UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

ALINE AKEMI NAGATA

**Esse jogo daria um ótimo livro:
uma análise da literatura gamer e da constituição de práticas
de leitura em narrativas transmidiáticas**

São Paulo, SP.

2016

ALINE AKEMI NAGATA

**Esse jogo daria um ótimo livro:
uma análise da literatura gamer e da constituição de práticas
de leitura em narrativas transmidiáticas**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade de São Paulo como requisito para a obtenção do título de Doutor em Educação.

Linha de pesquisa: Linguagem e Educação

Orientador: Professor Doutor Émerson de Pietri

São Paulo, SP.

2016

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo

375.101
N147e

Nagata, Aline Akemi

Esse jogo daria um ótimo livro: uma análise da literatura gamer e da constituição de práticas de leitura em narrativas transmidiáticas / Aline Akemi Nagata; orientador Êmerson de Pietri. São Paulo: s.n., 2016.
160 p.

Tese (Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Educação. Área de Concentração: Linguagem e Educação) - - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.

1. Leitura (Estudo e Ensino) 2. Prática de Ensino
3. Formação do Leitor 4. Games 5. Transmídia I. Pietri, Doutor Êmerson de, orient.

Título: Esse jogo daria um ótimo livro: uma análise da literatura gamer e da constituição de práticas de leitura em narrativas transmidiáticas

Aprovado em: _____

Titulares

Assinatura: _____

Assinatura:

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Émerson de Pietri por aceitar orientar uma pesquisa com “joguinhos” e, nesses anos de orientação ajudar a delinear este objeto e, sobretudo, a tese que aqui se encontra.

Aos Professores João Mattar e Nilson Machado por suas valiosas contribuições no exame de qualificação.

Aos professores e funcionários da FEUSP, sempre atenciosos e prontos a ajudar.

Aos meus alunos, sem os quais as perguntas que moveram essa pesquisa não teriam nascido e que contribuíram muito para que eu visse como os games são parte integrante da vida dos jovens.

Às minhas amigas Ana, Claudia, Joelma, Juliana, Mariane, Natália, Noemia e Thatiana com quem eu compartilho momentos tristes e felizes, pois sem o apoio delas este trabalho não seria possível.

Às minhas colegas do grupo de estudos sempre dispostas a acolher e discutir os trabalhos umas das outras.

À minha família pelo carinho e apoio em todos os momentos.

Ao meu marido Marcelo pela ajuda, especialmente no entendimento dos games e de seu funcionamento, além do apoio nos momentos difíceis.

Ao meu pai que, mesmo não estando entre nós, se fez presente em todos os momentos.

À minha mãe, a quem eu amo muito e espero sempre manter orgulhosa.

- _ Calvin, você saberia nos dizer quem foi nosso primeiro presidente?
- _ Não, mas eu conheço a origem secreta de cada super-herói da Liga Termonuclear da Justiça do Capitão Cometa.
- _ Você fica depois da aula, Calvin.
- _ Eu não sou burro. É que o conhecimento que eu domino não tem uma utilização prática.

(Bill Waterson – Calvin e Haroldo)

RESUMO

NAGATA, Aline Akemi. **Esse jogo daria um ótimo livro**: uma análise da literatura gamer e da constituição de práticas de leitura em narrativas transmidiáticas. 2016. p. 160. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

A tese “Esse jogo daria um ótimo livro” defende que as novas formas de narrar, em especial as que buscam ser ou são transmidiáticas, estão constituindo novas práticas sociais de leitura que visam enredar o leitor em um processo contínuo e controlado de consumo tornando-o fiel a uma marca ou produto. Contudo, nesse processo, os próprios leitores encontram brechas para se movimentarem de forma crítica, assumindo um lugar ativo e engajado (JENKINS; FORD; GREEN, 2014), acessando conteúdo em diferentes mídias, discutindo com seus pares para a compreensão do todo e produzindo novos conteúdos a partir disso. Para exemplificar tal hipótese, tomamos por dado os games e suas ramificações aqui chamadas de “literatura gamer” – um estilo de publicação recente no Brasil que tem por público-alvo os jovens – buscando compreender o funcionamento da narrativa transmidiática nestes materiais, assim como o papel ocupado por eles em nossa sociedade e as exigências que ele demanda de seu público-leitor. Após um levantamento inicial de todas as publicações do mercado e a criação de três categorias de análise, quais sejam, Relação com a mídia inicial, Interatividade e Expansão, selecionamos o *corpus* composto pelos games *Assassin's creed*, *Resident Evil* e *Starcraft*, bem como por sua literatura e produções de fãs. A partir disso, com base no conceito de *transmídia* de Jenkins (2009) e de Ryan (2013), de *cenografia* e *ethos* de Maingueneau (2004; 2014) e, de *inteligência coletiva* de Lévy (2003; 2010) analisamos o *corpus* e levantamos os seguintes perfis de leitores: o leitor que vê os objetos transmidiáticos sempre em relação ao game, estabelecendo comparações que visam à busca das inconsistências; o leitor que vê os objetos transmidiáticos como um acréscimo aos games, e que busca os pares para compreender o todo; e, o leitor que vê os objetos transmidiáticos como integrantes de um mesmo universo e que se satisfaz na busca dos pontos de interconexão e na expansão do universo operada por ele mesmo, um autor-leitor-jogador. Os três perfis expõem como gradativamente a narrativa transmidiática vem estabelecendo novas práticas sociais de leitura que, para além da leitura dos objetos, um processo participativo sem dúvida, exige do autor-leitor-jogador que busque mais, que acesse outras mídias e que saiba lê-las, que discuta com outros seus interesses e descobertas, para formar um todo narrativo completo e que por fim, ressignifique essa experiência narrativa em produções próprias.

Palavras-chave: Leitura, Formação do leitor, Games, Transmídia.

ABSTRACT

NAGATA, Aline Akemi. **This game would make a great book**: an analysis of the gamer literature and the constitution of reading practices in transmedia storytelling. 2016. P. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

The thesis “This game would make a great book” argues that the new ways of narrating, especially those who seek to be or are transmedia, are building new social reading practices intended to ensnare the reader in a continuous and controlled process in which he becomes faithful to a brand or a product. However, in the process the readers find loopholes to move critically, assuming an active and engaged place (JENKINS; FORD; GREEN, 2014), accessing content in different media, discussing with their peers to understand the whole narrative and producing new content from that. To illustrate this hypothesis, we analyze games and its ramifications here called “gamer literature” – a recent style of publication in Brazil whose target audience is the young reader – seeking to understand the transmedia storytelling in these materials, as well as the role played by them in our society and the requirements that it demands of its readership. After an initial survey of all the publications available in the Brazilian market, we have created three analysis categories, which are, Relation to the initial media, Interactivity and Expansion, and we selected the *corpus*: the games *Assassin's creed*, *Resident Evil* and *Starcraft*, as well as its literature and productions of fans. From this, based on Jenkins (2009) and Ryan's (2013) concept of *transmedia*, Maingueneau's (2004; 2014) concepts of *ethos* and *scenography*, and Lévy's (2003; 2010) concept of *collective intelligence* we analyzed the *corpus* and raised the following reader profiles: the reader who sees the transmedia objects attached to the game, making comparisons to find the inconsistencies of the narrative; the reader who sees the transmedia objects as an addition to the games, and seek their peers to understand the whole narrative; and the reader who sees the transmedia objects as parts of the same universe and that finds satisfaction in searching the interconnection points between the objects and in contributing to expand the narrative universe, ultimately an author-reader-player. The three profiles expose how gradually the transmedia storytelling is setting new social reading practices which, in addition to the reading process, an undoubtedly participatory process, requires the author-reader-player to seek for more, to access different medias and know how to read them, to discuss with his peers his interests and discoveries, all of that to form a complete narrative and finally reframe this narrative experience in his own productions.

Key words: Reading, Reader formation, Games, Transmedia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Games e narrativa, segundo Puentadura (2009)	37
Figura 2 - Narrativa Linear, segundo Sheldon (2004).....	39
Figura 3 - Narrativas Ramificadas, segundo Sheldon (2004).....	39
Figura 4 - Narrativa de ramificação controlada, segundo Sheldon (2004).....	40
Figura 5 - Narrativas do tipo Web, segundo Sheldon (2004).....	40
Figura 6 - Narrativa modular, segundo Sheldon (2004).....	41
Figura 7 - Exemplos de caminhos percorridos por dois jogadores em uma Narrativa Modular (SHELDON, 2004 <i>apud</i> PUENTADURA, 2009).....	41
Figura 8 - Relação de mídias analisadas em Assassin's creed	61
Figura 9 - Ezio e seu irmão Federico em cena do curta-metragem <i>Lineage</i>	62
Figura 10 - Ezio e seu irmão Federico em cena de <i>AC II</i> (game).....	63
Figura 11 - Cesare Borgia em cena do curta-metragem <i>Ascendance</i>	63
Figura 12 - Encontro de Ezio com o esqueleto de Altaïr, em cena de <i>AC: Revelations</i> (game)	64
Figura 13 - Ezio relendo seu livro, em cena do curta-metragem <i>Embers</i>	64
Figura 14 - Daniel encontra o livro de Ezio para Desmond, em cena da HQ <i>AC: A corrente</i> .	65
Figura 15 - Acontecimentos principais da vida de Ezio ao longo das mídias	66
Figura 16 - Progresso da linha do tempo de Ezio em diferentes mídias	67
Figura 17 - Sequestro de Desmond em cena de <i>AC</i> (game).....	68
Figura 18 - Lucy e Desmond (na Animus), em cena de <i>AC II</i> (game)	68
Figura 19 – Desmond mata Lucy, em cena de <i>AC: Brotherhood</i> (game)	69
Figura 20 - Desmond e Clay em cena de <i>AC: Revelations</i> (game).....	70
Figura 21 - Desmond e Daniel em cena de <i>AC III</i> (game).....	71
Figura 22 - Autópsia de Desmond em cena de <i>AC IV: Black Flag</i> (game)	71
Figura 23 – Acontecimentos principais da vida de Desmond ao longo das mídias	72
Figura 24 – Progresso da linha do tempo de Desmond em diferentes mídias.....	73
Figura 25 - Lâmina quebrada de Giovanni, em cena de <i>Lineage</i> (curta-metragem)	75
Figura 26 - Mensagem de Minerva, reescrita no livro de Ezio, em <i>AC: A corrente</i> (HQ).....	77
Figura 27 - À direita, capa do game. À esquerda, capa do livro.	79
Figura 28 - Capas das duas HQs.....	80
Figura 29 - Capas das GNs	81

Figura 30 - Exemplo de como uma quest aparece no game (<i>AC: II</i>)	86
Figura 31 – Federico em <i>AC:II</i> (game), introduzindo um desafio (quest).	87
Figura 32 – Em <i>AC:II</i> (game), Federico desafia Ezio.	88
Figura 33 – Relação de mídias que levam o nome <i>Resident Evil / Biohazard</i>	93
Figura 34 - Exemplo de busca de ajuda para compreensão da história de <i>Resident Evil</i>	96
Figura 35 – Biohaze, site que dispõe de uma detalhada linha do tempo de <i>Resident Evil</i>	96
Figura 36 - Resident Evil Database, organização da linha do tempo de <i>Resident Evil</i>	97
Figura 37 - Fórum do site The Horror	98
Figura 38 - Fórum do site The Horror continuação	98
Figura 39 - Fórum do site The Horror continuação	99
Figura 40 - Detalhe das datas e horários das primeiras respostas ao fórum The Horror	100
Figura 41 - Detalhe da localização geográfica dos participantes do fórum The Horror	101
Figura 42 - Política de moderação do fórum The Horror	102
Figura 43 - Ranking do fórum Resident Evil Database	103
Figura 44 - Usuário agradece as informações da administradora do site Resident Evil Database	104
Figura 45 - Usuários discutem sobre o cânone no fórum The Horror	106
Figura 46 - Canonização de um dos games da série, em postagem do site Resident Evil	107
Figura 47 - Organização do fórum do site Resident Evil	108
Figura 48 - Comentário de usuário do site Resident Evil Database sobre os romances de S. D. Perry	109
Figura 49 - Usuário comenta a série de filmes de Paul Anderson no fórum Resident Evil Database	109
Figura 50 - Relação de mídias que compõem a franquia Starcraft	112
Figura 51 - Raças de Starcraft	113
Figura 52 - À esquerda Sarah Kerrigan, à direita sua transformação em Rainha das Lâminas	114
Figura 53 - Jim Raynor em cena de <i>Starcraft II</i> (game)	116
Figura 54 - Capas dos games de Starcraft	118
Figura 55 - Capas dos recentes livros de Starcraft	119
Figura 56 - Linha do tempo de <i>Starcraft</i> em diferentes mídias	123
Figura 57 - Charge de um fã publicada no site oficial de <i>Starcraft</i>	126
Figura 58 - Charge produzida por um fã de <i>Starcraft</i> , publicada no site oficial	127

Figura 59 - Fusão de Goten e Trunks, formando Gotenks, no anime Dragon Ball Z	127
Figura 60 - Visão dos objetos transmidiáticos para o leitor de <i>Assassin's creed</i>	131
Figura 61 - Visão dos objetos transmidiáticos para o leitor de <i>Resident Evil</i>	131
Figura 62 - Visão dos objetos transmidiáticos para o leitor de <i>Starcraft</i>	132

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Outras mídias e sua relação com a mídia original na história de Ezio	74
Tabela 2 - Outras mídias e sua relação com a mídia original na história de Desmond	76

SUMÁRIO

RESUMO	vi
ABSTRACT	vii
LISTA DE FIGURAS	viii
LISTA DE TABELAS	xi
SUMÁRIO.....	xii
INTRODUÇÃO: MEU EU-LEITOR.....	1
Do eu-leitora ao eu-pesquisadora: delineando um objeto	2
A tese: objetivos, questões e pressupostos	5
1. APERTE START... ..	9
1.1. A nova mídia e seus consumidores.....	9
1.2. Sobre a leitura e o leitor.....	16
1.2.1. Leitura no mundo digital	20
1.3. Existe autor no mundo digital?	28
1.3.1. Games e autoria	31
1.4. Narrativa em games: peculiaridades	35
2. METODOLOGIA.....	43
2.1. Por que literatura gamer?.....	44
2.2. Um novo nicho editorial	46
2.3. Perfil das editoras	51
2.4. O narrar e o enredo: ainda sobre a jornada do herói.....	53
3. RELAÇÃO COM A MÍDIA ORIGINAL: <i>ASSASSIN'S CREED</i>	60
3.1. Ficha técnica	60
3.2. Os heróis	61
3.3. A Análise	73

3.4.	Game e leitura: qual a posição do leitor?.....	78
4.	INTERATIVIDADE: <i>RESIDENT EVIL</i>	92
4.1.	Ficha técnica	92
4.2.	A história.....	94
4.3.	A narrativa e os fãs	95
5.	EXPANSÃO: <i>STARCRAFT</i>	111
5.1.	Ficha técnica	111
5.2.	A história.....	112
5.3.	Um universo, muitos textos	118
6.	REPENSAR.....	129
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	140

INTRODUÇÃO: MEU EU-LEITOR

Leitura é sim uma questão de gosto. E essa é uma afirmação complexa quando nos colocamos no papel de docente. Uma docente, leitora que sempre pôde escolher o que ler e, quando abandonar a leitura para assistir televisão e jogar videogame, sem cobranças ou culpa. Por isso, querer que os alunos apreciem, tanto quanto eu, a leitura de um determinado título ou mesmo culpá-los por preferirem ficar no computador conversando com os amigos ou jogando online é, para mim, algo inconcebível. Mas, ao mesmo tempo, é muito bom quando acontece de você sugerir algo que acerta em cheio o coração de um jovem leitor. Que o deixa tão apaixonado que ele só quer conversar sobre o livro. O tempo todo.

O fascínio pelas letras me guia até hoje em meu percurso acadêmico e profissional. Academicamente, as pesquisas na área de Literatura são, para mim, fascinantes. Na graduação defendi¹, junto com colegas, a presença dos clássicos na sala de aula, utilizando outras mídias, como o cinema e os jogos, antes de chegar ao texto propriamente dito. Na especialização, estudei adaptações de obras shakespearianas em vídeo, veiculadas pela TV Escola². No mestrado, fui a campo para conversar com professores de Literatura recém-formados e compreender suas aflições e deficiências na formação inicial³. Profissionalmente, aceitei o desafio de ser professora orientadora de Sala de Leitura, cargo que me mostrou, concretamente, que jovens são leitores, ao contrário do que dita a mídia e o senso comum.

