, ou a produção e/ou coleta de itens, etc. Por mais banais que pareçam, essas atividades e os demais desafios dos *games* revelam algo que muitos dos não jogadores deixam de perceber e que Johnson (2012, p. 28, grifo do autor) comenta quando afirma que “a primeira e última coisa que se deve dizer sobre a experiência de jogar os videogames atuais, aquilo que quase nunca se ouve nos principais meios de comunicação, é que os jogos são terrivelmente, às vezes enlouquecedoramente, *difíceis*” e, sendo difíceis, não é incomum que o jogador falhe, erre e receba seu *game over*.

Por mais que um indivíduo imerso em seu jogo favorito erre e venha a perder, a possibilidade de reiniciar o jogo eletrônico – um reinício parcial, já que, em diversos videogames, o jogo é retomado na fase mais avançada que o jogador já atingiu – faz dessa experiência um “fracasso divertido” e positivo, construindo no jogador uma resistência emocional à derrota e, inclusive, fazendo com que o jogo jamais acabe. Como afirma McGonigal (2012, p. 77), “a vitória tende a pôr fim à diversão. Mas e o fracasso? Ele faz a diversão continuar”.

Então, um jogo eletrônico deve ser fácil ou difícil? Para Johnson (2012), nem uma coisa, nem outra. Jogos demasiadamente fáceis não motivam o jogador a continuar jogando, enquanto que jogos difíceis demais – onde vencer parece ser impossível – também não terão sucesso, pois não dão esperança de vitória ao jogador. Ainda segundo o autor, o segredo dos bons jogos eletrônicos está em evoluir simultaneamente as habilidades do jogador, um sistema progressivo que vá ensinando como jogar e cobrando do jogador as habilidades necessárias para passar de fase.

James Paul Gee (2005) percebeu que os videogames podem auxiliar os processos de ensino-aprendizagem das escolas, pois são longos, difíceis, complexos e, apesar disso, ainda divertem, o que motiva as pessoas a jogarem, apesar dos desafios encontrados. Em relação à

aprendizagem com videogames, ainda, é comum que as pessoas acreditem que o que se aprende seja apenas aquilo que se refere ao funcionamento do jogo, às regras que permitem que alguém consiga jogar e passar de fase. Contudo, a aprendizagem proporcionada pelos videogames é uma aprendizagem que difere à desenvolvida pelas instituições de ensino no que se refere às práticas de ensino-aprendizagem que fazem uso apenas da memorização e da repetição de dados. Em relação a esses métodos de memorização e repetição, portanto, o que os videogames fazem é estimular a curiosidade e promover a aprendizagem gradativa às demandas que o jogador encontrará nos desafios futuros da narrativa gâmica.

Com base nessas investigações, Gee (2005) desenvolveu 16 princípios da aprendizagem que os videogames assimilam e desenvolvem nos jogadores, estes apresentados no Quadro 8 que segue

Quadro 8 – Princípios da aprendizagem incorporados pelos videogames (continua)

Princípio	Descrição
1 Identidade	Aprender algo novo exige do aprendiz que ele assuma uma nova identidade. Os videogames conquistam os jogadores através da criação de identidades, seja assumindo o papel de uma personagem forte ou da construção da sua própria personagem do zero. Por meio dessa identidade, os jogadores comprometem-se com o universo virtual, engajando-se e permanecendo motivados pela aprendizagem desenvolvida no videogame.
2 Interação	Os jogos não produzem nenhum feedback sem a atividade do jogador. É a partir das ações e decisões do jogador que o game reage, uma relação de interatividade, de conexão e contexto, entre palavras e atos do universo virtual e o jogador. Os contextos interativos existentes nos videogames criam situações positivas de diálogo. Na escola, textos e livros precisam ser colocados em contexto e promover o diálogo.
3 Produção	Nos videogames, o jogador não assume o papel de um simples leitor, mas o de um escritor. Em jogos de mundo aberto, o jogo é diferente para cada jogador, dadas as suas escolhas e caminhos seguidos. Cada game, por sua vez, pode possibilitar um tipo diferente de criação por parte do jogador, indo de simples personagens que este comandará, até espaços inteiros e, em alguns casos, é possível, inclusive, criar novos jogos inteiros. Nas escolas, os jogadores que auxiliam na escrita de mundos imersivos devem ajudar na construção dos domínios e do próprio currículo que estudam.
4 Assumindo riscos	Quando um game possibilita ao jogador retomar o jogo do último ponto salvo, no caso de uma derrota, ele encoraja esse indivíduo a assumir riscos, uma vez que reduz as consequências do fracasso. Retomar a atividade depois de fracassar, nesse caso, não é difícil e oportuniza ao jogador explorar novas estratégias. A escola não permite o fracasso, pelo contrário, o castiga com a reprovação, inibindo assim que se assumam riscos, que se desenvolva a exploração e a descoberta.
5 Personalização	É comum que os jogadores possam personalizar um jogo a partir do seu estilo e preferências, seja alterando as características das personagens, do universo do jogo ou do percurso do game. A escola deve oportunizar a criação de currículos que valorizem também os assuntos que são do interesse dos alunos, seus desejos e o seu estilo de aprendizagem.
6 Agência	A ideia de agência refere-se a um sentimento real de pertencimento, de propriedade sobre o que se realiza. Nos videogames, esse sentimento ocorre a partir dos princípios já citados; na escola, esse sentimento praticamente não existe.
7 Boa ordenação dos problemas	Os videogames levam os jogadores a resolverem problemas de uma forma gradativa, de modo que a resolução dos problemas mais fáceis nas fases iniciais do jogo auxilia nas resoluções dos problemas das fases mais complexas.

Quadro 8 – Princípios da aprendizagem incorporados pelos videogames (continuação)

Princípio	Descrição
8 Desafio e consolidação	Os videogames apresentam desafios aos jogadores até que estes assimilem a resolução destes problemas a ponto de se tornarem automáticas. Em seguida, novos desafios obrigam o jogador a repensar o que já era do seu domínio, formando assim um ciclo que Bereiter & Scardamalia (1993, apud GEE, 2005) chamaram de “Ciclo de Atuação”, referindo-se a esse processo de consolidação e questionamento das habilidades por meio de desafios. Na escola há um desequilíbrio em relação aos desafios, pois os alunos mais fracos não recebem as oportunidades necessárias ao seu aprendizado, ao mesmo tempo em que os alunos melhores não recebem desafios reais ao seu domínio de modo suficiente.
9 “Na hora certa” ou “sob demanda”	Os seres humanos têm dificuldade em lidar com conjuntos de informações que estão fora de contexto. Com base nisso, os jogos oferecem informações de duas formas: ou “ <i>just-in-time</i> ”, isto é, “na hora certa” em que o jogador precisará utilizar aquele conhecimento; ou “ <i>on-demand</i> ”, “sob demanda”, quando, além da necessidade da informação, o jogador se sente apto a lidar com ela.
10 Significados situados	O significado das palavras é aprendido pelas pessoas quando estão conectados a algum tipo de experiência – ações, imagens ou diálogos que possam ser associados à palavra. Assim, as palavras não possuem apenas um significado verbal, mas também um significado situado. É dessa forma que os jogos funcionam, atribuindo para as palavras significados situados em ações, imagens ou diálogos; o que não ocorre na escola.
11 Agradavelmente frustrante	Os videogames, mesmo sendo desafiadores, situam-se no limite das habilidades do jogador, de modo que ele tenha condições de vencer os desafios que encontrará. A escola precisa usar isso a seu favor, pois o modelo atual é muito difícil para alguns e muito fácil para outros, o que é desmotivador.
12 Sistema de pensamento	Os videogames incentivam os jogadores a pensar sobre suas ações, refletindo sobre os relacionamentos, os eventos, fatos e habilidades que empregam ao jogar. A sociedade precisa desse “sistema de pensamento” dada a sua complexidade e a forma como as ações influenciam pessoas e grupos.
13 Explorar, pensar lateralmente, repensar metas	O conceito que se tinha sobre ser inteligente referia-se ao ato de mover-se em direção a uma meta estabelecida do modo mais rápido e eficiente possível. O que os jogos demonstram e incentivam é o oposto, uma atitude de exploração das diferentes possibilidades, o que Gee chama de “pensar lateralmente”, um modo de pensamento não linear e uma estratégia para repensar metas e objetivos.
14 Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído	Em muitos games, os personagens possuem conhecimentos próprios que são necessários ao desenvolvimento do jogo, mas que o jogador não precisa aprender. Esses personagens e outros elementos semelhantes são “ferramentas inteligentes” e, por sua existência no jogo, o conhecimento pode ser distribuído entre o jogador(es) e essas personagens, permitindo que cada um contribua no desenvolvimento do game.
15 Equipes multifuncionais	Em jogos “ <i>multiplayer</i> ”, isto é, com vários jogadores ao mesmo tempo, é comum que estes formem equipes. Estas equipes são formadas por personagens diferentes, cada um com suas características e habilidades específicas. Os jogadores precisam, portanto, conhecer essas características e utilizar as habilidades de cada um para vencer o jogo, unindo-se não por questões ligadas à raça, classe, etnia ou gênero, mas sim pelos interesses e esforços em comum.
16 Desempenho antes de competência	Os bons videogames funcionam exigindo do jogador primeiro o desempenho e depois a competência. Desse modo, ele é capaz de evoluir e aprender (com as “ferramentas inteligentes” ou outros jogadores) o que é necessário a cada fase, adquirindo as competências necessárias para vencer os desafios do jogo. A escola atua no sentido oposto, exigindo competências dos alunos antes que estes possuam um bom domínio ou o desempenho satisfatório necessário àquele conhecimento.

Fonte: GEE, 2005.

Essas características relacionadas aos videogames que, segundo o autor, podem auxiliar e melhorar os processos de ensino-aprendizagem, contudo, não são encontradas em todos os

tipos de jogos eletrônicos. Gee (s. d. a) ressalta que os videogames, com potencial educativo, são, principalmente, aqueles construídos com base em mundos virtuais simulados, nos quais os jogadores interagem por meio de avatares como se estivessem dentro daquele universo ficcional simulado.

Nesses universos simulados é mais fácil criar uma identidade, interagir e personalizar o *game* a partir das preferências do jogador, aumentando ainda mais o poder imersivo dos videogames. Gee (2005) e Murray (2003), pensando-se nas questões relacionadas ao conceito de imersão, trazem simultaneamente o conceito de “agência”. Enquanto Gee (2005) destaca que a agência é resultante de outras características dos videogames, Murray (2003, p. 127) define o sentido da agência como “[...] a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”.

Para que a agência ocorra, ainda segundo Murray (2003), o universo imersivo precisa ser bem definido, permitindo que o jogador perceba os resultados de suas ações de modo tangível e instantâneo. Um exemplo de agência é o duplo clique sobre um arquivo no computador e o automático acesso ao seu conteúdo (MURRAY, 2003). Apesar do exemplo, a atividade em si é interação, não agência.

A agência, então, vai além da participação e da atividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos jogos. Portanto, quando se transfere a narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pelas estruturas dos jogos (MURRAY, 2003, p. 129).

Encontra-se o sentido da agência, nos jogos, através da navegação espacial, quase sempre labiríntica. Essa navegação pelo labirinto do jogo amplia a experiência imersiva do jogador, pois altera a sua relação, antes de um observador, para a de um protagonista (MURRAY, 2003), o papel que conduz à outra característica dos jogos eletrônicos apontada pela autora, a característica da transformação.

Pela característica da transformação, proporcionada pelo computador e tecnologias similares, “tudo o que vemos em formato digital – palavras, números, imagens, animações – torna-se mais plástico, mais suscetível a mudanças” (MURRAY, 2003, p. 153). Essa característica da transformação é descrita pela autora, com base em McLuhan, através da metáfora do caleidoscópio, que defende que “[...] os meios de comunicação do século XX são, em termos de estrutura, mais mosaicos do que lineares, se comparados com o livro impresso” (MURRAY, 2003, p. 154).

A transformação não ocorre apenas nos universos dos videogames, o próprio mundo material²² está em constante transformação. Gee (s. d. b, p. 1), com base em Johansen (2007), comenta que muitas pessoas definem o mundo pela abreviação “VUCA” – “*volatile, uncertain, complex, and ambiguous*” –, um conceito que, quando traduzido para o português, pode ser representado pela abreviação “VICA”, pois refere-se a um mundo volátil, incerto, complexo e ambíguo.

Em um mundo “VICA” é preciso também pensar em processos de ensino-aprendizagem adequados, sejam estes processos com videogames ou não. Gee (s. d. b, p. 1, tradução nossa) acredita que os videogames são capazes de facilitar quatro características da aprendizagem, as quais abrevia como “SPIP: Solução de problemas, Pensamento do sistema, Inteligência Coletiva e Participação”²³. Assim, os videogames precisam ser compreendidos não enquanto ferramentas autônomas e isoladas para a aprendizagem, mas como parte integrante de um sistema de ferramentas, tecnologias e práticas de ensino-aprendizagem capazes de promover, também pelo sentido de agência, a transformação do mundo.

McGonigal (2012), nesse contexto de transformação mundial, sugere que é possível reinventar a sociedade humana a partir dos jogos eletrônicos. Acredita que as ferramentas de simulação, aliadas à inteligência coletiva, são capazes de proporcionar os recursos necessários para que se reimaginem e se reinventem “[...] as maneiras pelas quais nos alimentamos, nos transportamos, conseguimos água, projetamos cidades, fabricamos bens e potencializamos nossas vidas” (MCGONIGAL, 2012, p. 301).

Talvez a transformação mundial através dos videogames se dê devido ao fato de que existem três verdades eternas sobre os jogos. Essas verdades existem a milhares de anos e correspondem ao fato de que os jogos têm o potencial de “[...] desempenhar um papel importante no aprimoramento de nossa qualidade real de vida. Eles auxiliam a cooperação social e a participação cívica em escalas bastante consideráveis. E nos ajudam a levar vidas mais sustentáveis e a nos tornar uma espécie mais resistente” (MCGONIGAL, 2012, p. 349).

Se no passado as narrativas orais eram empregadas para transmitir os valores e ensinamentos das sociedades da época, talvez, algum dia, os videogames sejam empregados com a mesma finalidade, auxiliando na construção de um mundo melhor e mais sustentável, como aponta McGonigal (2012). Mas para que isso seja possível, não basta que os videogames sejam apresentados com os melhores recursos tecnológicos, do modo mais imersivo e

²² Não será empregado o termo “real” para designar o oposto do que é “virtual”, pois acredita-se que o que é virtual não deixa de ser real, apenas não se manifesta como um elemento “material”, tangível.

²³ “PCCP”: Problem Solving, System Thinking, Collective Intelligence, and Participation”.

transformador possível; para que sejam também ferramentas educativas é preciso atentar para as narrativas presentes nos jogos eletrônicos, em outras palavras, não apenas para a jogabilidade tecnológica, mas para a jogabilidade das histórias desses videogames, isto é, seu letramento.

3.2 GAMES E NARRATIVAS: JOGABILIDADE E LETRAMENTO

Para compreender a relação entre a leitura e os videogames é preciso que se esclareça um importante termo desse universo: a jogabilidade. Segundo Gustavo de Paula (2011, p. 40), a “jogabilidade é o que define aquilo que pode ser feito dentro de um jogo, o raio de ação e como os personagens atuam dentro de seus limites. Também entendida como a forma de o jogador controlar aquilo que se encontra na tela”.

A jogabilidade representa, portanto, a mecânica do jogo, assim como personagens, tempo, enredo, etc. representam a “mecânica” de narrativas. Para Kastensmidt (2011, p. 32, grifo do autor), “uma definição bastante citada é aquela criada por Salen e Zimmerman: *‘Jogabilidade é a interação formalizada que ocorre quando jogadores seguem as regras de um jogo e experimentam seu sistema jogando’*. (2004, tradução nossa)”. O autor, ainda, compreende a jogabilidade como a interação entre o jogo e o jogador e, sendo a jogabilidade aquilo que constrói o próprio jogo, ela encontra-se tanto nos jogos eletrônicos estruturados em narrativas como naqueles que não as possuem.

Em uma primeira análise, jogos (eletrônicos ou não) parecem muito diferentes das narrativas, pois cada um oferece um tipo diferente de satisfação ao leitor/jogador e, enquanto que as histórias não exigem mais do que atenção, os jogos exigem alguma atividade por parte do jogador e “[...] são frequentemente centrados no domínio de habilidades, sejam elas estratégia de xadrez ou manuseio do joystick” (MURRAY, 2003, p. 138).

Contudo, para Murray (2003, p. 140), os jogos e as narrativas são similares devido ao drama simbólico que carregam. “Um jogo é um tipo de narração abstrata que se parece com o universo da experiência cotidiana, mas condensa esta última a fim de aumentar o interesse. Todo jogo, eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico”.

Assim como nas narrativas, os videogames possuem personagens, sendo uma delas o avatar controlado pelo jogador; um espaço, que pode ser bidimensional ou tridimensional e é onde as atividades ocorrem; um tempo, que normalmente é linear e cronológico, mas que também pode ser psicológico em decorrência do tipo de atividade requerida; e há um enredo, caracterizado por um conflito entre diferentes personagens protagonistas e antagonistas (RAMOS; SÁ, 2012).

Cabe destacar, nesse contexto, que a figura do narrador, algo comum e caracterizador do gênero narrativo, não existe dentro do videogame, mas sim no papel assumido pelo jogador. Retomando o conceito de “interação” desenvolvido por Gee (2005) e apresentado no Quadro 10, quando este afirma que são as ações do jogador que permitem que o jogo eletrônico se manifeste, é possível comparar estas ações ao ato de narrar. O jogador, assim, ao “assumir o papel da personagem, desempenhar ações, participar do desenvolvimento do enredo coloca o jogador em várias posições concomitantes: de jogador, de personagem e, mesmo de narrador da história” (RAMOS; SÁ, 2012, p. 5).

Para o jogador/personagem, protagonista da aventura, a história é sempre um acontecimento que coloca em movimento o tempo presente e o tempo futuro, pois as ações que o jogador toma no presente narrativo do videogame determinam o cenário que encontrará no futuro narrativo. “Nesse sentido, enquanto na literatura a narrativa visa à retrospectiva – a contação de fatos do passado – o tempo nas narrativas gênicas visa à prospecção, a um futuro que só pode ser alcançado por meio das ações do jogador” (RAMOS, SÁ, 2012, p. 5).

As ações da “narrativa gêmica”, podem ser compreendidas através de algumas fórmulas, do mesmo modo como Vladimir Propp resumiu os contos russos em fórmulas narrativas na sua pesquisa sobre a *Morfologia do Conto Maravilhoso* (MURRAY, 2003). O conteúdo do jogo eletrônico pode ser compreendido através de enredos que possuem o jogador como protagonista da ação simbólica e que podem ser resumidos através das fórmulas propostas por Murray (2003, p. 140-141):

- Eu encontro um mundo confuso e descubro sua lógica.
- Eu encontro um mundo em pedaços e reconstruo um todo coerente.
- Eu me arrisco e sou recompensado pela minha coragem.
- Eu encontro um difícil oponente e triunfo sobre ele.
- Eu encontro um desafiador teste de habilidade ou estratégia e sou bem-sucedido.
- Eu começo com poucos bens de valor e termino com uma grande quantidade deles (ou eu inicio com muitos artigos incômodos e acabo me livrando de todos eles).
- Eu sou desafiado por um mundo de constantes e imprevisíveis emergências e sobrevivo a todas elas.

Uma dessas fórmulas narrativas constrói o enredo do jogo eletrônico que, por sua vez, passa a ser encenado pelo jogador. É uma encenação porque, por meio dos videogames, o ser humano pode representar a sua “relação mais básica com o mundo – [...] [o] desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça” (MURRAY, 2003, p. 141), enquanto que nas narrativas não digitais a única

possibilidade, em contrapartida à encenação, é testemunhar os fatos que são apresentados pelo autor.

A questão da autoria, por sua vez, também é alterada nos jogos eletrônicos. Para refletir sobre essa questão, é possível atentar para o que Murray (2003, p. 149) pensa sobre a relação autoral nos videogames e narrativas digitais quando afirma que “talvez o próximo Shakespeare deste mundo venha a ser um grande mestre de jogos de representação com ação ao vivo que também seja um experiente cientista da computação”, pois a ação dramática do teatro está também presente nas narrativas dos videogames.

Essa aproximação entre o teatro e os jogos (eletrônicos ou não) pode ser compreendida pela forma mais comum de jogo e que recebe o nome de “*agon*”. *Agon* é uma palavra grega que pode ser compreendida como a competição entre oponentes e “[...] refere-se tanto às competições esportivas quanto aos conflitos dramáticos, refletindo a origem comum dos jogos e do teatro” (MURRAY, 2003, p. 143). Empregada na construção de narrativas, representa o conflito entre o protagonista e o antagonista, entre as forças do bem e do mal.

Nos videogames, o oponente do *agon* assume diferentes formas, podendo vir a ser um outro jogador, uma personagem da narrativa ou ainda o “autor” do *game*, sendo este o programador ou projetista do software. Mas tanto o desenvolvedor do jogo eletrônico quanto o próprio jogador são autores dos videogames. Essas relações de autoria podem acontecer de diferentes maneiras e, primeiro, requer que se compreenda que se trata de uma autoria procedimental.

Autoria procedimental significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos. Significa escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes. Significa estabelecer as propriedades dos objetos e dos potenciais objetos no mundo virtual, bem como as fórmulas de como eles se relacionarão uns com os outros. O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas (MURRAY, 2003, p. 149).

O autor procedimental, portanto, escreve os caminhos pelos quais o jogador poderá construir a sua versão da narrativa através do seu ato de jogar. Isso faz com que se diminua o poder do autor sobre a sua criação, pois o papel do jogador na construção narrativa é fundamental para a sua existência, ou, como comentam Ramos e Sá (2012, p. 8-9), “em um jogo eletrônico o jogador, ao contribuir para o desenvolvimento do enredo, também assume a autoria do texto lúdico”, estabelecendo-se assim uma autoria compartilhada.

A autoria compartilhada pode se apresentar como um problema na construção do enredo dos jogos eletrônicos. Como comenta Murray (2003), a liberdade total para que o interator possa improvisar caminhos em meio a narrativa fará com que se perca o controle sobre o enredo projetado pelo desenvolvedor do videogame; de modo oposto, limitar a interação ao simples escolher opções em um menu fará com que a interatividade e a agência percam força e a narrativa deixe de ser potencialmente imersiva.

A solução, talvez, seria a construção de um intrincado sistema de conexões, a exemplo do hipertexto, através de um enredo narrativo com múltiplos cenários, uma “estrutura caleidoscópica” sedutora, capaz de envolver o jogador a cada fase, conduzindo-o para os cenários seguintes sucessivamente (MURRAY, 2003). Mas o que parece uma solução é, na verdade, o início de outro problema, pois

[...] mesmo uma história com menos de uma dúzia de pontos de ramificação, com apenas duas opções para cada desdobramento, exigiria centenas de finais possíveis. Qualquer história ramificada suficientemente interessante para manter nossa atenção seria, portanto, por demais densa e confusa para ser escrita, uma vez que os escritores teriam de trabalhar cada ramificação separadamente (MURRAY, 2003, p. 189).

Atualmente, os jogos que permitem uma maior variedade narrativa o fazem através de um sistema de substituição semelhante ao apontado por Propp nos contos de fadas russos. Esse sistema de substituição permite a troca de personagens e objetos, alterando comandos, características e especificidades para a experiência narrativa, mas o enredo e seus elementos temáticos permanecem intactos, apesar das escolhas do leitor. “[...] por exemplo, uma tarefa heroica [não poderia ser realizada] em vez de uma batalha contra o vilão [...]” (MURRAY, 2003, p. 189).

A autoria é também desorientação, a falta de informação que o jogador possui e que precisa solucionar para continuar jogando. Essa desorientação é, para Johnson (2012), o preço que se paga pela interatividade, isto é, pelo maior controle que se tem sobre a narrativa; um controle que, para o autor, é apenas parcial, dada a necessidade de se preencher a falta de informações com atividades.

Além de atividades internas aos videogames, a falta de informações é preenchida com recursos e respostas que só podem ser encontrados “[...] fora dos jogos, em revistas, ou trocando informações com outros jogadores, ou, talvez, pesquisando na internet o endereço do site da rede ou do grupo de discussão pertinente” (MURRAY, 2003, p. 169). Assim, as narrativas construídas nos videogames ganham as páginas e as telas para além da sua jogabilidade.

Johnson (2012) comenta sobre o nível de dificuldade dos videogames atuais através de uma comparação com as páginas dos guias dos *games*. Esses guias são publicações que apresentam explicações detalhadas a fim de auxiliar o jogador a vencer os desafios que ultrapassaram suas habilidades.

Em comparação às publicações complementares de outras mídias, sejam elas ligadas ao cinema, à televisão, à música ou outras, nenhum guia de cinema, DVD com comentários ou letra de música é necessário à compreensão do conteúdo veiculado; nos videogames, esse mesmo segmento complementar, representado pelos guias, é, para alguns, fundamental à compreensão e continuação do jogo eletrônico (JOHNSON, 2012).

A leitura dos guias dos *games* é, assim, outra forma com que o texto e as narrativas estão relacionados ao universo dos videogames. Quando dois guias com vinte anos de diferença são comparados, percebe-se que o guia do jogo *Pac-Man* possuía apenas uma página, enquanto que o guia do jogo *Grand Theft Auto III* possui 53 mil palavras, confirmando as transformações nos próprios jogos e o crescimento da dificuldade em solucionar seus desafios (JOHNSON, 2012).

Os guias, ainda, são apenas uma das formas de conteúdo complementar aos videogames. Contudo, demonstram que o meio impresso ainda existe no universo cada vez mais digital, mas não sem sofrer consideráveis perdas. Johnson (2012) comenta que, com os videogames, não se deixou de praticar a leitura de textos, mas a leitura de livros mais extensos, com trezentas páginas, como exemplifica, se tornou mais incomum, pois necessita de uma atenção prolongada que o leitor não possui em meio as “investidas mais curtas” nas leituras que faz em meio aos diferentes textos da internet – hipertextos. Assim, tanto essa prática quanto o próprio ato de jogar videogames demonstra a importância de se pensar em um letramento específico para a prática de jogar jogos eletrônicos.

Para falar em um letramento para o ato de jogar videogames, Gustavo de Paula (2011) recorre aos estudos da área da Ludologia, sendo definida “[...] como uma disciplina que estuda jogos em geral e videogames em particular” (FRASCA, 2003, p. 01 apud PAULA, 2011, p. 37). A Ludologia, em conjunto com a área da Narratologia, que investiga a construção das narrativas – como o fizeram Vladimir Propp e Joseph Campbell, por exemplo –, constroem o que se convencionou chamar de *game studies*, área que analisa os videogames por essas duas teorias.

Considerando-se o que já foi escrito nesta pesquisa sobre letramento, pensar em um letramento para os videogames retoma a ideia apresentada com base em Dionísio (2011) no

capítulo anterior²⁴, quando este afirma que é preciso considerar como letramento não apenas a compreensão do texto verbal, mas também o texto imagético – visual – e de todas as outras modalidades textuais presentes nos textos multimodais contemporâneos.

No caso dos videogames, o letramento vai além dos textos verbais e imagéticos, pois “não basta saber a escrita ‘comum’, faz-se necessário saber os comandos e codificar o que os gestos dos personagens querem dizer na tela” (PAULA, 2011, p. 51). Dada a interatividade do jogador, faz-se necessária a compreensão de todo o “cenário” do jogo, um cenário narrativo, eletrônico e gameficado, para a produção de significados em um jogo eletrônico.

É possível, ainda, pensar o letramento nos videogames a partir de duas diferentes situações que o jogador vivencia: o letramento do próprio jogo eletrônico; e o letramento dos elementos que compõem todo o universo “paralelo” da narrativa (guias, sites, etc.).

No letramento do jogo eletrônico, afirma Gustavo de Paula (2011) com base em Aranha (2004), a mediação que o computador estabelece entre o *game* e o jogador faz este atuar de forma mais direta sobre o texto, alterando a maneira como percebe o que se passa no videogame. É o mesmo que acontece na leitura do hipertexto, quando a atuação do leitor na construção de percursos de leitura define o texto que se lê na tela.

Há, na compreensão do letramento dos videogames, uma relação entre o ato de “ler” e o ato de “jogar”. Portanto, esse letramento para os jogos eletrônicos necessita e desenvolve duas habilidades, “[...] a capacidade de decodificação e estratégias de compreensão de texto” (PAULA, 2011, p. 67). A decodificação refere-se a compreensão que se deve ter de todas as modalidades – ou gêneros – textuais presentes em uma obra (livro, videogame, etc.), sejam elas a escrita, formas gráficas ou outras. Nas palavras de Rojo (2009 apud PAULA, 2011, p. 67),

Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação); Dominar as convenções gráficas; Conhecer o alfabeto; Compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita; Dominar as relações entre grafemas e fonemas; Saber decodificar palavras e textos escritos; Saber ler reconhecendo globalmente as palavras; Ampliar a sacada do olhar para porções maiores de texto que meras palavras, desenvolvendo assim fluência e rapidez de leitura.

Além dessa decodificação voltada à prática da leitura, o letramento dos videogames infere um letramento específico desse universo midiático. São requeridas do jogador habilidades para se conseguir jogar o jogo, como “[...] ter conhecimento dos botões, dos comandos, formas de jogo, significado das principais convenções dentro de cada gênero,

²⁴ Ver tópico “2.4 A multimodalidade: a convergência dos suportes e das linguagens”

reconhecer os signos relativamente estáveis presentes neles, ou seja, reconhecimento de toda a estrutura mínima para ser capaz de jogar determinado jogo” (PAULA, 2011, p. 67).

O segundo letramento, voltado ao universo do videogame, escapa do suporte (console ou plataforma) em que o jogo eletrônico é vivenciado pelo jogador e se detém sobre os diferentes conteúdos em que a franquia se apresenta. Assim, o jogador é também leitor de diferentes textos e recursos de comunicação que atuam no intuito de ampliar as habilidades e conhecimentos sobre o jogo eletrônico (PAULA, 2011). Tem-se aqui, como exemplos do que influencia o letramento para os videogames,

[...] os fóruns de debates, postagens de “videoanálises”, tutoriais, dicas, *walkthroughs*²⁵, entre outros. Os jogadores costumam extrapolar o mundo do jogo, criando suas próprias histórias através das *fanfics*²⁶, suas próprias animações através das *machinimas*²⁷, novos *skins*²⁸ para os personagens, entre outros. Essa seria uma diferente forma de leitura e escrita em relação aos jogos, em que os jogadores desenvolvem seu próprio conteúdo a partir do que lhes é posto através de cada *game*, indo muito além do que apenas o jogar (PAULA, 2011, p. 52, grifo do autor).

O que essas palavras do autor demonstram é que, no universo dos videogames, o letramento não acontece apenas em relação aos produtos que são lançados pela detentora dos direitos autorais da franquia do *game*. Como se vê, há muitas produções elaboradas pelos fãs dos jogos eletrônicos que contribuem nesse cenário multimidiático e multiletrado.

As estratégias de compreensão do texto, por sua vez, são construídas por Gustavo de Paula (2011) com base nas estratégias de leitura de Rojo (2009) e nas estratégias de leitura dos *games* de Zagal (2010) e foram resumidas e esquematizadas no Quadro 9 a seguir

Quadro 9 – Estratégias de leitura em geral e nos *games* (continua)

Estratégias de leitura	
Leitura de textos em geral	Leitura de Games
<p>Ativação de conhecimentos de mundo: A compreensão do texto exige um conhecimento de mundo por parte do leitor. A falha em relação a esse conhecimento ativa outras estratégias, como a inferência.</p>	<p>Nos <i>games</i>, o conhecimento de mundo se dá através da relação com outros jogos e com a forma realista como os videogames apresentam conflitos sociais e outros temas do cotidiano.</p>

²⁵ “*Walkthrough* é uma espécie de passo a passo em que fãs criam guias no intuito de ajudar outros jogadores a passarem por desafios mais difíceis em determinados jogos” (PAULA, 2011, p. 52).

²⁶ “*Fanfics* são obras literárias criadas pelos próprios fãs de determinados personagens, sejam da literatura, cinema, games, etc.” (PAULA, 2011, p. 52).

²⁷ “*Machinimas* são vídeos criados sobretudo por fãs, utilizando-se dos motores gráficos de games ou até mesmo de montagens de cenas gravadas *in game*” (PAULA, 2011, p. 52).

²⁸ “*Skins* seria a roupa dos personagens, seja pele, vestimentas, etc. É muito comum que fãs alterem a aparência de determinados personagens em seus jogos favoritos” (PAULA, 2011, p. 52).

Quadro 9 – Estratégias de leitura em geral e nos *games* (continuação)

Estratégias de leitura	
Leitura de textos em geral	Leitura de <i>Games</i>
<p>Antecipação ou predição de conteúdos ou de propriedades dos textos: O leitor compreende o texto não apenas através das palavras, mas também de outros fatores que antecipam a compreensão do conteúdo do texto, por exemplo o suporte ou o gênero.</p>	A antecipação nos <i>games</i> faz com que o jogador se localize no enredo do videogame e seja capaz de se concentrar nos detalhes mais importantes, antecipando o conteúdo e fazendo uma leitura mais rápida do que vê na tela.
<p>Chechagem de hipóteses: A antecipação leva o leitor a conferir suas hipóteses e a criar novas constantemente durante a prática da leitura.</p>	A checagem de hipóteses é ainda mais comum nos <i>games</i> , pois o jogador pode experimentar determinada ação e, diante de seu fracasso, reiniciar o jogo a partir do ponto salvo.
<p>Localização e/ou retomada (cópia) de informações: Algumas práticas de leitura são desenvolvidas para se buscar informações que, posteriormente, são reorganizadas e reutilizadas.</p>	Muitos <i>games</i> permitem que o jogador salve o jogo e possa jogar em diferentes partidas a partir de diferentes pontos salvos, contribuindo para a construção de estratégias de jogo.
<p>Comparação de informações: O leitor realiza diferentes comparações durante a leitura, seja em relação ao próprio texto, ou em referência à sua leitura de mundo e a outros textos lidos.</p>	A multimodalidade dos <i>games</i> também requer diversas comparações durante o jogo, seja em relação a ele próprio ou com outros videogames do mesmo gênero.
<p>Generalização (conclusões gerais sobre fato, fenômeno, situação-problema, etc., após análise de informações pertinentes): A estratégia da generalização auxilia na compreensão mais fácil do texto e na memorização das informações principais do que foi lido.</p>	O mesmo ocorre nos <i>games</i> , onde as generalizações são feitas a partir dos momentos mais marcantes da narrativa do videogame.
<p>Produção de inferências locais: Quando há uma lacuna de compreensão, o leitor utiliza os recursos “locais” do próprio texto (frase, parágrafo, etc.) e o contexto deste para promover a compreensão.</p>	Compreender os <i>games</i> e quais ações devem ser tomadas a partir do contexto é comum, dado o fato de que muitos videogames não possuem tradução e são construídos originalmente em inglês. A compreensão também pode ser encontrada “extra-game”, nos <i>whalktroughs</i> disponíveis na internet e criados pelos próprios jogadores.
<p>Produção de inferências globais: A compreensão do texto também se dá em um contexto global, através de pistas que o autor deixa no texto e dos conhecimentos de mundo do leitor.</p>	Essa estratégia é comum nos jogos do tipo <i>puzzle</i> (quebra-cabeça), onde o jogador deve encontrar as pistas deixadas pelo autor. A compreensão das mensagens transmitidas nos <i>games</i> também segue essa estratégia de leitura.

Fonte: PAULA, 2011, p. 68-71.

Há, como mostra o quadro, uma relação de proximidade entre os dois tipos de leituras praticadas em suportes diferentes, sendo possível aplicar as mesmas estratégias tanto para a leitura do texto impresso quanto para a leitura gameficada das telas. Essa proximidade contribui para que se pense em um “Ludoletramento”, o estudo do letramento em jogos, que pode ser compreendido pelas palavras de Gustavo de Paula (2011, p. 77), com base em Alves (2009), quando este afirma que “[...] ser letrado em jogos significa ter conhecimento na leitura e escrita de textos, planejamento, previsões, simulações, memorizações, leitura de imagens como mapas, gestos, etc. Significa saber traçar metas, criar estratégias e cumpri-las, gerenciar grupos. Não se trata de algo simples”.

O autor investiga o Ludoletramento a partir de um experimento com videogames aplicado em crianças de nove e dez anos. Em sua pesquisa, procura compreender, entre outras coisas, “[...] quais as habilidades necessárias para ser um letrado em games [...]” e chega a três capacidades principais para o Ludoletramento, sendo elas: a) a “**característica de jogar videogames**, decodificando-o e conhecendo seus comandos, principais significados e reconhecendo suas formas relativamente estáveis”; b) “**habilidade de entender os significados transmitidos pelos videogames**, [...] para entender os significados transmitidos exige-se uma boa leitura da mídia, o que remete às características de um bom leitor [...]”; e c) “[...] a **capacidade de produzir videogames**”, o que pode ser compreendido através da “[...] produção de *Faqs*²⁹, *machinimas*, *walkthroughs* etc, pois isso demonstra conhecimento técnico sobre os jogos e, acima de tudo, uma capacidade de traduzi-lo para outras mídias, algo muito difícil e exigente” (PAULA, 2011, p. 123, grifo do autor).

O Ludoletramento pode ser empregado em diferentes tipos de videogames, assim como diferentes meios digitais podem construir narrativas consistentes. Murray (2003) comenta que não é o hipertexto ou o jogo de combate os formatos que melhor exploram as características narrativas e tecnológicas do meio digital, mas sim a simulação, “[...] o mundo virtual cheio de entidades relacionadas entre si, um mundo que podemos adentrar, manipular e observar em pleno funcionamento” (MURRAY, 2003, p. 261).

Os videogames possuem importantes contribuições para os processos de aprendizagem e para a construção de narrativas, a ponto de contribuir para o pensamento de um letramento voltado especificamente a esse meio participativo – e imersivo – digital. Talvez o poder dos jogos eletrônicos se encontre também no objeto que lhe dá vida, o computador. Como afirma Murray (2003, p. 264),

O computador é camaleônico. Ele pode ser visto como um teatro, uma câmara municipal, um livro desarticulado, um país das maravilhas animado, uma arena de esportes e até uma potencial forma de vida. Mas ele é, antes de tudo, um meio de representação, uma forma de modelar o mundo que adiciona suas próprias e potentes características aos meios tradicionais de comunicação que ele vem assimilando tão rapidamente.

Devemos, assim, atentar para quais histórias essa ferramenta camaleônica está contando, pois o computador, através dos videogames, por exemplo, possui um grande poder motivador e imersivo e, somando a isso o poder das histórias, pois “como Sherazade e Jesus bem sabiam,

²⁹ “Abreviação de *Frequented asked questions*, perguntas frequentes em tradução livre” (PAULA, 2011, p. 81, grifo do autor).

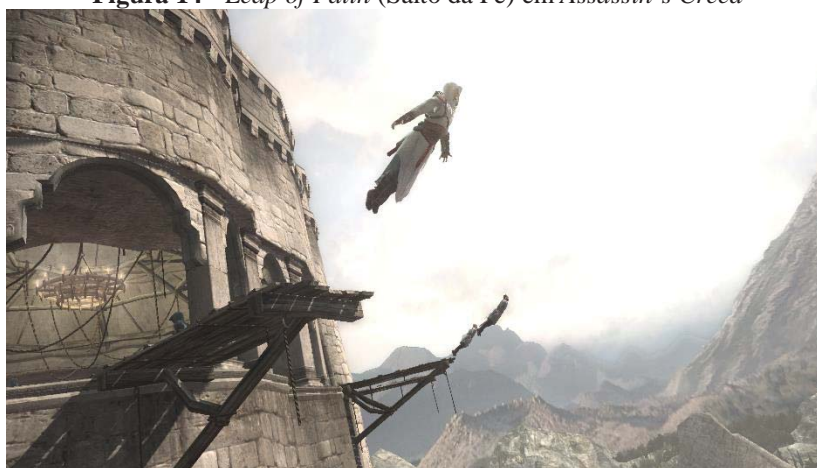
contar histórias pode ser um poderoso agente de transformação pessoal. As histórias certas podem abrir nossos corações e mudar aquilo que somos” (MURRAY, 2003, p. 166), é possível promover transformações positivas em diferentes setores da sociedade humana, sendo a educação um exemplo, dadas às possibilidades educacionais dos *games*.

Para que essa transformação tenha início bastam duas coisas: o clique – que já se deu – sobre o “*start*” em pesquisas e aplicações sobre o tema; e um pouco de fé, um “salto de fé”.

4 ASSASSIN'S CREED: UM “SALTO DE FÉ” PELA LEITURA

Nos momentos mais difíceis, quando tudo parece dar errado e não haver uma solução possível, é da natureza humana ter fé, seja em algum ser superior, ou enquanto um ato de confiança naqueles que são exemplos: mestres, líderes, etc. Um “salto de fé” – ou no original em inglês “*Leap of Faith*” – é, na franquia *Assassin's Creed*, o momento em que um assassino demonstra confiança e fé nos seus ensinamentos, nos seus mestres e no seu código de assassino, jogando-se do alto de um edifício para a morte quase certa, como mostra a Figura 14. Um “salto de fé” é um passo em direção ao futuro.

Figura 14 - *Leap of Faith* (Salto da Fé) em *Assassin's Creed*



Fonte: ASSASSIN'S CREED WIKIA, [s. d.].

Mas o assassino que deposita sua fé na Ordem dos Assassinos não morre, pois o “salto de fé” é parte da sua técnica, é parte da sua identidade assassina e, portanto, sempre encontra, ao chegar ao chão, um local que não o conduzirá à morte – seja este local um monte de feno ou um rio ou lago. Um “salto de fé” parece ser, na verdade, mais a confiança em si próprio do que em qualquer outra pessoa.

Nesta pesquisa pretende-se realizar um “salto de fé” pela leitura, numa demonstração de confiança no estudo realizado e nas possíveis respostas advindas dos métodos empregados para a análise dos *corpora*. Este capítulo, portanto, apresentará duas importantes fases dessa investigação: a primeira delas é a descrição dos aspectos metodológicos a serem aplicados na análise dos *corpora* selecionados; em seguida, na segunda fase, apresentar-se-á o próprio *corpora* – sendo este a franquia *Assassin's Creed* –, bem como explicar-se-á as escolhas e recortes realizados para a pesquisa. Por fim, o capítulo conduz para o seguinte, destinado a realização da análise dos *corpora* a partir dos procedimentos metodológicos adotados.

Como mencionado anteriormente, um “salto de fé”, para ser bem executado, precisa da técnica do assassino. Do mesmo modo, a metodologia utilizada em uma pesquisa é uma parte fundamental em qualquer estudo. É com esta preocupação quanto a importância da metodologia que se dá continuidade a investigação aqui proposta, apresentando, a seguir, os aspectos metodológicos, a exemplo do assassino da ficção que, do alto do edifício, respira fundo e encaminha-se, com toda a fé que é capaz de comportar em seu espírito, para o futuro ou para a morte.

4.1 ASPECTOS METODOLÓGICOS

A narrativa transmídia é um elemento híbrido fruto dos avanços tecnológicos da cultura da convergência, assim, outras metodologias empregadas no estudo de narrativas, dos meios de comunicação ou em relação ao hipertexto, por exemplo, parecem não abranger todas as características e proposições que uma análise deste objeto investigado neste estudo pode oferecer.

Portanto, o que se pretende aqui é, a partir de aspectos relevantes da metodologia da análise de conteúdo, desenvolvida por Laurence Bardin (2004), construir uma sequência de procedimentos para a análise da narrativa transmidiática.

4.1.1 A Análise de Conteúdo

Das três etapas que Bardin (2004, p. 95) apresenta na análise de conteúdo – “(1) a pré-análise; (2) a exploração do material; (3) o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação” –, as duas primeiras etapas são procedimentos padrão da pesquisa científica, isto é, procedimentos inerentes ao desenvolvimento de uma dissertação, pois dizem respeito à seleção de um corpus e aos processos iniciais no desenvolvimento desse estudo. Contudo, é sobre o terceiro item que a metodologia a ser empregada mostra-se mais importante.

Enquanto que a pré-análise se refere a um período de intuições e, principalmente, da escolha dos materiais a serem estudados, bem como do planejamento das hipóteses e objetivos da investigação (BARDIN, 2004), a etapa denominada de exploração do material “[...] consiste essencialmente de operações de codificação, desconto ou enumeração, em função de regras previamente formuladas [...]” (BARDIN, 2004, p. 101). Já na fase do tratamento e interpretação há diferentes procedimentos a serem adotados, sendo estes: (1) a codificação, (2) a categorização, (3) a inferência e (4) o tratamento informático.

Com base nos procedimentos da análise de conteúdo, Bardin (2004) descreve seis métodos de análise possíveis a partir da metodologia desenvolvida pelo próprio autor. Destes métodos, sendo eles: (1) A análise categorial, (2) A análise de avaliação, (3) A análise da enunciação, (4) A análise da expressão, (5) A análise das relações e (6) A análise do discurso, é para a análise das relações que se dará breve atenção nessa proposta metodológica.

A análise das relações preocupa-se com a ocorrência (seja através da repetição ou da relação entre diferentes palavras-chave) de determinadas palavras-chave no texto. Essas palavras-chave precisam ser analisadas de acordo com o seu contexto para que, assim, seja possível compreender o seu papel na composição geral da mensagem, isto é, do texto.

Além da análise das co-ocorrências, Bardin (2004, p. 205, grifo do autor) apresenta a análise estrutural, método que não “[...] trabalha mais (ou jamais só) na base da classificação dos signos ou das significações, mas debruçamo-nos sobre o arranjo dos diferentes itens, tentando descobrir as constantes significativas nas suas *relações* (aparentes ou latentes) que organizam estes itens entre si”. Na análise estrutural a preocupação do pesquisador não está apenas na relação entre palavras-chave, mas a estrutura, ou o modelo operatório, que permite o funcionamento da mensagem.

Compreendida a metodologia da análise de conteúdo, é possível agora prosseguir na construção dos procedimentos a serem aplicados no estudo da narrativa transmídia.

4.1.2 Construindo a metodologia de análise da narrativa transmídia

Uma narrativa transmídia desenvolve-se a partir de diferentes suportes midiáticos, os quais, por sua vez, convergem diferentes linguagens, como a presença do texto verbal escrito, o emprego de imagens e ilustrações, o uso de recursos audiovisuais. Contudo, a presença da narrativa, da história real ou ficcional, em qualquer suporte, segue as características das narrativas, contendo um narrador, personagens, tempo, espaço e enredo.

Pensando nisso, o procedimento de análise que aqui se propõe é constituído de três etapas de análise que se inter-relacionam para a melhor compreensão do objeto de estudo. São etapas de análise: (1) análise isolada; (2) a análise das inter-relações; e (3) a análise transmidiática.

Na **análise isolada**, a intenção é que se investigue a narrativa transmídia em cada uma das plataformas (suportes) em que se apresenta, considerando-a como uma história completa (com início, meio e fim) e sem suas possíveis relações com outras obras da franquia. Assim, o

que se destaca enquanto elemento categorizador é a análise dos elementos da narrativa que são mantidos apesar das diferenças dos meios empregados para a apresentação da história.

Nessa primeira análise não se considerará a existência de uma narrativa principal e consequentes narrativas secundárias. Cada obra, seja livro, filme ou *game*, é uma narrativa completa que precisa ser estudada isoladamente, preocupando-se com os elementos da narrativa existentes em cada diferente título lançado na franquia de forma isolada. São, portanto, elementos da codificação o narrador, as personagens, o tempo, o espaço e o enredo de cada narrativa, bem como possíveis categorias que possam surgir devido as características próprias da narrativa transmídia.

Com base nessa análise inicial, a **análise das inter-relações** tomará como base os elementos-chave que se manifestaram nas diferentes obras da narrativa transmídia para, agora, considerá-los a partir das inter-relações que estabelecem na narrativa, sem se considerar os suportes utilizados para transmitir a história.

Personagens, locais, objetos, acontecimentos, entre outros, são exemplos de elementos-chave capazes de atuar na construção dessas inter-relações na narrativa. É preciso, portanto, nessa segunda análise, considerar não só a sua natureza (o que são), mas principalmente o que representam para a história e como atuam na construção das inter-relações.

Partindo-se, portanto, do pressuposto de que uma narrativa transmídia apresenta elementos que inter-relacionam os diferentes suportes da franquia a fim de construir uma obra principal que nasce desse processo, a terceira etapa de análise é derivada da anterior, pois a análise das inter-relações possibilita que se dê continuidade a **análise transmidiática** da obra. Nessa fase, a franquia será analisada enquanto um verdadeiro **quebra-cabeças** narrativo, onde pretende-se compreender a narrativa criada para além da sua cronologia, entendendo como é possível atribuir sentido – ou não – a história a partir de qualquer ponto que seja tomado como início.

Por conseguinte, na terceira e última etapa de análise, os principais conceitos discutidos no referencial teórico desta pesquisa serão observados com maior cautela, sendo estes a interação, a imersão, a narrativa enquanto um fenômeno da cultura da convergência, as características que tornam a obra sincrética e ubíqua, bem como os multiletramentos necessários para a sua compreensão e, a partir destes, o perfil do leitor de narrativas transmídia.

A fim de exemplificar o processo de análise, a Figura 15 a seguir ilustra as diferentes etapas de análise da narrativa transmídia:

Figura 15 – Etapas de análise da metodologia de estudo da narrativa transmídia



Fonte: Produzido pelo autor.

O livro ilustra, na etapa um da análise, a importância do suporte e o papel das mídias na compreensão do conteúdo da narrativa; os balões de diálogo, por sua vez, ilustram a importância das inter-relações para a segunda fase da análise, onde representam o processo dialógico que alguns elementos desempenham na narrativa, transitando em diferentes suportes; a figura dos círculos conectados da terceira fase de análise exemplifica a estrutura da narrativa transmídia, que é uma história principal construída pela inter-relação de suas diferentes histórias em diferentes suportes midiáticos.

Compreendido o procedimento a ser empregado na análise da narrativa transmídia, faz-se necessário ainda apresentar a narrativa escolhida, bem como as delimitações necessárias para o prosseguimento deste estudo.

4.2 ASSASSIN'S CREED: O QUE É?

A literatura é um jogo de palavras que mistura o sonho, a fantasia e a ficção com a realidade, com a verdade e com a história. Há livros que são completamente ficcionais, fruto da mente criativa e inventiva do escritor. Contudo, há textos que são verdadeiros registros históricos da vida humana, baseadas em pesquisas sobre personalidades ou acontecimentos que marcaram época e fizeram a história nos mais diferentes locais do mundo. Mas há também obras híbridas, originárias de uma extensa pesquisa histórica e apresentadas com toda a criatividade que a ficção é capaz de possibilitar. Ficção e história, fantasia e realidade, são

elementos cujas linhas divisórias se apresentam de forma extremamente tênues, frágeis e quase invisíveis na franquia deste estudo, a obra *Assassin's Creed*.

Assassin's Creed, ou *O Credo dos Assassinos*, na versão em português (ou conhecido também como *A Ordem dos Assassinos*), é um jogo eletrônico (videogame) desenvolvido pela *Ubisoft*, uma empresa especializada em jogos para diferentes plataformas (computador, *Xbox*, *PlayStation*, entre outros) e diferentes formatos, sendo o *stealth-action*, isto é, jogos de ação em que o objetivo é manter-se oculto durante a execução de missões, evitando ser percebido pelos antagonistas da narrativa, a estrutura principal do jogo *Assassin's Creed*.

Além de ser classificado como um jogo de ação, *Assassin's Creed* recebe outras denominações, como a de “mundo aberto”, por desenvolver-se a partir de um universo que corresponde a uma determinada região ou uma cidade onde, inclusive, é possível que se amplie a narrativa do jogo para outros ambientes próximos, como vilarejos ou cidades existentes nas redondezas. A franquia é considerada, no mundo dos jogos, como um jogo sobre sociedades secretas, um jogo sobre permanecer nas sombras, oculto de seus inimigos, ou melhor, à espreita de seus alvos. Esse é o universo dos Assassinos.

A franquia é construída a partir de uma narrativa ficcional que se baseia historicamente na batalha entre Templários e Assassinos, na qual os antagonistas – os Templários – procuram realizar a dominação e a imposição da sua “nova ordem mundial”, sendo impedidos pelos Assassinos. O plano de dominação mundial necessita dos chamados “Pedaços do Éden”, relíquias antigas – criadas antes da própria raça humana por “Aqueles que Vieram Antes”.

A história dos Pedaços do Éden é contada, dentro do próprio jogo, em missões complementares que o jogador precisa realizar, contudo, de forma fragmentada e misteriosa, fazendo com que sua origem precise ser descoberta no decorrer da narrativa. Um dos “Pedaços do Éden” é conhecido como “A Maçã”, referindo-se à teoria criacionista, que concebe Deus como o criador do mundo e do homem, tendo a vida humana se iniciado a partir das figuras de Adão e Eva que viveram no Paraíso bíblico e, ali, estavam proibidos de comer de um fruto específico: a maçã. Assim, a “Maçã do Éden” é um dentre vários objetos poderosos cobiçados pelos Templários e protegidos pelos Assassinos – o que não indica, necessariamente, que a Ordem dos Assassinos possua estes artefatos míticos –, uma disputa que atravessa o tempo e a história, do período das Cruzadas até a Revolução Industrial, e encontrando no século XXI o seu clímax.