De posse do conhecimento empírico de que os jovens leem, surgiram várias questões: O que os jovens leem? Por que leem o que leem? A escola tem alguma influência em suas escolhas? Somando tais indagações ao claro interesse que tenho sobre a onipresença das mídias (cinema, televisão, computador, videogame) na vida dos jovens, o presente trabalho foi se transformando em uma necessidade de pesquisa.

¹ NAGATA, Aline Akemi, et. al. *O clássico na classe: Shakespeare no ensino médio*. 2004. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) – Universidade de Mogi das Cruzes, Mogi das Cruzes.

² NAGATA, Aline Akemi. *Júlio César em livro e vídeo: o ensino de literatura na pós-modernidade*. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Estudos da Linguagem) – Universidade de Mogi das Cruzes, Mogi das Cruzes.

³ NAGATA, Aline Akemi. *Ensino de literatura: formação, reflexão e prática*. 2010. 253f. Dissertação de Mestrado (Linguística Aplicada) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

Todavia, duas situações reais, foram essenciais para que o objeto de estudo se desenhasse com clareza. São elas:

Sala de aula. A professora lê uma história do livro "Contos de morte morrida", de Ernani Ssó. Os alunos do 3º ano do ensino fundamental escutam atentamente. A história fala sobre a Morte e sua gadanha. A professora pergunta: "Quem sabe o que é uma gadanha?". Silêncio. Um aluno levanta a mão: "Gadanha é aquela arma que a Morte carrega, é tipo uma foice. É uma arma legal. Eu uso no *God of War*".

Sala de aula 2. A professora comenta sobre a invenção do avião, a partir da graphic novel "Santô e os pais da aviação", de Spacca. Um aluno do 7º ano pergunta sobre a asa delta de Leonardo da Vinci, que não está no livro. A professora explica e, curiosa, pergunta: "Onde você aprendeu sobre isso?". A resposta: "No *Assassin's Creed*, o Leonardo da Vinci dá uma pro Ezio".

As situações acima descritas, que poderiam ter acontecido em qualquer sala de aula, de qualquer lugar do país, expõem a surpresa que tais respostas trazem ao professor, acostumado com conhecimentos que advém sempre da escola. Os alunos estão aprendendo coisas, fora do ambiente de ensino e, ainda mais fascinante, estão aprendendo jogando videogame.

Sem entrar no mérito da idade apropriada para ter contato com determinados games⁴, menos ainda considerando os aspectos tão debatidos da violência neste universo, o que nos interessa é compreender a relação que estes objetos vêm estabelecendo recentemente com a leitura, como explicitamos abaixo.

Do eu-leitora ao eu-pesquisadora: delineando um objeto

Em um artigo (NAGATA, 2014), discuti momentos vários, enquanto ocupava o cargo de Professora Orientadora de Sala de Leitura, na Prefeitura de São Paulo, e buscava (re)conquistar os alunos para as viagens proporcionadas pelos livros, em que descobri que

⁴ Utilizaremos a nomenclatura game para nos referirmos aos jogos eletrônicos, de consoles e/ou computador, procurando assim evitar a confusão com o conceito de jogo, para nós mais ligado ao tabuleiro ou mesmo às competições esportivas (Cf. HUIZINGA, 2010).

alunos fãs (ou não) de games, poderiam se envolver de forma inesperada com a literatura gamer⁵, até então desconhecida deles.

Foi aproveitando-se da paixão dos jovens por games que Jolley (2008), por exemplo, desenvolveu seu trabalho com alunos relutantes em ler. Em uma escola norte-americana, a autora percebeu que seus alunos encontravam dificuldades em ler livros para produzir trabalhos sobre eles. Isso porque a linguagem lhes era muito estranha e difícil, eram neoleitores (ALMEIDA G., 2008). Buscando atraí-los, Jolley (2008) ofereceu-lhes livros sobre games, que foram muito bem recebidos e lidos, apesar de inicialmente, muitos pensarem que não seriam interessantes, pois eles não teriam controle sobre o enredo. Assim que começaram a ler, os alunos puderam expressar opiniões, usadas para formar suas identidades leitoras.

Segundo Jolley (2008), *“a experiência deles com games e com textos baseados em games permitiu-lhes estabelecer um propósito para a leitura de textos que, de outra forma, eles não considerariam ler”*⁶. Ou seja, os livros sobre games foram aceitos entre os neoleitores, pois estes dispunham de bagagem cultural (trazida do game) para compreendê-los, além de trazer uma nova visão de uma história que eles já conheciam. Afora isso, os alunos experimentaram também, momentos de liberdade, de colaboração e de entretenimento, atitudes próprias da geração digital (cf. TAPSCOTT, 2010), que são raramente observáveis no ambiente escolar tradicional.

Tendo estes momentos em vista, percebemos que este seria um objeto de estudo essencial para compreender de que forma a leitura está presente na vida dos jovens leitores, assim como quais são os meios utilizados pela indústria para conquistá-los. Por isso, tomamos por objeto, como dito, a leitura, mais especificamente, o processo de formação do leitor na infância e na adolescência. Considerando a amplitude de direções que podemos tomar, optamos por fazer um recorte nas questões relacionadas à influência de outros fatores no objeto inicial, focando, dentro destes fatores, nos videogames e/ou jogos eletrônicos, que aqui chamaremos apenas de games. E ainda dentro deste amplo objeto, decidimos nos aprofundar na literatura gamer.

Tal curiosidade acadêmica originou-se, como dito, da observação diária de sala de aula, em que vivenciamos situações como as descritas, assim como percebemos que o interesse pela

⁵ Estamos chamando de literatura gamer toda e qualquer produção narrativa que tenha por base algum jogo eletrônico, sejam elas em formato de romances, graphic novels, mangás ou contos. Não incluímos portanto, as publicações de livros de arte, de regras entre outros também ligados ao universo gamer.

⁶ “Their experience with games and game-based texts allowed them to establish a purpose for their reading of texts they wouldn’t have considered reading otherwise” (Tradução nossa).

leitura vai diminuindo na mesma medida em que os alunos avançam de série, ou melhor, quanto mais velhos os alunos, menor a sua vontade de ler. Em parte, isso se deve ao fato de que, com a idade, outros interesses surgem, ocupando um espaço de tempo, antes dedicado a atividades como ler e brincar. Sendo assim, se uma criança continua a ler, ainda que menos do que o fazia na infância, é um bom sinal, afinal, ela apenas acrescentou outras atividades ao seu dia, o que tornou o seu tempo de dedicação a cada uma delas mais escasso, mas não inexistente, afinal, até mesmo o mais ávido leitor vai, invariavelmente, dedicar uma parte do seu tempo a outras mídias (JOHNSON, 2012).

Diante desta realidade, buscamos compreender então, quais são as motivações que levam os jovens a buscarem livros. Dentre elas, destacamos, além do cinema, surpreendentemente os games, o que se reflete na estratégia recente da indústria editorial de investir cada vez mais em livros baseados em franquias de games, o que chamamos neste trabalho de fenômeno, justamente por seu caráter passageiro, já que tais produções dificilmente superarão a barreira do tempo. Ainda assim, a literatura gamer despertou uma das perguntas que movem a pesquisa: "Por que lançar livros voltados para jovens que, supostamente, não leem?", afinal de contas, não há investimento que não vise lucro. O que nos leva a pensar que a indústria sabe que o jovem é leitor e que consumiria tais produtos, caso fossem disponibilizados.

Considerando o fato de que, de um lado, muitos professores culpam as mídias - sobretudo, a TV e o computador - pelo total desinteresse dos alunos pela leitura (cf. ABREU, 2001; PERISSÉ, 1998; SILVA, 1991) e, conseqüentemente, seu baixo rendimento escolar; e, por outro lado, existem teóricos que afirmam que as mesmas mídias serão as responsáveis pelo fim da cultura do papel ou até mesmo da cultura letrada⁷, o fato de alunos que normalmente não leem, ou não leem tão bem ou ainda tanto quanto se esperaria deles, buscarem a leitura por intermédio de uma mídia eletrônica, coloca em xeque ambas as visões.

Pesa sobre isso ainda, o fato de que a escola assumiu o papel de único espaço mediador da leitura, já que não existe uma tradição no Brasil e o seu alcance fica, muitas vezes, restrito àqueles indivíduos que tiveram acesso à educação privilegiada, ou seja, é um bem da elite (SILVA, 1991). Além disso, há um número reduzido de bibliotecas e livrarias no Brasil, ou seja, é *“na escola que a maioria das crianças vai ter seu primeiro contato com o livro”*

⁷ Sobre esse debate confira, além dos autores anteriormente citados, Possenti (2009), Chartier (2002), Zilberman (2008), Jouve (2002) entre outros.

(AZEVEDO, 2003, p. 76), portanto, ela precisa constantemente se repensar enquanto instituição formadora, buscando novos meios de alcançar seus objetivos.

Diante disso, questionamos: se o aluno é leitor ou se interessa por ler, não a literatura canônica, ou a alta literatura que desejamos que leia, mas produtos da indústria cultural, como fazer disso uma iniciativa de incentivo à leitura literária? Afora isso, é essencial compreender melhor as relações entre os jovens e os diferentes suportes de mídia, assim como entre eles e as tecnologias que fazem parte de seu cotidiano (GONNET, 2004). São estes os interesses que guiam a tese e servem de base para as discussões do presente trabalho.

A tese: objetivos, questões e pressupostos

A alteração dos suportes de leitura afeta a forma como consumimos mídia, com maior ou menor interação, por exemplo. Todavia, tomamos por hipótese que as novas formas de narrar, em especial as que buscam ser ou são transmidiáticas, ou seja, que estendem seu conteúdo por diferentes mídias, estão constituindo novas práticas sociais de leitura, que visam enredar o leitor em um processo contínuo e controlado de consumo tornando-o fiel a uma marca ou produto, contudo, nesse processo, os próprios leitores encontram brechas para se movimentarem de forma crítica, assumindo um lugar ativo, engajado (JENKINS; FORD; GREEN, 2014), acessando conteúdo em diferentes mídias, discutindo com seus pares para a compreensão do todo e produzindo novos conteúdos a partir disso.

Nosso estudo toma por dado games e suas ramificações que se apresentam sob o rótulo de “literatura gamer”, isto porque este estilo de publicação é um fenômeno recente no Brasil, além, de fortalecer o argumento exposto de que os jovens – público-alvo destes materiais – são leitores. Dessa forma, temos por objetivo geral compreender o funcionamento da narrativa transmidiática na “literatura gamer”. Especificamente, buscamos entender qual o papel ocupado por esse tipo de literatura na sociedade, assim como quais são as exigências que tais publicações demandam de seus leitores, e as consequências desse fenômeno para a formação do leitor.

Para tanto procuramos responder às seguintes questões:

- O que é a literatura gamer e qual seu papel na sociedade?;
- Que tipo de relação a literatura gamer estabelece com a mídia original e quais são as consequências (narrativas) do acesso ou não a ela?;

- Quais são as características do jovem leitor exigido por essas publicações?;
- Quais são as características da literatura gamer e de que forma seus atrativos podem ser compreendidos e utilizados em favor de um trabalho educacional que vá além das produções da indústria cultural?.

Buscando alcançar tais respostas, nosso percurso de análise percorre as peculiaridades da narrativa na literatura gamer, ressaltando suas características principais e a relação tensa que exerce com a jogabilidade⁸, que acaba definindo-a em seu conteúdo e forma de narrar. Além disso, também consideramos as necessárias mudanças feitas para que, em alguns casos, a mesma história fosse recontada em outra mídia. Também percorremos a participação do leitor nesse processo de construção narrativa coletivo, feito com os pares. E, por fim, trazemos um universo expandido transmidiaticamente que aceita inclusive as intervenções de seus leitores.

Antes de iniciarmos, queremos esclarecer nossa posição teórica diante das questões apresentadas anteriormente. Na verdade, nossa vertente teórica pende para a compreensão do fato observado e descrito no início deste capítulo introdutório, ou seja, crianças e adolescentes leem, motivados por fatores alheios ao processo escolar e, diga-se de passagem, na maioria das vezes, rejeitados por ele. cremos, portanto, que essas leituras periféricas são diferentes daquelas idealizadas para a formação do indivíduo, mas não queremos expô-las a julgamento prévio de valor, que levam ao preconceito e à estigmatização de grupos que as realizam, afinal, queremos justamente entender como e para que leem as pessoas comuns (ABREU, 2001), evitando as estatísticas de venda vazias de sentido ou mesmo as afirmações taxativas do tipo “os jovens são não-leitores”.

Sendo assim, buscamos compreender o fenômeno observado, fugindo das "armadilhas do óbvio", em relação à leitura, como nos alerta Sant'Anna (1999, p. 9): “*escrever sobre ‘leitura’ e sobre a ‘formação do leitor’ é algo que lembra também aqueles filmes com títulos tipo ‘O crime no castelo’, ‘A última vítima’, ‘Morte no entardecer’.* O espectador já entra sabendo o que vai encontrar”; mas também, sem demasiado entusiasmo no que diz respeito à introdução das mídias ou mesmo da literatura gamer na sala de aula.

Acreditamos, juntamente com Lévy (2010, p. 17) que, “*nenhuma reflexão séria sobre o devir da cultura contemporânea pode ignorar a enorme incidência das mídias eletrônicas*”. Sendo assim, ao tratarmos da leitura e do leitor na presente tese, trazemos para a discussão todo

⁸ Característica principal de um game, a jogabilidade refere-se a tudo aquilo que o jogador faz ou tem que fazer para completar um game: movimentos da personagem, controles e desafios etc. Para compreender melhor, confira o capítulo 1.

o aparato midiático criado pelos conglomerados para compreender de que forma todos nós somos formados e influenciamos esse processo de constituição do que é ser leitor hoje.

Importante salientar que não adotamos aqui a perspectiva teórica bastante difundida, que busca as razões para a ausência da leitura na vida cotidiana e mesmo escolar dos alunos. Tampouco buscamos os bodes expiatórios que tentam explicar o fracasso do ensino como um todo, e da escola em particular. Nosso interesse é, pelo contrário, pelas razões que levam o aluno a ler, mesmo em uma realidade pintada pela maioria dos envolvidos no processo (professores, coordenadores, diretores, alguns teóricos da área etc.) como sendo de não-leitores, ou seja, buscamos as motivações para a leitura em um ambiente cercado de mídias vistas como mais "atrativas" aos jovens que o livro. De fato, buscamos "*encaminhar algumas questões subjacentes, ocultas, reprimidas, mas que representam uma radiografia, uma análise do terreno onde pisamos e sobre o qual queremos construir algo*" (SANT'ANNA, 1999, p. 10).

Ressalvamos também que não podemos afirmar nossa posição totalmente neutra em relação ao assunto, já que, apesar de não pertencermos ao perfil de jogador *hardcore*⁹, somos fãs de algumas das franquias aqui apresentadas. Porém, isso não impediu o olhar crítico sobre as mesmas, assim como sobre sua literatura.

Dessa forma, por acreditarmos que "*o estudo da linguagem não pode estar apartado da sociedade que a produz*" (ORLANDI, 2006, p. 17), e que portanto, não poderemos tratar da literatura gamer sem conhecer a sociedade que a produz, apresentaremos no capítulo 1, as teorias de base da presente tese, iniciando com a compreensão do conceito de *convergência* e de que forma ele vem sendo a base para o entendimento das novas mídias, assim como da nova forma de contar histórias, diga-se transmidiática. Ainda neste capítulo, tratamos das questões ligadas à autoria dentro e fora do mundo digital, bem como as peculiaridades da narrativa nos games, para que possamos compreender o funcionamento de ambos – autoria e narrativa – dentro da literatura gamer.

⁹ Jogador *hardcore* ou *hardcore gamer* é o jogador que passa muito tempo com games, conhecendo profundamente suas mecânicas, regras e táticas. O termo se opõe ao jogador casual ou *casual gamer*, que se refere àqueles que não jogam com tanta frequência, ou que não têm tanto compromisso com o ato de jogar, ou ainda que preferem games que exigem menos tempo de dedicação por sessão, como *Candy Crush*, por exemplo, um famoso game em que o objetivo é juntar três ou mais doces dispostos aleatoriamente em uma tela. Cada sessão do jogo tem por objetivo alcançar um número determinado de pontos.

Para entendermos qual o público que tais publicações procuram atingir, discutiremos não somente as peculiaridades da nova geração, a geração digital¹⁰, mas também os novos papéis da escola e da leitura diante deste cenário.

No capítulo 2, expõe-se a metodologia utilizada para a análise da literatura gamer, os critérios de escolha do *corpus*, o perfil das editoras e a influência da jornada do herói de Vogler (2006) na construção das narrativas e de seus personagens. Por fim, a análise será exposta de acordo com as categorias que subjazem os textos, nos capítulos 3, 4 e 5.