Em meados do início da segunda década do século XXI, os Templários, disfarçados como uma empresa farmacêutica chamada *Abstergo*, desenvolveram um equipamento capaz de reviver as memórias dos ancestrais de qualquer indivíduo, o *Animus*. É por meio de sessões do

Animus que os descendentes de Assassinos revivem memórias de seus antepassados a procura de informações sobre os “Pedaços do Éden”. O *Animus* é a base do jogo, com o qual o jogador controla a personagem *Desmond Miles*, um assassino sequestrado pelos Templários e forçado a reviver as memórias de seus ancestrais para fornecer informações aos antagonistas.

A cada novo jogo ou outro suporte da franquia, *Desmond* revive diferentes memórias de diferentes ancestrais, visitando várias cidades ao longo da história. É assim que o jogador é apresentado ao Oriente Médio, quando *Desmond* acessa as memórias de *Altair*, no primeiro jogo da franquia; depois conhece-se a Itália renascentista por meio da vida de *Ezio*, a personagem mais utilizada pela franquia até o momento, sendo o protagonista de diversos títulos da franquia. Além desses locais, momentos históricos também são palcos da narrativa de *Assassin's Creed*, como a Era de Ouro da Pirataria, a Revolução Americana, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial.

A narrativa de *Assassin's Creed* divide-se em vários suportes, caracterizando-a como uma narrativa transmídia. Seu início se deu, em 2007, através do jogo eletrônico lançado apenas com o nome da franquia, isto é, sem subtítulo. Desde então, novos jogos foram sendo lançados, bem como as chamadas *DLCs*³⁰ que podem ser compradas ou adquiridas gratuitamente para a ampliação da narrativa através de novas missões. O Quadro 10 a seguir apresenta a relação dos jogos e suas respectivas *DLCs* da franquia

Quadro 10 – Relação dos games de *Assassin's Creed* (continua)

Principais	Games	
	DLCs	
<i>Assassin's Creed</i>	-	
<i>Assassin's Creed II</i>	Batalha de Forlì (<i>Battle of Forlì</i>)	
	A Fogueira das Vaidades (<i>Bonfire of the Vanities</i>)	
<i>Assassin's Creed – Brotherhood</i>	A conspiração de Copernico (<i>Copernicus Conspiracy</i> / PS3)	
	O desaparecimento de Da Vinci (<i>The Da Vinci Disappearance</i>)	
<i>Assassin's Creed – Revelations</i>	O arquivo perdido (<i>The Lost Pack</i>)	
<i>Assassin's Creed III</i>	Benedict Arnold (<i>Benedict Arnold</i> / PC e PS3)	
	A tirania do Rei Washington (<i>The Tyranny of King Washington</i>)	
<i>Assassin's Creed III – Liberation HD</i>	-	
<i>Assassin's Creed IV – Black Flag</i>	Aveline de Grandpré (<i>Aveline de Grandpré's</i>)	
	Grito de Liberdade (<i>Freedom Cry</i>)	
	A ira de Blackbeard (<i>Blackbeard's Wrath</i>)	
	Guilda de trapaceiros (<i>Guild of Rogues</i>)	
<i>Assassin's Creed – Rogue</i>	-	
<i>Assassin's Creed – Unity</i>	Segredos da revolução (<i>Secrets of the Revolution</i>)	
	Reis mortos (<i>Dead Kings</i>)	

³⁰ DLC é uma sigla para *Downloadable Content* e corresponde a jogos com conteúdo para download.

Quadro 10 – Relação dos *games* de *Assassin's Creed* (continuação)

Games	
Principais	DLCs
<i>Assassin's Creed – Syndicate</i>	A conspiração de Darwin e Dicken (<i>The Darwin and Dicken Conspiracy</i>)
	Uma longa noite (<i>A Long Night</i>)
	Trem desgovernado (<i>Runaway Train</i>)
	Os crimes terríveis (<i>The Dreadful Crimes</i>)
	O último marajá (<i>The Last Maharaja</i>)
	Jack, o estripador (<i>Jack, The Ripper</i>)

Fonte: Produzido pelo autor.

Ao mesmo tempo em que cada jogo da franquia é uma narrativa isolada em si própria, retratando acontecimentos reais e ficcionais de um determinado período histórico, há a possibilidade de se ampliar essa narrativa através das *DLCs*. Não apenas novas missões, mas novas histórias também surgem a partir desses conteúdos complementares. E novas histórias são a ideia principal dos *games spin-off*, jogos desenvolvidos para outras plataformas, em outros formatos, fazendo com que o jogador conheça fatos complementares à narrativa, como mostra o Quadro 11 que apresenta os *games spin-off* e sua relação com os jogos principais da franquia.

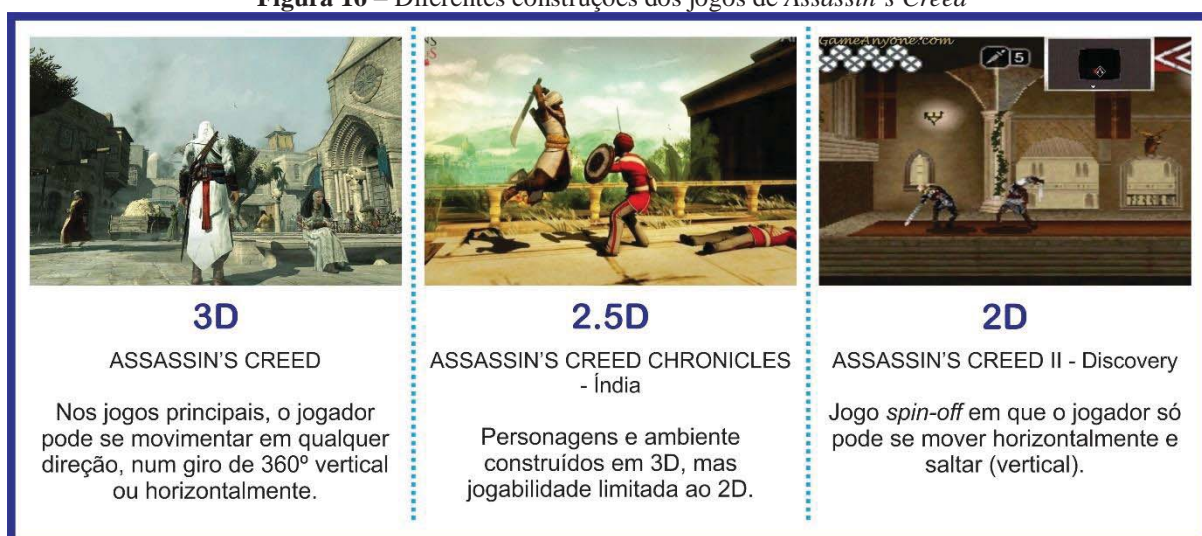
Quadro 11 – *Games spin-off* de *Assassin's Creed*

Games II	
Games Spin-off	
Derivado de	Título
<i>Assassin's Creed</i> (Game 1)	<i>Assassin's Creed – Altair's Chronicles</i>
	<i>Assassin's Creed - Bloodlines</i>
<i>Assassin's Creed II</i>	<i>Assassin's Creed II – Discovery</i>
-	<i>Assassin's Creed Chronicles – China</i>
	<i>Assassin's Creed Chronicles – Índia</i>
	<i>Assassin's Creed Chronicles – Rússia</i>

Fonte: Produzido pelo autor.

Cabe destacar, no quadro acima, que a série *Assassin's Creed Chronicles* não é derivada de nenhum suporte principal de *Assassin's Creed*, mas configura-se, além de *spin-off*, como um *game* principal construído em outro suporte, o 2,5D (e não o 3D comum dos jogos principais). Em um jogo 3D o jogador tem um ambiente em que ele pode transitar em qualquer direção, enquanto que no 2,5D as personagens e ambientes possuem dimensões 3D, mas as funcionalidades do jogo são limitadas ao 2D (movimentos horizontais e verticais). A Figura 16 a seguir exemplifica essas diferenças.

Figura 16 – Diferentes construções dos jogos de *Assassin's Creed*



Fonte: Produzido pelo autor.

Seja em 3D, 2,5D ou 2D, a narrativa construída em *Assassin's Creed* se expandiu para outros formatos além do videogame, sendo os materiais impressos (livros, histórias em quadrinhos e afins) o segundo maior segmento da franquia. Quanto aos livros, *Assassin's Creed* foi adaptado para a literatura pelo historiador conhecido apenas pelo seu pseudônimo Oliver Bowden, que é como assina as obras. Ao todo já foram publicados oito romances e, a fim de complementar a narrativa nesse suporte impresso, também foram lançados cinco livros *spin-off*, como é possível perceber pelo Quadro 12.

Quadro 12 – Universo das obras impressas de *Assassin's Creed*

Impresso I	
Livros	Livros <i>Spin-off</i>
<i>Assassin's Creed</i> – Renascença	<i>Assassin's Creed</i> IV – Barba Negra: O Diário Perdido
<i>Assassin's Creed</i> – Irmandade	<i>Assassin's Creed</i> – Guia Definitivo
<i>Assassin's Creed</i> – A Cruzada Secreta	<i>Assassin's Creed</i> Unity – Dossiê do funcionário
<i>Assassin's Creed</i> – Revelações	<i>Assassin's Creed</i> – Encyclopedia 3.0
<i>Assassin's Creed</i> – Renegado	<i>Assassin's Creed</i> – <i>The Complete Visual History</i>
<i>Assassin's Creed</i> – Bandeira Negra	
<i>Assassin's Creed</i> – Unity	
<i>Assassin's Creed</i> – Submundo	

Fonte: Produzido pelo autor.

Os romances escritos para a franquia retratam os acontecimentos dos *games*, porém apenas consideram os acontecimentos que ocorrem no passado, isto é, dentro do *Animus* quando são acessadas as memórias de um ancestral assassino, se comparado a narrativa dos videogames. Os *spin-offs*, por sua vez, possuem características diferenciadas, inclusive, entre si. Enquanto que o livro *Assassin's Creed* IV – *Barba Negra: O Diário Perdido* funciona como um complemento ao que acontece na narrativa, *Assassin's Creed* – *Encyclopedia 3.0* e

Assassin's Creed – The Complete Visual History são livros que exploram informações e curiosidades sobre o universo da franquia.

Os *spin-offs*, ainda, possuem além do texto verbal, a presença de imagens e ilustrações. Falar sobre os aspectos visuais de *Assassin's Creed* seria o suficiente para o desenvolvimento de uma pesquisa exclusiva sobre esse tema, dada a riqueza de informações visuais e a beleza da construção dos ambientes e das personagens. Mas o que cabe ressaltar aqui é que o visual compõe, dentro do universo de materiais impressos da franquia, uma ramificação de novas possibilidades para a saga.

A riqueza de informações visuais, entre outras características e acontecimentos, levou *Assassin's Creed* para o universo das histórias em quadrinhos, também chamadas de HQs. Esse universo se expandiu por conta própria, dando origem a diferentes núcleos da narrativa, explorando cenários e acontecimentos históricos até então não inseridos na franquia. Assim, *Assassin's Creed* levou suas personagens para, por exemplo, a Revolução Russa, a caça às bruxas e aos mistérios do antigo Egito, como demonstra o Quadro 13.

Quadro 13 – Universo das HQs de *Assassin's Creed*

Impresso II	
Histórias em Quadrinhos (HQs)	
Núcleo (série)	Publicações
<i>Assassin's Creed – Subject Four</i>	A queda
	A corrente
<i>Assassin's Creed – The Ankh of Isis Trilogy</i>	Desmod
	Aquilus
	Accipiter
<i>Assassin's Creed – The Scepter of the Aset</i>	Hawk
	El Cark
	Leila
<i>Assassin's Creed Brahman</i>	Brahman (<i>Graphic Novel</i>)
<i>Assassin's Creed IV Kakusei (Awakening)</i>	Livro I (Mangá – não oficial)
<i>Assassin's Creed: Trial by Fire</i>	A saga de Charlotte de la Cruz (várias obras)

Fonte: Produzido pelo autor.

É interessante destacar, inclusive, que dentre as obras onde predomina o uso das imagens, *Assassin's Creed* não se limitou ao formato tradicional das HQs, mas expandiu-se também para a *Graphic Novel*³¹ e para o mangá³². E essa inclusão de outras linguagens e outros formatos não se limita ao meio impresso, pois no meio digital *Assassin's Creed* também se ramificou para o formato audiovisual em três produções, sendo elas: a) *Assassin's Creed:*

³¹ *Graphic Novel* (Novela Gráfica, em tradução livre) refere-se às narrativas longas, com início, meio e fim, apresentadas através do uso de ilustrações como nas histórias em quadrinhos tradicionais.

³² Histórias em quadrinhos japonesas, escritas de trás para a frente, isto é, sua leitura é feita da direita para a esquerda.

Lineage, um filme em três capítulos sobre o pai de *Ezio*; b) *Assassin's Creed: Ascendance*, uma animação que apresenta como *Cesare Bórgia*, antagonista de *Ezio*, chegou ao poder; e c) *Assassin's Creed: Embers*, animação que conta o final da vida de *Ezio*.

Ainda quanto ao meio digital, a franquia expandiu-se para os dispositivos móveis e para a internet, de acordo com as informações do Quadro 14 a seguir.

Quadro 14 – Obras em suporte digital da franquia *Assassin's Creed*

Outros suportes	
Título	Formato/suporte
<i>Assassin's Creed IV – Pirates</i>	App ³³ / jogo (iOS/Android)
<i>Assassin's Creed – Identity</i>	App / jogo (iOS/Android)
<i>Assassin's Creed IV – Companion</i>	App / Segunda tela (iOS/Android)
<i>Assassin's Creed Unity – Companion</i>	App / Segunda tela (iOS/Android/Windows 8 e 10)
<i>Assassin's Creed – Initiates</i>	Site
<i>Assassin's Creed – Council</i>	Site (Rede social)

Fonte: Produzido pelo autor.

As inovações tecnológicas permitiram que *Assassin's Creed* adentrasse ao universo *mobile*, isto é, os dispositivos móveis, e se aproveitasse destes para criar novas experiências de entretenimento ligadas à franquia. É o que acontece, por exemplo, com os aplicativos de segunda tela, que nada mais são do que ambientes virtuais onde são apresentadas informações complementares dos *games* sincronizados pelo jogador em sua conta.

Contudo, todo acerto é derivado de tentativas e nem todas são necessariamente bem-sucedidas, como apresenta o Quadro 15 que traz as obras canceladas.

Quadro 15 – Títulos cancelados

Cancelados	
Título	Formato/suporte
<i>Assassin's Creed: Project Legacy</i>	Game para Facebook
<i>Assassin's Creed: Revelations - Path to Revelations</i>	Game para Facebook
<i>Assassin's Creed: Recollection</i>	App game para iOS
<i>Assassin's Creed: Memories</i>	App game para iOS
<i>Assassin's Creed: Utopia</i>	App game para iOS/Android
<i>Assassin's Creed: Multiplayer Rearmed</i>	App game para iOS
<i>Assassin's Creed II: Multiplayer</i>	Game para Nintendo 3DS e iOS
<i>Assassin's Creed: Lost Legacy</i>	Game para Nintendo 3DS
<i>Assassin's Creed: The Invisible Imam</i>	Livro

Fonte: Produzido pelo autor.

A franquia, dado o seu sucesso, continua desenvolvendo e lançando novas obras. Assim, são esperadas algumas importantes novidades, sendo estas: (A) O filme *Assassin's Creed* lançado em janeiro de 2017; (B) *Assassin's Creed – The Last Descendants*, uma nova série de

³³ APP é a abreviação para a palavra aplicativo e refere-se aos softwares que funcionam em dispositivos móveis.

livros com base em acontecimentos contemporâneos; (C) *Templars*, uma nova série de histórias em quadrinhos.

Assassin's Creed é uma franquia transmídia extensa, com obras em inúmeros suportes, indo do mais convencional ao mais tecnológico e contemporâneo. Desenvolver uma pesquisa sobre esse universo transmidiático não apenas é desafiador, como também é prejudicado pelas questões voltadas ao tempo de realização do estudo e às imposições de caráter estrutural da pesquisa. Por esse motivo, não se pretende, nesta dissertação, investigar todos os suportes e formatos em que a narrativa se desenvolve.

Enquanto recorte metodológico, a preocupação inicial é que não se prejudique a narrativa por estar se realizando uma delimitação no universo, de modo que seja possível compreender essa narrativa transmídia mesmo sem investigá-la por completo. Por isso, e com base em uma análise prévia possível devido à leitura e acesso às obras³⁴, a presente pesquisa se limitará a estudar os títulos que foram apresentados de forma numerada (I e II) e que cujas histórias apresentam personagens comuns (*Altair* e *Ezio*), bem como as respectivas obras que possuem algum tipo de relação com estas, observando-se para que estejam incluídas na análise exemplares de todos os suportes empregados na construção da franquia (jogos eletrônicos, livros e vídeos). Assim, 15 obras representam os *corpora* a serem estudados, de acordo com o que mostra o Quadro 16 a seguir.

Quadro 16 – Obras apresentadas neste estudo

Franquia <i>Assassin's Creed</i>	
Título	Suporte
<i>Assassin's Creed</i>	Videogame (jogo eletrônico)
<i>Assassin's Creed II</i>	Videogame (jogo eletrônico)
<i>Assassin's Creed – Brotherhood</i>	Videogame (jogo eletrônico)
<i>Assassin's Creed – Revelations</i>	Videogame (jogo eletrônico)
<i>Assassin's Creed – Altair's Chronicles</i>	<i>Game spin-off</i>
<i>Assassin's Creed - Bloodlines</i>	<i>Game spin-off</i>
<i>Assassin's Creed II – Discovery</i>	<i>Game spin-off</i>
<i>Assassin's Creed – Renascença</i>	Livro
<i>Assassin's Creed – Irmandade</i>	Livro
<i>Assassin's Creed – A Cruzada Secreta</i>	Livro
<i>Assassin's Creed – Revelações</i>	Livro
<i>Assassin's Creed – The Ankh of Isis Trilogy – I Desmond</i>	História em Quadrinhos (HQ)
<i>Assassin's Creed – Lineage</i>	Produção audiovisual (vídeo / filme)
<i>Assassin's Creed – Ascendance</i>	Produção audiovisual (vídeo / animação)
<i>Assassin's Creed - Embers</i>	Produção audiovisual (vídeo / animação)

Fonte: Produzido pelo autor.

³⁴ Os materiais construídos pelo autor para a realização da pré-análise realizada para a compreensão desse universo transmidiático de *Assassin's Creed* podem ser conferidos através dos quinze (15) *QR Codes* disponíveis no tópico 5.1 “O HERÓI NAS SOMBRAS: OS CAMINHOS ISOLADOS” (p. 115).

Além destas 15 obras presentes nesta pesquisa, estão incluídas as *DLCs* respectivas a cada um dos *games* selecionados. Contudo, as *DLCs* não se apresentam de forma isolada, seja quanto ao seu suporte, seja em relação à narrativa da qual fazem parte, mas de modo integrado aos jogos, como capítulos e missões extras. Portanto, essas obras não serão consideradas de forma exclusiva, mas sim em conjunto com o *game* a que pertencem. Assim, as 5 *DLCs* que integram os *corpora* desta pesquisa podem ser identificadas no Quadro 17, mas, durante as apresentações de cada obra, não serão evidenciadas.

Quadro 17 – *DLCs* de *Assassin's Creed* incluídas na pesquisa

Games e suas respectivas <i>DLCs</i>	
Game principal	<i>DLCs</i>
<i>Assassin's Creed II</i>	Batalha de Forlì (<i>Battle of Forlì</i>)
	A Fogueira das Vaidades (<i>Bonfire of the Vanities</i>)
<i>Assassin's Creed – Brotherhood</i>	A conspiração de Copernico (<i>Copernicus Conspiracy</i> / PS3)
	O desaparecimento de Da Vinci (<i>The Da Vinci Disappearance</i>)
<i>Assassin's Creed – Revelations</i>	O arquivo perdido (<i>The Lost Pack</i>)

Fonte: Produzido pelo autor.

Uma vez apresentado o universo de *Assassin's Creed* e os *corpora* desta pesquisa, é possível dar prosseguimento com a investigação proposta neste estudo, que se realizará em três etapas já descritas anteriormente. Assim, seja de forma isolada, inter-relacionada ou transmidiática, o que se espera é encontrar caminhos de leitura nessa intrincada narrativa que mescla o ficcional e o real, o material e o digital, o bem e o mal, onde ser um Assassino é estar do lado do bem.

5 CAMINHOS CRUZADOS: OS PERCURSOS TRANSMÍDIAS DE ASSASSIN'S CREED

Em uma narrativa transmídia, as histórias inter-relacionam-se de modo a criar um verdadeiro labirinto narrativo; nele, personagens, objetos, lugares, acontecimentos e outros elementos podem servir de entrada para outros caminhos, cada vez mais complexos, ramificados e intrincados. A leitura surge, nesse contexto, como Ariadne que forneceu à Teseu o fio que lhe conduziu em sua jornada de volta do labirinto do Minotauro (CAMPBELL, 2007).

Os caminhos de leitura que aqui se apresentam são caminhos cruzados: hora se apresentam isolados, hora se apresentam inter-relacionados. Neste capítulo, portanto, dar-se-á prosseguimento às análises dos *corpora* desta dissertação, empregando para isso as três etapas de análise apresentadas no capítulo metodológico e que aqui configuram-se em dois tópicos, sendo o primeiro referente à análise isolada de cada obra e, em seguida, o segundo tópico, à análise das inter-relações e da narrativa transmídia completa.

5.1 O HERÓI NAS SOMBRAS: OS CAMINHOS ISOLADOS

O lema da Ordem dos Assassinos é “Agimos nas sombras para servir à luz”. Contudo, ao contrário do que a maioria das narrativas ficcionais indicam, nesse caso, as sombras não representam o mal, o vilão, o antagonista, mas o principal diferencial de um Assassino: manter-se anônimo em suas missões a fim de não comprometer a sua irmandade. Nas sombras, o Assassino é apenas mais um em meio a multidão, um indivíduo comungando de um espírito de coletividade de um grupo, mas também um ser único, isolado em suas convicções que o levam a fazer o que precisa.

Do mesmo modo, uma narrativa transmídia pode apresentar-se de modo a permanecer “nas sombras” quando cada um de seus objetos – livros, filmes, jogos eletrônicos e tantos outros – for reconhecido enquanto um elemento isolado, enquanto uma narrativa com início, meio e fim, desconsiderando-se suas múltiplas relações com outros textos e suportes. Isso é o que pretende este tópico, caracterizar e reconhecer cada obra investigada nesta pesquisa enquanto um texto isolado, com início, meio e fim próprios, desconectando-o de suas possíveis relações com as demais obras da franquia a que pertence, relações que, por sua vez, originam uma narrativa transmídia.

Um Assassino é tanto um membro de sua irmandade, quanto um ser humano com suas características e individualidades. Sem suas próprias “sombras”, advindas de suas dúvidas, certezas e experiências de vida, este herói seria apenas uma peça em um tabuleiro, sempre a

espera do próximo movimento de seu mestre-jogador. Uma narrativa transmídia é também um jogo de histórias isoladas e inter-relacionadas, de narrativas que se fragmentam.

5.1.1 *Assassin's Creed*

Assassin's Creed foi o primeiro produto da franquia a ser lançado, ainda em 2007, como um jogo eletrônico para diferentes consoles. O jogador acompanha a narrativa de dois personagens, *Desmond Miles*, um barman que vive em meados do ano de 2012, descendente dos Assassinos e que é prisioneiro da empresa *Abstergo* que, por sua vez, através do *Animus*, faz com que o personagem reviva as memórias de seu ancestral *Altair Ibn-La'Ahad*, um Mestre da Ordem dos Assassinos que viveu no século XI, em suas missões pelo Oriente Médio.

Altair é jovem e arrogante e, em uma de suas missões, desrespeita as leis de sua irmandade, fracassando em conseguir o objeto solicitado por seu tutor e líder, *Al Mualim*, além de perder irmãos Assassinos para as espadas dos seus inimigos, a Ordem dos Templários. Devido a essa conduta irresponsável e soberba, *Al Mualim* rebaixa o fracassado Assassino ao posto mais baixo da Ordem, o de um Aprendiz, fazendo-o perder quase todas as suas habilidades e armas. Assim, para reconquistar seu prestígio, *Altair* passa a receber missões e alvos de *Al Mualim* e, a cada vitória, novas habilidades e armas são liberadas ao Assassino.

A cada alvo assassinado, *Altair* começa a se questionar sobre os ensinamentos de *Al Mualim*, sobre os princípios da Ordem dos Assassinos e sobre o que é realmente certo em sua jornada. O clímax de sua aventura refere-se justamente ao momento em que o Assassino se vê traído pelo próprio mentor, quando *Al Mualim*, de posse da “Maçã do Éden”, artefato mítico e poderoso deixado na Terra por uma civilização antiga chamada de “Aqueles que Vieram Antes”, coloca toda a Ordem dos Assassinos e o vilarejo de *Masyaf* sob seu controle.

Altair e *Al Mualim* se enfrentam na batalha mais difícil do jogo, restando ao jovem Assassino, agora um ser humano evoluído e com mais maturidade do que no início da aventura, vencer seu próprio mentor e reestabelecer a paz em *Masyaf*. *Desmond*, por sua vez, descobre a verdade sobre a *Abstergo*, empresa comandada pelos Templários para encontrar os *Pedaços do Éden* e, com a ajuda de *Lucy*, uma Assassina infiltrada na empresa, escapa de sua prisão, encerrando o primeiro jogo da franquia.

A narrativa acima apresentada pode ser compreendida, ao se considerar os elementos de uma narrativa, a partir do Quadro 18 a seguir. De acordo com essas informações, em especial ao se analisar o que se refere ao enredo do jogo eletrônico, é possível perceber que há uma narrativa completa em *Assassin's Creed*, uma história com início meio e fim que precisa do

jogador para o seu desenvolvimento, porém sem que este possa interferir ou modificar os resultados ou acontecimentos previamente programados pela empresa que a criou.

Quadro 18 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	1191 e 2012
Espaço	Cidades da Terra Santa (Oriente Médio) e Laboratório da Abstergo
Narrador	Há no jogo um narrador em 3ª pessoa (narrador heterodiegético) que observa e acompanha <i>Desmond</i> e <i>Altair</i> durante o videogame. O jogador é, ao mesmo tempo, responsável por controlar o protagonista e acompanhá-lo pelo ponto de vista do narrador.
Personagens	Protagonistas: <i>Desmond Miles</i> e <i>Altair Ibn-La-Ahad</i> Antagonistas: <i>Abstergo</i> , Templários, <i>Robert De Sablé</i> e <i>Al Mualim</i>
Enredo	Exposição: <i>Desmond</i> encontra-se no Animus. <i>Altair</i> é um Mestre Assassino que volta a ser um Aprendiz após fracassar em uma importante missão. Ação crescente: <i>Altair</i> elimina seus alvos e cresce dentro da Ordem dos Assassinos. Complicação: <i>Altair</i> descobre que foi usado e traído por <i>Al Mualim</i> . Clímax: <i>Altair</i> enfrenta <i>Al Mualim</i> . Desenlace: <i>Altair</i> fica com a “Maçã do Éden”. <i>Desmond</i> foge da <i>Abstergo</i> .

Fonte: Produzido pelo autor.

Essa narrativa se revela ao jogador a partir da evolução que este tem no jogo, e é em relação a essa jogabilidade que se percebe a interação existente entre a obra e o usuário. Assim, de início, é apresentada a situação em que *Altair* torna-se um Aprendiz e juntos, jogador e personagem, aprendem a mecânica do jogo para que, a cada nova fase, ambos estejam preparados para os inimigos cada vez mais difíceis e poderosos.

As habilidades são treinadas e adquiridas em missões secundárias que o jogador opta por realizar. São apresentadas seis missões em cada fase do jogo, incluindo interrogatórios, interceptação de cartas, eliminação de soldados e alvos menores, auxiliar membros da Ordem dos Assassinos, entre outras, e o jogador deve realizar entre duas ou três atividades para que a missão principal seja liberada. Quanto mais missões forem realizadas mais informações se terá sobre a missão principal. Isso é explicado, na narrativa, devido ao fato de que um Aprendiz Assassino deve aprender a encontrar seus alvos.

Além dessas missões e atividades específicas, há outras atividades que complementam a jogabilidade de *Assassin's Creed*, como os chamados *Viewpoints*, escaladas que o Assassino faz nas construções mais altas a fim de localizar as missões secundárias e liberar os mapas do jogo, entre outras. Todas as atividades e missões secundárias se apresentam ao jogador de um modo livre, para que este escolha por onde quer seguir e o que deseja jogar. As restrições que concedem ao *game* uma característica mais linear estão relacionadas as missões principais, já que o Assassino possui uma sequência de alvos liberada por *Al Mualim* a cada vitória, a cada fase concluída no jogo.

O resumo da narrativa do jogo, bem como informações adicionais sobre a jogabilidade e outras informações importantes podem ser conferidas na internet, através do escaneamento do *QR Code* (Figura 17) a seguir.

Figura 17 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed*³⁵



Fonte: Produzido pelo autor.

5.1.2 *Assassin's Creed: A Cruzada Secreta*

Assassin's Creed: A Cruzada Secreta é o terceiro livro da franquia, escrito pelo autor que o assina com o pseudônimo de *Oliver Bowden*, porém relata os acontecimentos do primeiro jogo, somados a narrativa de um dos dois jogos *spin-off* relacionadas ao primeiro jogo em que se conhece a história de *Altair Ibn-La'Ahad*.

Contudo, apesar do livro narrar toda a vida de *Altair*, as histórias são apresentadas por *Niccoló Polo*, que as conta para *Maffeo Polo*, seu irmão, enquanto estão hospedados em *Masyaf* a espera de uma reunião com o Mestre *Altair*. Essas histórias iniciam na infância do Assassino, informando ao leitor que *Altair* perdeu a mãe no parto e seu pai aos 11 anos em um ataque dos sarracenos a *Masyaf*, tornando-se assim pupilo de *Al Mualim*.

O livro está dividido em quatro partes. As duas primeiras narram os acontecimentos do jogo, com alguns acréscimos narrativos para situações como a morte de seu pai, o motivo da rivalidade para com *Abbas*, outro Assassino da Ordem, entre outras informações adicionais. Os dois últimos capítulos narram a história de *Altair* após a batalha com *Al Mualim*, descrevendo a forma como ele reestrutura a Ordem dos Assassinos ao se tornar o novo Mestre, como persegue os Templários até *Acre*, *Chipre* e territórios vizinhos, descobrindo que seus inimigos guardavam um arquivo naquele local, mas chegando muito tarde para descobrir do que se tratava, pois o conteúdo do arquivo já havia sido levado de *Chipre*. Contudo, a viagem não foi em vão. *Altair* reencontrou *Maria*, com quem lutou há alguns anos e acaba se apaixonando por

³⁵ Link alternativo – <https://goo.gl/e0jpHn>

ela, fazendo-a abandonar a Ordem dos Templários e casando-se com ela. Juntos tiveram dois filhos, *Darim* e *Sef*.

Apesar de tudo estar em ordem, *Abbas* inicia uma rebelião no Credo dos Assassinos, matando *Sef*. Na luta, ao usar o Pedaco do Éden, *Altair* mata acidentalmente *Maria* e foge de *Masyaf* exilando-se no deserto e em terras desconhecidas. Entre a dor e a raiva, *Altair* estuda a “Maça do Éden”, retorna para *Masyaf* e reconquista seu posto de Mestre. Anos mais tarde, escreve um códex com todas as informações sobre o artefato e entrega aos irmãos Polo, junto de cinco chaves de pedra contendo uma mensagem cada uma. *Niccoló* registrou em seu diário que os mongóis roubaram o códex, mas as chaves foram escondidas em Constantinopla.

Ao final do livro, descobre-se que toda a narrativa estava sendo lida por *Ezio Auditore da Firenze*, um Assassino que viveu no século XV e que leu os registros de *Niccoló Polo* enquanto viajava para Constantinopla.

Ao se analisar a história apresentada no livro a partir dos elementos da narrativa, é possível perceber que há mais de um clímax e, conseqüentemente, mais de um desenlace para o enredo apresentado por Bowden. Uma vez que o livro é uma adaptação de pelo menos dois jogos eletrônicos, com o acréscimo de mais alguns elementos ao final da obra, o auge dos conflitos dos videogames (clímax) migrou e foi mantido também na versão escrita da narrativa. Isso é o que demonstra o Quadro 19 a seguir.

Quadro 19 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: A Cruzada Secreta*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	1176 a 1258
Espaço	Cidades da Terra Santa – Oriente Médio
Narrador	A história é narrada por Niccoló Polo (um narrador homodiegético) que revela a seu irmão as histórias que <i>Altair</i> lhe contou. Niccoló também registrou as histórias em diários que, segundo a lógica da narrativa, são representados pelo próprio livro <i>Assassin's Creed: A Cruzada Secreta</i> .
Personagens	Protagonistas: <i>Altair Ibn-La-Ahad</i> Antagonistas: Templários, <i>Robert De Sablé</i> , <i>Al Mualim</i> , <i>Armand Bouchart</i> e <i>Abbas</i> .
Enredo	Exposição: <i>Altair</i> torna-se órfão e pupilo de <i>Al Mualim</i> . Ação crescente: <i>Altair</i> elimina seus alvos e cresce dentro da Ordem dos Assassinos. Complicação: 01 - <i>Altair</i> descobre que foi usado e traído por <i>Al Mualim</i> ; 02 - <i>Altair</i> descobre que os Templários guardavam um arquivo em Chipre; 03 - <i>Altair</i> é traído por <i>Abbas</i> , um irmão Assassino. Clímax: 01 - <i>Altair</i> enfrenta <i>Al Mualim</i> ; 02 - <i>Altair</i> e <i>Maria</i> enfrentam <i>Armand Bouchart</i> ; 03 - <i>Altair</i> enfrenta <i>Abbas</i> e a Ordem dos Assassinos. Desenlace: 01 - <i>Altair</i> vence <i>Al Mualim</i> e fica com a “Maça do Éden”; 02 - Os Templários levam o arquivo de Chipre; <i>Maria</i> e <i>Altair</i> se casam e têm filhos; 03 - <i>Altair</i> retoma o posto de Mestre da Ordem dos Assassinos e reorganiza o Credo. 04 - Em relação aos irmãos Polo, eles encerram descrevendo o ataque Mongol à <i>Masyaf</i> enquanto deixavam a região levando sob sua proteção os objetos entregues por <i>Altair</i> .

Fonte: Produzido pelo autor.

Pode-se afirmar, portanto, que mais do que um livro, *Assassin's Creed: A Cruzada Secreta* é a compilação das narrativas dos videogames correspondentes, e uma versão ampliada dessas histórias.

O resumo do livro e as informações adicionais sobre a narrativa e sua relação com as outras obras da franquia podem ser conferidas na internet, através do escaneamento do *QR Code* (Figura 18) a seguir.

Figura 18 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed: A Cruzada Secreta*³⁶



Fonte: Produzido pelo autor.

5.1.3 *Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles*

Como já apresentado nessa pesquisa, a franquia *Assassin's Creed* possui diferentes obras em diversos formatos. *Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles* é um exemplo de um videogame que não foi produzido para os consoles tradicionais da franquia, mas para dispositivos móveis e consoles portáteis, como acontece com a versão para *Nintendo DS*, um dos principais consoles deste jogo que foi lançado em 2008.

O videogame narra os acontecimentos do personagem *Altaïr Ibn-La'Ahad* pelo Oriente Médio em 1191, antes dos acontecimentos do primeiro jogo principal da franquia. Neste jogo eletrônico, *Altaïr* recebe de *Al Mualim* a missão de encontrar um artefato conhecido como “O Cálice”. Para cumpri-la, *Altaïr* viaja pelas diferentes cidades do Oriente Médio coletando informações e chaves. Ao todo, *Altaïr* precisou encontrar 3 chaves do Templo do Deserto, local onde o Cálice estaria guardado.

Depois de enfrentar os Templários, dentre eles seu líder, *Lord Basilisk*, *Altaïr* conseguiu as chaves e o mapa, seguindo para o Templo do Deserto, onde encontrou apenas *Lord Basilisk*

³⁶ Link alternativo – <https://goo.gl/o7LsZP>

novamente, e nenhum sinal do Cálice que era guardado em uma arca. Após perseguir o antagonista, *Altair* encontrou *Adha*, uma misteriosa mulher sob proteção dos Templários.

Assim, *Altair* resgatou *Adha*, descobriu um traidor na Ordem dos Assassinos e enfrentou *Lord Basilisk* até a morte do antagonista, mas *Adha* foi novamente capturada pelos Templários ao final do jogo. Sobre o Cálice não há nenhuma informação, mas o jogo dá indícios de que *Adha* é a chave para essa misteriosa história que, quando observada em relação aos elementos da narrativa, pode ser compreendida a partir do Quadro 20 apresentado a seguir.

Quadro 20 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: Altair's Chronicles*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	1191
Espaço	Cidades da Terra Santa – Oriente Médio
Narrador	Há no jogo um narrador em 3ª pessoa (narrador heterodiegético) que observa e acompanha a narrativa a partir dos acontecimentos e dos diálogos entre os personagens.
Personagens	Protagonistas: <i>Altair Ibn-La-Ahad</i> Antagonistas: Templários, <i>Lord Basilisk</i>
Enredo	Exposição: <i>Al Mualim</i> pede que <i>Altair</i> encontre “O Cálice”. Ação crescente: <i>Altair</i> consegue as 3 Chaves do Templo do Deserto Clímax: Depois de não encontrar o Cálice onde deveria estar, <i>Altair</i> enfrenta e vence <i>Lord Basilisk</i> . Desenlace: Mesmo com sua vitória, <i>Altair</i> não consegue impedir que <i>Adha</i> seja levada pelos Templários.

Fonte: Produzido pelo autor.

Em relação à jogabilidade, este videogame é extremamente diferente dos demais. Construído em um ambiente 2,5D, onde as cenas são vistas de um ponto sempre um pouco acima do cenário, o jogador pode transitar pelos espaços, mas não tem a liberdade de explorá-los como em um jogo de mundo aberto onde encontra-se em um ambiente de 360°.

Com missões simples e repetitivas e comandos básicos e diretos, o jogador se vê diante de um jogo dividido, na parte superior da tela encontram-se os personagens, cenários e missões, enquanto que na parte inferior apresentam-se os diálogos da narrativa, o mapa do cenário e atividades que necessitam de ações específicas. Para exemplificar, tem-se o caso de roubar chaves de portões. O jogador precisa “raspar” a tela escura e encontrará uma bolsa com alguns pertences. Em seguida, deverá clicar e arrastar a chave até a saída da bolsa sem tocar nos demais objetos ou nas extremidades da bolsa.

Apesar de ser um jogo diferente e demasiadamente simples, a narrativa está de acordo com as demais obras da franquia, relacionando-se de modo coerente ao universo construído em *Assassin's Creed*. O resumo desse videogame e as informações adicionais sobre a sua narrativa, bem como a sua relação com as demais obras da franquia, encontram-se disponíveis através do *QR Code* (Figura 19) a seguir.

Figura 19 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed: Altair's Chronicles*³⁷



Fonte: Produzido pelo autor.

5.1.4 *Assassin's Creed: Bloodlines*

Em uma tradução literal e livre, a palavra da língua inglesa “*bloodlines*” pode ser compreendida, na língua portuguesa, enquanto “linhagens”, referindo-se às relações de parentesco e descendência entre diferentes indivíduos. *Assassin's Creed: Bloodlines* é um jogo eletrônico para consoles portáteis, em especial o PSP (*PlayStation Portable*), lançado em 2009, e que se refere ao início da linhagem de descendentes de *Altair*, mas que também permite a interpretação de corresponder a linhagem da Ordem dos Templários, pois apresenta como foi possível prosseguir com seus objetivos mesmo após a importante vitória de *Altair* em *Assassin's Creed*.

Desenvolvendo-se também no Oriente Médio, em especial na ilha de Chipre, entre 1191 e 1192, o jogo eletrônico narra as aventuras e batalhas de *Altair* depois de se tornar Mestre – ou Mentor – da Ordem dos Assassinos, em sua jornada para eliminar de uma vez por todas a ameaça dos Templários.

Ao tentar impedir a fuga dos Templários na cidade de Acre, *Altair* acaba tomando como prisioneira *Maria*, uma Templária com quem já havia lutado. Com as informações que coletou em seu ataque, *Altair* descobriu que os Templários estavam localizados na ilha de Chipre e partiu com a sua prisioneira *Maria*. Em Chipre, enfrentou e venceu diversos líderes e soldados templários, além de auxiliar o grupo da resistência a se fortalecer.

Em sua caçada aos inimigos, descobriu que os Templários possuíam um “arquivo” escondido em Chipre. Depois de ser traída pelos próprios aliados, *Maria* ajudou *Altair* a encontrar o local onde estava o “arquivo”, mas os Templários já haviam tirado todo o conteúdo que ali se encontrava – dando a entender que eram livros, pergaminhos e outros materiais

³⁷ Link alternativo – <https://goo.gl/Hxnsj1>

similares – e estavam levando-o para outro local por meio de navios. Após vencer o Grão-Mestre Templário, *Armand Bouchart*, *Altaïr* e *Maria* tornam-se mais próximos.

Do mesmo modo como nas obras anteriores, o Quadro 21 a seguir apresentará as informações da narrativa a partir dos elementos da narrativa.

Quadro 21 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: Bloodlines*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	1191 e 1192
Espaço	Oriente Médio – Ilha de Chipre
Narrador	Assim como nos jogos anteriores, neste também há um narrador em 3ª pessoa (narrador heterodiegético) que observa e acompanha <i>Altaïr</i> .
Personagens	Protagonistas: <i>Altaïr Ibn-La-Ahad</i> Antagonistas: Templários, <i>Armand Bouchart</i>
Enredo	Exposição: <i>Altaïr</i> leva os Assassinos até a fortaleza Templária a fim de acabar com o inimigo. Ação crescente: <i>Altaïr</i> precisa eliminar os líderes templários e descobrir onde está o “arquivo”. Clímax: <i>Altaïr</i> não consegue chegar a tempo de encontrar o “arquivo”, mas enfrenta e vence <i>Armand Bouchart</i> , Grão-Mestre Templário. Desenlace: <i>Altaïr</i> e <i>Maria</i> retornam juntos para Masyaf.

Fonte: Produzido pelo autor.

Novamente, o que se percebe é a construção da narrativa de um modo acabado, com início, meio e fim, apesar da sua relação com o primeiro jogo da franquia. O fato de ser uma continuação de *Assassin's Creed* – primeiro jogo – não é, portanto, um limitador da narrativa, e a proximidade entre os dois jogos eletrônicos ajuda a simplificar a compreensão de toda a estrutura do jogo que também resgata a presença do *Animus* e do seu ambiente nos tutoriais de instrução às missões.

Quanto à jogabilidade, *Assassin's Creed: Bloodlines* é idêntico ao jogo principal, seja quanto ao ambiente do videogame ou aos comandos, missões e atividades que o jogador precisa realizar. Assim, pode-se dizer que o videogame é uma versão portátil do jogo principal.

Para conhecer melhor a história ou informações adicionais sobre essa narrativa em jogo eletrônico, ou ainda a relação entre esta e as demais obras da franquia, basta acessar as informações disponíveis no *QR Code* (Figura 20) a seguir.

Figura 20 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed: Bloodlines*³⁸

Fonte: Produzido pelo autor.

5.1.5 *Assassin's Creed: II*

Ezio Auditore da Firenze é o personagem principal do game *Assassin's Creed: II*, lançado em 2009 pela *Ubisoft*, que também faz a continuação da história de *Desmond Miles* e dos Assassinos do século XXI que utilizam o *Animus* para reviver as memórias de seus ancestrais para obter a localização dos *Pedaços do Éden*.

Ezio é um jovem florentino que vê sua vida se transformar após a morte de seu pai e de seus dois irmãos ao serem traídos por seus aliados e que, diante de um enorme desejo de vingança, torna-se um Assassino e acaba seguindo os passos de *Giovanni*, seu pai. Com a ajuda de inúmeros membros da Ordem dos Assassinos, sendo *Mario Auditore* e *Nicolau Maquiavel* os principais dentre eles, e outros aliados externos, como *Leonardo Da Vinci*, *Ezio* aprende as habilidades e consegue as armas necessárias para cumprir o legado da família, eliminar a ameaça Templária que planeja controlar o mundo e que está infiltrada na Itália. Os Templários, ainda, são liderados por *Rodrigo Bórgia*.

Um a um, os Templários são riscados da lista de *Ezio* e da Itália renascentista em batalhas por Florença, Veneza, Forlì e encerrando-se em Roma, quando o Assassino enfrenta seu principal inimigo, *Rodrigo Bórgia*, o então Papa Alexandre VI. Sob o Vaticano realiza-se uma profecia; *Ezio*, munido da “Maça do Éden” e da Cruz Papal, ambos *Pedaços do Éden*, revela-se o profeta, o escolhido para adentrar a câmara deixada por “Aqueles Que Vieram Antes”. Ali lhe é revelado o destino do mundo; conhecidos como os deuses antigos, “Aqueles Que Vieram Antes” construíram câmaras em diferentes lugares do planeta para proteger quem a elas tivesse acesso em catástrofes mundiais. A mensagem que a “deusa” Minerva deixa não é para *Ezio*, mas para *Desmond*, alertando-o para que encontre as câmaras para salvar o mundo da destruição.

³⁸ Link alternativo – <https://goo.gl/WpHNZB>

Ao sair da câmara sob o Vaticano, *Ezio* descobre que *Rodrigo Bórgia* sobreviveu e escapou. De volta ao século XXI, fora do *Animus*, *Desmond* e *Lucy* enfrentam alguns Templários e fogem do esconderijo. *Lucy* acredita que a catástrofe que destruiu a primeira civilização está prestes a acontecer novamente.

Ao se analisar com mais cautela as duas narrativas da obra, a história de *Desmond* e a história de *Ezio*, é possível perceber que a narrativa de *Desmond* está em segundo plano, sendo a explicação necessária para que se descubra a história de *Ezio* que, por sua vez, possui uma narrativa mais completa, como mostram as informações do Quadro 22 a seguir.

Quadro 22 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: II*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	2012 e 1476-1499
Espaço	Itália – Florença, Veneza, Forlì e Roma.
Narrador	Mais uma vez o narrador está em 3ª pessoa (narrador heterodiegético) e acompanha <i>Desmond</i> e <i>Ezio</i> em suas aventuras, servindo como o ponto de vista para o jogador realizar suas ações.
Personagens	Protagonistas: <i>Desmond Miles</i> e <i>Ezio Auditore da Firenze</i> Antagonistas: Templários e <i>Rodrigo Bórgia</i> .
Enredo	Exposição: 1 - <i>Desmond</i> retorna ao <i>Animus</i> , agora pelos Assassinos, para reviver as memórias de <i>Ezio</i> . 2 - <i>Ezio</i> é um jovem florentino que vê sua vida mudar após o assassinato de sua família, evento que o leva a se tornar um Assassino. Ação crescente: 1 - <i>Desmond</i> continua a usar o <i>Animus</i> . 2 - <i>Ezio</i> elimina seus alvos e torna-se um Assassino cada vez mais experiente. Complicação: 1 - A localização do esconderijo de <i>Desmond</i> é descoberta. 2 - <i>Ezio</i> descobre a localização da Câmara (no Vaticano) e decide confrontar seu inimigo antes que este tenha acesso ao seu conteúdo. Clímax: 1 - <i>Desmond</i> e <i>Lucy</i> lutam com os inimigos. 2 - <i>Ezio</i> e <i>Rodrigo Bórgia</i> lutam utilizando os <i>Pedaços do Éden</i> . Após vencer seu inimigo, <i>Ezio</i> entra na Câmara. Desenlace: 1 - <i>Desmond</i> descobre o mistério da Câmara e o destino da humanidade por meio de <i>Ezio</i> . 2 - <i>Ezio</i> descobre sua missão na Câmara e o destino da humanidade no futuro.

Fonte: Produzido pelo autor.

Se a narrativa da franquia deu um salto em relação ao período em que as histórias acontecem, há que se destacar também as mudanças em relação a jogabilidade de *Assassin's Creed: II*. Neste novo jogo eletrônico os combates foram melhorados, mas os comandos permaneceram semelhantes ao primeiro jogo. As principais diferenças, contudo, referem-se à recuperação da saúde (ou vida) que não é mais automática como no jogo um; *Ezio* precisa comprar remédios para sobreviver aos danos dos combates. Para adquirir remédios, *Ezio* deve roubar pessoas, fazer missões secundárias que lhe concedem dinheiro e bônus, ou ainda investir

em *Monteriggioni*, cidade controlada pelo seu tio *Mario Auditore* e que precisa de melhorias, as quais concedem ao investidor parte dos lucros dos estabelecimentos melhorados.

Missões bônus estão espalhadas por todo o *game*, sendo que uma delas, a missão de coletar páginas do códex dos Assassinos, revela-se como uma missão necessária para o desenvolvimento do jogo eletrônico, já que sem essas páginas a localização da câmara sob o Vaticano não é revelada, bloqueando a última fase do videogame.

Outra importante mudança é a notoriedade. O lema dos Assassinos é permanecer oculto na multidão, porém, a cada assassinato, *Ezio* torna-se mais conhecido pelos cidadãos e, principalmente, pelos soldados inimigos. Para diminuir sua notoriedade e tornar-se novamente um desconhecido, o Assassino precisa realizar atividades como rasgar cartazes de “Procurado”, subornar os oradores que divulgam informações pela cidade, entre outras.

Ainda, escondido no jogo, há um vídeo que conta uma releitura da narrativa bíblica de Adão e Eva. Após encontrar todas as partes do quebra-cabeça, o vídeo é inteiramente revelado e mostra o casal roubando a “Maçã do Éden” e fugindo do paraíso bíblico, porém esse novo Éden é muito mais tecnológico e futurista do que o conhecido pelos registros sagrados. Mais detalhes sobre esse vídeo ou sobre o jogo eletrônico podem ser encontrados no *QR Code* (Figura 21).

Figura 21 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed: II*³⁹



Fonte: Produzido pelo autor.

5.1.6 *Assassin's Creed: Renascença*

Assassin's Creed: Renascença é a primeira adaptação da franquia para a literatura, tendo sido escrita por Oliver Bowden e publicada em 2009 – 2010 no Brasil. O livro apresenta a mesma narrativa encontrada no videogame *Assassin's Creed: II*, com pequenas diferenças, como acontece, por exemplo, na ocasião em que *Ezio* relembra o dia em que conheceu *Cristina*,

³⁹ Link alternativo – <https://goo.gl/s0qLnL>

seu primeiro grande amor. Enquanto que no *game* o episódio é retratado como uma missão bônus, no livro ele foi suprimido e retomado na obra que corresponde a continuação desta narrativa, isto é, *Assassin's Creed: Irmandade*.

Outra diferença está no fato de que os acontecimentos que se dão no tempo presente, com o personagem *Desmond Miles*, não fazem parte da narrativa do livro. *Assassin's Creed: Renascença* se restringe a narrar a história de *Ezio*, a qual pode ser apresentada por meio do Quadro 23 que segue.

Quadro 23 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: Renascença*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	1476-1503
Espaço	Itália – Florença, Veneza, Forlì e Roma.
Narrador	Aqui o narrador também está em 3ª pessoa (narrador heterodiegético), relatando as façanhas de <i>Ezio</i> pela Itália Renascentista.
Personagens	Protagonistas: <i>Ezio Auditore da Firenze</i> Antagonistas: Templários e <i>Rodrigo Bórgia</i> .
Enredo	Exposição: <i>Ezio</i> é um jovem florentino que vê sua vida mudar após o assassinato de sua família, evento que o leva a se tornar um Assassino. Ação crescente: <i>Ezio</i> elimina seus alvos e torna-se um Assassino cada vez mais experiente. Complicação: <i>Ezio</i> descobre a localização da Câmara (no Vaticano) e decide confrontar seu inimigo antes que este tenha acesso ao seu conteúdo. Clímax: <i>Ezio</i> e <i>Rodrigo Bórgia</i> lutam utilizando os <i>Pedaços do Éden</i> . Após vencer seu inimigo, <i>Ezio</i> entra na Câmara. Desenlace: <i>Ezio</i> descobre sua missão na Câmara e o destino da humanidade no futuro.

Fonte: Produzido pelo autor.

Cabe ressaltar que, uma vez que o livro é uma adaptação fiel da narrativa do videogame, não se fará aqui a repetição da mesma história já apresentada no tópico anterior, *Assassin's Creed: II*, respectivamente. Aos interessados em conhecer o resumo da narrativa em sua versão literária, ou as informações organizadas pelo autor deste estudo, podem fazê-lo através do *QR Code* (Figura 22) apresentado a seguir.

Figura 22 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed: Renascença*⁴⁰

Fonte: Produzido pelo autor.