Após as análises buscamos pensar como estas mídias, que supostamente ameaçam a já inexistente hegemonia do livro (ZILBERMAN, 2008), podem contribuir para o acontecimento do movimento inverso: novas e velhas tecnologias que em vez de afastarem da leitura, motivam crianças e adolescentes a procurá-la. Este é o ponto principal das discussões do capítulo 6.

Por fim, queremos deixar claro que nossa posição não é de substituição de uma mídia por outra pelo contrário, as contribuições da tese pretendem versar sobre como uma mídia pode levar ao interesse por outra. Sendo assim, não se trata de substituir a leitura do livro por um game, mas sim, de entender como o interesse por um game pode levar alguém à leitura de um livro, por exemplo, e como essas mídias parecem funcionar de forma imbricada na construção das narrativas pós-modernas.

¹⁰ No presente trabalho adotamos a acepção de Tapscott (2010). Para o autor, a geração digital é composta por indivíduos nascidos na era digital, diferenciando-os dos *baby boomers*, nascidos em gerações anteriores. Dependendo do autor, são também conhecidos por geração Z e/ou nativos digitais.

1. APERTE START...

Onde discutimos os princípios teóricos que embasam esta tese.

1.1. A nova mídia e seus consumidores

O surgimento de novas mídias, digitais ou não, sempre carrega consigo o sentimento de que suas antecessoras desaparecerão, sucumbindo ao suposto poder do objeto mais novo. Todavia, a história nos mostra que isso dificilmente acontece, já que uma mídia não desaparece, mas revisa sua função diante das mudanças sociais, provocadas ou não pelo surgimento de outras mídias. Na verdade, o que morre são as ferramentas de acesso ao conteúdo, as tecnologias de distribuição e não os conteúdos (JENKINS, 2009, p. 41):

O conteúdo de um meio pode mudar [...], seu público pode mudar [...] e seu status social pode subir ou cair [...], mas uma vez que um meio se estabelece, ao satisfazer alguma demanda humana essencial, ele continua a funcionar dentro de um sistema maior de opções de comunicação.

A isto somemos as palavras de Cortella (2014, p. 52), que corrobora o dito ao afirmar que *“as plataformas digitais não são concorrentes, uma não derruba a outra, tal como o jornal não desapareceu com o advento da televisão, nem o rádio sumiu, nem o teatro foi ao fim com a entrada do cinema no circuito”*.

Essa sensação de que uma mídia suplantará a outra acontece porque, de acordo com Carrière (ECO; CARRIÈRE, 2010, p. 39),

sempre que surge uma nova técnica, ela quer demonstrar que revogará as regras e coerções que presidiram o nascimento de todas as outras invenções do passado. Ela se pretende orgulhosa e única [...]. Como se preparasse para varrer tudo o que a precedeu, ao mesmo tempo transformando em analfabetos retardados todos os que ousassem repeli-la.

Todavia, o que acontece é justamente o inverso, ou seja, *“cada nova técnica exige uma longa iniciação numa nova linguagem, ainda mais longa na medida em que nosso espírito é formado pela utilização das linguagens que precederam o nascimento dessa recém-chegada”* (ECO; CARRIÈRE, 2010, p. 39)

Tomemos o livro, por exemplo. Muitos são os que acreditam que esse tipo de mídia sucumbirá ao poder das tecnologias digitais, quando na verdade, vemos não só a continuidade

do formato de papel, como a sua expansão dentro dos meios digitais, recolocando a importância do domínio da escrita, em uma sociedade que tendia às imagens, sobretudo as televisivas (SILVA, 2008). Isso porque,

leitura e escrita antecedem e sucedem os meios utilizados para sua gravação num dado tipo de material, de modo que a troca desse por outro [...] representa tão-somente um outro passo (ou vários) na direção do progresso e do aperfeiçoamento tecnológico. Nada a temer, portanto, dando razão aos profetas do otimismo (ZILBERMAN, 2008, p. 106).

Silva (2008, p. 15), ao afirmar que *“nenhum deles chegará a desaparecer, mesmo porque cada qual dinamiza práticas culturais específicas surgidas de necessidades diferenciadas nas sociedades do mundo contemporâneo”*, também acredita nesta permanência das mídias, assim como Murray (2003, p. 23), que reforça a posição do computador como um *“filho da cultura impressa”* e, Eco e Carrière, que registram a superioridade do livro em relação a outros suportes, considerando sua durabilidade e facilidade de transporte.

Sendo assim, o que acontece é uma reinvenção da mídia anterior, de forma a adaptar-se à nova realidade, aos novos leitores/espectadores. Portanto, o que podemos observar em nossa sociedade é não somente a permanência e convivência entre diferentes mídias, mas sim, a sua convergência, um conceito antigo que vem assumindo novos significados, em um mundo onde *“novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas”*, como nos diz Jenkins (2009, p. 33).

Nesse sentido, temos a emergência de grandes conglomerados de mídia que buscam controlar toda a indústria de entretenimento, para que essa convergência se transforme em lucro, redefinindo e aumentando seus poderes políticos e econômicos, enquanto cria uma nova divisão social entre incluídos e excluídos, independentemente do lugar onde mora (KENSKI, 2010). Ou seja,

estamos na época em que as grandes marcas não se contentam mais em implantar seu logotipo em todo o planeta: elas se empenham em cercar novos domínios, até então não submetidos à sua ação, em empurrar para cada vez mais longe os limites de seu campo de legitimidade (LIPOVETSKY; SERROY, 2011, p. 94).

Ainda segundo os autores, o objetivo é criar uma marca global, criadora de um estilo de vida, no sentido cultural. Dessa forma, mais do que mudar a forma de produzir, a convergência transforma o meio como consumimos tais produtos, podendo contribuir para homogeneizar o pensamento humano (TERUYA, 2006). Uma das maneiras de se conseguir isso é mantendo os títulos em inglês, por exemplo, em uma estratégia de massificação de uma mesma marca, gerando vendas eficazes, mesmo em outros produtos (MENDES, 2006). E é diante deste cenário que nasce a literatura gamer. Por isso questionamos: como formar o leitor que lida criticamente

com essas estratégias, de forma que ele não seja prisioneiro desse processo de consumo? O primeiro passo, é tentar compreender quais são essas estratégias da indústria.

Jenkins (2009) abarca dentro do conceito de convergência três situações: o fluxo de conteúdo através de diferentes mídias; a cooperação entre os mercados midiáticos; e, o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação.

A primeira está mais relacionada ao contar história, ao que Jenkins chama de *transmídia storytelling* (narrativa transmídia). Prádanos (2012) nos esclarece quanto ao conceito de transmídia. Com base em Jenkins, ele nos diz que transmidiático é todo conteúdo que estende uma trama a diferentes plataformas, permitindo a colaboração dos usuários para a ampliação do universo inicial. Dessa forma, cada plataforma dispõe de uma parte da história, acrescenta ao conjunto como um todo e mantém relação entre si. Portanto, quanto maior o envolvimento do consumidor, e utilização das diferentes portas de entrada do enredo, maior seu aproveitamento do conjunto e sua compreensão da narrativa como um todo.

Para Jenkins, a narrativa transmídia ideal é aquela que aproveita o que cada meio faz de melhor, proporcionando ao consumidor múltiplas portas de entrada, embora todas devam ser autônomas. E a nova mídia torna possível usar o meio que melhor comunique a mensagem (KRESS, 2005). Além disso, “*a compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia*” (JENKINS, 2009, p. 138).

Nesse sentido, o conceito de transmídia se difere de outros, muito próximos: *crossmídia* e *multiplataforma*. Na crossmídia, segundo Prádanos (2012), o conteúdo também se estende a outros suportes, porém, estes só fazem sentido no conjunto da experiência, ou seja, não funcionam de forma independente. Já na multiplataforma, temos a mesma história narrada em diferentes suportes, uma adaptação de uma mídia a outra, sem alteração ou grandes acréscimos ao enredo original.

Tais formas de narrar histórias também mantêm relação oposta ao *merchandising* e aos *produtos licenciados*. O primeiro trata de objetos que promovem ou fortalecem uma marca ou produto, enquanto os últimos são objetos que se relacionam com uma marca (PRÁDANOS, 2012). Nenhum deles acrescenta ao conjunto narrativo de origem, mas ajudam a popularizar uma marca ou produto.

Portanto, narrativa transmídia é o fluxo de narrativas de uma mídia a outra, ressaltando a necessidade de que exista contribuição para o enredo em cada uma delas, mas que cada

história coexista enquanto mídia independente, “*é a arte de criação de um universo*” (JENKINS, 2009, p. 49).

Segundo Ryan (2013), as narrativas transmidiáticas não podem ser definidas como um simples trânsito entre mídias, nem adaptação, algo que sempre existiu, muito menos como soma de informações. Na construção desse tipo de narrativa, ainda para a autora (2013), existem alguns polos, o primeiro é o *efeito bola de neve*, quando uma narrativa se torna tão popular que termina gerando espontaneamente vários conteúdos (oficiais ou não); já o segundo polo, o dos *universos narrativos*, responsável pela amarração dos textos e que pode estabelecer três tipos de relação com os textos: um texto/um universo, em que o texto é o único meio de acesso ao universo; um texto/muitos universos, em que o texto é tão indeterminado que pode se relacionar com vários outros; e, um universo/muitos textos, em que temos uma múltipla performance da mesma narrativa. Segundo Ryan (2013) a narrativa transmidiática se encaixa nesse último tipo de relação, diga-se, um universo/muitos textos, embora Jenkins não o afirme diretamente.

Como a narrativa transmidiática se expande em diversos textos, a participação ativa do consumidor é essencial, assim como de comunidades de conhecimento, que se assumem como inteligências coletivas.

O conceito de inteligência coletiva, de Pierre Lévy (2003) esclarece essa situação. De acordo com o autor, é impossível para nós saber tudo, porém, cada pessoa pode dominar um determinado assunto específico, e, a união destes conhecimentos e habilidades formaria uma inteligência coletiva que, organizada em comunidades de conhecimento, agregaria poder de negociação com os produtores de mídia,

se nos engajássemos na via da inteligência coletiva, progressivamente inventariaríamos as técnicas, os sistemas de signos, as formas de organização social e de regulação que nos permitiriam pensar em conjunto, concentrar nossas forças intelectuais e espirituais, negociar em tempo real e em todas as escalas as soluções práticas aos complexos problemas que estão diante de nós (LÉVY, 2003, p. 17).

Na inteligência coletiva, a figura do Outro é sempre a de alguém que carrega um conhecimento do qual eu não disponho, uma “*fonte possível de enriquecimento de meus próprios saberes. Ele pode aumentar meu potencial de ser, e tanto mais quanto mais diferir de mim*” (LÉVY, 2003, p. 27).

Diante de narrativas transmídia, portanto, a participação do consumidor é essencial, para a busca das peças do quebra-cabeça criado pelos conglomerados de mídia; para que as inteligências coletivas unam as partes ao todo da narrativa; e, para a circulação deste conteúdo para novos públicos.

Para um conteúdo circular é necessário que os consumidores participem, fazendo da narrativa transmidiática *“uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos”*. Portanto, a convergência não ocorre por meio dos aparelhos, mas sim, no cérebro dos consumidores, em suas interações com outros. Porém, este pode ser um processo tanto corporativo, vindo dos conglomerados de mídia, quanto alternativo, partindo do consumidor (JENKINS, 2009, p. 29-30).

Para Jenkins (2009), a inteligência coletiva é uma forma de poder alternativa, com a qual estamos ainda aprendendo a lidar, mas que pode proporcionar mudanças no funcionamento de grandes instituições, como a religião, a educação e a política, por exemplo, algo que pode ser alcançado, segundo Lévy (2003), porque as potencialidades sociais e cognitivas de cada um são desenvolvidas, ampliadas e valorizadas de maneira recíproca, reinventando o laço social em torno do aprendizado mútuo.

A convergência é, portanto, mais do que uma mudança tecnológica, é um processo que *“altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos”* (JENKINS, 2009, p. 43). Ela exige que as empresas repensem as formas de consumo de mídias, já que, considerando as próprias características das mídias digitais, que permitem um acesso rápido a informações, ao mesmo tempo em que dispersam a atenção (CORTELLA, 2014), temos consumidores ativos e migratórios, e muito mais conectados socialmente. É por isso que os conglomerados têm trabalhado com três termos: extensão (expansão dos mercados por diferentes sistemas de distribuição), sinergia (dirigir e controlar todas essas manifestações expansivas) e franquia (transformar um conteúdo ficcional em marca e mercado rentável), afinal, *“a produção em série é a marca da produção industrializada”* (LAJOLO, 2006, p. 31).

Tomemos por exemplo a conhecida saga “Harry Potter”, transformado em franquia, os livros renderam bilhões de dólares à autora e à editora. Vendidos os direitos de adaptação fílmica, a agora franquia rendeu outros tantos bilhões à Warner, sua distribuidora. Novamente vendidos os direitos de adaptação dos filmes para games, a ElectronicArts também lucrou. Além disso, vários produtos licenciados, incluindo roupas, bonecos e fantasias, rendem lucros aos licenciadores e a ambos, J.K. Rowling e Warner, que detêm os direitos da “marca”.

Para além dos lucros, existe ainda, a participação ativa dos fãs que, no caso de Harry Potter, criam sites, recriam a escola de bruxaria em aulas virtuais, continuam as aventuras em

*fanfics*¹¹ disponíveis online, enfim expandem o universo ficcional para a vida real¹², confirmando o dito por Rangel e Freire (2012, p. 40), que “*o destino fabril deixou de ser a venda de um produto para o maior número de consumidores, para ser a venda do maior número de produtos para um consumidor*”.

Como dito, para um conteúdo circular é necessária a participação ativa dos fãs, se assumindo como inteligências coletivas, em comunidades de conhecimento, algo que, lembremos, já existia, mas que foi potencializado e elevado a uma escala global graças à Internet. Porém, como estamos em um processo de transição, nem todo consumidor interage em comunidades virtuais, restringindo as discussões ao círculo familiar ou aos colegas e amigos. Contudo, de acordo com Jenkins (2009), poucos são os que assistem à televisão isolados, na verdade, para a maioria das pessoas, ela é o assunto das conversas do “cafezinho”. O que vemos atualmente é a extensão das conversas de “cafezinho” para o mundo digital, em fóruns online.

Tais comunidades já existiam, o que a sociedade em rede faz é reforçar padrões anteriores, como afirma Castells (2003). E isso surge em um momento de apagamento das fronteiras entre os Estados, devido à globalização (POSTER, 2003), ou seja, as possibilidades de afiliação aumentam, já que as fronteiras geográficas deixam de ser um impedimento. Essas “*novas comunidades são definidas por afiliações voluntárias, temporárias e táticas, e reafirmadas através de investimentos emocionais e empreendimentos intelectuais comuns*” (JENKINS, 2009, p. 57).

Elas funcionam como grupos de afinidade (*affinity groups*), como explica Gee (2004, p. 27):

pessoas em um grupo de afinidade podem reconhecer outros como ‘pertencentes’ em maior ou menor grau ao grupo. Eles podem não ver muitas pessoas do grupo frente-a-frente, mas quando interagem com alguém na Internet ou leem algo sobre o domínio, eles podem reconhecer certas formas de pensar, agir, interagir, avaliar e acreditar mais ou menos típicas das pessoas que estão ‘dentro’ do domínio semiótico¹³.

E mais, nestes grupos de afinidade, as oportunidades de aprendizagem são maiores, já que são sustentadas pelo interesse comum, superando diferenças sociais, de idade ou de raça,

¹¹ O termo deriva de *fanfiction* ou ficção de fãs. São textos, contos, histórias criadas por fãs, que expandem, recriam ou recontam um universo pelo qual são apaixonados.

¹² Cf. Jenkins (2009) para saber como o universo de Harry Potter potencializou a participação de fãs e seu engajamento em produções escritas cada vez mais complexas.

¹³ “People in an affinity group can recognize others as more or less ‘insiders’ to the group. They may not see many people in the group face-to-face, but when they interact with someone on the Internet or read something about the domain, they can recognize certain ways of thinking, acting, interacting, valuing, and believing as more or less typical of people who are ‘into’ the semiotic domain” (Tradução nossa).

afinal, o que importam são as habilidades e a troca de expertises entre os participantes (GEE, 2004).

Portanto, uma inteligência coletiva parte do pressuposto de que cada membro do grupo pode contribuir com algum tipo de conhecimento. Não se trata, nesse sentido, de possuir conhecimento, mas de adquiri-lo continuamente, em um processo dinâmico e participativo (JENKINS, 2009).

Todavia, apesar de a nova mídia não somente permitir, mas desejar um consumidor ativo e participativo, nem toda audiência tem esse perfil, como dissemos. Por isso, é que os conglomerados precisam ter mente, quando da elaboração de suas estratégias e de seus produtos, ambos os perfis de consumidores, uma tarefa um tanto árdua¹⁴.