5.1.7 *Assassin's Creed: II – Discovery*

Assassin's Creed: II – Discovery é um jogo eletrônico desenvolvido para plataformas móveis e, diferentemente dos *games* principais, foi desenvolvido em 2D, limitando a jogabilidade para a vertical e a horizontal em um ambiente simples e que possui um cenário com uma profundidade meramente artística e conceitual, isto é, sem função específica para a realização das atividades no jogo.

Locomovendo-se para a frente e para trás, e, no máximo, saltando, o jogador controla o personagem *Ezio Auditore* por cidades italianas e espanholas, aproximadamente 15 anos após a morte de seus familiares. Desde o início e a cada nova fase, o jogador se depara com um tutorial que o ensina os novos comandos, as novas habilidades e as missões do Assassino.

O jogo inicia com uma narrativa que parte dos acontecimentos de Veneza, onde *Ezio* ajuda o líder da Guilda dos Ladrões, *Antonio* e alguns conhecidos deste. *Ezio*, por exemplo, salva e escolta *Luis Santangel* e *Christoffa (Cristóvão Colombo)* a salvo dos ataques Templários e permitindo que os dois cheguem ao navio que os levará em sua missão. *Ezio* então parte para a Espanha.

Em terras espanholas, o Assassino procura membros da Ordem dos Assassinos que possam ajudá-lo e consegue uma lista de alvos Templários que devem ser eliminados. Além de eliminar os inimigos, *Ezio* interfere na guerra pelo controle da Espanha, mantendo o *Rei Ferdinando* e a *Rainha Isabela* no poder. *Christoffa* consegue o apoio do Rei da Espanha para a sua jornada em busca de um “novo mundo”.

Tomas Torquemada, conhecido como o inquisidor, prende *Luis Santangel* e *Raphael*, dois Assassinos espanhóis. *Ezio* invade o castelo de *Torquemada* utilizando todas as habilidades

⁴⁰ Link alternativo – <https://goo.gl/lcsOoO>

que adquiriu ao longo do jogo, salvando os irmãos Assassinos, mas não conseguindo eliminar *Torquemada*, que revela não seguir as ordens de ninguém, muito menos as de *Rodrigo Bórgia*.

Quadro 24 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: II - Discovery*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	1491 (aproximadamente)
Espaço	Itália e Espanha
Narrador	Novamente tem-se um narrador em 3ª pessoa (narrador heterodiegético).
Personagens	Protagonistas: <i>Ezio Auditore da Firenze</i> Antagonistas: Templários e <i>Tomas Torquemada</i>
Enredo	Exposição: As ações de <i>Ezio</i> em Veneza o levam a auxiliar dois amigos de <i>Antonio</i> . Ação crescente: <i>Ezio</i> viaja para a Espanha a fim de eliminar a ameaça templária também nesse país. Complicação: <i>Ezio</i> descobre que os Templários planejam interferir na guerra pelo controle da Espanha. Clímax: <i>Ezio</i> consegue manter o rei e a rainha no controle. Desenlace: Após enfrentar <i>Torquemada</i> , descobre que este não é aliado de <i>Rodrigo Bórgia</i> .

Fonte: Produzido pelo autor.

A narrativa deste jogo eletrônico (Quadro 24), como pode ser observada acima, pode ser caracterizada como uma sequência de ações que movem o protagonista à outra aventura, de certo modo, deslocando-o de sua aventura inicial e fazendo com que ele retorne para ela ao encerrar a tarefa imprevista.

Mais detalhes sobre essa narrativa, sobre os personagens, sobre o *game* e/ou ainda informações complementares estão disponíveis no *QR Code* (Figura 23).

Figura 23 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed: II – Discovery*⁴¹



Fonte: Produzido pelo autor.

⁴¹ Link alternativo – <https://goo.gl/LbUjst>

5.1.8 *Assassin's Creed: Brotherhood*

O terceiro *game* da franquia, *Assassin's Creed: Brotherhood*, é uma continuação literal do jogo anterior, *Assassin's Creed: II*. O jogador é novamente convidado a acompanhar as aventuras de *Desmond Miles* na busca pelos *Pedaços do Éden*, além de viver as memórias de *Ezio Auditore da Firenze* na sua luta contra os Templários pela Itália renascentista.

O início do jogo eletrônico se dá com uma apresentação dos acontecimentos anteriores feita por *Desmond* e, em seguida, a narrativa segue do mesmo ponto em que encerrou no jogo dois, com o *Ezio* na câmara sob o Vaticano e a fuga de *Rodrigo Bórgia*. É a fuga do líder templário que possibilita a continuidade da narrativa, pois assim que *Ezio* e os demais membros da Ordem dos Assassinos retornam para *Monteriggioni*, *Cesare Bórgia*, filho de *Rodrigo*, aproveita a sensação de calma para atacar e destruir o vilarejo liderado por *Mario Auditore*, matando o tio de *Ezio*, roubando a “Maçã do Éden” e deixando os moradores sem um lar.

Ferido em batalha, *Ezio* parte para Roma, onde consegue a ajuda de seu irmão Assassino, *Nicolau Maquiavel*. Juntos conseguem reunir alguns aliados e *Ezio* desenvolve um importante trabalho de trazer para a irmandade cidadãos insatisfeitos com a decadência de Roma para lutarem contra a tirania da família *Bórgia*. A sua estratégia, portanto, iniciou com a retomada dos territórios controlados pelos Templários, além de investir os recursos que possuía para a melhoria dos principais estabelecimentos, uma forma de garantir uma melhor qualidade de vida aos moradores e de arrecadar dinheiro para a aquisição de armas, remédios e outros itens importantes para a sua missão.

Um a um, os Templários aliados de *Rodrigo Bórgia*, bem como os aliados de *Cesare Bórgia*, foram eliminados por *Ezio*, fazendo com que os planos de dominação mundial a partir da unificação da Itália não fossem bem-sucedidos. Contudo, *Rodrigo Bórgia* foi eliminado pelo próprio filho, *Cesare*, depois de impedi-lo de continuar com suas fracassadas tentativas de dominar a Itália. Diante desse conflito interno, *Ezio* recupera a “Maçã do Éden” e, alguns dias depois, prende *Cesare Bórgia*, que acaba sendo enviado para uma prisão secreta na Espanha.

Ezio descobre, pouco tempo depois, que *Cesare* conseguiu fugir de sua cela. O Assassino começa então a persegui-lo, até encontrar o inimigo em Viana, onde, sob o muro da cidade, em meio a uma batalha, *Ezio* finalmente derrota seu inimigo. Por fim, já de volta a Roma, *Ezio* esconde a “Maçã do Éden” no Coliseu.

O jogo então retorna para o personagem *Desmond*. De posse dos conhecimentos necessários, *Desmond*, *Lucy*, *Rebecca* e *Shaun* seguem para o Coliseu e, após muitas passagens secretas, alavancas e enigmas, sendo sempre guiados pela voz de Juno, uma projeção de um

d’“Aqueles que Vieram Antes”, e pela Visão de Águia de *Desmond*, eles chegam até a câmara onde se encontra a “Maçã do Éden”. Quando *Desmond* toca o artefato, todos são congelados, incapazes de se mover. Juno revela novas informações e, por meio do poder da “Maçã do Éden”, faz com que *Desmond* mate *Lucy*, encerrando o *game* e esta etapa da narrativa também apresentada no Quadro 25 a seguir.

Quadro 25 – Elementos da narrativa de *Assassin’s Creed: Brotherhood*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	2012 e 1499-1507
Espaço	Itália – Roma.
Narrador	Um narrador heterodiegético (em 3ª pessoa) acompanha as aventuras de <i>Desmond</i> e <i>Ezio</i> mais uma vez na franquia.
Personagens	Protagonistas: <i>Desmond Miles</i> e <i>Ezio Auditore da Firenze</i> Antagonistas: Templários, <i>Rodrigo Bórgia</i> e <i>Cesare Bórgia</i> .
Enredo	Exposição: 1 - <i>Desmond</i> retorna ao Animus para continuar a reviver as memórias de <i>Ezio</i> . 2 - <i>Ezio</i> vê novamente seu mundo mudar quando <i>Cesare Bórgia</i> mata seu tio e destrói <i>Monteriggioni</i> . Ação crescente: 1 - <i>Desmond</i> continua a usar o Animus. 2 - <i>Ezio</i> viaja para Roma a fim de eliminar os Bórgia e os Templários. Complicação: 1 - Pouco tempo após ser preso, <i>Ezio</i> descobre que <i>Cesare</i> fugiu da prisão. Clímax: 1 - <i>Desmond</i> segue as pistas deixadas por <i>Ezio</i> no Coliseu. 2 - <i>Ezio</i> persegue <i>Cesare Bórgia</i> pela Itália até conseguir enfrentá-lo e eliminá-lo. Desenlace: 1 - <i>Desmond</i> encontra a “Maçã do Éden” sob o Coliseu e mata <i>Lucy</i> . 2 - <i>Ezio</i> esconde a “Maçã do Éden”.

Fonte: Produzido pelo autor.

O QR Code (Figura 24) a seguir apresenta mais informações sobre a narrativa do videogame e sua jogabilidade.

Figura 24 – Resumo e informações sobre *Assassin’s Creed: Brotherhood*⁴²



Fonte: Produzido pelo autor.

⁴² Link alternativo – <https://goo.gl/Bx10L4>

Contudo, antes de seguir às demais obras da franquia, é preciso ressaltar importantes aspectos da jogabilidade de *Assassin's Creed: Brotherhood*, sendo o principal deles a introdução do *game multiplayer* (multijogador em tradução literal). Trata-se de um jogo online em que cada participante escolhe um personagem e recebe alvos – outros jogadores – para assassinar, enquanto precisa manter-se vivo, já que também se torna um alvo para os demais.

Armas, atividades e ações sofreram mudanças, mas mantiveram-se dentro da proposta da franquia, não sendo, portanto, alterações relevantes. Chama a atenção, contudo, as atividades que se apresentam de modo inter-relacionado, de modo que, para acessar determinada missão ou missão bônus, é preciso primeiro realizar outro tipo de atividade, como por exemplo consertar algum monumento da cidade. Ainda quanto as mudanças na jogabilidade, há agora a opção de “Chamar assassinos”; *Ezio* pode chamar os cidadãos que são agora aprendizes da Ordem para auxiliá-lo em suas missões, demonstrando também a relação entre a narrativa do videogame e seu título, uma demonstração da ideia de irmandade (em inglês, *brotherhood*).

5.1.9 *Assassin's Creed: Irmandade*

Do mesmo modo como acontece em *Assassin's Creed: Renascença* e *Assassin's Creed: II*, em que o livro apresenta os acontecimentos do jogo eletrônico, em *Assassin's Creed: Brotherhood* e *Assassin's Creed: Irmandade* tem-se a mesma situação do livro narrando o videogame, com a pequena diferença de que um acontecimento presente em *Assassin's Creed: II* é narrado nesta obra e não na narrativa correspondente, como já mencionado, e a ausência da narrativa relacionada a *Desmond*, o que pode ser observado no Quadro 26.

Quadro 26 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: Irmandade*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	1499-1507
Espaço	Itália – Roma.
Narrador	Narrador em 3ª pessoa (narrador heterodiegético).
Personagens	Protagonistas: <i>Ezio Auditore da Firenze</i> Antagonistas: Templários, <i>Rodrigo Bórgia</i> e <i>Cesare Bórgia</i> .
Enredo	Exposição: <i>Ezio</i> vê novamente seu mundo mudar quando <i>Cesare Bórgia</i> mata seu tio e destrói <i>Monteriggioni</i> . Ação crescente: <i>Ezio</i> viaja para Roma a fim de eliminar os <i>Bórgia</i> e os Templários. Complicação: Pouco tempo após ser preso, <i>Ezio</i> descobre que <i>Cesare</i> fugiu da prisão. Clímax: <i>Ezio</i> persegue <i>Cesare Bórgia</i> pela Itália até conseguir enfrentá-lo e eliminá-lo. Desenlace: <i>Ezio</i> esconde a “Maçã do Éden”.

Fonte: Produzido pelo autor.

Assim, *Assassin's Creed: Irmandade*, obra publicada em 2010 – 2012 no Brasil – pelo autor conhecido como Oliver Bowden, não será aqui apresentada em mais detalhes por ser uma adaptação ao videogame citado, restando aos interessados em saber mais sobre o livro as informações organizadas e disponibilizadas através do *QR Code* (Figura 25) apresentado a seguir.

Figura 25 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed: Irmandade*⁴³



Fonte: Produzido pelo autor.

5.1.10 *Assassin's Creed: Revelations*

Assassin's Creed: Revelations inicia com *Desmond* desacordado no *Animus*. O personagem se vê então em uma estranha ilha, onde o *Sujeito 16*, indivíduo que foi a cobaia da *Abstergo* antes dele, aparece e explica que *Desmond* precisa encontrar um “vínculo sincronizado” que fará com que suas memórias e as de seus ancestrais sejam separadas e ele possa retornar para seu corpo.

Ezio viaja para o Oriente Médio a fim de encontrar respostas em *Masyaf*, terra natal de *Altair*, o Grande Mestre da Ordem dos Assassinos, mas os Templários o capturam no antigo castelo assassino. *Ezio* descobre que eles estão tentando acessar uma antiga câmara e que, para isso, são necessárias cinco chaves de pedra cujas informações estão no diário que ele recuperou dos soldados templários.

De posse do diário, *Ezio* viaja para Constantinopla e lá conhece a Ordem dos Assassinos da cidade, irmandade liderada por *Yusuf*. Com eles, descobre novas habilidades e armas, recebendo do líder assassino uma lâmina bico-de-águia que, além de assassinar, permite fazer uma espécie de tirolesa pelas cordas espalhadas por toda a cidade, facilitando a locomoção.

Ao lado de *Yusuf* e dos novos aliados assassinos, *Ezio* vai enfrentando Templários e encontrando as cinco chaves de pedra deixadas por *Altair*. A cada chave, *Ezio* é apresentado a

⁴³ Link alternativo – <https://goo.gl/AK2ppt>

uma lembrança do primeiro mentor, sendo elas: a) o dia em que *Altair* defende *Masyaf* de um ataque Templário; b) o dia em que *Altair* luta contra *Al Mualim*; c) a rebelião na Ordem após a morte de *Al Mualim*; d) a traição de *Abbas* e a morte de *Maria*; e) o momento em que *Altair* entrega as chaves e o códex para os irmãos *Polo*.

Durante suas missões, *Ezio* também é ajudado por *Sofia*, uma bibliotecária, por quem se apaixona. Juntos, depois de enfrentarem os Templários e conseguirem todas as chaves de pedra, os dois partem para *Masyaf*, onde descobrem a câmara deixada por *Altair*. Ao entrar, *Ezio* descobriu o corpo do antigo mentor da Ordem, além de outra chave. A memória contida nela revela que os livros de *Altair* foram levados para Alexandria e a câmara, até então chamada de biblioteca, era na verdade a cripta de *Altair*. Atrás de sua cadeira, o primeiro mentor guardou a “Maçã do Éden”. Ao encontrá-la, *Ezio* descobre que se trata de uma segunda “Maçã do Éden”, e dela surge a imagem de Júpiter que revela existirem seis câmaras capazes de salvar o mundo de uma explosão solar.

Desmond acorda do *Animus*, depois de, durante todo o jogo, buscar e encontrar os cinco pilares de memória, agora sabendo a sua missão, encontrar as câmaras capazes de salvar a humanidade. Em resumo, essa narrativa pode ser apresentada através do Quadro 27.

Quadro 27 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: Revelations*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	2012 e 1511-1512
Espaço	Oriente Médio - Constantinopla.
Narrador	Narrador heterodiegético (em 3ª pessoa).
Personagens	Protagonistas: <i>Desmond Miles</i> e <i>Ezio Auditore da Firenze</i> Antagonistas: Templários, <i>Manuel Paleologo</i> e <i>Ahmet Osman</i>
Enredo	Exposição: 1 – A mente de <i>Desmond</i> está presa no <i>Animus</i> e ele precisa reviver as memórias de seus ancestrais para encontrar a saída e retornar a seu corpo. 2 – Uma carta de seu pai instiga <i>Ezio</i> a viajar até o Oriente Médio para encontrar a Biblioteca de <i>Altair</i> . Ação crescente: 1 – <i>Desmond</i> continua a usar o <i>Animus</i> . 2 – <i>Ezio</i> conhece os Assassinos de Constantinopla. Complicação: 1 – <i>Ezio</i> descobre que cinco chaves abrem a porta da Biblioteca de <i>Altair</i> e passa a procurá-las com a ajuda de <i>Sofia Sartor</i> e os seus aliados Assassinos. Clímax: 1 – Após vencer os Templários e conseguir as cinco chaves, <i>Ezio</i> encontra e entra na Biblioteca de <i>Altair</i> . Desenlace: 1 – <i>Desmond</i> sai do <i>Animus</i> e sabe que precisa encontrar as seis câmaras. 2 – <i>Ezio</i> descobre outra “Maçã do Éden” na biblioteca e que há seis câmaras espalhadas pelo mundo.

Fonte: Produzido pelo autor.

Quanto a jogabilidade de *Assassin's Creed: Revelations*, há que se destacar a possibilidade de criar e utilizar bombas, além da nova importante arma, a lâmina bico-de-águia. Outra mudança refere-se à “Visão de águia”, capacidade dos Assassinos de identificarem alvos, soldados e aliados, ou ainda símbolos e elementos importantes para avançar pelos labirintos do jogo, que agora passou a ser chamado de “Sentido Aquilino”, o sexto sentido herdado da raça chamada de “Aqueles que Vieram Antes”.

A opção *multiplayer* também se encontra disponível, como no jogo eletrônico anterior, e este é o primeiro videogame em que a Ubisoft trouxe legendas em português do Brasil, pois em *Assassin's Creed: Brotherhood* existia apenas a versão em português de Portugal.

Mais detalhes sobre a narrativa, além de outras informações sobre o jogo eletrônico, podem ser conferidas por meio do *QR Code* (Figura 26) apresentado a seguir.

Figura 26 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed: Revelations*⁴⁴



Fonte: Produzido pelo autor.

5.1.11 *Assassin's Creed: Revelações*

Como acontece nas outras obras que narram a vida de *Ezio Auditore* da Firenze, em que o livro é uma adaptação ao jogo eletrônico, *Assassin's Creed: Revelações*, lançado em 2011 – 2013 no Brasil – é novamente uma adaptação de um videogame, nesse caso *Assassin's Creed: Revelations*, e é escrito também por Oliver Bowden.

Contudo, esta obra vai além do que narra o *game* sobre a vida de *Ezio* e suas aventuras pelo Oriente Médio. No livro, após encontrar a biblioteca de *Altair*, *Ezio* e *Sofia* retornam para Constantinopla a fim de organizar a Ordem dos Assassinos que, desde a morte de *Yusuf*, estava sem um líder. Feito isso, *Sofia* e *Ezio* viajam para Veneza, onde se casam, e depois compram

⁴⁴ Link alternativo – <https://goo.gl/PKhFyn>

uma fazenda em Florença, onde constroem uma vinícola e cuidam de seus dois filhos, *Flavia* e *Marcello*.

Tudo passa a acontecer de forma natural e tranquila na vida de *Ezio* e sua família, até o dia em que chega *Shao Jun*, uma Assassina chinesa que foi em busca dos ensinamentos de *Ezio*. Após enfrentarem alguns inimigos de *Shao*, *Ezio* entrega uma caixa à Assassina, a qual só deve ser aberta se a jovem se perder de seu caminho. *Ezio* escreveu sua história em um livro e, alguns dias depois, quando estavam na feira, o Assassino passa mal e morre. Porém, não há nenhuma menção a morte do personagem, isso é o que aparentemente acontece na narrativa que se encerra com *Sofia* lendo uma mensagem que seu esposo deixou para ela.

Quadro 28 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: Revelações*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	1511-1521
Espaço	Oriente Médio – Constantinopla e Itália.
Narrador	Narrador heterodiegético (em 3ª pessoa).
Personagens	Protagonistas: <i>Ezio Auditore da Firenze</i> Antagonistas: Templários, <i>Manuel Palaiologo</i> e <i>Ahmet Osman</i>
Enredo	Exposição: Uma carta de seu pai instiga <i>Ezio</i> a viajar até o Oriente Médio para encontrar a Biblioteca de <i>Altair</i> . Ação crescente: <i>Ezio</i> conhece os Assassinos de Constantinopla. Complicação: <i>Ezio</i> descobre que cinco chaves abrem a porta da Biblioteca de <i>Altair</i> e passa a procurá-las com a ajuda de <i>Sofia Sartor</i> e os seus aliados Assassinos. Clímax: Após vencer os Templários e conseguir as cinco chaves, <i>Ezio</i> encontra e entra na Biblioteca de <i>Altair</i> . Desenlace: <i>Ezio</i> descobre outra “Maçã do Éden” na biblioteca e que há seis câmaras espalhadas pelo mundo. Após se casar com <i>Sofia</i> e ter dois filhos, <i>Ezio</i> recebe a visita de <i>Shao Jun</i> e, tempos depois, morre.

Fonte: Produzido pelo autor.

Apesar de ser uma adaptação do jogo eletrônico, como já mencionado, o livro também apresenta os acontecimentos finais da vida de *Ezio*, os quais podem ser encontrados no vídeo *Assassin's Creed: Embers*, que, por sua vez, terá maior destaque em um tópico específico neste trabalho. Ainda, contribui trazendo informações exclusivas, encontradas apenas nessa obra, e referem-se ao que já foi apresentado sobre a reestruturação da Ordem dos Assassinos no Oriente Médio, bem com o casamento de *Ezio* e *Sofia*, seu retorno para a Itália e o nascimento dos filhos. Desse modo, *Assassin's Creed: Revelações* é uma obra que adapta outras duas e contribui com novas informações. Mais detalhes podem ser encontrados através do *QR Code* (Figura 27) apresentado a seguir.

Figura 27 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed: Revelações*⁴⁵

Fonte: Produzido pelo autor.

5.1.12 *Assassin's Creed: Lineage*

Em *Assassin's Creed: Lineage* o espectador é convidado a conhecer melhor *Giovanni Auditore da Firenze*, pai de *Ezio*, em um filme do tipo curta-metragem dividido em três episódios. Os três vídeos narram a luta do pai de *Ezio* contra os Templários algum tempo antes dos acontecimentos do jogo *Assassin's Creed: II*, permitindo que os fãs da franquia conheçam, por exemplo, como *Giovanni* quebrou sua lâmina oculta ao lutar com *Rodrigo Bórgia*.

A narrativa, apresentada em primeira pessoa pela voz do próprio Assassino, revela detalhes sobre sua família, seus filhos, sua esposa e sobre os preparativos dos futuros acontecimentos que afetarão não apenas a cidade de Florença, onde se passa a história, mas principalmente a família *Auditore*.

Enquanto *Giovanni* persegue e intercepta cartas e soldados Templários, aqueles em quem o Assassino confiava revelam-se traidores, mostrando-se os verdadeiros inimigos e auxiliando os Templários no seu plano de dominação de Florença. Assim, o pai da família *Auditore* reflete sobre seu futuro, prevendo que sua jornada em breve chegará ao fim e que seus filhos terão um difícil destino e legado a cumprir.

A narrativa apresentada nos três filmes configura uma narrativa contínua. Há versões que circulam pela internet em que a história foi compilada em um único vídeo, demonstrando essa característica sequencial. Quanto aos elementos estruturais, a narrativa pode ser compreendida de acordo com o que é apresentado no Quadro 29 a seguir.

Quadro 29 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: Lineage* (continua)

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	1476
Espaço	Florença, Veneza e Roma – Itália
Narrador	A história é apresentada em 1ª pessoa (narrador autodiegético), sendo contada pelo pai de <i>Ezio</i> , <i>Giovanni Auditore</i> .

⁴⁵ Link alternativo – <https://goo.gl/N7zbbr>

Quadro 29 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: Lineage* (continuação)

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Personagens	Protagonistas: <i>Giovanni Auditore</i> Antagonistas: Templários e <i>Rodrigo Bórgia</i> .
Enredo	Exposição: <i>Giovanni</i> luta com seus inimigos. Ele é um Assassino. Ação crescente: <i>Giovanni</i> persegue os Templários tentando impedir sua ascensão ao poder. Complicação: Uma carta interceptada está criptografada, o que leva <i>Giovanni</i> para Roma. Clímax: <i>Giovanni</i> luta com <i>Rodrigo Bórgia</i> que tenta persuadi-lo a se juntar aos Templários. Na luta sua lâmina oculta é quebrada e <i>Rodrigo</i> consegue fugir. Desenlace: <i>Giovanni</i> observa sua família e prevê tempos difíceis.

Fonte: Produzido pelo autor.

Assim como as demais obras da franquia, o resumo e demais informações sobre *Assassin's Creed: Lineage*, incluindo o link do vídeo na internet, podem ser conferidos no *QR Code* (Figura 28) apresentado a seguir.

Figura 28 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed: Lineage*⁴⁶

Fonte: Produzido pelo autor.

5.1.13 *Assassin's Creed: Ascendance*

Depois de *Rodrigo Bórgia*, o novo inimigo de *Ezio* é *Cesare Bórgia*, filho de *Rodrigo* e general do exército do Papa Alexandre VI, isto é, *Rodrigo Bórgia*. Em *Assassin's Creed: Ascendance*, *Ezio* conversa com um homem que está sentado em um banco na cidade de Roma, este homem revela ao Assassino como *Cesare* ascendeu ao poder depois de matar o próprio irmão.

Cesare, terrível e poderoso, conseguiu os aliados mais brutais para tomar Romagna e, quando a população se rebelou, não hesitou em entregar a cabeça de *Ramiro d'Orco*, seu aliado,

⁴⁶ Link alternativo – <https://goo.gl/yzL7Xt>

ao povo insatisfeito. *Oliverotto de Fermo* e *Vitellozzo Vitelli*, outros dois aliados do Templário que auxiliaram na conquista de Romagna, também foram assassinados pelo general insatisfeito.

Este é *Cesare Bórgia*, inimigo que *Ezio* enfrenta para libertar Roma do poder dos Templários. As informações foram reveladas por *Leonardo Da Vinci* que, após a conversa, segue para junto de *Cesare*. Seria ele também um Templário? Essa pergunta se revela como o desenlace dessa breve narrativa, que por sua vez pode ser observada no Quadro 30, demonstrando que mesmo uma descrição de um personagem pode se converter em uma narrativa particular.

Quadro 30 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: Ascendance*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	1503
Espaço	Roma – Itália
Narrador	Como não há um narrador presente no vídeo, a história é narrada em 3ª pessoa (narrador heterodiegético).
Personagens	Protagonistas: <i>Ezio Auditore da Firenze</i> Antagonistas: <i>Cesare Bórgia</i> .
Enredo	Exposição: <i>Ezio</i> procura por <i>Cesare Bórgia</i> . Ação crescente: <i>Ezio</i> encontra um homem que lhe conta a história da ascensão de <i>Cesare</i> ao poder. Complicação: O homem revela as atrocidades cometidas por <i>Cesare Bórgia</i> . Clímax: <i>Ezio</i> promete matar <i>Cesare</i> . Desenlace: O homem era <i>Leonardo da Vinci</i> , o qual vai ao encontro de <i>Cesare</i> . Seria ele um traidor?

Fonte: Produzido pelo autor.

Assassin's Creed: Ascendance é um filme de animação de poucos minutos que relata informações sobre o inimigo de *Ezio* em *Assassin's Creed: Brotherhood* e *Assassin's Creed: Irmandade*. O resumo, informações complementares e o endereço eletrônico do vídeo estão disponíveis no *QR Code* (Figura 29) a seguir.

Figura 29 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed: Ascendance*⁴⁷



Fonte: Produzido pelo autor.

⁴⁷ Link alternativo – <https://goo.gl/wcBOzh>

5.1.14 *Assassin's Creed: Embers*

Assassin's Creed: Embers é uma animação, um curta-metragem, que apresenta, até então, os últimos acontecimentos da vida de *Ezio Auditore*. Relata a vida do Assassino com sua família, a esposa *Sofia* e seus dois filhos, *Marcello* e *Flavia*, em Florença, local da Itália onde vivem tranquilamente cuidando de sua fazenda e das suas vinhas, até o dia em que chega *Shao Jun*.

Uma Assassina vinda da China, *Shao Jun* foi ao encontro de *Ezio* para aprender os ensinamentos do Mentor da Ordem dos Assassinos e poder libertar seu povo da tirania. Os inimigos de *Shao Jun* a perseguem e os dois Assassinos os derrotam na casa de *Ezio*. Ao partir, *Shao Jun* recebe de *Ezio* uma caixa, a qual só deverá ser aberta se a Assassina perder seu caminho.

Alguns dias depois, em Florença, *Ezio* passa mal enquanto *Sofia* e *Flavia* vão as compras. A narrativa se encerra com uma mensagem de *Ezio* refletindo sobre sua vida, suas limitações e sobre o amor que tem por *Sofia* e seus filhos.

Assassin's Creed: Embers é, mais do que apenas uma parte integrante das obras que retratam a vida de *Ezio*, uma narrativa construída para trazer novas informações a franquia – como é o caso da expansão do universo dos Assassinos para a China – e encerrar a história desse importante personagem que, até então, é o maior protagonista da série. Em resumo, é possível apresentar as informações deste curta-metragem através do Quadro 31 a seguir.

Quadro 31 – Elementos da narrativa de *Assassin's Creed: Embers*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	1521
Espaço	Florença – Itália
Narrador	Como não há um narrador presente no vídeo, a história é narrada em 3ª pessoa (narrador heterodiegético).
Personagens	Protagonista: <i>Ezio Auditore da Firenze</i> Antagonista indireto: Imperador <i>Jiajing</i>
Enredo	Exposição: <i>Ezio</i> vive com sua família em sua casa nos campos de Florença. Ação crescente: <i>Shao Jun</i> vai ao encontro de <i>Ezio</i> para receber os ensinamentos do Mentor da Ordem dos Assassinos. Complicação: Inimigos de <i>Shao Jun</i> atacam a fazenda. Clímax: <i>Ezio</i> e <i>Shao Jun</i> precisam lutar com diferentes soldados do Imperador <i>Jiajing</i> . Desenlace: <i>Shao Jun</i> parte com uma misteriosa caixa e <i>Ezio</i> morre em uma tarde ao fazer compras na cidade.

Fonte: Produzido pelo autor.

Assim como nas demais obras acima apresentadas, o resumo e as informações adicionais organizadas pelo autor da pesquisa podem ser conferidos no *QR Code* (Figura 30) a seguir, onde também se encontra o endereço eletrônico do vídeo na internet.

Figura 30 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed: Embers*⁴⁸



Fonte: Produzido pelo autor.

5.1.15 *Assassin's Creed – The Ankh of Isis Trilogy – 1 Desmond*

Além dos jogos eletrônicos, livros e vídeos acima descritos, *Assassin's Creed* também possui uma série de histórias em quadrinhos (HQs) que complementam as narrativas encontradas nos outros suportes. Uma dessas HQs é *Assassin's Creed – The Ankh of Isis Trilogy – 1 Desmond*, uma narrativa que complementa a história de *Altair* e dá prosseguimento para a história de *Ezio*.

Em *The Ankh of Isis* diferentes personagens protagonizam os acontecimentos da narrativa. A história inicia com a fuga do *Paciente 16* da clínica em que era mantido. Ele era a cobaia que foi submetida às sessões do *Animus* antes de *Desmond* e que, segundo a própria *Abstergo*, tornou-se esquizofrênico, de modo que a vida dos antepassados assassinos passou a interferir na vida do descendente dos Assassinos.

Na sequência, a HQ apresenta *Aquilus*, um Assassino romano que tenta matar um general mas acaba morto em uma emboscada. A *Abstergo* acredita, portanto, que *Desmond* não será útil, mas, convencidos por *Lucy*, não o eliminam, pelo contrário, fazem uma nova tentativa, submetendo o descendente dos Assassinos a novas sessões no *Animus*, para que *Desmond* acesse as memórias de *Altair* e, dessa vez, obtendo sucesso em descobrir a localização da “Maça do Éden”.

⁴⁸ Link alternativo – <https://goo.gl/qNKSzT>

Após apresentar um resumo dos principais acontecimentos do primeiro jogo da franquia, a HQ mostra a fuga de *Desmond* e *Lucy* da *Abstergo*, quando estes se encontram com os Assassinos remanescentes para investir em sua própria busca pelos *Pedaços do Éden*. Eles são surpreendidos por *Michael*, o *Paciente 16*, que deseja continuar sua luta contra os Templários, mas este, por seu perigoso estado “esquizofrênico”, é encaminhado para um local seguro. *Desmond*, por sua vez, acessa agora as memórias de *Ezio Auditore da Firenze*.

A HQ auxilia o leitor a descobrir novas informações sobre os acontecimentos da vida de *Desmond*. Apesar deste ser o personagem para onde aparentemente convergem todas as narrativas, sua história é pouco explorada, dando lugar as aventuras que acontecem dentro do *Animus*. Assim, mesmo apresentando acontecimentos relacionados a outras obras da franquia, a HQ é uma narrativa que possui enredo próprio e completo, como demonstra o Quadro 32.

Quadro 32 – Elementos da narrativa de *Assassin’s Creed – The Ankh of Isis Trilogy – 1 Desmond*

Elemento	Como se apresenta na narrativa.
Tempo	2012
Espaço	Paris; Itália; Oriente Médio; Desconhecido.
Narrador	Narrado em 3ª pessoa (narrador heterodiegético).
Personagens	Protagonistas: <i>Desmond Miles</i> Antagonistas: Líderes da <i>Abstergo</i> (Templários).
Enredo	Exposição: <i>Desmond</i> está no <i>Animus</i> , mas as informações que obtém não satisfazem os líderes da <i>Abstergo</i> . Ação crescente: <i>Desmond</i> acessa as memórias de <i>Aquilus</i> , mas não obtém sucesso em encontrar o que a <i>Abstergo</i> deseja. Complicação: <i>Desmond</i> acessa as memórias de <i>Altair</i> e consegue as informações necessárias, porém os líderes da <i>Abstergo</i> planejam matá-lo, uma vez que não é mais necessário aos seus objetivos. Clímax: Depois de conseguir a localização dos <i>Pedaços do Éden</i> , <i>Lucy</i> ajuda <i>Desmond</i> a fugir. Desenlace: No esconderijo dos Assassinos, <i>Desmond</i> volta ao <i>Animus</i> para continuar a busca, agora contra os inimigos e, dessa vez, acessando as memórias de <i>Ezio</i> .

Fonte: Produzido pelo autor.

Assassin’s Creed – The Ankh of Isis Trilogy – 1 Desmond é a primeira HQ de uma trilogia que foi posteriormente ampliada com mais três obras, também no formato história em quadrinhos. Mais informações podem ser encontradas no *QR Code* (Figura 31) a seguir.

Figura 31 – Resumo e informações sobre *Assassin's Creed – The Ankh of Isis Trilogy – I Desmond*⁴⁹



Fonte: Produzido pelo autor.

5.1.16 Considerações sobre a primeira etapa da análise

O que se pode constatar ao se avaliar cada narrativa de modo isolado foi a confirmação de que, em uma narrativa transmídia, cada obra é uma história completa e que pode ser lida de modo autônomo, sem interferir nos demais textos da narrativa transmídia. Fato que também se aplica aos jogos eletrônicos que, por sua vez, podem ser compreendidos também como narrativas, já que não prezam apenas pela jogabilidade, pelo contrário, há sempre uma narrativa que dá sentido a todas as ações do jogador, conduzindo-o a um clímax narrativo e interativo.

Mesmo nas obras em que se caracteriza uma sequencialidade narrativa, como acontece nos três jogos eletrônicos e nos três livros que apresentam as aventuras de *Ezio Auditore da Firenze*, as narrativas são distintas e pode se afirmar que, caso algum leitor venha a ler as obras em uma ordem diferente da sequência linear que parece mais adequada, o que ele descobrirá em qualquer obra pode ser classificado como uma informação adicional. Por exemplo, ao ler a obra *Assassin's Creed: Renascença* após a leitura de *Assassin's Creed: Irmandade*, o leitor poderia assumir a primeira como uma retrospectiva que o leva a conhecer os fatos que motivaram os acontecimentos da segunda.

Concluída esta etapa, dar-se-á prosseguimento com a análise das inter-relações e, por conseguinte, da narrativa transmídia, iniciando-se com a identificação dos elementos que transitam entre as diferentes narrativas e, desse modo, auxiliam na construção das relações transmidiais entre os diferentes suportes da franquia.

5.2 DAS SOMBRAS À LUZ: UM MAPA DE DIMENSÕES QUE SE CRUZAM

A luz revela o que está oculto, mostra o que se esconde nas sombras e dá esperança nas horas sombrias. Há ainda quem diga que a luz revela a verdade, mas para um Assassino, “nada

⁴⁹ Link alternativo – <https://goo.gl/UepfLQ>

é verdade [...]” (BOWDEN, 2012 a, p. 284), do mesmo modo que para a ciência não existem verdades absolutas. Por conseguinte, que as análises e reflexões que se seguem venham a ser, acima de tudo, caminhos que conduzem a novas perguntas, a novas respostas e aos novos saberes capazes de criar um mapa de diferentes dimensões – sejam estas narrativas, educativas, literárias – que se cruzam, convergem e expandem. Para essa pesquisa, o caminho a se seguir tem continuidade nas inter-relações encontradas nas diferentes obras da franquia *Assassin’s Creed*.

Se o tópico anterior apresentou como cada obra configura-se enquanto uma narrativa isolada, agora é preciso deter o olhar sobre o modo com essas narrativas dialogam e, assim, constroem a narrativa transmídia da qual são parte. Para tanto, a análise toma como ponto de partida os três elementos de uma narrativa que atuam na construção das inter-relações da franquia por meio da sua recorrente relevância em diferentes obras, sendo eles o tempo, os espaços e os personagens.

Em relação ao tempo, *Assassin’s Creed* é uma franquia construída com base em dois tempos principais, o presente e o passado. Contudo, nem todas as obras assumem essa diferença temporal em sua construção narrativa. A distinção entre presente – através das aventuras do personagem *Desmond Miles* – e passado – representado por meio das histórias de *Altair Ibn-La’Ahad* e *Ezio Auditore da Firenze* – existe principalmente nos videogames. Nos jogos eletrônicos analisados, o personagem *Desmond* sempre retorna ao passado para descobrir alguma informação sobre os *Pedaços do Éden* através do *Animus*, revivendo as memórias de um de seus ancestrais Assassinos.

Nos livros não há a distinção entre passado e presente. A narrativa se desenvolve a partir do personagem que nos videogames não passa de uma memória. Assim, se em *Assassin’s Creed II* têm-se o personagem *Desmond* acessando o *Animus* para reviver as memórias de *Ezio*, em *Assassin’s Creed: Renascença*, a mesma narrativa é contada a partir do próprio *Ezio*, sem que se faça menção a existência de *Desmond*, ao *Animus* ou qualquer outro elemento da atualidade narrativa.

É interessante atentar, nesse mesmo exemplo, para a adaptação realizada entre as duas obras que apresentam a mesma narrativa. Ao final do jogo eletrônico, *Ezio* encontra e entra na câmara deixada por “Aqueles Que Vieram Antes” e recebe a mensagem da deusa Minerva, uma mensagem que não foi destinada a ele, mas a *Desmond* no futuro. No *game*, Minerva fala: “Está feito. A mensagem está entregue. Estamos partindo desse mundo. Todos nós. Não podemos fazer mais nada. O resto é com você, *Desmond*” (UBISOFT, 2009). Já em *Assassin’s Creed: Renascença*, o mesmo acontecimento é retratado, porém, como *Desmond* não existe nessa

narrativa, Minerva não se dirige a ninguém nomeado na história apresentada, pedindo que *Ezio* dê continuidade as suas palavras, uma vez que ele é o profeta: “Está feito... Meu povo precisa agora deixar este mundo... Todos nós. Mas a mensagem foi entregue... Depende de vocês agora. Não podemos fazer mais nada” (BOWDEN, 2012, p. 363, grifo nosso).

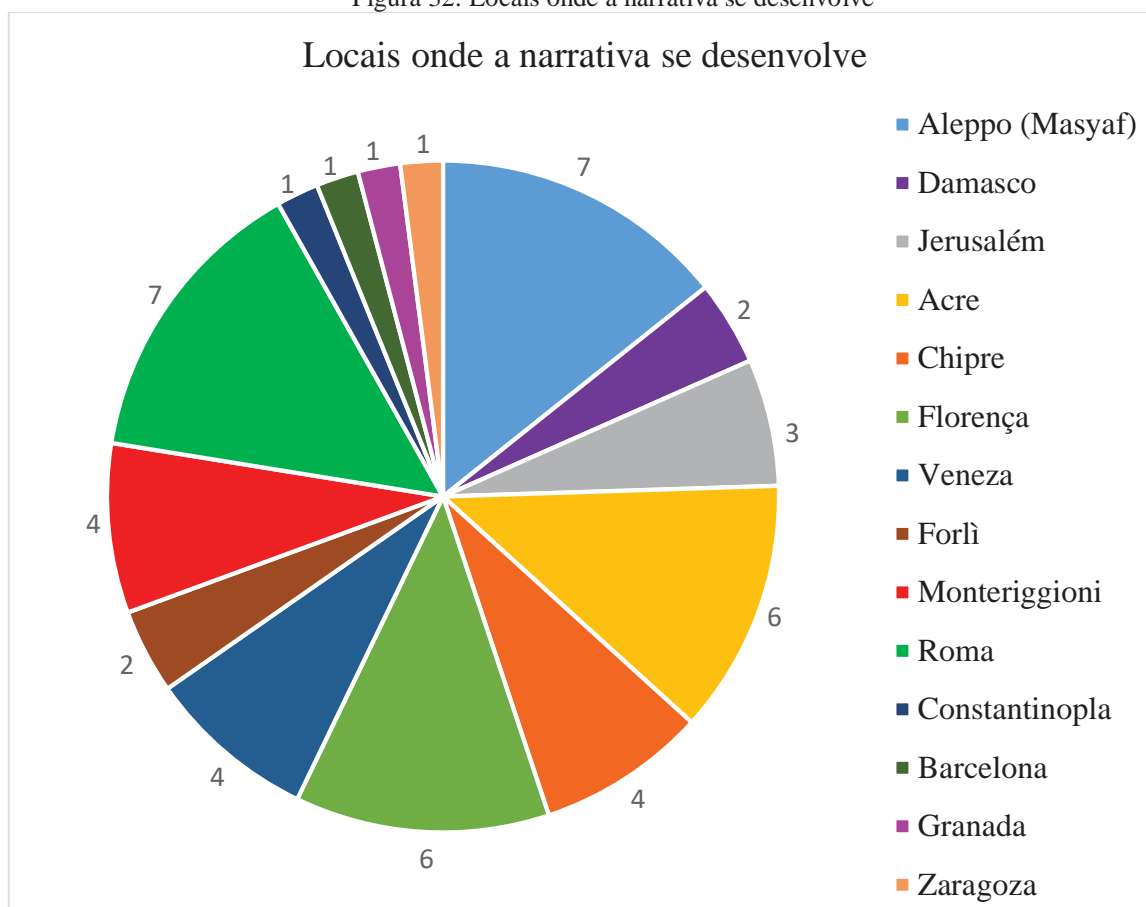
Apesar das características de cada suporte em relação ao tempo da narrativa, este fato não pode ser tomado como algo padronizado e imutável, pois, por exemplo, *Assassin's Creed: Altair's Chronicles* é um videogame *spin-off* que não apresenta o personagem *Desmond* ou mesmo alguma referência ao tempo presente. A semelhança das narrativas dos livros, esse jogo apresenta apenas a história de *Altair*, desenvolvendo-se exclusivamente no passado. O mesmo pode ser afirmado quanto ao suporte livro, pois a HQ *Assassin's Creed – The Ankh of Isis Trilogy – 1 Desmond*, apesar de ser uma obra impressa, narra as aventuras de *Desmond* ao reviver as memórias de seus ancestrais, diferenciando-se do que é habitual nesse meio.

Com base nas construções temporais de *Assassin's Creed* é possível atentar para o segundo tópico relevante para a análise das inter-relações da franquia, o espaço. Como já mencionado, por meio do *Animus*, *Desmond* é capaz de acessar informações de qualquer um de seus ancestrais, visitando lugares e épocas que jamais conheceria de outro modo. Isso faz com que as aventuras desenvolvidas nos jogos eletrônicos, livros e vídeos se passem em diferentes lugares do planeta, inclusive, permitindo que *Desmond* seja capaz de voltar a um mesmo local mais de uma vez.

Não se pode, nesta pesquisa, contudo, considerar todos os espaços em que a narrativa acontece, já que são demasiadamente numerosos. Só no primeiro jogo, por exemplo, *Altair* encontra e elimina cada um de seus alvos em um local diferente do Oriente Médio, passando por castelos, mercados, fortalezas, campos de batalha, etc. Porém, a fim de se compreender o papel dos espaços nessa construção narrativa transmidial, é possível listar e analisar as cidades e alguns países por onde as aventuras se desenvolvem.

Os primeiros, e talvez mais importantes, espaços referem-se aos locais de onde *Desmond* utiliza o *Animus*, mas nenhum desses locais é totalmente conhecido. De início, sabe-se apenas que o personagem se encontra na sede da *Abstergo*, mas a cidade não é revelada. Nos jogos seguintes, vê-se os Assassinos do século XXI utilizarem diferentes esconderijos, sendo um deles a vila de *Monteriggioni*, na Itália. Assim, seja através das memórias de *Altair* ou *Ezio*, as aventuras percorrem diferentes caminhos, muitas vezes retornando as mesmas cidades ou países em diferentes obras. A Figura 32 a seguir apresenta os diferentes locais em que *Assassin's Creed* se desenvolve e em quantas obras os mesmos locais são visitados.

Figura 32: Locais onde a narrativa se desenvolve



Fonte: Produzido pelo autor.

Como pode ser observado, Aleppo e Roma são os dois locais mais visitados nas obras analisadas neste estudo, sendo o primeiro a cidade onde está localizada a fortaleza de *Masyaf*, lar de *Altair* e da Ordem dos Assassinos, e o segundo a cidade em que *Ezio* enfrenta seus maiores e mais poderosos inimigos. Apesar de viverem em séculos diferentes, com mais de duzentos anos separando suas histórias, as narrativas de *Altair* e *Ezio* se cruzam quando o Assassino florentino decide viajar para Aleppo a fim de descobrir os segredos de *Altair*, o que conduz ao terceiro aspecto aqui analisado, as personagens.

Desmond, *Altair* e *Ezio* formam a tríade de protagonistas do que pode ser chamado de os dois primeiros núcleos narrativos da franquia, respectivamente *Assassin's Creed: I* e *Assassin's Creed: II*. Se no início a inter-relação existente entre eles se resume a *Desmond* acessar as memórias dos demais através do *Animus*, a viagem de *Ezio* para o Oriente Médio em *Assassin's Creed: Revelations* e *Assassin's Creed: Revelações* amplia esse panorama, criando um novo vínculo entre os personagens ainda no passado.

No panorama dos suportes da narrativa, cada personagem atua, a sua maneira, para inter-relacionar as diferentes obras da narrativa. Enquanto *Desmond* é o personagem responsável por

interligar os diferentes jogos de *Assassin's Creed*, *Altair* e *Ezio* interligam os livros e filmes aos jogos, ou ainda, qualquer obra que não apresente os acontecimentos do presente e se reserve a contar as histórias do passado. A Figura 33 ilustra essa relação das personagens com cada uma das obras da franquia *Assassin's Creed*.

Figura 33: Relação entre personagens e obras da franquia⁵⁰



Fonte: Produzido pelo autor.

O que se pode perceber é que *Desmond*, apesar de ser o personagem central da narrativa e inicialmente o responsável pelo desenvolvimento de todas as histórias do passado, não é necessariamente o protagonista de todas as obras, sendo personagem de apenas seis das quinze obras analisadas. Ao mesmo tempo, ao deslocar o protagonismo as personagens ancestrais, a narrativa de *Desmond* se torna uma narrativa secundária, mas igualmente importante, já que permite a inter-relação entre diferentes contextos narrativos, isto é, de períodos históricos diferentes. Cada personagem, portanto, acaba contribuindo para que todas as obras dialoguem e, desse modo, se construa a narrativa transmídia.

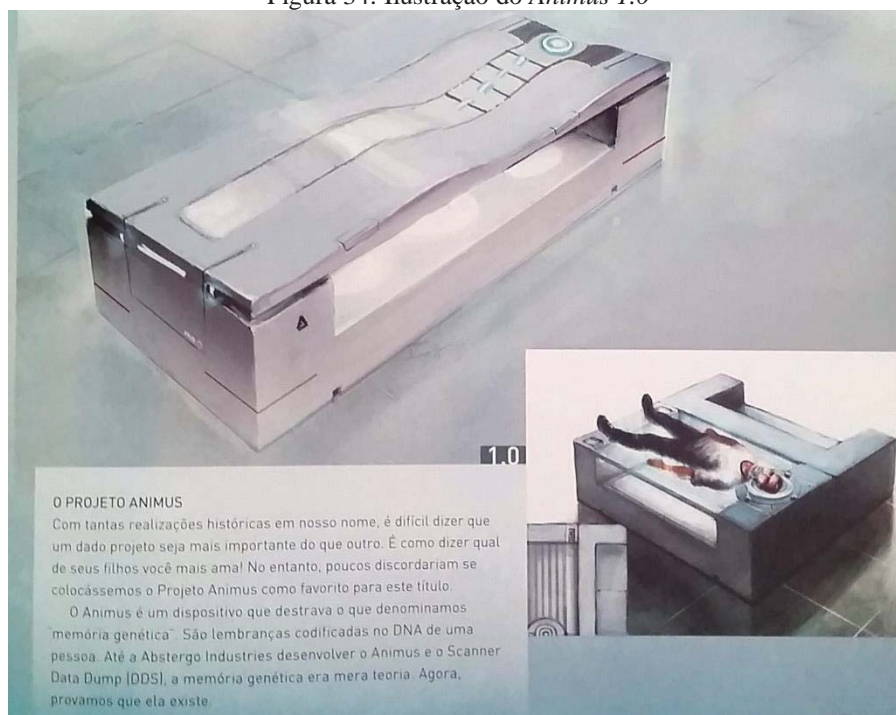
As relações que permitem a construção da narrativa transmídia não se limitam aos elementos da narrativa já apresentados. Há, ainda, nos jogos eletrônicos, livros e filmes determinados objetos que contribuem para que as diferentes narrativas se cruzem. Esses objetos são o *Animus*, a *Lâmina Oculta* (ou *Hidden Blade*) e os “*Pedaços do Éden*”.

O *Animus* (Figura 34) é o equipamento desenvolvido pela *Abstergo* e que permite o acesso as memórias dos antepassados por meio do código genético de um indivíduo. De acordo com a descrição do equipamento fictício realizada no livro de Christie Golden (2015, p. 27), “a

⁵⁰ Link para visualizar a imagem em tamanho maior: <https://goo.gl/2hKD0f>

tecnologia Animus funciona da mesma forma que um simulador/projetor. Sua consciência explorará o código genético de tal maneira que tudo parecerá tridimensional a todos os seus sentidos – colocando você no cerne da ação”.

Figura 34: Ilustração do *Animus 1.0*



Fonte: GOLDEN, 2015, p. 23.

A lógica do equipamento é a de que existem mais informações no código genético humano além daquelas responsáveis pela definição física e biológica de um indivíduo. Essas informações podem ser acessadas, ou melhor, as memórias dos ancestrais de uma pessoa, contidas no DNA dela, podem ser revividas por meio do *Animus*.

Sabemos que algumas características físico-biológicas são transmitidas por meio dos genes. Por isso você tem o “nariz do seu pai” e seu irmão tem os “olhos da vovó”. A teoria da memória genética [...] leva esse único passo adiante e postula que o DNA contém muito mais informação aguardando para ser explorada. Descobrimos que a dupla hélice é uma cornucópia de experiências, lembranças e habilidades à espera de serem descobertas (GOLDEN, 2015, p. 27).

Essa “cornucópia de experiências” é o que *Desmond* encontra quando utiliza o equipamento para acessar as memórias de *Altair* e *Ezio*. Desse modo, o papel do *Animus* na narrativa é possibilitar que os três personagens se relacionem no universo ficcional da franquia. Mesmo nas obras onde *Desmond* e o *Animus* não são mencionados, compreende-se que a

narrativa só se faz possível porque, anteriormente, em outro suporte, o personagem utilizou a máquina da *Abstergo* para voltar a esse passado que não é propriamente seu.

Viajar pelas memórias não é, porém, uma aventura lúdica, de entretenimento; há uma importante intenção por trás da invenção e do uso do *Animus*, seja pelos Templários ou mesmo pelos Assassinos: encontrar os “*Pedaços do Éden*” (Figura 35).



A raça ancestral conhecida como “Aqueles que Vieram Antes” criou os “*Pedaços do Éden*”, cada um pensado para exercer algum tipo de poder sobre a raça humana. De acordo com a mitologia criada na franquia, “Aqueles que Vieram Antes”, chamados de deuses, mas na verdade apenas seres vindos de outro planeta, criaram a raça humana a “sua imagem e semelhança”, do mesmo modo como afirma a teoria criacionista. Mas os humanos não eram apenas suas criações, eram seus escravos confinados no Éden e subjugados pelos poderes dos “*Pedaços do Éden*” (GOLDEN, 2015).