Além disso, torna-se cada vez mais complicado manter o consumidor durante muitos anos interessado em um tema, assunto ou franquia, considerando a existência de grandes concorrentes, assim como o fato de que as comunidades de conhecimento se unem por um propósito, seja descobrir o mistério da ilha de Lost¹⁵, seja montar todas as peças do quebra-cabeça de Matrix¹⁶, por exemplo, e, quando ele é alcançado, elas dificilmente permanecem, já que suas necessidades emocionais e intelectuais já foram satisfeitas (JENKINS, 2009).

E perder o consumidor fiel, não é algo que os conglomerados de mídia desejam, afinal são eles que *“tendem a assistir às séries com mais fidelidade, tendem a prestar mais atenção aos anúncios e tendem a comprar mais produtos”* (JENKINS, 2009, p. 98).

Buscando formas de atrair novos consumidores, sem perder seu público fiel, a nova mídia investe em diferentes pontos de entrada para um mesmo produto. Kress (2005), tratando de páginas da web define que, antes o leitor dispunha de somente um ponto de entrada, definido e ordenado pelo autor, enquanto atualmente são vários os pontos de entrada definidos de acordo com os interesses de múltiplos visitantes. Essa significativa mudança do papel principal pressupõe a fragmentação da audiência, que deixa de ser leitora para ser visitante, buscando informação a partir da qual ela própria construirá seu conhecimento, reestruturando assim, os princípios de e para ordenação das mensagens.

Diante disso, a audiência passa a moldar a forma como a informação é distribuída, guiada por seus interesses. Disto resultou a necessidade de se estabelecerem diferentes pontos

¹⁴ Confira o capítulo 6.

¹⁵Série de TV norte-americana exibida entre 2004 e 2010.

¹⁶Franquia de ficção científica criada pelos irmãos Wachowski, composta por filmes, animes, games e curtas de animação. Segundo Jenkins (2009), Matrix é um bom exemplo de narrativa transmídia.

de entrada (não somente para páginas da web, mas para a mídia impressa e para os meios de comunicação de massas) afinal, a audiência em tempos de globalização virá de diferentes culturas e espaços (KRESS, 2005) e é preciso atingir ao máximo dela.

Portanto, a possibilidade de associar modo e audiência é significativa no universo das novas mídias, afinal, *“cada ocasião de representação e de comunicação agora se torna única, nela a questão da minha relação com minha audiência tem de ser novamente considerada e resolvida¹⁷”* (KRESS, 2005, p. 19).

1.2. Sobre a leitura e o leitor

Para compreendermos a leitura em um mundo digital, rodeada por outras mídias que lhe servem de prolongamento, sobretudo no aspecto narrativo, alvo constante do controle da indústria cultural, delimitamos algumas concepções sobre este objeto peculiar, que regem a nossa análise. Segundo Orlandi (2006, p. 9), a noção de leitura é por si só, polissêmica, visto que pode ser tomada em vários sentidos. *“A leitura, portanto, não é uma questão de tudo ou nada, é uma questão de natureza, de condições, de modos de relação, de trabalho, de produção de sentidos, em uma palavra: de historicidade”*.

De acordo com Possenti (2001, p. 20) existem duas grandes vertentes nas quais a Análise do Discurso situa suas discussões sobre leitura. A primeira delas busca investigar sobretudo o *“dispositivo social de circulação dos textos, sem preocupação direta com a questão do sentido. Suas questões típicas seriam relativas quais textos circulam em quais espaços em quais épocas e por quais razões”*. A segunda privilegia o sentido, aquilo que o texto significa. Ambas se interessam pelas formas de restrição a um discurso, embora com enfoques diferentes, mais exteriores na primeira vertente, mais interiores na segunda.

Deitando suas considerações sobre a segunda vertente, Possenti (2001) nos ajuda a compreender que o texto é um discurso, na medida em que se remete às condições institucionais de produção, sendo assim, não lemos um texto isoladamente, nem consideramos apenas a sua matéria verbal, não entendemos que a linguagem seja transparente, nem que o texto fornece

¹⁷ “Each occasion of representation and communication now becomes one in which the issue of my relation to my audience has to be newly considered and settled on” (Tradução nossa).

todas as condições para ser lido, entre outros fatores. Por buscar “*explicitar quais são os movimentos que alguém faz para ler como lê*” (POSSENTI, 2001, p. 25), eximindo-se do papel de árbitros da adequação ou não da leitura do ponto de vista institucional, é que adotamos no presente trabalho, tal vertente de análise.

Para nós, ainda com base em Possenti (2001), o conhecimento da língua nunca é suficiente para que se leia um texto, afinal, este permite múltiplas leituras devido a vários fatores, dentre eles, o autor enumera três: associar o texto a determinado discurso e não a outro, resultando em leituras diferentes em cada caso; ler o texto com uma “*chave fechada*”, já sabida, ignorando que aquele possa dizer algo diferente do que se pensa ter lido; ler sem considerar fatores outros que mostram a filiação do texto, como gêneros, doutrinas opostas, Formação Discursiva etc.

Por isso, o autor (2001, p. 30) defende que:

o árbitro definitivo da leitura é o texto, desde que o texto seja concebido discursivamente, isto é, seja tomado como submetido a todas as restrições históricas que normalmente o afetam, e que afetam, portanto, seu autor e seu(s) leitor(es), submetendo-os tanto às regras de circulação quanto às de interpretação.

Dessa forma,

a leitura não pode ser confundida com decodificação de sinais, com reprodução mecânica de informações ou com respostas convergentes a estímulos escritos pré-elaborados. Esta confusão nada mais faz do que decretar a morte do leitor, transformando-o num consumidor passivo de mensagens não-significativas e irrelevantes (SILVA, 1991).

Considerando a literatura gamer, podemos afirmar que se trata de um discurso que está sempre relacionado a outro, no caso, os games que lhes servem de base. Nesse sentido, constrói uma cenografia própria, a qual está sempre relacionada, direta ou indiretamente.

Sobre isso, Maingueneau (2004, p. 87) retrata a existência de três cenas de enunciação. A *cena englobante*, é aquela relacionada ao tipo de discurso, seja ele literário, político, jornalístico etc.; a *cena genérica* é aquela que trata do gênero do discurso, ou seja, anúncio publicitário, romance de aventura etc.; e, por fim, a *cenografia* é aquela construída no/pelo texto, a qual o leitor se filia ao assinar o pacto narrativo. Essas três cenas mantêm uma relação entre si, e o leitor é simultaneamente envolvido por elas. Porém, este se confronta diretamente somente com a *cenografia*, já que o *quadro cênico* criado pelas duas primeiras cenas pode, e frequentemente o é, sobretudo na publicidade, ser modificado de forma a enganar, iludir o leitor. Por isso, “*todo discurso, por sua manifestação mesma, pretende convencer instituindo a cena de enunciação que o legitima*”.

A compreensão do funcionamento desse quadro cênico como uma estratégia publicitária que pode levar ao consumo é central para a formação de um leitor crítico que não seja refém de produtos que vendem a ideia de uma experiência narrativa aprofundada, mas que não passam de armadilhas para mantê-los fiéis a determinada marca. Pois, ainda de acordo com o autor (MAINGUENEAU, 2004), ao manter um distanciamento de seu coenunciador é que a cenografia se manifesta plenamente, em gêneros que assim o permitem com maior ou menor liberdade.

Maingueneau (2004, p. 98) também introduz o conceito de *ethos*, que trata do enunciador encarnado na fala, um sujeito que está situado para além do texto. Para este autor, a enunciação revela a personalidade do enunciador, sem estar totalmente explícita no enunciado, em outras palavras, *“o texto escrito possui, mesmo quando o denega, um tom que dá autoridade ao que é dito. Esse tom permite ao leitor construir uma representação do corpo do enunciador (e não, evidentemente, do corpo do autor efetivo)”*. Dessa forma, ao lermos um texto, fazemos emergir uma figura subjetiva, que é fiadora do dito, sob a qual atribuímos um caráter, os traços psicológicos, e uma *corporalidade*, *“uma maneira de se vestir e de se movimentar no espaço social”* (MAINGUENEAU, 2004, p. 98-99).

Retomando as concepções de leitura, de acordo com Orlandi (2006), ao assumirmos que a noção de leitura está relacionada com a de trabalho intelectual, é de fato, a condição mesma para este último, deixamos de lado o pragmatismo excessivo da educação, que concebe a leitura apenas como mais um instrumento escolar, desvinculando-a de seu contexto social.

Nesse sentido, esse pedagogismo¹⁸ lida com a pressa, a busca de soluções rápidas para a *“dita incapacidade, generalizada, e que alguns até acreditam que seja inata, de que sofre o brasileiro (‘brasileiro não lê’)”* (ORLANDI, 2006, p. 30). Desse alarmismo sem fundamento nascem as estratégias pedagógicas imediatistas que desconsideram a função da leitura dentro do trabalho intelectual, restringindo-a ao seu caráter mais técnico, ignorando que o ato de ler *“sempre envolve apreensão, apropriação e transformação de significados, a partir de um documento escrito. Leitura sem compreensão e sem recriação do significado é pseudoleitura, é um empreendimento meramente onírico”* (SILVA, 1991, p. 96)

Outro tipo de reducionismo comum é o da classe média, ainda de acordo com Orlandi (2006, p. 37), pois, *“no discurso da classe média, ou se tem o conhecimento dominante ou se tem um menos abstrato, menos rigoroso, o da facilidade, rebaixado”*. Esse discurso ignora as

¹⁸ A autora entende por pedagogismo a crença em soluções pedagógicas que não estão vinculadas ao seu caráter sócio-histórico mais amplo (ORLANDI, 2006, p. 36).

lutas de classes, assim como as de resistência cultural, dividindo conhecimentos entre legítimos e ilegítimos, propondo a homogeneização da leitura para aquela imposta pela classe média, ou seja, tomando o diferente por inferior (ABREU, 2001).

Um último tipo de reducionismo é o linguístico, que concebe a leitura como decodificação, como apreensão de um sentido único, já dado pelo texto, esquecendo o papel do leitor no processo, assim como a polissemia do próprio texto (ORLANDI, 2006), afinal, segundo Silva (1991, p. 81) *“a leitura crítica sempre leva à produção ou construção de um outro texto: o texto do próprio leitor. Em outras palavras, a leitura crítica sempre gera expressão: o desvelamento do SER do leitor”*.

Para Orlandi (2006, p. 31), a leitura relacionada ao trabalho intelectual está ligada ao conceito de universidade, pois, quando esta se considera uma instituição prestadora de serviços, salvadora da “comunidade”, deixa de refletir sobre seu próprio domínio de ação, além de eliminar a possibilidade de que professores de outros níveis (leia-se, educação básica) formulem autonomamente suas questões, criando assim, um *“eterno círculo de dependências e tapaburacos”*.

Ainda seguindo os escritos de Orlandi (2006, p. 35), entendemos que *“a leitura é uma questão linguística, pedagógica e social ao mesmo tempo”*.

Dessa forma, nas palavras da autora,

quanto mais se restituir ao trabalho intelectual sua complexidade e sua realidade histórico-social, menos “escolarizada” estará a reflexão e haverá mais possibilidade de que a leitura ganhe um contexto em que não precisará de “incentivos” para que se cotidianize. Ela responderá, então, a uma necessidade real (ORLANDI, 2006, p. 33).

Além disso, cabe acrescentar que o aluno adentra o ambiente escolar com um conhecimento de linguagem, com sua leitura de mundo (FREIRE, 2008), e este fato é ignorado, especialmente quando o tachamos de não-leitor. Na verdade, o aluno não lê somente na escola, mas também fora dela, ele *“traz, para a leitura, a sua experiência discursiva, que inclui sua relação com todas as formas de linguagem”* (ORLANDI, 2006, p. 38). Contudo, insiste-se em construí-lo como um não-leitor, excluindo sua relação com outras linguagens, bem como suas leituras fora da escola.

É o discurso da ausência, que gera afirmações do tipo *“brasileiro não lê”*, e que, insistindo no desinteresse e nas dificuldades que dele decorrem, exclui a presença de jornais, revistas, ou mesmos sites de Internet e obras de entretenimento, em favor de uma leitura não definida, explicitada, *“assim, a leitura efetivamente observada é negada em nome de uma certa leitura que não se define positivamente”* (ABREU, 2001, p. 150).

Mas quais leituras são essas?

1.2.1. Leitura no mundo digital

Sabemos que a televisão tem um papel importante no contato inicial com as narrativas entre os jovens. Porém, diante de um mundo em que a linguagem verbal já não ocupa um papel central, em que jovens dominam outras linguagens de forma rápida e assustadora, consideramos ser de extrema importância entender de que forma esse jovem se constitui leitor no/do meio digital.

Tratar da leitura em um mundo digital é lidar com extremos. De um lado estão aqueles que acreditam que ela não existe em meio digital, nem nunca existirá; de outro estão os que levantam a bandeira de que a leitura não só existe em meio digital, como aumentou desde o seu surgimento (cf. SILVA E., 2008; MARTINS et al., 2011; ZILBERMAN, 2008; ECO, CARRIÈRE, 2010).

Fato é que a leitura em meio digital existe, porém não podemos afirmar se é maior ou melhor do que a realizada fora dele, já que é um fenômeno muito recente, sobre o qual temos pouco distanciamento temporal:

estamos no limiar de uma convergência histórica quando romancistas, dramaturgos e cineastas movem-se rumo a histórias multiformes e formatos digitais; cientistas da computação começam a criar mundos ficcionais; e a audiência segue em direção ao palco virtual. Como adivinhar o que virá depois? (MURRAY, 2003, p. 71)

Todavia, podemos observar algumas destas reconfigurações da leitura e, por conseguinte, da literatura, a partir do surgimento do digital, que é a proposta desta seção.

Assim como a mudança de suportes ao longo do tempo reconfigurou as formas de ler, antes em voz alta, depois silenciosamente, restrita aos mosteiros, sagrada, disponível aos aristocratas, chegando ao povo, as funções da escrita também foram se alterando, de um papel de conservação da memória, resguardando um saber sagrado, até a sua ligação com o trabalho intelectual, voltada para a leitura, foram séculos de mudanças de suportes (FREITAS, 2011).

Mas, a leitura em meio digital é outro tipo de leitura?

De acordo com Freitas (2011, p. 205), “*a materialidade do livro é substituída pela imaterialidade dos textos sem lugar específico*”. Para a autora, com base em Chartier, a revolução que estamos vivenciando está mais ligada ao suporte, mas, tal mudança gera transformações no escrito. Isso não significa o abandono de um ou outro suporte, já que, para

Lichote (2009 apud FREITAS, 2011), os entusiastas do Kindle¹⁹ são os apaixonados pelos livros de papel, pessoas mais centradas no impresso do que na internet. Estes são seduzidos pela ideia de poder carregar uma biblioteca dentro da bolsa, porém, nem por isso deixarão de apreciar o objeto livro.

Para Carrière (ECO; CARRIÈRE, 2010, p. 32) “*sempre nos restará o livro. Sempre daremos um jeito de ensinar uma criança a ler*”.

Sendo assim, a presença do computador traz consigo novas oportunidades de leitura, predominando entre estas a leitura extensiva, em que “*os internautas leem em grande quantidade e velocidade, embora não de forma aprofundada*” (FREITAS, 2011, p. 207), embora existam oportunidades de se realizarem outros tipos de leitura, mais intensivas.

Para Eco (ECO; CARRIÈRE, 2010, p. 16), o suporte pode ser outro, mas o livro, sua função e sua sintaxe permanecem, pois, “*com a Internet, voltamos à era alfabética. Se um dia acreditamos ter entrado na civilização das imagens, eis que o computador nos reintroduz na Galáxia de Gutenberg, e doravante, todo mundo vê-se obrigado a ler*”.

Portanto, “*em vez de nos preocuparmos com o possível desaparecimento do livro impresso, deveríamos criar novas metodologias para situar e analisar um novo fenômeno e suas formas constitutivas*” (DINIZ, 2005, p. 218). Sendo assim, Freitas (2011, p. 212) conclui, “*tela e livro são complementares, e os dois suportes interagindo entre si contribuirão para o desenvolvimento da leitura*”. Disto questionamos: de que forma essa interação vem acontecendo?