Assim como é conhecido em diferentes momentos da história, no Éden também houve hibridização entre senhores e escravos, originando humanos com o DNA da Primeira Civilização e imunes aos poderes dos *Pedaços do Éden*. Assim teve origem uma guerra – quando Adão e Eva roubaram uma das “*Maçãs do Éden*” e fugiram do “paraíso” – que quase destruiu o planeta e as duas raças.

Os “*Pedaços do Éden*” também sobreviveram a guerra e passaram a “participar” de importantes momentos da história humana. A “*Espada do Éden*”, por exemplo, “[...] figura no

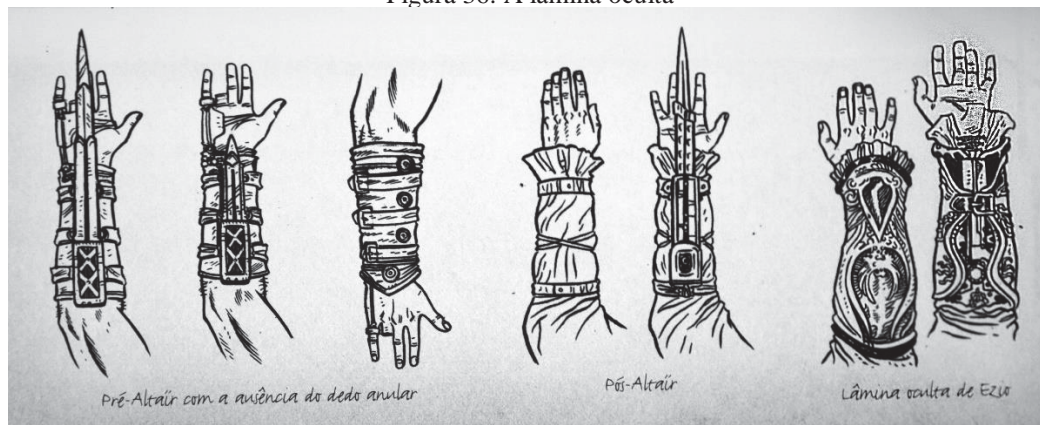
mito de Perseu e sem dúvida é a inspiração para Excalibur [...]. Tanto Atila o Huno e Joana d'Arc provavelmente também a brandiram” (GOLDEN, 2015, p. 142). Já o cajado, por sua vez, foi usado por Moisés para abrir o Mar Vermelho. Enquanto a espada e o cajado representavam armas, sendo a primeira inclusive capaz de lutar sozinha e mesmo se quebrada, as “Maçãs do Éden” possuíam outra finalidade, de “[...] limitar a humanidade por meio do controle do comportamento, dos pensamentos e das emoções [...]” (GOLDEN, 2015, p. 143), além de poder armazenar informações.

Se o papel que estes artefatos tiveram ao longo da história é grande, não é menor neste período em que se encontra a narrativa, pois são os objetos desejados pelos Templários e pelos Assassinos. Para os Templários, os “*Pedaços do Éden*” são fonte de poder e o meio para realizar o seu plano de dominação mundial, de colocar todas as pessoas em um domínio de ordem, controle e obediência. Para os Assassinos, são importantes instrumentos para impedir que o plano dos Templários se realize, além de seu desejo de manter estes artefatos escondidos de todos que possam vir a utilizá-los com más intenções.

Assim, os “*Pedaços do Éden*” transitam entre as diferentes narrativas de *Assassin's Creed*, relacionando-as umas às outras à medida em que novos artefatos são descobertos, ou ainda, em relação à história, quando estão hora nas mãos dos protagonistas e hora nas mãos dos antagonistas da franquia. Também, são objetos inicialmente misteriosos e desconhecidos e, à medida em que se conhece a história de *Desmond* e as suas aventuras pelo passado, novas informações sobre os “*Pedaços do Éden*” são apresentadas e o quebra-cabeça narrativo começa a fazer sentido, permitindo ao leitor entender melhor o que motiva toda a história.

É com o intuito de encontrar os “*Pedaços do Éden*” e mantê-los afastados dos Templários que a Ordem dos Assassinos nasce. E, na narrativa, há uma maneira de reconhecer um Assassino: através da sua lâmina oculta (Figura 36) – *hidden blade* no original em inglês.

Figura 36: A lâmina oculta



Fonte: GOLDEN, 2015, p. 80.

A lâmina oculta é um tipo de adaga retrátil que fica alojada no antebraço do Assassino, na altura do pulso, e toda vez que o movimento de deslocar a mão para trás tenciona os músculos do portador da arma, a lâmina é ejetada e estará pronta para a sua missão. Um segundo movimento da mão e a lâmina voltará à sua forma inicial, escondida de todos.

Todo Assassino possui a sua lâmina oculta e é por meio dela que a irmandade se reconhece. Contudo, cada personagem em seu respectivo contexto histórico possui a sua própria versão da lâmina, apresentando melhorias e novas formas de combate para a jogabilidade de *Assassin's Creed*.

Além de ser um ícone sempre presente na franquia, alguns personagens compartilham a mesma lâmina oculta. É o que acontece, por exemplo, no caso de *Ezio*, que recebe a lâmina que fora de seu pai, que a quebrou em um combate com *Rodrigo Bórgia*, e que foi posteriormente consertada por *Leonardo Da Vinci*. Assim, a presença da lâmina oculta nos jogos e a relação dos personagens com as armas representam as maneiras como este objeto inter-relaciona diferentes narrativas da franquia, construindo a identidade dos Assassinos e contribuindo para o fator transmidial de toda a saga.

Há, ainda, aqui e ali, alguns objetos que também atuam construindo relações entre diferentes obras, como é o caso do códex escrito por *Altaïr* e que *Ezio* precisa encontrar as páginas para descobrir a localização da câmara em *Assassin's Creed: II*, ou ainda dos diários de *Niccoló Polo* que dão origem ao livro *Assassin's Creed: A Cruzada Secreta*, e que são lidos por *Ezio* em *Assassin's Creed: Revelações*. Contudo, como são contribuições específicas e isoladas, acontecendo apenas uma vez em cada caso, estes outros objetos não serão avaliados nesta pesquisa.

O que se pode constatar, em relação as características de uma narrativa transmídia apresentadas por Jenkins (2009), é a construção da franquia *Assassin's Creed* de modo a respeitar os acessos autônomos, ou a possibilidade que o leitor possui de acessar a narrativa a partir de qualquer obra, isto é, de qualquer ponto em que a história seja apresentada no conjunto de textos que configuram a franquia enquanto transmidiática. Inclusive, ao mesmo tempo em que há essa possibilidade de leitura não-linear, é possível seguir uma ordem linear, tal qual uma cronologia ou sequência, e acompanhar a batalha entre Assassinos e Templários a cada período histórico sucessiva e sequencialmente descrito.

A leitura linear que se pode fazer de *Assassin's Creed* ocorre pela forma como se deu sua construção em blocos nos quais as obras se apresentam como continuação umas das outras, mas também pela relação estabelecida entre as personagens, tanto quando são protagonistas de

determinada narrativa, quanto pela contribuição ou relevância que possuem nas narrativas em que não são protagonistas.

A leitura não-linear, por sua vez, não necessita de elementos que promovam sequencialidade, mas sim de maneiras para que se estabeleçam diferentes relações entre as diferentes obras e, assim, fazer com que todas dialoguem na construção de uma narrativa maior, o que ocorre, como visto, através de diferentes elementos da narrativa – tempo, espaço e personagens – e dos objetos que por ela circulam.

Desse modo, *Assassin's Creed* transforma-se em uma narrativa transmídia – em uma história maior do que cada uma das obras isoladamente – por meio dos acontecimentos que ocorrem com o personagem *Desmond Miles*. Por mais que esse personagem não exista em todas as obras analisadas, a relação que ele estabelece com as narrativas de seus ancestrais acontece com um mesmo e único fim: desvendar os mistérios que cercam os “*Pedaços do Éden*” e “*Aqueles que Vieram Antes*”. Essa relação entre *Desmond* e seus ancestrais, *Altair* e *Ezio*, constrói uma narrativa repleta de inter-relações, como mostra a Figura 37.

Figura 37: *Assassin's Creed*: o mapa transmídia⁵¹



Fonte: Produzido pelo autor.

Contudo, as inter-relações nem sempre se configuram a partir do que se define como uma narrativa transmídia. Quando Jenkins (2009) afirma que, nos diferentes suportes em que se apresenta, a narrativa não pode ter histórias que sejam “mais do mesmo”, uma mera adaptação de um conteúdo de um suporte para as especificidades de outro, sendo essa ideia de adaptação característica do *cross-media*, o que se encontra nos livros da franquia são adaptações das histórias dos videogames, vídeos e outros *games* da franquia, resguardados alguns acréscimos narrativos.

Essa adaptação do conteúdo narrativo do jogo eletrônico para o livro existe, principalmente, nos dois primeiros romances da franquia – *Assassin's Creed: Renascença* e

⁵¹ Link alternativo – <https://goo.gl/DObcU9>

Assassin's Creed: Irmandade. O que demonstra que, talvez, e como o próprio Jenkins (2009) comenta, as possibilidades da construção de uma narrativa transmídia não tenham sido completamente compreendidas e utilizadas (ainda) pela franquia. Contudo, isso muda quando se passa a analisar o terceiro livro – *Assassin's Creed: A Cruzada Secreta* –, pois, além de ser uma obra em que as narrativas de diferentes jogos eletrônicos são apresentadas, há importantes acréscimos nessas narrativas, e o próprio livro transforma-se em um objeto da história, tornando-se o material da leitura de *Ezio* em sua busca por respostas sobre o passado da Ordem dos Assassinos.

Ao se pensar na formação de leitores, a afirmação de Jenkins (2009) de que “mais do mesmo” não configura uma narrativa transmídia possibilita uma nova reflexão: a de que a narrativa *cross-media* e a narrativa transmídia não precisam estar em lados opostos de uma equação, em disputa por audiência e leitores. Ao adaptar a narrativa dos videogames para o formato livro impresso, a franquia *Assassin's Creed* consegue chegar aos leitores tradicionais, aqueles que, em meio a diferentes tecnologias, ainda praticam a leitura de livros. Se do ponto de vista teórico a narrativa – enquanto transmídia – foi comprometida, do ponto de vista da formação de leitores há um ganho exponencial, pois aqueles que conhecem o jogo eletrônico podem querer conhecer a sua versão literária e impressa, e aqueles que não conhecem o videogame poderão, por meio dos livros, explorar as diferentes obras.

É claro que a franquia e a sua construção transmidiática são estratégias comerciais que visam lucro a cada uma de suas expansões. Mas por que tal estratégia não poderia servir à formação de leitores? A lógica comercial que aplica logotipos em diferentes produtos – como roupas, acessórios, brinquedos, etc. – e que, aparentemente, não poderia contribuir para o desenvolvimento de práticas de leitura em diferentes suportes, por outro lado, também aplica seus logotipos em diferentes textos, como os encontrados em *Assassin's Creed*. São esses textos que devem ser explorados e aproveitados para o desenvolvimento da leitura, principalmente pelo fato de que o interesse despertado pela narrativa pode ser explorado nas outras obras que comungam dos mesmos atributos. É preciso ler esses textos através de um olhar sincrético que mescla o consumo com a atribuição de valor.

Segundo Canevacci (2013, p. 34), “os novos sincretismos vestem os signos da oposição [...]”, inclusive quanto a oposição que se refere a produção e ao consumo. O modo que orienta a produção de um determinado produto não limita, necessariamente, as formas com que o mesmo venha a ser consumido. Há nessa relação entre a produção e o consumo também um sincretismo que permite que se repense a lógica comercial inicialmente pensada pelas marcas e que se estabeleça novas atribuições de valor, pois

O consumo atual é diretamente produtor de valor. Os contextos espaciais e/ou imateriais do consumo contemporâneo – do shopping center ao parque temático, aos novos cinemas multiplex até os novos museus e galerias de arte – não são apêndices de fábricas. Aliás: é dentro, ou melhor, entre o fluir espacial e comunicativo da exposição-consumo que cresce a difusão de valor e de valores; seja valor no sentido estritamente econômico, sejam valores no sentido antropológico como modo de vida, orientação à ação, visões de mundo (CANEVACCI, 2013, p. 201).

Não se deseja, com isso, incentivar o consumo exacerbado de todo e qualquer produto oriundo de uma franquia, ou mesmo que se reconheça essa estratégia comercial como algo a ser incentivado. Para que a possibilidade de se empregar esse tipo de estratégia comercial na formação de leitores seja positiva, faz-se necessário a reflexão, o diálogo e o consumo consciente, buscando evitar que aquilo que não contribui ao processo de aquisição do gosto pela leitura venha a ser recebido como algo também positivo, quando na verdade não o é. Contudo, este não é o objetivo deste estudo, mas, diante da iminência dessa reflexão e possibilidade, não se pode deixar de propor que sejam investigadas tais contribuições em estudos posteriores.

A questão comercial da narrativa transmídia remete ao conceito de imersão de Murray (2003) e ao questionamento: a franquia *Assassin's Creed* é capaz de promover a imersão? Ao se observar as diferentes relações entre as obras da série, é possível perceber que o jogador/leitor se vê diante de diversos formatos e de histórias complexas que se inter-relacionam, mas o seu papel se aproxima muito ao de um espectador. Por mais que seja possível escolher as missões secundárias nos jogos principais, e a leitura do livro impresso não precise ser necessariamente linear – já que o suporte permite que o leitor retorne ou avance pelas páginas – nenhuma das ações do jogador/leitor alteram substancialmente a narrativa, e essa interação reativa, limitada as opções estabelecidas pelos programadores do videogame, por exemplo, não contribuem para um sentimento de pertencimento a narrativa.

O que se percebe em *Assassin's Creed* é a possibilidade que o jogador/leitor tem de descobrir muitas informações sobre a narrativa. Em cada obra, além das aventuras do passado, o mistério que cerca a jornada de *Desmond* vai se revelando ao jogador/leitor de modo que seja possível entender as motivações dos acontecimentos passados. Ainda, a presença da franquia nos dispositivos móveis – como os videogames portáteis – expande a relação entre o jogador/leitor e a narrativa, mas apenas enquanto novas ferramentas de acesso à franquia através destes dispositivos móveis. Em nenhum momento, em qualquer um dos suportes em que a narrativa se apresenta e que foram analisados neste estudo, foi possível encontrar aquele “mais comunicacional” (SILVA, 2010), atributo característico da interatividade, que seria capaz de promover uma relação dialógica entre o jogador/leitor e a narrativa.

As constantes melhorias apresentadas na jogabilidade dos principais videogames da franquia, aparentemente, simulam situações em que o jogador/leitor parece alterar o conteúdo do jogo eletrônico, principalmente no que se refere à escolha das missões, como citado acima, e nos investimentos e melhorias para as cidades, como acontece em *Assassin's Creed: Brotherhood*. Mas essas possibilidades não se apresentam de modo livre; sem realizar as missões – em qualquer ordem que se deseje –, as missões principais – e sequenciais – não são liberadas; se não se investir na melhoria das cidades, o jogo continua sem impedimentos, apenas dificultando que o jogador encontre armas, remédios e melhorias.

O mais próximo a que se pode chegar de um sentimento de liberdade e diálogo entre a narrativa transmídia e o leitor encontra-se nas inter-relações das diferentes obras da franquia. Ao possibilitar que o jogador/leitor acesse os textos a partir de qualquer uma das obras, percorrendo caminhos em direção ao passado e ao futuro da narrativa, a forma como percebe a história estará condicionada a este caminho de leitura por ele desenvolvido, mas a narrativa permanecerá a mesma para todos que vierem a conhecê-la. Assim, aqueles que, porventura, não buscarem conhecer todas as obras da franquia terão menos informações e a narrativa transmídia será, portanto, menor para este leitor, mas o seu conteúdo original permanecerá preservado.

O videogame, o livro e o filme, isoladamente, não apresentam nenhuma característica imersiva, contudo, a narrativa transmídia possui três das quatro propriedades dos ambientes digitais imersivos. A propriedade procedimental pode ser observada pela forma como os elementos que promovem a inter-relação entre diferentes obras se repetem e contribuem para a construção da narrativa transmídia; a propriedade espacial relaciona-se à possibilidade de transitar livremente entre as diferentes obras da série *Assassin's Creed*; a propriedade enciclopédica existe na forma como se pode utilizar os elementos que inter-relacionam diferentes obras – como *hiperlinks* – para transitar pela narrativa transmídia. Contudo, a propriedade participativa não é explorada pela franquia, restando ao jogador/leitor fazer as escolhas dentre as opções oferecidas pela narrativa transmídia, sem alterar o seu conteúdo.

Retomando a pergunta sobre a imersão, é possível concluir que estas cibernarrativas que transitam por diferentes suportes, como é o caso da narrativa transmídia, possuem diferenciais a serem explorados na formação de leitores, mas ainda não são totalmente capazes de desenvolver o conceito de imersão, tal qual exposto por Murray (2003). E se não promovem a imersão, contudo, são capazes de despertar o **interesse**, chamando a atenção do leitor, a **motivação**, fazendo-o conhecer e interagir com essas cibernarrativas, e, por último, mas não menos importante, promover também o **engajamento**, estimulando o leitor a contribuir no desenvolvimento das narrativas transmídia.

Em relação ao problema de pesquisa, que visa saber como se dão as inter-relações transmidiais e, por conseguinte, a própria narrativa transmídia da franquia *Assassin's Creed*, o que se constatou é que estas inter-relações se dão por meio da utilização de elementos-chave, tanto característicos da estrutura das narrativas, quanto aqueles relacionados diretamente ao enredo da narrativa – os objetos já anteriormente citados –, que, ao serem apresentados em mais de uma obra, tornam possível a construção da narrativa transmídia. Assemelham-se, assim, aos nós – *hiperlinks* – do hipertexto, que conduzem o leitor de um ponto a outro da narrativa.

Sem estes elementos que inter-relacionam as diferentes obras da franquia, *Assassin's Creed* poderia ser considerada uma série que apresenta a mesma temática em diferentes formatos e suportes. Esse fato, por si só, não é negativo, mas não possibilita a construção de um universo narrativo capaz de promover o interesse, a motivação e o engajamento do leitor. Ao descobrir novos caminhos em meio ao labirinto narrativo, o leitor se vê envolvido pela aventura, pelo desejo de descobrir novas informações e de poder, por meio das inter-relações, cruzar informações e, assim, conhecer a história com mais profundidade do que em histórias que não são construídas através do conceito de narrativa transmídia.

As inter-relações são, portanto, o ponto principal na construção da franquia *Assassin's Creed* enquanto uma narrativa transmídia; contudo, não o único. Como já mencionado, sem a preocupação com a possibilidade de acessar a narrativa a partir de qualquer ponto – a característica do acesso autônomo – as inter-relações seriam prejudicadas pelo enredo desconexo, ou pela história que deveria ser lida linearmente, ou quaisquer outros problemas oriundos da impossibilidade de se ler *Assassin's Creed* de um modo não-linear. Tal constatação remete às hipóteses deste estudo, demonstrando a relevância dos elementos-chave na construção das inter-relações.

Outra das hipóteses apresentadas refere-se à semelhança entre os elementos da narrativa transmídia e os elementos de uma narrativa tradicional. Além do fato de apenas existirem os mesmos elementos, é possível afirmar que estes são de extrema importância para a construção da narrativa transmídia. Tanto as inter-relações, que promovem a conexão das diferentes obras, e a possibilidade de ler a franquia de forma não-linear necessitam de uma história interessante, de uma narrativa bem construída que respeite e faça uso dos elementos que tradicionalmente são empregados na construção de narrativas. Portanto, seja em livro, videogame ou filme, a história precisa que personagens, tempo, espaço, enredo e narrador sejam utilizados com o intuito de tornar a narrativa interessante e atrativa ao leitor.

Apesar do fato de que a narrativa tradicional e a narrativa transmídia apresentam os mesmos elementos em sua construção, as características específicas da segunda, das quais a

presença de elementos-chave e dos modos não-lineares de se desenvolver sua leitura, entre outros já apresentados, exigem que se passe a ler a narrativa transmídia de acordo com essas especificidades. Portanto, quando, nas hipóteses, comenta-se que ela exige uma crítica adequada e específica, a reflexão está em não tratar essa nova forma de se construir histórias com os mesmos padrões utilizados anteriormente em outros tipos de narrativa. Ao apresentar a franquia *Matrix* como uma narrativa transmídia, Jenkins (2009) ressalta as informações da crítica que, por tratar a narrativa transmídia como uma produção cinematográfica tradicional, não considerou suas características e, onde os autores criaram elementos de transição para outros suportes e narrativas, os críticos viram apenas falhas e problemas capazes de comprometer o seu produto final.

A narrativa transmídia, por conseguinte, desperta e exige novos modos de ler, provoca e estimula novas concepções do que é leitura, estas muito próximas ao que vivencia o leitor ubíquo em suas viagens pelo ciberespaço. Ler uma narrativa transmídia é transitar por diferentes gêneros textuais, acessar diferentes suportes midiáticos, brincar de ser um detetive ou de montar um quebra-cabeça cujas peças são os elementos da narrativa que se encontra diante do leitor em livro, filme ou videogame.

É por este motivo que, quando Paula (2011) fala em um ludoletramento, não basta que se pense neste enquanto um letramento direcionado a narrativa ou apenas a jogabilidade. Assim como o jogador/leitor precisa descobrir a mecânica que faz o jogo funcionar e, a cada nova fase, vencer as crescentes dificuldades do videogame, para explorar a narrativa transmídia ele precisa descobrir como transitar pelas diferentes obras, aprender a juntar as peças que estão espalhadas pelos diversos suportes e, assim, estar apto a desenvolver a leitura de um universo ficcional amplo e, às vezes, complexo.

Em *Assassin's Creed*, o jogador/leitor precisa estar apto a fazer diferentes leituras, seja de textos verbais impressos na forma de livros, a leitura de imagens, nas HQs, nos vídeos e na narrativa dos videogames, nestes, ainda, a leitura da jogabilidade, compreendendo o que, quando e como fazer para vencer os desafios e passar de fases, e, além destas, a leitura do universo criado pelas inter-relações, pelos elementos-chave que se repetem nas diferentes obras, de modo que seja capaz de transitar pelos suportes sem se deter nas especificidades de cada um, mas sim dando ênfase e atenção aos nós, aos elementos-chave e, conseqüentemente, à história da narrativa transmídia.

Em relação as habilidades específicas do ludoletramento propostas por Gustavo de Paula (2011), *Assassin's Creed* promove o desenvolvimento da “característica de jogar videogames” e a “habilidade de entender os significados transmitidos pelos videogames”, já que o

jogador/leitor deve aprender a sua jogabilidade e a ler os diferentes textos que encontra pelo jogo eletrônico, como mapas, cartas e tantos outros; em relação à terceira habilidade proposta pelo autor, sendo esta “a capacidade de produzir videogames”, no sentido de permitir que o leitor produza novos textos a partir da sua experiência com o jogo eletrônico, podem ser encontradas na internet diferentes produções dos fãs, além de inúmeros fóruns de discussão onde são trocadas dicas de jogo, entre outras informações. Os materiais desenvolvidos pelos fãs da franquia *Assassin's Creed*, bem como todo o universo que circunda essa narrativa transmídia, não foram e não serão objeto de estudo desta pesquisa (dadas as suas limitações), mas a existência de tais produções pode ser tomada como uma sugestão de estudos posteriores, a fim de que se busque compreender qual o impacto das produções dos fãs sobre a respectiva narrativa transmídia da qual nascem suas obras. Estaria aí, nos textos que circulam em um universo paralelo – não oposto, mas cujos caminhos se desenvolvem ao lado da narrativa da qual se originam –, a característica que ainda falta para que as narrativas transmídia se tornem mais imersivas?

Imersivas ou não, as narrativas transmídia e a relação que algumas destas possuem para com os videogames surgem como possibilidades ao desenvolvimento de novas práticas de leitura. A autoria procedimental, que caracteriza o autor como criador não só dos textos, mas também dos modos como estes serão lidos, cada vez mais, se aproxima do trabalho em conjunto que é realizado pelo leitor que não deseja mais ser apenas um espectador das obras, mas que anseia poder construir e participar dos universos dos quais se sente integrante em meio a convergência não só das mídias, mas também dos papéis que cada indivíduo possui nessa construção das histórias.

Ao se pensar na formação de leitores, é preciso buscar recursos que venham a dialogar com as características desse leitor que está sempre conectado, transitando entre o ciberespaço e o espaço físico que habita através de sincretismos do material com o digital. Seria a narrativa transmídia uma ferramenta ao desenvolvimento do gosto pela leitura – da leitura literária, já que ele faz diferentes leituras em suas navegações pelo ciberespaço – pelo leitor ubíquo? Não se pode afirmar, sem a devida investigação, que a narrativa transmídia é adequada ao perfil do leitor ubíquo, mas a presença de diferentes gêneros textuais, a construção que se dá por meio de diferentes suportes e o processo que dá vida à narrativa transmídia – as inter-relações – e que se assemelham aos *hiperlinks*, são questões que o leitor ubíquo já encontra em suas leituras pela internet. Assim, talvez, a narrativa transmídia seja um dos possíveis métodos para se qualificar as leituras que o leitor ubíquo realiza, permitindo que ele leia não apenas informações da rede, mas se detenha também sobre os textos literários e a sua multimodalidade.

Se não é o bastante as características literárias da narrativa transmídia, ainda é possível atentar para as contribuições da narrativa gameficada – ou narrativa gâmica – que ali se encontram, como os níveis de dificuldade que promovem aprendizados, ou as atividades que despertam a atenção para os acontecimentos do jogo e que estimulam a participação do jogador/leitor. Essas características podem ser encontradas em *Assassin's Creed* e, se bem empregadas, podem contribuir para que diferentes aprendizados ocorram a partir da narrativa transmídia. Novamente, este não é um dos objetivos desta pesquisa, mas diante da possibilidade de se empregar a narrativa transmídia enquanto um recurso para o desenvolvimento de práticas de ensino-aprendizagem, é possível propor que novas investigações sobre o tema atentem para essa possibilidade, que se investigue a potencialidade educacional da narrativa transmídia e se busque encontrar sugestões para a sua melhor utilização no campo da Educação.