A partir da observação da presença da literatura em meio digital, podemos observar tentativas de libertação da escrita e da leitura do suporte fixo do livro, para um maior aproveitamento do potencial dos meios digitais, mudando consequentemente, as formas de leitura:

é difícil empregar ainda o termo objeto. Existe propriamente um objeto que é a tela sobre a qual o texto eletrônico é lido, mas este objeto não é mais manuseado diretamente, imediatamente, pelo leitor. A inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro em rolo da Antiguidade ou o leitor medieval, moderno e contemporâneo do livro manuscrito ou impresso, onde o texto é organizado a partir de sua estrutura em cadernos folhas e páginas. O fluxo sequencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais tão radicalmente visíveis, como no livro que encerra, no interior de sua encadernação ou de sua capa, o texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscritos na mesma memória eletrônica: todos esses traços indicam que a revolução do livro eletrônico é uma

¹⁹ Leitor portátil de livros digitais da Amazon.

revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler (CHARTIER, 1999, p. 12-13).

O que não significa, ainda segundo o autor (CHARTIER, 2002) o fim do livro ou a morte do leitor, mas sim a redistribuição dos papéis na economia da escrita, a concorrência ou a complementaridade entre diferentes suportes e uma nova relação com os textos, afinal, buscar informações na internet é diferente de buscá-las em um livro, apesar de serem necessárias as mesmas habilidades, em uma leitura on-line é preciso ter “*a capacidade de rastrear, navegar, analisar se a informação é pertinente, sintetizar e lembrar qual é a pergunta à qual você está tentando responder ao clicar nos links*” (TAPSCOTT, 2010, p. 138).

Considerando que, para assimilar uma nova linguagem, é precioso apoiar-se em uma linguagem antiga, com a qual estamos familiarizados (DINIZ, 2005), as primeiras iniciativas de leitura on-line eram ainda muito ligadas ao suporte livro, do qual agora começam a surgir iniciativas de desprendimento. Se antes, tínhamos a simples transposição dos livros impressos para o computador, em formato PDF²⁰, como se fosse uma cópia digital do livro, com características de papiro, posto que posicionado de forma progressiva, sem necessidade de virar páginas (CHARTIER, 1999), hoje temos, cada vez mais, experiências com criação de literatura verdadeiramente digital, com uso de palavras, vídeos, sons, imagens e interação dos leitores com as obras, em um “*inevitável processo de superar os formatos das antigas mídias rumo a novas convenções a fim de satisfazer os desejos despertados pelo ambiente digital*” (MURRAY, 2003, p. 75)

A influência das mídias digitais sobre a literatura impressa também é evidente. Segundo Kirchof (2010, p. 1) “*prosperam obras produzidas em suporte impresso que dialogam com temáticas e linguagens ligadas à cibercultura e às novas mídias*”. Um exemplo claro dessa influência é o livro “A invenção de Hugo Cabret”, de Brian Selznick, cujas mais de 200 imagens, claramente influenciadas pelas tomadas e planos de câmera de cinema, assim como pelas graphic novels²¹ e flip books²², não servem somente de ilustração, mas fazem a progressão da história da personagem principal. Portanto, é preciso não só ler o livro, mas ler as imagens. Trata-se de um texto multimodal.

²⁰ A sigla se refere a “Portable Document Format”, um formato de salvamento de arquivos que mantém as configurações originais estabelecidas pelo autor, não permitindo alterações no texto, nem na formatação do documento.

²¹ Graphic novels são livros de ficção e não-ficção, feitos em formato de quadrinhos, que se distinguem dos Comic books ou Histórias em quadrinhos (HQs), que são as publicações mensais e/ou semanais, mais curtas.

²² São livros que contêm séries de imagens, uma a cada página, variando pouco de uma para outra, de forma que, quando viradas as páginas rapidamente, os desenhos pareçam estar animados e se mexendo.

Temos ainda os textos multiformes, que são as narrativas que apresentam uma situação única em múltiplas versões, mutuamente excludentes no cotidiano (MURRAY, 2003), ao escolher uma opção, naturalmente se exclui a outra. Por exemplo, em determinada história podemos salvar uma personagem, e isso revela uma consequência X, mas se fizermos outro caminho, e não a salvamos, a consequência é Y. Este formato está pressionado, de acordo com Murray (2003, p. 52), os formatos lineares do passado, para exprimir a vida enquanto materialização de uma das múltiplas possibilidades paralelas existentes, permitindo ao leitor exercer um papel mais ativo, pois, *“essas experiências supõem uma sofisticação por parte da audiência, uma ânsia para transpor e reagrupar os elementos de uma história, bem como a habilidade para ter em mente múltiplas versões alternativas de um mesmo universo ficcional”*.

Retomando a literatura digital, e nos baseando nos escritos de Kirchof (2010), temos uma obra híbrida, que ainda tenta lidar com suas fronteiras de gêneros e de público, assim como se estabelecer como uma nova forma de fazer literatura. Somam-se a isso, as aproximações intermediáticas, que acontecem, sobretudo, entre o campo literário e os games, tornando dificultosa a tarefa de separar o que é narrativa do que é jogo eletrônico. Tais iniciativas buscam, acima de tudo, evitar que o leitor-navegador, figura fugidia por natureza, se disperse devido à monotonia do texto apresentado (ALMEIDA, 2008).

Além disso, esse flerte com os games, aliado ao uso de filmes, animações, imagens, entre outros recursos próprios do meio digital, por apelarem a adultos e crianças, atenua ainda mais as fronteiras entre a obra adulta e a infantil, ou, nas palavras do autor (KIRCHOF, 2010, p. 4), a hibridização *“acaba atenuando e desconstruindo não apenas as fronteiras que separam os diversos gêneros literários entre si e outras de formas de linguagem, mas também e principalmente as fronteiras que separam o endereçamento adulto do infantil”*.

Não pensamos que isso seja algo ruim, com consequências desastrosas, afinal, Azevedo (2003) nos alerta que a separação por faixa etária atende a preceitos mercadológicos, mais do que às preferências do leitor, afinal, mesmo indivíduos da mesma idade têm, não somente gostos, mas maturidades diversas.

Ademais, sabemos que o advento da ficção eletrônica, baseada em hipertextos²³, tem demonstrado que os textos eletrônicos são mais interativos que os textos impressos, e, por isso,

²³ De acordo com Lévy (2010, p. 29), o termo foi inventado por Theodore Nelson para *“exprimir a ideia de escrita/leitura não linear em um sistema de informática”*. Neles são inseridos *links* ou *hiperlinks* que, distribuídos em termos-chave ao longo dos textos eletrônicos, aumentam o conhecimento do leitor sobre o assunto estudado, pois ao clicá-los, o leitor é levado à outra página ou a outro texto que esclarece o termo. Em se tratando de literatura digital, temos a hiperficção eletrônica, cujas histórias são contadas com base em hiperlinks, e dependem muito da participação do leitor.

são extremamente dependentes da participação ativa do leitor (KIRCHOF, 2009). Fato este, que vai ao encontro do novo público da mídia digital, integrante de grupos de inteligências coletivas, mais ativo e participativo em sua interação com os suportes, independentemente de sua idade, como vimos no início deste capítulo.

De fato, o contexto digital “*oferece ao leitor um acesso diferenciado à informação e a formas mais flexíveis de construção de conhecimento*”, todavia exige um leitor capaz de escolher o melhor caminho entre as muitas opções disponíveis, construindo, ele mesmo, o eixo coesivo das informações colhidas (BRAGA, 2005, p. 249). Por isso, ainda segundo a autora, as preocupações de pesquisa iniciais, que antes focavam na liberdade do leitor em contexto digital, hoje, devido às práticas escolares, passam a refletir sobre a complexidade do hipertexto, a adequação do conteúdo e o posicionamento crítico frente a ele.

Contudo, apesar de o hipertexto favorecer o domínio mais rápido da matéria, posto que favorece atitudes exploratórias e lúdicas, algo que a geração digital busca (TAPSCOTT, 2010), é mais fácil perder-se no hipertexto do que na enciclopédia, como nos alerta Lévy (2010).

A isto somamos as considerações de Gee (2004), que nos expõe a necessidade de que, para que um texto seja bem compreendido, o leitor deva fazer parte do domínio semiótico do qual o texto provém, pois sem o entendimento do tema é impossível destrinchar as tramas de um texto, sobretudo os técnicos. Complementando, com as palavras de Orlandi (2006, p. 8) sobre o que é um texto legível, explica a autora que “*é a natureza da relação que alguém estabelece com o texto que está na base da caracterização da legibilidade*”.

Essa necessidade de compreender as condições de produção do texto, de estabelecer com ele uma relação antes da leitura, também se aplica ao texto digital, pois, como afirmado por Braga (2005, p. 250) “*leitores mais novatos podem ficar a deriva no mar de informação oferecido por hipertextos complexos*”, afinal:

o decisivo para acessar é saber o que se está procurando e como procurar, o que implica aprender a configurar problemas e a ignorar uma série de informações (...). Todos se tornam pesquisadores, cada um com uma competência prévia diferente, mas precisando saber explicitar questões (PARENTE; VAZ, 1999, p. 83)

Disto resulta, por fim, que a escola ensine a interagir com textos e recursos digitais, e que, em última instância, forme leitores capazes de perceber os aspectos ideológicos que norteiam textos, sejam eles digitais ou não (BRAGA, 2005). Para tanto, escola e família devem trabalhar juntos a questão do foco, balanceando meios digitais e analógicos, e educando os jovens para que façam *uso* da tecnologia, e não que se tornem *dependentes* dela (CORTELLA, 2014 – *grifo nosso*). É preciso, portanto, fazer uma triagem dos materiais escritos disponíveis,

como afirma Chartier (1999), sem esquecer que toda triagem é uma espécie de censura (ECO; CARRIÈRE, 2010).

Compreendemos que, é em casos de omissão da escola e/ou da família, que os conglomerados de mídia têm conseguido alcançar seus objetivos (repita-se, levar o jovem a consumir mais e mais produtos) de forma mais contundente, afinal, essa triagem está sendo feita diretamente pelo jovem consumidor.

Silva (2008, p. 14), em adição ao exposto, esclarece que a cidadania moderna exige que se fuja do simples “adestramento”, que se alcance uma verdadeira formação “*de sujeitos sociais com condições objetivas para satisfazer as suas necessidades informacionais e participar dignamente dos destinos da sociedade*”. Ao que complementa Alarcão (2008, p. 23):

o problema que se põe tem a ver com a formação de base que deve proporcionar-se às pessoas (a todas as pessoas) para que sejam capazes de se adaptar à realidade por vontade e convicção próprias quando e nas circunstâncias em que assim o entenderem, mas sem se deixarem manipular e fazendo ouvir a sua voz crítica sempre que necessário. Quem será capaz de o fazer sem a grande competência que lhe vem do pensamento e sem o grande poder que lhe advém da informação?

Para Freire (1999) o consumidor passivo é o resultado da ação dos veículos de comunicação de massa, ou seja, da indústria cultural. Tudo isso resulta em conformismo e alienação. Cabe ao professor então, decodificar a linguagem e as motivações da indústria cultural, neutralizando sua influência negativa. Nas palavras do autor (FREIRE, 1999, p. 46): “*nossa proposta é deixar que cada um revele plenamente seus potenciais. Assim, a educação trabalha o poder e a capacidade de aprender que já existe no aluno: não implanta a faculdade da visão, mas reorienta o olhar*”.

Mas, como formar o leitor diante de tantas armadilhas de consumo? Antes de respondermos, precisamos compreender melhor os novos suportes de leitura digital, como tablets e leitores de livros que, além de disponibilizarem funções já existentes fora deles, como realizar anotações ou sublinhar trechos do livro, aumentam a sensação de pertencimento a uma comunidade ao exibirem aquilo que outros leitores anteriormente destacaram como importante:

o leitor não é mais constrangido a intervir na margem, no sentido literal ou no sentido figurado. Ele pode intervir no coração, no centro. Que resta então da definição do sagrado, que supunha uma autoridade impondo uma atitude feita de reverência, de obediência ou de meditação, quando o suporte material confunde a distinção entre o autor e o leitor, entre a autoridade e a apropriação? (CHARTIER, 1999, p. 91).

Além do mais, como dissemos, o impacto das mídias digitais sobre a imprensa é nítido e não pode ser ignorado, seja no surgimento de uma literatura gamer, seja no próprio fazer literário influenciado pela cibercultura, pois, “*mais do que mero sistema de comunicação, o suporte material da linguagem é capaz de promover inovações quanto à maneira como a*

linguagem se organiza, gerando consequências também sobre a cultura, em sentido amplo” (KIRCHOF; BEM, 2006, p. 4). Dessa forma, essa influência não significa a sentença de morte da cultura impressa, afinal tanto ela quanto a digital se sustentam sob o suporte da escrita, “*veículo privilegiado de comunicação e formação*” (FOUCAMBERT, 1997, p. 10), nem o fim do livro impresso, apenas uma mudança em sua forma e influências em sua concepção e criação, assim como também não se extinguiu a figura do autor.

De acordo com Kress (2005) a escrita era um tipo de organização dominante, enquanto a imagem era usada como um elemento ilustrativo para o texto impresso. Contudo, o texto impresso é ordenado por seu autor, de forma que cabe ao leitor seguir esta organização estabelecida previamente, de acordo com os interesses que se acreditam ser deste leitor projetado (cf. FAIRCLOUGH, 2001²⁴; ORLANDI, 2006). A imagem, por sua vez, já traz em si todos os elementos, cabendo ao leitor lê-los e interpretá-los a seu tempo, de acordo com seus próprios interesses.

Diante disto, práticas de escrita e leitura mudaram e estão mudando, já que em textos multimodais a escrita pode ou não ocupar um papel central, assim como na tela, a escrita pode nem mesmo aparecer, dando lugar a efeitos sonoros e imagens de diferentes tipos. É preciso, portanto, repensar a leitura, já que ela foi concebida em uma época de domínio inquestionável da escrita e do livro, e atualmente ela abarca tanto o tomar quanto o fazer sentido a partir de múltiplas fontes de informação. Na *leitura como design*, de Kress (2005, p. 17), “*o leitor encontra o seu caminho em torno do assunto apresentando na página, e o ordena de acordo com princípios que, como sugeri, surgem de seu mundo real*²⁵”, por isso, as práticas de leitura que estão se tornando dominantes colocam o leitor como um designer dos significados presentes nos materiais disponíveis na tela, tanto na nova, quanto na mídia tradicional.

Contudo, assim como acontece com a audiência, ambas as formas coexistem. Isso porque tal revolução, segundo Kress (2005) provém de uma geração, além disso, perpassam por ela questões de poder, afinal, as elites prosseguirão concedendo à escrita papel central, e as histórias e narrativas continuarão a ser contadas e escritas em meios aptos para tal função.

Porém, não podemos confundir as técnicas com a cultura, já que a primeira torna possível certas evoluções na segunda, segundo Chartier (2010, p. 15),

²⁴ FAIRCLOUGH, N. The discourse of new labour: Critical Discourse Analysis. In: WETHERELL, M., TAYLOR, S.; YATES, S. J. **Discourse as data**: a guide for analysis. London: Sage, 2001.

²⁵ “the reader finds her or his way around the matter presented on that page, and orders it according to principles, as I suggested, that arise from the reader’s life world” (Tradução nossa).

o cúmulo da cegueira é atingido quando as antigas técnicas são declaradas culturais e impregnadas de valores, enquanto as novas são denunciadas como bárbaras e contrárias à vida. Alguém que condena a informática não pensaria nunca em criticar a impressão e menos ainda a escrita. Isto porque a impressão e a escrita (que são técnicas!) o constituem.

Seguindo este raciocínio, Murray (2003, p. 78) expõe as propriedades do computador que, “*fazem dele um poderoso veículo para criação literária*”. Para ela, os ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. Procedimentais no sentido de que necessitam ser programados, com regras reconhecíveis de interpretação do mundo e são participativos, pois reagem às informações neles inseridas. Portanto, quando afirmamos que um computador é interativo estamos falando que este cria um ambiente que é, ao mesmo tempo, procedimental e participativo.

Tais propriedades ainda não são acessíveis a todos, principalmente a escritores, o que dificulta a criação de narrativas verdadeiramente interativas, limitando-as a um simples sistema de ramificações, passíveis de serem selecionadas em um cardápio fixo (MURRAY, 2003).

Os ambientes digitais também são espaciais, pois apresentam um lugar pelo qual podemos nos locomover e navegar. E, por fim, são enciclopédicos porque armazenam grandes quantidades de informação, de forma que os recursos do mundo parecem totalmente acessíveis (embora, sejam difíceis de serem encontrados, em rotinas de buscas, muitas vezes, frustrantes), fazendo com que nos imaginemos oniscientes (MURRAY, 2003).

Todavia, tais propriedades ainda não foram totalmente aprimoradas, pois falta-lhes o estabelecimento de convenções de organização, por exemplo, para que o leitor explore o meio sem ser esmagado por ele (MURRAY, 2003).