Nessa relação entre literatura e videogames há um processo de troca, uma soma de potencialidades. A narrativa transmídia, ao colocar em diálogo diferentes formatos, faz com que suas características sejam somadas e possam ser empregadas de diferentes formas. Ao relacionar a narrativa e o videogame, a narrativa transmídia soma as possibilidades da construção de uma história interessante, com personagens bem construídos e um enredo desafiador, às possibilidades de criar uma história que permite o envolvimento, na forma de desafios e missões de jogo, do jogador/leitor, mesmo que seja de uma forma pré-concebida por quem criou esta narrativa. Desse modo a leitura que se faz da narrativa transmídia é uma leitura-jogo, é a prática de se conhecer uma história, mas também de revelar seus detalhes e informações a cada vitória.

Nessa leitura-jogo, a jogabilidade também é um processo de trocas, uma mescla de diferentes leituras que o jogador/leitor realiza ao transitar pelos diferentes suportes em que os textos se apresentam, solicitando dele habilidades de compreensão relacionadas a esse jogo da leitura tão diversificado. Portanto, parece mais adequado agora substituir o que se chamou de jogador/leitor, enquanto uma relação divergente entre os dois papéis assumidos pelo leitor da narrativa transmídia, pelo **jogador-leitor**, não mais no sentido de divisão, de duas faces de um mesmo indivíduo, mas como um único processo de leitura que mescla as habilidades de jogar e vencer desafios com as habilidades de desvendar histórias e imaginar universos ficcionais. Estas habilidades, por sua vez, conduzem esse jogador-leitor por caminhos sincréticos, de formas híbridas e suportes convergentes, tornam-no ubíquo, exigem dele leituras constantes, vitórias possíveis e impossíveis, fases labirínticas e missões por mundos ora materiais e ora digitais. Contudo, se o jogador-leitor espera encontrar um “felizes para sempre” ao final do caminho, o faz por mera formalidade, pois sabe que sua vitória está na aquisição do gosto pela

leitura e que, o que parece ser o fim de uma aventura, é apenas a porta de entrada para todas as outras que ainda o esperam, pois “quem conta um conto, aumenta um ponto; e de ponto em ponto, se passa de fase”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Da cultura da convergência nasce a narrativa transmídia, uma história que faz com que diferentes suportes dialoguem para a construção de uma história maior do que aquela desenvolvida em apenas uma mídia. É desse modo que livros, videogames e filmes são empregados na construção do objeto de estudo investigado nesta dissertação, a franquia *Assassin's Creed*. A pesquisa transitou por assuntos relacionados a Comunicação e a Literatura e seus estudos sobre a leitura, bem como pelo tema das tecnologias, dentre elas os videogames, com base no problema de pesquisa que visava saber: como se dão as inter-relações transmidiais e, por conseguinte, a própria narrativa transmídia da franquia *Assassin's Creed*?

Para que tal problematização fosse possível de se realizar, propôs-se, como objetivo, investigar a narrativa transmídia e suas possibilidades de leitura a partir das inter-relações entre jogos, filmes e livros associados a franquia *Assassin's Creed*. Foram definidos ainda outros três objetivos específicos: a) discutir sob distintas bases teóricas as narrativas transmídia; b) refletir sobre a leitura em diferentes produções transmidiais; e c) apresentar os produtos da franquia *Assassin's Creed* e sua relação transmidial. Ainda, ao se pensar na construção de uma narrativa transmídia, surgem quatro hipóteses que também contribuíram com a pesquisa de modo a orientar os caminhos investigativos tomados.

Tendo sido apresentadas e discutidas no capítulo de análise, far-se-á aqui uma breve retomada sobre cada um dos resultados obtidos em relação as hipóteses propostas. A primeira hipótese que afirmava que os elementos de uma narrativa – enredo, personagem, tempo, local e narrador – apresentada em apenas um suporte são igualmente encontrados em uma narrativa transmídia, sendo indiferente o meio utilizado para a sua construção, pode ser confirmada ao ser possível identificar estes elementos no objeto de estudo. Contudo, uma diferença se mostra relevante e está diretamente relacionada à segunda hipótese – surge como elemento-chave na construção de uma narrativa transmídia um – ou mais – elemento(s) que atuam como elos na história, inter-relacionando-a de um suporte a outro –, a qual também pode ser identificada; a diferença encontra-se no fato de que os elementos de uma narrativa, assim como objetos e outros itens da narrativa, auxiliam na construção das inter-relações assim como os nós de um hipertexto criam a sua estrutura fractal, ramificada e conectada. Personagens, locais, entre outros, transitam – ou se repetem se as obras forem analisadas de modo isolado – e, assim, inter-relacionam as diferentes histórias que compõem a franquia.

Essas inter-relações que dão origem a narrativa transmídia conduzem a reflexão das outras duas hipóteses. Por ser uma narrativa construída em diferentes suportes, o leitor precisará

desenvolver novas habilidades de leitura que sejam capazes de fazê-lo produzir sentidos a partir das compreensões de textos isolados, mas que também dialogam entre si, o que remete a hipótese que afirma que a narrativa transmídia provoca novos questionamentos sobre a compreensão e entendimento do que é a leitura, em uma concepção plural e multimodal. E se novos modos de ler são exigidos, então uma narrativa transmídia exige uma crítica adequada e específica – a última das hipóteses –, fazendo com que se passe a analisar essa construção narrativa a partir de critérios próprios e que não se limitem ao que é realizado com base nas narrativas tradicionais.

Em relação aos resultados obtidos a partir das investigações realizadas, foi possível perceber que não só as inter-relações atuam na construção da narrativa transmídia, como a possibilidade do acesso autônomo a qualquer uma das obras da franquia é importante para que a narrativa não tenha sua estrutura e seus sentidos prejudicados. O acesso autônomo, por sua vez, remete aos dois modos como a leitura pode ser realizada: o linear e o não-linear. A franquia *Assassin's Creed* foi construída tanto através das inter-relações que a caracterizam como uma narrativa transmídia e que permitem uma leitura não-linear capaz de transitar por diferentes suportes a partir dos elementos que transitam pelas obras, quanto por meio de uma leitura linear, possível a partir das obras que dão continuidade – sequencialidade – umas às outras e que está relacionada com o conceito de *cross-media*.

O diálogo entre a estrutura transmídia e a *cross-media* entram em conflito com a afirmação de Jenkins (2009) de que uma narrativa transmídia não pode ser mais do mesmo, mas essa relação entre as duas formas, por outro lado, é positiva quando se pensa nas suas possibilidades à formação de leitores. Diferentes suportes são capazes de atingir diversos leitores, cada um a seu modo, contribuindo para que se possa atingir públicos distintos e com características únicas, sempre visando a aquisição do gosto pela leitura. Assim, a leitura da narrativa em um suporte pode induzir o leitor a descobrir novas histórias em outros formatos, em outras mídias, ampliando a sua experiência e a sua relação com a leitura.

Contudo, apesar de ser uma história maior e de ser construída em diferentes suportes e formatos, a narrativa transmídia não é imersiva como se imaginava inicialmente. Falta-lhe a possibilidade da participação do leitor. Na franquia *Assassin's Creed* o leitor, ainda enquanto um espectador, se vê limitado as opções fornecidas pelo autor das narrativas e pelo desenvolvedor dos videogames. Por meio da estrutura transmidiática, lhe é permitido ampliar a quantidade de informações a que tem acesso, ou ainda a escolher a ordem de algumas atividades nos jogos eletrônicos, mas nenhuma de suas ações altera o resultado final da narrativa. Por fim, se não há imersão, por outro lado, há o desenvolvimento do interesse, da

motivação e do engajamento do leitor da narrativa transmídia, possibilitando a construção de textos por parte dos fãs, ampliando assim a narrativa para fora de sua estrutura inicial e do que fora planejado.

As inter-relações da franquia *Assassin's Creed* se dão, portanto, a partir dos elementos-chave encontrados nas diferentes obras e que atuam como os *hyperlinks* do hipertexto e na importância do acesso autônomo para a construção da narrativa transmídia. Nesse contexto, o diálogo entre as possibilidades dos videogames e as características das narrativas contribui para a formação de leitores em múltiplos suportes, possibilita uma leitura-jogo que mescla o descobrir uma história com o vencer desafios. Desse sincretismo entre a leitura e o jogo, do qual se espera um ludoletramento específico a sua compreensão, nasce uma jogabilidade própria a narrativa transmídia que, por sua vez, consiste da habilidade de encontrar – e ler – os caminhos através dos diferentes textos em diferentes suportes, uma habilidade – e um tipo de leitura – que o jogador-leitor deve desenvolver para avançar pelo labirinto narrativo e transmidiático que anseia percorrer e desvendar.

Esta pesquisa contribui ao fornecer um panorama inicial dos elementos que se destacam na construção de uma narrativa transmídia. Em relação a formação de leitores, sua contribuição se dá a partir da compreensão de que narrativas construídas em diferentes suportes são capazes de contribuir com a aquisição do gosto pela leitura de diferentes públicos que, por meio da narrativa transmídia, são capazes de ampliar suas informações sobre a história da qual se interessam.

Em contrapartida, há evidentes limitações neste estudo, sendo a principal delas a necessidade de se fazer um recorte na franquia, devido as características próprias de uma dissertação, impossibilitando que se pudesse investigar a franquia *Assassin's Creed* por completo e, por conseguinte, não sendo possível descobrir os desdobramentos mais recentes a que a franquia se submeteu. Ainda, a ausência de um método específico para a análise de uma narrativa transmídia é outra importante limitação, pois assim como deve haver uma crítica adequada e específica, um método de análise adequado ao estudo da narrativa transmídia é capaz de fornecer novas respostas aos questionamentos aqui propostos.

Assim, uma das sugestões de estudo que surgem a partir dessa pesquisa é o aprofundamento no desenvolvimento da criação de um método de análise adequado a narrativa transmídia. Também, como mencionado na análise dos *corpora*, outra das possíveis investigações está em descobrir se a participação dos fãs da franquia – por meio da construção das *fan fictions* – é capaz de tornar a narrativa transmídia imersiva. Além dessas propostas, é possível ainda sugerir que se investigue os usos educacionais da narrativa transmídia,

contribuindo assim não só para a formação de leitores, mas também para com os processos de ensino-aprendizagem nas mais diferentes áreas do conhecimento.

Nestas linhas finais, e com base nas possibilidades de estudo acima descritas, espera-se que esta pesquisa, que não tem por pretensão ser definitiva, possa, contudo, trazer luz aos caminhos onde há sombras, e se, por algum motivo, suas respostas venham a ser contestadas em dado momento, que ela possa ainda sugerir novas perguntas e permitir que se perceba a leitura como um jogo de aventura, como uma história de heróis, como a luta entre o bem e o mal ou de acordo com o que o leitor imaginar, pois a leitura é uma aventura para onde convergem capítulos e fases de um jogo da imaginação cuja jogabilidade é o próprio ato de ler.

REFERÊNCIAS

ALTERMANN, Dennis. Vamos entender a diferença entre crossmedia e transmídia #cirandablogs. In: **Midiatismo**. 2016. Disponível em: <<http://www.midiatismo.com.br/vamos-entender-a-diferenca-entre-crossmedia-e-transmidia-cirandablogs>>. Acesso em: 26 abr. 2016.

ALVES, Joao Bosco da Motta. **Uma abordagem sobre o uso da hipermídia adaptativa em ambientes virtuais de aprendizagem**. 2002. 145 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Engenharia da Produção, Centro Tecnológico, Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/83602>>. Acesso em: 26 abr. 2016.

ASSASSIN'S CREED WIKIA. *Leap of Faith*. [s. d.] Disponível em: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Leap_of_Faith>. Acesso em: 17 abr. 2016

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 3. ed. Lisboa: Edições 70, 2004.

BARTHES, Roland. Da obra ao texto. In: _____. **O rumor da língua**. Tradução: Mário Laranjeira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p. 65-75.

BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed: Revelações*. Tradução: Domingos Demasi. 7. ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2015.

_____. *Assassin's Creed: A cruzada secreta*. Tradução: Domingos Demasi. 12. ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2013.

_____. *Assassin's Creed: Renascença*. Tradução: Ana Carolina Mesquita. 21. ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2012 a.

_____. *Assassin's Creed: Irmandade*. Tradução: Edmo Suassuna. 4. ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2012 b.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

CANEVACCI, Massimo. **Sincrétika**: explorações etnográficas sobre artes contemporâneas. Tradução: Helena Coimbra Meneghelo. São Paulo: Studio Nobel, 2013.

_____. A comunicação entre corpos e metrópoles. **Revista Signos do Consumo**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 8-20, 2009. Semestral. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/signosdoconsumo/article/view/42762/0>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

CHARTIER, Roger. A escrita na tela: ordem do discurso, ordem dos livros e maneiras de ler In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Organizadora); RETTENMAIER, Miguel (Organizador). **Questões de leitura no hipertexto**. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2007, p. 200-222.

_____. **A aventura do livro: do leitor ao navegador.** Tradução: Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: UNESP - Universidade Estadual Paulista, 1999.

CORBERAYAN, DEFALI, Djallali. *Assassin`s Creed: The Ankh of Isis – 1 Desmond.* Tradução: Gilson D. Koatz. Rio de Janeiro: Galera Record, 2013.

CULLER, Jonathan. **Teoria literária: uma introdução.** Tradução: Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda, 1999.

DIONÍSIO, Angela Paiva. Multimodalidade, convenções visuais e leitura. In: _____. **Multimodalidade e leituras: funcionamento cognitivo, recursos semióticos, convenções visuais.** Recife: Pipa Comunicação, 2014, p. 41-69. Disponível em: <<http://pibidletras.com.br/serie-experimentando-teorias/ET1-Multimodalidades-e-Leituras.pdf>>. Acesso em: 15 maio 2016.

_____. Gêneros textuais e multimodalidade. In: KARWORSKI, Acir M. GAYDECZKA, Beatriz. BRITO, Karim S. **Gêneros textuais: reflexões e ensino.** São Paulo: Parábola Editorial, 2011, p. 137-152.

EISENSTEIN, Elizabeth L. **A revolução da cultura impressa: os primórdios da Europa Moderna.** Tradução: Osvaldo Biato. São Paulo: Ática, 1998.

FACCION, Debora. Processos de interação na cultura da convergência. In: **Comtempo:** Revista Eletrônica do Programa de Pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero. vol. 2, ano 2, dez. 2010. Disponível em: <<http://revistas.univerciencia.org/index.php/comtempo/article/viewFile/7289/6884>>. Acesso em: 09 abr. 2016.

FALCI, Carlos Henrique Rezende. **Condições para a produção de cibernarrativas a partir do conceito de imersão.** 2007. 216 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Literatura - Teoria Literária, Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós-graduação em Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007. Disponível em: <<http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/90339>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

FALCI, Carlos Henrique; JARDIM, Gabriela. Configurações das cibernarrativas a partir do conceito de imersão. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 1, n. 2, p.1-14, dez. 2007. Disponível em: <<https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/193/188>>. Acesso em: 21 jun. 2016.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** 7 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FROTA, Ana Laura Rolim da. **O sincretismo nas imagens móveis: DVD 'O universo da arte - Fayga Ostrower'.** 2008. 140 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Educação, Faculdade de Educação. Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/14868>>. Acesso em: 12 abr. 2016.

GEE, James Paul. Good Video Games and Good Learning. **Phi Kappa Phi Forum**, v. 85, n. 2, summer/2005, p. 33-37. Disponível em:
<http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2380/mod_resource/content/0/ceit706/week7/PaulGee.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2016.

_____. **Why Are Video Games Good For Learning?** [s. d.] a. Disponível em:
<<http://www.academiccolab.org/resources/documents/MacArthur.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2016.

_____. **Video Games: What Are They Good For?** [s. d.] b. Disponível em:
<<http://jamespaulgee.com/geeimg/pdfs/What%20Are%20Video%20Games%20Good%20For.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2016.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Extratos traduzidos por Cibele Braga, Erika V. C. Vieira, Luciene Guimarães, Maria Antônia R. Coutinho, Mariana M. Arruda e Miriam Vieira. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

GOLDEN, Christie. **Abstergo Entertainment**: Dossiê do funcionário. Tradução: Rytá Vinagre. Rio de Janeiro: Galera Record, 2015.

GONZALÉZ, Jorge A. Digitalizados por decreto: cibercultur@: inclusão forçada na América Latina. **Matrizes**, [s.l.], v. 2, n. 1, p.113-138, 15 dez. 2008. Universidade de Sao Paulo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBiUSP. Disponível em:
<<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38211>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

GSHOW. **Sonhos de Luciana**. Rede Globo, 2010. Disponível em:
<<http://gshow.globo.com/novelas/viver-a-vida/sonhos-de-luciana/platb/>>. Acesso em: 07 jun. 2016.

_____. **#dandices**. Rede Globo, 2015. Disponível em:
<<http://especiaiss3.gshow.globo.com/novelas/i-love-paraisopolis/blog-dandices/>>. Acesso em: 07 jun. 2016.

_____. **Totalmente Sem Noção Demais**. Rede Globo, 2016. Disponível em:
<<http://gshow.globo.com/novelas/totalmente-demais/totalmente-sem-nocao-demais.html>>. Acesso em: 07 jun. 2016.

GUEDES, Fabrícia. O universo transmidiático de The Walking Dead. **Temática**, Ano XII, n. 02. Fevereiro/2016. NAMID/UFPB, p. 58-69. Disponível em:
<<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>>. Acesso em: 06 mar. 2016

HAVELOCK, Eric. A equação oralidade-cultura escrita: uma fórmula para a mente moderna. In: OLSON, David R.; TORRANCE, Nancy. **Cultura escrita e oralidade**. Tradução: Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Ática, 1995, p. 17-34.

HAYES, Gary. 2006. **Social Cross Media: What Audiences Want**. Disponível em:
<<http://www.personalizemedia.com/cross-media-what-audiences-want/>>. Acesso em: 26 abr. 2016.

HUIZINGA, Johan. Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural. In: ____.

Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

IRWIN, William. **Matrix: bem-vindo ao deserto do real.** Tradução: Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2005.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa (org.). **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção.** São Paulo: Paz e Terra, 2002.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** Tradução: Suzana Alexandria. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. CLINTON, Katie. PURUSHOTMAN, Ravi. ROBISON, Alice. WEIGEL, Margaret. **Confronting the challenges os participatory culture: Media education for the 21th century.** MacArthur Foundantion, 2009. Disponível em:

<https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free_download/9780262513623_Confronting_the_Challenges.pdf>. Acesso em: 05 abr. 2016.

JOBIM, José Luís. **Introdução aos termos literários.** Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes.** Tradução: Sérgio Góes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

_____. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.** Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.

KASTENSMIDT, Christopher Robert. **Tecnologias de contato: os impactos das plataformas dos jogos digitais na jogabilidade social.** 2011. 172 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Comunicação Social, Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10923/2211>>. Acesso em: 03 ago. 2016.

KRESS, Gunther. Multimodality. In: COPE, Bill. KALANTZIS, Mary. **Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures.** London: Routledge, 2005, p. 180-199.

LERM, Ruth Rejane Perleberg. **Leitura de textos sincréticos: relações entre o verbal e o não-verbal em Diário de Bordo de José Bessa.** 2010. 99 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Educação, Faculdade de Educação, Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/27046>>. Acesso em: 12 abr. 2016.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2 ed. Rio de Janeiro: 34, 2010.

_____. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2.ed. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIMA, Venício A. de. **Mídia: teoria e política.** São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2001.

LIU, Evie. *Paradox and Challenge in Transmedia Storytelling*. In.: _____. **Observating and influencing**. 2012. Disponível em: <<http://www.eviexing.com/2012/11/28/paradox-and-challenge-in-transmedia-storytelling/>>. Acesso em: 09 jun. 2016.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Tradução: Eduardo Reiche. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MENESES, Sarom Silva de. **Cibernarratologia**: Um estudo integrado sobre narrativas ficcionais da cibercultura. 2009. 274 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Teoria Literária, Instituto de Letras - Departamento de Teoria Literária e Literaturas, Universidade de Brasília, Brasília, 2009. Disponível em: <[http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/4902/1/Tese Cibernarratologia completa_revisada\[1\].pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/4902/1/Tese%20Cibernarratologia%20completa_revisada[1].pdf)>. Acesso em: 20 jun. 2016.

MIYAMARU, Flávio. **Transições entre mídias**: arcabouço tecnológico para aplicações de mídia cruzada. 2010. 254 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Engenharia Elétrica, Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais, Escola Politécnica de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/3/3141/tde-12082010-170848/pt-br.php>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. 12. ed. revisada e ampliada. São Paulo: Cultrix, 2004.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução Elisa K. Daher; Marcelo F Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.

OLSON, David R. **O mundo no papel**: as implicações conceituais e cognitivas da leitura e da escrita. Tradução: Sérgio Bath. São Paulo: Ática, 1997.

ONG, Walter. **Oralidade e cultura escrita**: a tecnologização da palavra. Tradução: Enid Abreu Dobránszky. 1. ed. Campinas: Papirus, 1998.

PAULA, Gustavo Nogueira de. **A prática de jogar videogame como um novo letramento**. 2011. 143 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Linguística Aplicada, Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000812859>>. Acesso em: 25 jul. 2016.

POTTERMORE.com. Disponível em: <<https://www.pottermore.com/>>. Acesso em: 07 jun. 2016.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

RAMOS, Cremilson Oliveira; SÁ, Jussara Bitencourt de. A narrativa lúdica dos videogames: espaços possíveis de produção de sentidos. **Revista Vozes dos Vales da UFVJM**, Minas Gerais, v. 1, n. 2, p. 1-18, out. 2012. Semestral. Disponível em: <<http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/volume-ii/>>. Acesso em: 20 jul. 2016.

REIS, Carlos António Alves dos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

ROJO, Roxane. **Letramentos digitais**: a leitura como réplica ativa. Trabalho de Linguística Aplicada, Campinas, 46(1), p. 63-78, Jan./Jun. 2007.

SAMSUNG. **Círculos misteriosos**. 2014a. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DciZwgJTXfc>>. Acesso em: 07 jun. 2016.

_____. **Galaxy 11: O início**. 2014b. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6lct173YRRY>>. Acesso em: 07 jun. 2016.

_____. **Galaxy 11: O treinamento**. 2014c. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rejUXzXQF40>>. Acesso em: 07 jun. 2016.

_____. **Galaxy 11: O jogo – parte 1**. 2014d. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aaaIAfLDQBY>>. Acesso em: 07 jun. 2016.

_____. **Galaxy 11: O jogo – parte 2**. 2014e. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2ipTbrltTc>>. Acesso em: 07 jun. 2016.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

_____. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. Narrativas de Tecnologia. **Revista Texto Digital**, [s.l.], v. 5, n. 2, p.2-36, 10 ago. 2009. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p2>>. Acesso em: 24 nov. 2016.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. 5 ed. Revisada. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

SOUSA, Raimundo Expedito dos Santos. FERRETTI-SOARES, Vanessa Arlésia de Souza. SILVEIRA, Ederson Luís. **Multimodalidade e análise linguística**: explorando o gênero anúncio publicitário. 2015. Disponível em: <<http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/24805/24805.PDFXXvmi=EaM0gez16BaLxEeV38PIOJkhpZZONchsn5sEk31qFbdDP RzT1pDQaZ9Bx8pMlIfJNIn8LoAqBO5rHFmI61zg0IRxRhLd01WOJlxvLzxmN3P5JcNPdn6e7xcZgxcg0a5Jv4ghDeF1iu72IVRWjZbrWoqdmEumOB71FnDjDikVOrxwnQtIPGaN5C2rgxP6axrPm6a0puVexULmLg5CWgq2Ssua2lhckK3HQdIgfJFuHAh5mzbZwrpAlT5wVrO8Mzb uq>>. Acesso em: 04 abr. 2016

STEFFEN, Giana Targanski. Multiletramentos na escola por Roxane Rojo e Eduardo Moura (Orgs.). **Ilha do Desterro**, Florianópolis, n. 64, p.251-261, jan. 2013. Semestral. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/30162>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

TEIXEIRA, Lúcia. Entre dispersão e acúmulo: para uma metodologia de análise de textos sincréticos. In: **Gragoatá**: revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFF, Niterói, EdUFF, n. 16, p. 219-242, 2004. Disponível em: <<http://www.gragoata.uff.br/index.php/gragoata/article/view/586/451>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

TOLEDO, Glauco Madeira de. **Aspectos canônicos da narrativa transmidiática em Lost**. 2012. 114 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Imagem e Som, Centro de Educação em Ciências Humanas. Programa de Pós-graduação em Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/5614/5599.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 14 mar. 2016.

UBISOFT. **Assassin's Creed: Embers** [vídeo]. 2011 a. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3bxasD1XOC4>>. Acesso em: out. 2015.

_____. **Assassin's Creed: Revelations** [videogame]. 2011 b. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLtQUtwjn6QYbtfMvWI8-G0AfvT8Tnv-OS>>. Acesso em: set. 2015.

_____. **Assassin's Creed: Ascendance** [vídeo]. 2010 a. Disponível em: <<http://mais.uol.com.br/view/8rm8m3e6b43c/15345104?types=V&>>. Acesso em: set. 2015.

_____. **Assassin's Creed: Brotherhood** [videogame]. 2010 b. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLtQUtwjn6QYbYsIohUPQy69wjbj7nBvOT>>. Acesso em: set. 2015.

_____. **Assassin's Creed: II - Discovery** [videogame]. 2009 a. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PL95518635A3E958D0>>. Acesso em: ago. 2015.

_____. **Assassin's Creed: II** [videogame]. 2009 b. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLtQUtwjn6QYYx9T1jl6sJXKUsAIAxGFIC>>. Acesso em: ago. 2015.

_____. **Assassin's Creed: Lineage** [vídeo]. 2009 c. Disponível em: <Vídeo 01: <https://www.youtube.com/watch?v=ID4g8T4mdMI> / Vídeo 02: <https://www.youtube.com/watch?v=ds-zbzR1pHc> / Vídeo 03: <https://www.youtube.com/watch?v=hXWycBgNhWY>>. Acesso em: ago. 2015.

_____. **Assassin's Creed: Bloodlines** [videogame]. 2009 d. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLzEYfnR7HaZG14C-f9PMgTTz9ZaGhthMe>>. Acesso em: jul. 2015.

_____. *Assassin's Creed: Altair's Chronicles* [videogame]. 2008. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PL2X8Jy8KkVHZEphfVuThOSbkSq0Ry3cce>>. Acesso em: jul. 2015.

_____. *Assassin's Creed* [videogame]. 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLtQUtwjn6QYY8SlnqDF8W4q81hto_Rn0r>. Acesso em: jul. 2015.

WHEELER, L. Kip. **Freytag's Pyramid adapted from Gustav Freytag's Technik des Dramas (1863)**. 2004. Disponível em: <<https://web.cn.edu/kwheeler/documents/Freytag.pdf>>. Acesso em: 30 jul. 2016.

WOLF, Mauro. **Teorias da comunicação**. 10 ed. Lisboa: Editora Presença, 2009.