Contudo,

conforme a narrativa digital amadurecer, a vastidão de associações ganhará maior coerência e os jogos de combate darão espaço à representação de processos mais complexos. Espectadores participantes assumirão papéis mais claros; eles aprenderão a se orientar nos complexos labirintos e a enxergar modelos interpretativos em universos simulados. Paralelamente a essa melhoria das qualidades formais, os escritores desenvolverão uma percepção mais acurada sobre quais padrões da experiência humana podem ser melhor apreendidos pelo meio digital. Desse modo, uma nova arte narrativa alcançará sua própria forma de expressão (MURRAY, 2003, p. 96).

Portanto, cabe a nós compreender de que maneira estas novas formas de expressão continuam ou rompem com processos de narrar anteriores a ela, assim como quais são os processos envolvidos para que a narrativa continue a nos ajudar na compreensão de nós mesmos e do mundo a nossa volta.

1.3. Existe autor no mundo digital?

Para uma melhor compreensão das mudanças tratadas anteriormente, revisemos então, a construção do conceito de autor. De acordo com Chartier (1999), os estudos literários abordam separadamente as significações simbólicas e as formas materiais em que aquelas são divulgadas, resultando no surgimento de duas noções: a de autor e a de obra. Diante disso, essa última, manteria um caráter transcendental, ou seja, seria sempre idêntica independentemente do suporte que a veiculasse.

Porém, para Foucault (2008, p. 27), “*a obra não pode ser considerada como unidade imediata, nem como unidade certa, nem como unidade homogênea*”, portanto, é difícil definir um autor, tanto quanto o é definir uma obra, pois, como um não existe sem o outro (FOUCAULT, 2001), a cada ocorrência material de uma obra, há a transformação não somente de sua identidade enquanto obra, como também da de seu autor.

Possenti (2002), por sua vez, expande esse conceito, propondo que a noção de autoria seja vista como a presença de um locutor, somada à singularidade, ou seja, a presença do autor no texto. Assumir esse conceito de autoria implica em olhar para além da materialidade linguística, visto que as marcas de autoria seriam da ordem do discurso.

Contudo, as formas de escrita do texto mudaram, assim como a sua recepção pelo público. Vimos anteriormente que, para Kress (2005), os interesses dos visitantes têm guiado a ordenação e a estruturação das mensagens, com isso, há uma mudança no papel do autor. Antes era a figura do autor quem definia o único ponto de entrada, assim como a ordem de leitura, expressa em capítulos, páginas, frases, linhas etc. Ele também conhecia o mundo do leitor, trabalhando em seu favor. E, por fim, a escrita era, por conseguinte, a organização dominante, tornando a imagem um elemento meramente ilustrativo.

Com a chegada da audiência globalizada, a ordem, assim como, os agora múltiplos, pontos de entrada, passam a ser definidos pelo leitor, que deixa de ter características únicas, as quais o autor busca atingir, para assumir personalidades globais, que produzem por si mesmas o conhecimento, a partir das informações fornecidas. Neste contexto, a imagem ganha mais destaque se equiparando à escrita na apresentação do material (KRESS, 2005), como dissemos.

Se as mudanças no papel da leitura têm efeito sobre o leitor, elas igualmente afetam a escrita e as noções de autoria e autoridade, afinal, a tela oferece ao leitor a facilidade de se tornar autor, mesmo durante a leitura (KRESS, 2005), mudando o texto enquanto se lê, por exemplo, afinal, *“hoje, com as novas possibilidades oferecidas pelo texto eletrônico, sempre maleável e aberto a reescrituras múltiplas, são os próprios fundamentos da apropriação individual dos textos que se veem colocados em questão”* (CHARTIER, 1999, p. 49).

Diante disto,

as mudanças decorrentes dos novos instrumentos de computação e multimídia afetam profundamente o processo de produção escrita e de leitura, que se torna, de um lado, mais solitário e menos dialógico, porque resultante da relação do sujeito/ com a máquina; de outro, porém, apresentam-se alternativas técnicas de manipulação colocadas ao alcance do recebedor, o usuário do mecanismo, a quem se faculta intervir no texto, driblando a proibição imposta pela noção de propriedade intelectual (ZILBERMAN, 2008, p. 115-116).

As consequências deste fato são devastadoras quando se trata da autoridade do autor, pois, em um contexto onde todos são autores, como estabelecer o poder que investe autoridade a esta figura? Para Kress (2005), a autoridade do autor deve ser restabelecida a cada contato com a audiência, a cada ocasião. Já Zilberman (2008) afirma que, o resultado final, quando coincide com uma criação coletiva, envolvendo múltiplos parceiros, supera a perspectiva narcisista com que as obras artísticas vinham sendo entendidas até então.

Isso não significa, contudo, a ausência do autor, mas sim, uma diminuição da hipertrofia deste conceito construído. *“A noção de autor, contudo, é original, não contando com antecedentes, nem paralelos em outras civilizações”* e, por isso, *“não surpreende que, por decorrência, se tenha hipertrofiado a noção de autor, que passa a constituir o elemento mais valorizado do sistema literário, obscurecendo, (...) a importância do leitor”* (ZILBERMAN, 2008, p. 110-111).

Soma-se a essa diminuição do poder do autor e de sua propriedade intelectual, o fato de que a convergência tecnológica também altera os padrões de propriedade, já que os grandes conglomerados desejam manter o controle sobre a indústria de entretenimento (JENKINS, 2009), influenciando a forma como consumimos tais meios e controlando ainda mais o processo de escrita do autor.

Segundo Kirchof (2009), as estruturas multilíneas e multimodais (hipertexto e hipermídia, respectivamente) do texto eletrônico levam ao enfraquecimento do autor enquanto entidade que determina as construções de sentido, assim como as formas de leitura e interpretação do texto, corroborando assim, o dito por Kress (2005). Isso leva ao

enfraquecimento do leitor também, no sentido de que este não tem mais as fronteiras materiais que determinam ou que lhe dão pistas sobre como ler o texto (CHARTIER, 2002).

“Ainda não sabemos, contudo, muito bem como essa nova modalidade de leitura transforma a relação dos leitores com o escrito”, já que na tela o texto e não o suporte é que está dobrado, portanto, a leitura é um processo de desdobra do texto eletrônico, móvel, infinito, dosificando-o de forma descontínua, segmentada, fragmentada (CHARTIER, 2002, p. 30).

Todavia, de acordo com Chartier (1999, p. 72),

talvez os autores da era multimídia, um pouco como o autor de teatro, sejam governados, não mais pela tirania das formas do objeto-livro tradicional, mas, no próprio processo da criação, pela pluralidade das formas de apresentação do texto permitida pelo suporte eletrônico. Desde já, vemos obras escritas que, desde o momento de sua produção, são pensadas em relação ao que elas se tornarão sob forma de adaptação cinematográfica ou televisiva.

Sendo assim, as obras digitais, desde sua concepção, já são pensadas dentro do conceito de franquia (JENKINS, 2009), buscando atingir múltiplas audiências, utilizando-se das possibilidades multiplataforma (PRÁDANOS, 2012), o que não deixa de ser uma tirania, no sentido de que a criatividade do autor agora não deve mais ser focada em um suporte, transformando a limitação de suporte em uma espécie de censura prévia do manuscrito do autor.

Além disso, esse controle prévio também acaba por estabelecer aquilo que devemos ou não ler/ouvir/assistir/jogar, pois,

os conglomerados de mídia usam várias plataformas e práticas sinérgicas para atrair essas audiências com alto grau de procura. Essa situação contribui para o desenvolvimento de franquias, reduzindo a concorrência na indústria da mídia e estreitando o leque de interesses (potencialmente) representado (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 156).

Na literatura gamer, objeto de nossa análise, veremos que as fronteiras da autoria são ainda mais tênues, pois apesar do suporte livro favorecer a valorização do trabalho do autor, afinal seu nome aparece com destaque na capa, por exemplo, poucos são os escritores que tiveram liberdade de criação, já que foram influenciados e vigiados não somente por editores, como é comum, mas, principalmente, pelas produtoras dos games que lhes serviram de base e/ou inspiração para a criação.

1.3.1. Games e autoria

As questões ligadas à autoria em games são bem diferentes de livros e cinema. Fruto de um grandioso trabalho coletivo, um game dificilmente é creditado a uma só pessoa. Até mesmo partes dele, como roteiro e diálogos, por exemplo, geralmente são feitas por equipes.

Isso ocasiona um aparente desaparecimento da autoria, já que muito poucos produtores e/ou diretores conseguem imprimir sua marca, ficando os créditos, na maioria das vezes, para as empresas que investiram, produziram e distribuíram os games. Dessa forma, a propriedade intelectual é daqueles que financiaram o game, não necessariamente daquele que criou a história, ou a jogabilidade²⁶, ou qualquer outra parte que se destaque.

Assim, “*Assassin’s creed*” é da Ubisoft; “*Uncharted*” é da Naughty Dog; “*God of War*” é da Sony. Quem os produziu? Quem dirigiu? Quem idealizou a história? Quem criou a jogabilidade? As respostas a essas perguntas são obscuras ao jogador.

No passado, quando roteiro, produção, programação etc. ficavam a cargo de somente uma pessoa, a relação autor e obra era mais aparente e, muitos se beneficiaram disso, transformando-se em verdadeiras celebridades: “*videogames tiveram um período relativamente longo em que a teoria do autor era realmente verdadeira*”²⁷ (POOLE, 2007, p. 133).

Para Gee (2004) qualquer domínio semiótico foi projetado por alguém, porém definir quem foi essa pessoa em games é uma tarefa complexa. Nos games, produtores e game designers podem determinar o que é um jogo de tiro em primeira pessoa, por exemplo, depois, tal formato passa a ser reconhecido e copiado por outros, mas, essas figuras são apenas uma parte do processo, afinal, jogadores se somam a ele, discutindo e revisando, dando forma ao seu desenho.

As ações das pessoas que ajudam a desenhar o domínio externamente como um conjunto de práticas sociais e identidades típicas repercute nas ações daqueles que ajudam a desenhar o domínio internamente como conteúdo, já que este conteúdo deve ‘agradar’ os membros do grupo de afinidade associado ao domínio, assim como recrutar os recém-chegados a ele²⁸ (GEE, 2004, p. 32).

²⁶ Tradução de *gameplay*. É um termo usado na indústria de games que se refere a todo tipo de interação que o jogador exerce enquanto joga, portanto é o elemento mais importante de um game.

²⁷ “Videogames had a relatively long period in which the auteur theory was actually true” (Tradução nossa).

²⁸ “The acts of people helping to design the domain externally as a set of social practices and typical identities rebound on the acts of those helping to design the domain internally as content, since that content must ‘please’ the members of the affinity group associated with the domain as well as recruit newcomers to the domain” (Tradução nossa).

O que acontece no universo da produção de games é a alta rotatividade de pessoas durante o desenvolvimento, o que dificulta a atribuição dos créditos. Fato que não ocorre com livros ou filmes, em que o crédito é respectivamente, do escritor e do diretor, nunca da editora ou produtora, apesar da influência que estas exercem sobre o autor. Portanto, em games não há o pensamento voltado ao direito autoral, à propriedade intelectual daquele que desenvolveu a ideia, mas sim, a propriedade industrial, concedida àquele que financiou tal ideia, o que já o vincula a uma produção industrial, que visa o retorno do investimento em forma de lucro. E, como desdobramento desse diferencial, temos a dificuldade de considerar games como arte.

De acordo com Rocha *et.al.* (2008) em games o prazer estético do jogador é fruto de seu envolvimento no processo, não da mera contemplação do objeto artístico. Porém, isso não impede que ele expresse uma identidade visual. Aliás, a afinidade entre conceito e expressão visual é vital para o processo de aceitação do game por parte do jogador, visto que está ligada à verossimilhança, que por sua vez, ajuda no processo de imersão de quem joga.

O avanço tecnológico proporcionou esse tipo de preocupação estética, pois antes tínhamos consoles limitados que traziam a história mais como um pano de fundo para as tarefas a serem realizadas, e estas últimas eram o foco da produção dos games; hoje, temos tecnologias avançadas, que permitem a criação de histórias, conceitos e jogabilidades cada vez mais complexos, proporcionando um maior investimento no padrão estético dos games, ajudando a criar o clima e a ambientação para um maior envolvimento do jogador (ROCHA *et al.*, 2008).

Outro ponto importante, que nos leva a questionar a relação entre games e arte está em sua semelhança com outros objetos, como o livro e o cinema, por exemplo, pois nenhum deles ambiciona ajudar seu respectivo público a realizar uma tarefa, ou seja, não atendem a uma necessidade prática, são simplesmente, fontes de entretenimento, de lazer.

Para Poole (2007, p. 13), muitas pessoas pensam que videogames são simplesmente formas de lazer, porém, essas mesmas pessoas parecem temer que eles estejam, de alguma forma, *“jogando fora outras formas de arte, é que estamos encorajando uma geração de androides vidrados na tela, sem habilidades sociais, sensibilidade poética ou ambição empresarial”*²⁹. Porém, prossegue o autor, novas formas não substituem as velhas.

Na verdade, o autor defende, com base em Le Diberder, que games têm potencial para se tornarem uma forma de arte, a décima³⁰ delas, afinal são muitos artistas talentosos e pessoas

²⁹ “Nudging out other art forms, and that we’re encouraging a generation of screen-glazed androids with no social skills, poetical sensitivity or entrepreneurial ambition” (Tradução nossa).

³⁰ Além das clássicas, música, poesia, arquitetura, pintura, dança e escultura, os Le Diberder acrescentaram, televisão, cinema, graphic novels e vídeo games (POOLE, 2007).

com altos graus de formação que estão envolvidos na produção de um game. Além disso, também podemos afirmar que existe no universo gamer uma experiência estética:

videogames são poderosos, mas eles não são nada sem humanos para jogá-los. Assim, a vida interior dos videogames – como eles funcionam – está ligada à vida interior do jogador. E a resposta do jogador para um vídeo game bem concebido é, em parte, o mesmo tipo de resposta que ele ou ela tem para um filme, ou para uma pintura: é estética³¹ (POOLE, 2007, p. 29).

Nesse sentido, aponta o autor (POOLE, 2007), a ausência de estudos sistemáticos e críticos sobre o assunto dificulta o entendimento dessa mídia, que como parte do mundo moderno, não pode ser ignorada. Todavia, as formas de arte ligadas à tecnologia são sempre vistas com certa desconfiança, visto que são fruto de trabalho coletivo, muitas vezes, de centenas de pessoas, não podendo ser atribuídas a uma pessoa, um gênio, uma mente brilhante, como acontecia (e acontece) com a arte clássica.

Mas, é importante dizer que, o papel do editor, no controle dos livros, assim como das produtoras sobre os filmes é ignorado pelo público quando este se depara com o produto final: “a obra de fulano”. Chartier (1999) ressalta que a figura do editor está longe de ser neutra, pois estabelece constantemente uma relação tensa com o autor. Se nos livros e no cinema esse controle do outro sobre a obra de um fica menos evidente, nos games ele é bastante visível e comum.

Entretanto, mesmo no universo dos games existem exceções. Shigeru Miyamoto é uma delas. Este produtor é conhecido por ser o “pai” de “Mario” e “Zelda”, dentre outros, e é um dos poucos a ter crédito sobre suas criações. Desnecessário dizer que a Nintendo, responsável pelo desenvolvimento e distribuição dos games de Miyamoto, também colhe os louros dessa criação, porém, ambos, Miyamoto e Nintendo, são compreendidos pelos fãs como se fossem uma figura única.

Existe ainda outra figura que recebe destaque nos games, sendo muitas vezes, confundido com o autor, ou chamado de coautor, trata-se do jogador. Isso porque, a estética visual dos games também está profundamente ligada a questões de jogabilidade. Pessoas ao falar sobre games tendem a compará-los com filmes, pinturas, literatura, enfim, com algo que é familiar a elas, mas uma parte muito importante, talvez a maior delas, às vezes é esquecida: o ato de jogar. Games têm a interação como sua característica principal. E é dessa possibilidade

³¹ “Videogames are powerful, but they are nothing without humans to play them. So the inner life of videogames—how they work—is bound up with the inner life of the player. And the player’s response to a well-designed videogame is in part the same sort of response he or she has to a film, or to a painting: it is an aesthetic one” (Tradução nossa).

de interação que surgem as maiores críticas em relação ao teor violento de alguns games, por exemplo:

há quem defenda que os videogames não são diferentes do cinema e deveriam usufruir da mesma liberdade para representar o mundo. Outros destacam a natureza participativa desse tipo de jogo e se preocupam com a possibilidade de que eles alterem comportamentos de modos indesejáveis. As pesquisas não são conclusivas, mas a questão é envolvente (MURRAY, 2003, p. 9)

Ainda para a autora (MURRAY, 2003), as histórias contadas de forma participativa trazem um tipo diferente de envolvimento se comparadas com aquelas às quais assistimos ou ouvimos.

Sendo assim, alguém que não pertence a esse domínio semiótico (GEE, 2004) ou mesmo um gamer casual, ao observar os jogos atuais, exprimirá opiniões do tipo “os gráficos são super realistas”, ignorando o fato de que esta é uma característica comum a quase todos os games da atualidade, ou seja, ser mimético não é o que faz dele bom ou ruim.

Todavia, dentro do universo gamer, diante de seus pares, o comentário se centrará em aspectos ligados a jogabilidade ou que exercem influência sobre ela, como por exemplo, a posição da câmera ou a quantidade de interação necessária para que o personagem execute determinada tarefa. Por isso, games que tenham jogabilidade ruim, travada e sem fluidez, ainda que sejam miméticos e belos visualmente falando, costumam ser desprezados por jogadores *hard core*.

Acrescente-se a isso o fato de que, se os games seguissem à risca a realidade, sua jogabilidade ficaria totalmente comprometida (POOLE, 2007, p. 117). Portanto, games devem ser verossímeis, não miméticos, afinal, não estamos em busca de reproduzir situações realistas, com as quais já temos contato direto em nosso dia a dia: “*você não quer que ele seja muito real. O propósito de um vídeo game não é simular a vida real, mas oferecer o presente de jogar*³²”.

Nesse sentido, há um diálogo claro entre games e literatura, afinal, ambos são objetos que mantêm uma relação direta com a realidade, buscando, pelos caminhos da ficção, compreendê-la, vivenciá-la (cf. CANDIDO, 1995): “*em movimento de ajustes sutis e constantes, a literatura tanto gera comportamentos, sentimentos e atitudes, quanto, prevendo-os, dirige-os, reforça-os, matiza-os, atenua-os; pode revertê-los, alterá-los*” (LAJOLO, 2006, p. 27).

A literatura,

³² “You don’t want it to be too real. The purpose of a videogame, then, is never to simulate real life, but to offer the gift of play” (Tradução nossa).

nos diz o que somos e nos incentiva a desejar a e a expressar o mundo por nós mesmos. E isso se dá porque a literatura é uma experiência a ser realizada. É mais que um conhecimento a ser reelaborado, ela é a incorporação do outro em mim sem renúncia da minha própria identidade. No exercício da literatura, podemos ser outros, podemos viver como os outros, podemos romper os limites do tempo e do espaço de nossa experiência e, ainda assim, sermos nós mesmos (COSSON, 2006, p. 17).

Já segundo Zilberman (2003, p. 25), ela “*sintetiza, por meio dos recursos da ficção, uma realidade, que tem amplos pontos de contato com o que o leitor vive cotidianamente*”. Já a mídia, para Figueiredo (1999, p. 9) “*não nos traz a realidade: ela encena a realidade*”.

Em games, assim como em qualquer produto ficcional, o jogador, em nome da diversão, não se incomoda com a farsa, desde que não haja incoerências. De acordo com Poole (2007), existem três tipos de incoerência em games: a consequência, o funcionamento e o espaço.

A consequência está ligada às ações dentro do game. Aquilo que você faz em determinada situação não funciona da mesma maneira em outra (uma arma explode a cabeça de um inimigo, mas não destrói uma porta de madeira – precisa de uma chave, por exemplo).

Já o funcionamento é algo mais sério, segundo o autor (POOLE, 2007), pois se relaciona com objetos de apenas um uso, ou seja, que só funcionam em situações específicas (um isqueiro que ilumina somente um cômodo determinado é um exemplo comum).

Por fim, as incoerências de espaço são aquelas que exigem do jogador a execução de movimentos impossíveis e sem sentido dentro do game (ter que realizar um pulo dentro de um túnel baixo).

Esses três tipos de incoerência fazem o jogador refletir sobre o funcionamento dos objetos e/ou pessoas em situações reais, e, com isso, retiram-no de sua imersão, destroem a magia do produto ficcional (MURRAY, 2003).

1.4. Narrativa em games: peculiaridades

Games carregam consigo um histórico que influencia na sua forma de narrar. Se, antigamente tínhamos quebra-cabeças e enigmas que, nem sempre, tinham uma história como pano de fundo, hoje, esses elementos ainda fazem parte de sua composição, contudo, na maior parte dos games, são envolvidos por um enredo que lhe dá sentido.

Todavia, é preciso esclarecer alguns pontos, com base em Jenkins (2004, p. 118): 1) “*nem todo game conta histórias*”³³; 2) muitos games têm aspirações narrativas e conhecê-las é necessário; 3) as análises narrativas não precisam ser prescritivas, afinal games são diversificados, e nem devem “*implicar um privilégio da narrativa sobre todas as outras possíveis coisas que os games podem fazer, mesmo que possamos sugerir que se game designers vão contar histórias, eles devem contá-las bem*”³⁴; 4) a experiência de jogar não deve ser reduzida a experiência de uma história; 5) se alguns games contam histórias, eles não o fazem da mesma forma que outras mídias.

Neste ponto concorda com Sheldon (2004, p. 6) que questiona: “*games deveriam tentar contar histórias? Nem todos. Mas, eles podem, se nós quisermos (...). Histórias foram de adendo nos primeiros games a, pelo menos, serem consideradas de algum valor*”³⁵.

A nossa necessidade de um retorno do game sempre que cumprimos alguma missão, exige a presença de alguns elementos que compõem exclusivamente a narrativa de um game e que não fariam sentido em outra mídia. Segundo Puentadura (2009³⁶), um game é tanto mais narrativo quanto mais estiver voltado à simulação e aos objetivos, e é, portanto, menos narrativo, quando voltado à abstração e aos objetivos arbitrários.

³³ “Not all games tell stories” (tradução nossa).

³⁴ “Imply a privileging of storytelling over all the other possible things games can do, even if we might suggest that if game designers are going to tell stories, they should tell them well” (Tradução nossa).

³⁵ “Should games try to tell stories? Not all of them. But they can, if we want (...). Stories have gone from being the afterthought of early games to at least being considered of some value” (Tradução nossa).

³⁶ As referências a Puentadura referem-se a seu curso intitulado: “Game and Learn: an introduction to educational gaming”, disponível na iTunes U. <<https://itunes.apple.com/us/itunes-u/game-learn-introduction-to/id429426265?mt=10>>. Acesso em: janeiro, 2015.

Games and Narrative

Figura 1 - Games e narrativa, segundo Puentadura (2009)

Ainda para o autor (2009), existem alguns componentes que se relacionam diretamente ao processo de narrar, são diegéticos ou hipodiegéticos, como os movimentos da personagem jogável no cenário, por exemplo, e também elementos que se relacionam ao programa, como os placares de pontuação, que são extradiegéticos. Ambos podem tomar a forma de *inputs*, em que o jogador dá os comandos ao programa, ou *outputs*, em que o programa dá um retorno ao jogador sobre a sua ação, dentro ou fora da história. Além disso, existem outras personagens: jogador, NPC³⁷ e outras pessoas que ajudam a compor o pano de fundo da história. Segundo o autor (2009) esses elementos ajudam a compor a narrativa de um game, o que não acontece em outras mídias.

Jenkins (2004, p. 122), por sua vez, afirma que para game designers contar histórias é criar mundos, esculpir espaços, pois são arquitetos de narrativa. Por isso, a preocupação é maior com o desenho dos espaços do que com o pano de fundo das ações, que, geralmente, é simples, como o resgate de uma princesa em perigo. Sendo assim:

a narrativa ambiental cria as condições para uma experiência narrativa imersiva em pelo menos uma das quatro formas: histórias espaciais podem evocar associações narrativas pré-existent; elas podem fornecer um campo de teste onde os eventos

³⁷ Sigla para Non-player character (personagem não-jogável). São as personagens de um game que são controladas pelo programa e não pelo jogador. Na literatura convencional, de certa forma, para o leitor, todos os personagens são NPCs.

narrativos são encenados; elas podem incorporar informações narrativas em seu *mise-en-scene*; ou elas fornecem recursos para narrativas emergentes³⁸.

A partir desta afirmação, Jenkins (2004) então destrincha estes quatro itens ressaltando como a escolha dos espaços tem consequências narratológicas. Os espaços evocativos, como dito, são os que despertam um conhecimento prévio de outras histórias com as quais já tivemos contato, seja para confirmar ou refutá-las. A encenação da história permite que o jogador encene ou testemunhe os eventos narrativos, em dois níveis: objetivos gerais ou conflitos e incidentes localizados (micronarrativas), todos compondo partes atrativas do game, que podem acelerar ou refrear o enredo principal. As narrativas embutidas, que também incluem as pistas de enredo, são as descobertas que o jogador faz dentro do game, o que pode ou não ser feito, quais são as limitações e possibilidades de ação de seu personagem. E, por fim, as narrativas emergentes, que são construídas pelo próprio jogador, sobretudo, em *god games*³⁹, em que as decisões do jogador influenciam na progressão da história.

Se considerarmos game designers como arquitetos de narrativa, conforme o dito por Jenkins (2004), o relato de Sheldon (2004) sobre como os games são pensados primeiramente em sua jogabilidade e, depois de algumas fases e até mesmo personagens prontos, é que vem a necessidade de unir tais partes em torno de uma narrativa, nos parece verossímil, muito embora, o autor defenda que ambas as partes – jogabilidade e narrativa – devam ser pensadas juntas, para que os processos criativos de um enriqueçam o outro e vice-versa.

Para o autor (SHELDON, 2004), existem cinco grandes modos de se narrar em um game: Linear, Ramificado, Ramificação Controlada, Web e Modular.

A narrativa linear ou tradicional, como o nome diz, segue um caminho único, vamos de A para B para C e assim sucessivamente (Figura 2), e é bastante comum, no cinema, nos livros, na televisão e nos games. Ainda que nestes últimos, exista espaço para o jogador explorar os diferentes cenários, o que Jenkins (2004) chama de micronarrativas, a narrativa principal só prossegue quando o jogador retorna para a linha principal.

³⁸ “Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their *mise-en-scene*; or they provide resources for emergent narratives” (Tradução nossa).

³⁹ *God games* são jogos de simulação que colocam o jogador no papel de deus, daí o nome. Neles o jogador controla as ações do game em larga escala, como uma entidade superior. Em *Sim City*, por exemplo, o jogador é responsável pela criação de uma cidade, e suas ações, como por exemplo, a criação de fábricas, podem ter consequências boas para os habitantes, como o aumento da oferta de empregos, e ruins, como a poluição da cidade.

Figura 2 - Narrativa Linear, segundo Sheldon (2004).

A narrativa ramificada (Figura 3) permite que as escolhas do jogador o levem a diferentes consequências, contudo, deve ser bem planejada, para que não termine em um beco sem saída, ou para que não proponha absurdo, como cobrar do jogador um conhecimento que ele ainda não obteve. Elas podem ser ramificadas de duas formas, em somente um ponto, geralmente a conclusão da história, em que a escolha do jogador leva a finais alternativos, ou em vários pontos, embora comumente elas sejam somente ramificações, ou seja, não contribuem muito para o enriquecimento do enredo principal, que segue linearmente.

Figura 3 - Narrativas Ramificadas, segundo Sheldon (2004).

Para permitir ao jogador alguma margem de manobra e ainda controlar a autoria⁴⁰, alguns game designers optam pela narrativa de ramificação controlada, que permite que o jogador faça algumas escolhas, mas que sempre terminam no mesmo lugar (Figura 4).

⁴⁰ Discutimos a problemática da autoria em games ainda neste capítulo, ressaltando a dificuldade de estabelecê-la como sendo de apenas uma pessoa, sendo mais frequentemente associada a uma entidade, no caso dos games, à sua produtora e/ou distribuidora. Todavia, neste caso, Sheldon (2004) entende a autoria dentro do processo de

Figura 4 - Narrativa de ramificação controlada, segundo Sheldon (2004).

As narrativas do tipo Web (teia) são as primeiras tentativas de construção de histórias não-lineares, pois nelas o jogador pode ir de A para C, sem passar por B, contudo, são bastante raras em games (Figura 5).

Figura 5 - Narrativas do tipo Web, segundo Sheldon (2004).

Por fim, as narrativas modulares (Figura 6) são as que mais aproximam as histórias da jogabilidade, isso porque, a história pode progredir de qualquer ponto a qualquer outro, com duas exceções o início e o final, e nelas, o controle sobre tudo está nas mãos do jogador, não mais do autor.

construção do game, ou seja, associando o trabalho do game designer e do roteirista, que determinam quais são os caminhos, as fases, os obstáculos e, a ordem em que eles aparecerão para o jogador.

Figura 6 - Narrativa modular, segundo Sheldon (2004).

Dessa forma, nas narrativas modulares, cada jogador constrói a sua história, dependendo dos caminhos que escolheu trilhar, conforme o exemplo da Figura 7.

Figura 7 - Exemplos de caminhos percorridos por dois jogadores em uma Narrativa Modular (SHELDON, 2004 *apud* PUENTADURA, 2009).

Todavia, nenhuma mídia se constrói sem a influência de outras que a precederam, sendo assim, elas emprestam linguagens umas das outras para criar conforto psicológico, um referencial e, com o videogame não foi diferente. “*O videogame remediou outras formas de expressão enquanto construía a sua própria linguagem, absorvendo e transformando os elementos e estruturas das outras formas de mídia*” (LUZ, 2010, p. 116), sobretudo do cinema e da televisão, mas também dos quadrinhos e desenhos animados. Atualmente, essas e outras mídias usam a linguagem do videogame. “*Temos hoje, então, uma mídia expressiva e poderosa,*

tão rica em linguagem quanto as outras, com a vantagem de possibilitar a interferência que as outras não permitem” (LUZ, 2010, p. 135).

2. METODOLOGIA

Conforme explicitado com capítulo introdutório, o presente trabalho defende que as novas formas de narrar, em especial as que buscam ser ou são transmidiáticas, ou seja, que estendem seu conteúdo por diferentes mídias, estão constituindo novas práticas sociais de leitura, que visam enredar o leitor em um processo contínuo e controlado de consumo tornando-o fiel a uma marca ou produto, contudo, nesse processo, os próprios leitores encontram brechas para se movimentarem de forma crítica, assumindo um lugar ativo, engajado (JENKINS, FORD, GREEN, 2014), acessando conteúdo em diferentes mídias, discutindo com seus pares para a compreensão do todo e produzindo novos conteúdos a partir disso.

Como vimos também, tomamos por dado games e suas ramificações sob o rótulo de “literatura gamer”, fenômeno editorial recente no Brasil. Dessa forma, temos por objetivo geral compreender o funcionamento, dentro da literatura gamer, da narrativa que é ou pretende ser transmidiática. Especificamente, buscamos entender qual o papel ocupado por esse tipo de literatura na sociedade, assim como quais são as exigências que tais publicações demandam de seus leitores, e as consequências desse fenômeno para a formação do leitor.

Para tanto procuramos responder às seguintes questões:

- O que é a literatura gamer e qual seu papel na sociedade?;
- Que tipo de relação a literatura gamer estabelece com a mídia original e quais são as consequências (narrativas) do acesso ou não a ela?;
- Quais são as características do jovem leitor exigido por essas publicações?;
- Quais são as características da literatura gamer e de que forma seus atrativos podem ser compreendidos e utilizados em favor de um trabalho educacional que vá além das produções da indústria cultural?.

Para alcançar os objetivos selecionados para a tese, seguimos o percurso metodológico abaixo descrito.

Iniciamos com um levantamento da literatura gamer existente no mercado brasileiro, contabilizando mais 50 publicações, que ou refazem ou continuam o percurso narrativo de games famosos. Destes, seguindo os critérios e categorias definidos abaixo, selecionamos os que seriam analisados de forma aprofundada. Os demais serão citados ou utilizados como exemplo do alcance desse fenômeno editorial. Mas, como tratamos de narrativas

transmidiáticas, uma vez selecionado o universo a ser olhado, buscamos os outros materiais, publicados em diferentes mídias que também compuseram o *corpus* de análise.

As categorias de análise foram criadas a partir dos escritos de Ryan (2013) e são as seguintes: relação com a mídia original, interatividade e expansão.

Na primeira categoria, olhamos para o game *Assassin's creed*, a literatura gamer mais bem-sucedida em termos de vendas no Brasil, pois sua relação com a mídia original é a mais próxima dentre todos os materiais analisados, visto que reconta as histórias dos games em seus livros e graphic novels, com pouca expansão do universo inicial.

Na segunda categoria, trazemos o game *Resident Evil*, franquia que mais se expandiu por diferentes mídias, mas que dispõe de uma narrativa extremamente confusa e, muitas vezes, contraditória, fazendo com que seus fãs busquem o auxílio de outros para compreendê-la. Por isso, é a franquia, dentre as analisadas, que mais dispõe de blogs e fóruns de discussão que visam à compreensão da narrativa como um todo, para os quais decidimos olhar durante a análise.

Na terceira categoria, analisamos *Starcraft* que, ao contrário dos anteriores, é o que mais controla o funcionamento das narrativas fora dos games e, por isso, é o único, dentre os games analisados, que faz uso da narrativa transmidiática de fato, tal como Jenkins (2009) a concebe. Contudo, tal controle não se aplica aos fãs, que dispõem de um espaço aberto, no website da produtora, para expor suas criações (*fanfictions* e charges) concebidas dentro do universo da franquia.

A análise que tem por base a perspectiva de enunciação de Maingueneau (2004), o conceito de transmídia de Jenkins (2009) e de Ryan (2013) e a concepção de inteligência coletiva de Lévy (2003), incide sobre duas grandes áreas: a primeira mostra dados da publicação, tais como público-alvo e perfil das editoras; a segunda, foca no conteúdo, enfatizando sua relação com a mídia original e com as questões da narrativa transmidiática. Após tal análise, os dados obtidos são trazidos para a compreensão dessa nova cultura que emerge, tendo em vista, principalmente, a definição do perfil desse leitor da narrativa transmidiática e quais as consequências disto para a escola e para o ensino.

2.1. Por que literatura gamer?

Quando falamos em game, muitos criam a imagem mental dos antigos gráficos do Atari, das formas do Space Invaders ou mesmo do Pac-man. Mas, com uma velocidade assustadora, própria das mídias digitais (cf. LEVY, 2010; JENKINS, 2009), os games se desenvolveram não somente em termos de gráficos, mas de complexidade da narrativa. Se antes tínhamos apenas um pano de fundo para as ações, como proteger o planeta da invasão de extraterrestres, hoje temos personagens complexas, vivendo conflitos de guerra, sendo traídas por seus amigos. Diante disso, quem nunca pensou: "Nossa, esse jogo daria um ótimo livro/filme"? Hoje, as narrativas que servem de pano de fundo para games estão se tornando tão complexas que, dificilmente, conseguimos compreendê-las se estivermos distraídos e não nos atentarmos aos detalhes.

Pensando nisso, a fim de estender a experiência vivida nos games, muitas produtoras estão investindo em livros. Frequentadores de livrarias já puderam perceber o aumento significativo de publicações que ou recontam ou criam histórias paralelas àquelas dos jogos de videogame, sejam em forma de contos, mangás, graphic novels ou mesmo romances, a literatura gamer é um fenômeno editorial.

Apesar de não serem inovadoras, afinal, no mercado internacional, sobretudo norteamericano e japonês elas já são comuns, e costumam inclusive, acompanhar os lançamentos dos games, fato é que, no Brasil, a tradução da literatura gamer, tem gerado um bom retorno às editoras que investiram na área. São *“livros e filmes que mobilizam uma série de recursos midiáticos que preparam o terreno para garantir a venda ou bilheteria, muito antes de serem lançados”* (MARTINS; MACHADO, 2011, p. 31).

Tais obras chegam ao Brasil depois da consagração dos games-título, muitas delas traduzidas depois de anos da publicação original, em uma peculiar estratégia que tenta pegar impulso na venda dos games para alavancar a dos livros, mas que pode comprometer os propósitos transmidiáticos, como veremos.

Mas, as histórias de games rendem bons livros? Para Johnson (2012), games não são romances, portanto, suas aspirações literárias são o que têm de menos interessante. Gee (2004, p. 83) acrescenta:

existem várias razões por que as histórias em videogames não podem (ainda) ser, tão profundas e ricas quanto em bons livros e filmes. Por exemplo, um videogame deve resolver diferentes futuros baseado nas escolhas que os jogadores fizeram e nas diferentes coisas que eles fizeram no início do jogo. Isso cria um problema computacional que livros e filmes não enfrentam, já que em um livro ou filme o

designer sempre sabe quais escolhas foram feitas antes. (Embora livros simples do tipo “escolha sua aventura” estejam disponíveis)⁴¹.

Tais limitações, ainda segundo Gee (2004) são compensadas pela criação de histórias que envolvem e motivam o jogador de tal maneira, que as preocupações com as ações dentro do game, fazem com que o enredo seja algo distante, cujas peças podem ser montadas depois, e alguns detalhes podem perder o sentido. Isso não quer dizer que as histórias de games sejam melhores ou piores que as dos livros ou filmes, elas são diferentes, na forma como oferecem prazer e frustração.

Nesse sentido, parece-nos que reside nessa diferença o interesse por publicações que reproduzem a mesma história de um game. É a necessidade da fabulação, de conhecer os detalhes da história (às vezes difíceis de acompanhar dada a quantidade deles) que levam os gamers a (re)vivê-la em uma mídia que pode proporcionar isso a eles⁴². Considerando essa geração, que dispõe da internet para saber de praticamente tudo, e que recorre a ela sempre que deseja saber como passar uma fase do game, ou por que determinado personagem agiu de tal forma, não é demais pensar que descobrir detalhes sobre algo que lhe traz boas lembranças, como a experiência de um game, seja o próximo passo, ainda que para isso tenha que ler um livro.

Além disso, é óbvio que em um game, a jogabilidade é mais importante que a história, que serve apenas como pano de fundo, portanto, muitas vezes, as explicações do enredo são deixadas de lado, caso atrapalhem a experiência de jogar. E, é justamente investindo no potencial que outra mídia como o livro ou o cinema tem de contar algo que no game não funcionaria, que, as produtoras estão apostando em livros e filmes que recontam ou apresentam prequelas e sequências a games consagrados.

2.2. Um novo nicho editorial

⁴¹ There are all sorts of reasons why stories in video games cannot (yet?) be, in a sense, as deep or rich stories in good books and movies. For example, a video game must work out different futures based on choices different players have made and different things they have done earlier in the game. This creates a computational problem that books and movies do not face, since in a book or movie the designer always knows what choices have been made earlier. (Although quite simple 'choose your own adventure' books are available). (Tradução nossa).

⁴² Confira a análise de *Assassin's creed*, no capítulo 4.

Jogar videogame não é uma atividade barata. Nunca foi. Ainda assim, a aceleração de sua evolução se deve ao fato de milhões de pessoas compartilharem essa experiência e investirem nela (POOLE, 2007).

Além disso, ainda segundo Poole (2007), até os anos 1980 videogames eram considerados brinquedos de criança. Hoje, eles ainda custam muito caro, arrecadam mais do que o cinema, são mais procurados por adultos por volta dos trinta anos e, superam a televisão como a forma de entretenimento em casa preferida dos norte-americanos.

Por isso, o investimento da indústria é muito forte, sobretudo buscando atingir o público entre 18 e 25 anos, trabalhadores que não dependem financeiramente dos pais para comprarem seus games. E, quando fãs, procuram se cercar de todos os objetos que os acompanham: *action figures*⁴³, brinquedos, camisetas entre outros, “*geram uma gama de indústrias paralelas de cards, pôsteres, guias de estratégia, roupas e figuras de plástico (action figures)*”⁴⁴ (POOLE, 2007, p. 23). Uma indústria que já existia anteriormente, mas que, diferentemente do que possa parecer, não se sustenta na venda de produtos licenciados (PRÁDANOS, 2012), mas sim, na visibilidade que a marca ganha com isso, ou seja, na transformação do game em uma *lovemark*, uma marca amada e respeitada pelos consumidores (JENKINS, 2009).

Segundo Jenkins (2009, p. 96), a economia afetiva “*procura entender os fundamentos emocionais da tomada de decisões do consumidor como uma força motriz por trás das decisões de audiência e de compra*”, ou seja, a indústria está trabalhando para moldar os desejos dos fãs, direcionando suas compras. Portanto, esses *produtos licenciados*, ou seja, objetos que estão relacionados com uma marca ou produto (PRÁDANOS, 2012), têm se expandido de forma assustadora, enriquecendo empresas, e transformando franquias em fetiches.

Aliás, uma das consequências do fenômeno transmidiático é justamente a expansão dos conteúdos de uma mídia a outra, aumentando o tempo de vivência do espectador. De acordo com Jenkins (2009, p. 29), convergência é exatamente esse fluxo de conteúdos por meio de diferentes plataformas midiáticas, a cooperação entre os múltiplos mercados e o comportamento migratório dos públicos, “*que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam*”. Num mundo onde as mídias convergem, “*toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por*

⁴³ Action figures ou figuras de ação são bonecos baseados em personagens de filmes, livros, games e, até, pessoas reais. Um famoso exemplo de action figure são os GI Joe, no Brasil, Comandos em ação.

⁴⁴ “Videogames generate a large spin-off industry of playing cards, posters, strategy guides, clothes and plastic figurine” (Tradução nossa).

múltiplas plataformas de mídia”. Tal circulação de conteúdo, ainda segundo o autor, depende fortemente da participação ativa do consumidor.

Todavia, considerando esta necessidade de participação, o público gamer, bem como os jovens em geral, são acusados de serem avessos às práticas leitoras, justamente por se ocuparem das mídias digitais, para eles mais atrativas do que uma mídia como o livro. Se partíssemos desse pressuposto, de que gamers não são leitores, estaríamos assumindo uma postura preconceituosa, que implicitamente afirma que livros são melhores do que os games, e que, todas as leituras que os jovens fazem, sejam quadrinhos, sejam sites na internet sobre assuntos dos quais são fãs, não são leituras verdadeiras, ou seja, estaríamos “mitificando a leitura”, nos cegando para as práticas cotidianas (ABREU, 2001, p. 154 – *grifos da autora*), que não é nosso objetivo:

a delimitação implícita de um certo conjunto de textos e de determinados modos de ler como válidas e o desprezo aos demais estão na base dos discursos que proclamam a inexistência ou a precariedade da leitura no Brasil. É leitor apenas aquele que lê os *livros certos* (...) ainda que os critérios de avaliação, poucas vezes explicitados estejam vinculados à noções particulares de valor estético, de cidadania, de conhecimento. Todos os demais escritos – mesmo que materialmente idênticos aos livros certos – são *não-livros*. Da mesma forma, aqueles que os leem – embora leiam – são *não-leitores*.

Portanto, “*aqueles que são considerados não-leitores leem, mas leem coisa diferente daquilo que o cânone escolar define como uma leitura legítima*” (CHARTIER, 1999, p. 103-104). Tal visão delimitadora também tem contribuído para exposições que veem as mídias analógicas e digitais sempre em concorrência com outros (GONNET, 2004), especialmente com os livros, trazendo consigo critérios e julgamentos de valores que nem sempre se encaixam ao formato exposto (ECO, 1989a).

Fato é que, segundo Johnson (2012) os games sofrem com os julgamentos daqueles que viveram em uma geração em que eles não existiam, que estabelecem parâmetros de acordo com a sua visão de mundo, e quase sempre o veem em oposição a uma mídia consagrada (e sagrada), o livro. Afinal, quem vai dizer que a leitura é ruim e faz mal para os jovens quando realizada por horas a fio? Mas, assim o dizem dos games, e assim o disseram sobre a TV:

quando se analisa TV, quando se avalia TV, em geral, salvo exceções, parte-se de uma comparação descabida. Compara-se a TV à Escola, utilizando, transpondo, diretamente para a primeira, os critérios que são inerentes à última. Compara-se um produto ficcional de TV, por exemplo, a uma obra literária e o ver TV, ao ler textos escritos. Sem qualquer mediação (ROCCO, 1999, p. 55).

O problema está em aplicar critérios estéticos de análise de uma mídia a outra, sem qualquer reflexão sobre as peculiaridades de um ou de outro. Segundo Eco (1989a), a estética moderna estabelece que obra de arte é somente aquilo que é único, original, classificando a

cultura de massa como produtora de algo sem valor artístico, porque repetitivo, em série. Contudo, e nossa análise mostrará isso, a originalidade pode surgir da serialidade, como já aconteceu antes, afinal, o mesmo procedimento pode produzir excelência ou banalidade, ainda de acordo com o autor (ECO, 1989a), portanto, dizer que algo não é arte apenas porque é repetitivo, não é um critério forte o suficiente.

Com isso, gastamos um longo tempo discutindo se é arte ou não, se é bom ou ruim, nos posicionamos em lados extremos de uma disputa infundável e desnecessária, já que, estamos deixando de ler tais obras como os normais leem, olhando para elas com ares de preconceito antes mesmo de criarmos critérios para entendê-las. E, enquanto disputamos para ver quem está certo, os conglomerados de mídia, as produtoras de games, as editoras estão assumindo seus lugares de poder e aproveitando-se deste mercado para lucrar.

Tomemos por exemplo, a franquia Pokémon, da Nintendo, mesmo com dezoito anos de existência, as estatísticas de venda mantêm-se altas, com média de 12 milhões por game, um número assustador, se considerarmos que o game mais vendido de 2013 foi, Grand Theft Auto V (outra franquia de sucesso há dezessete anos), para PS3⁴⁵, com 16 milhões⁴⁶ (VGCHARTZ, 2016).

Com um público tão numeroso e disposto a gastar dinheiro com entretenimento, ao expandirem o mercado, as produtoras têm investido em literatura gamer. Escrita pelos roteiristas do game ou sob encomenda, a literatura gamer segue um caminho já percorrido pelo cinema, em que livros que deram origem ou foram gerados por longas-metragens, (re)surgem em livrarias, com capas que reproduzem o pôster do filme, e os dizeres "livro que deu origem ao filme X", alavancando tanto vendas de livros quanto bilheterias no cinema, e, claro, aumentando os lucros da produtora detentora da franquia. Essa estratégia de marketing segue os padrões dos conglomerados de mídia modernos, que procuram controlar não só um meio de comunicação, mas todas as formas de entretenimento (JENKINS, 2009), como vimos no capítulo 1.

Nesse sentido, sabendo que editoras visam lucro, portanto, não se arriscariam a publicar materiais que não fossem trazer retorno financeiro, como afirma Levi Trindade, da Panini Comics, que tem trazido os quadrinhos sobre games para o Brasil, *"o aficionado em games é muito fiel aos jogos de que gosta. Isso torna esse mercado ainda mais interessante"* (BASTIDORES, 2013), entendemos que o recente aumento nas traduções para o mercado

⁴⁵ PS3 – refere-se a PlayStation 3, console da Sony.

⁴⁶ Atualmente o game já ultrapassou os 20 milhões, somente em sua versão para PS3.

brasileiro tem um público visado. Mas qual é esse público-leitor? Olhando as editoras que publicam a literatura gamer podemos levantar um perfil.

Além de aficionado por games, o catálogo das editoras, recheado de best-sellers e de histórias voltadas para o público jovem, nos dá uma ideia de faixa etária, entre os 14 e os 25 anos.

Em geral, o que podemos perceber sobre essas publicações é que, boa parte delas, não reproduz a história do game⁴⁷, mas sim explora o tema por meio de outros personagens, ou ainda, faz a ponte entre a história de um game e outro de uma mesma franquia. Dessa forma, todo o processo é controlado, obviamente, pelas produtoras dos games, que definem quem vai escrever o livro, assim como qual vai ser o tema explorado na história (BASTIDORES, 2013).

Segundo Micky Neilson, roteirista da Blizzard, produtora de games:

primeiro, traçamos o objetivo do livro. Se a decisão for criar uma ponte entre duas expansões, já temos ideia de quais serão os potenciais protagonistas. Há ainda a possibilidade de explorarmos a origem de um jogo ou mesmo de um personagem específico (BASTIDORES, 2013).

Porém, a história em qualquer videogame, por mais rica que seja, funciona de forma diferente de um livro ou um filme. Nestes, o enredo pode seguir do começo ao fim, ou começar do meio e depois retornar ao começo, de qualquer forma, o leitor/espectador sabe que um autor determinou a ordem dos eventos da história. Esse autor (que podem ser várias pessoas), também determina quem ou quais serão as fontes de informação cruciais para o leitor/espectador. Em um videogame, por outro lado, alguns jogadores receberão essas informações de um jeito e outros de uma forma diferente, dependendo de suas escolhas dentro do game (GEE, 2004).

Nesse sentido, a experiência de jogar é quase sempre única, já que a narrativa depende de quatro fatores, de acordo com Gee (2004): as escolhas do game designer; como o jogador fez essas escolhas surgirem, dependendo da ordem como executou as tarefas; as ações que o jogador escolheu para o seu personagem; e, por fim, o que o jogador imaginou sobre o enredo, os personagens e o mundo criado pela história (expectativas do jogador). A primeira e a última são verdadeiras, tanto para games, quanto para livros e filmes, porém, as outras duas, só acontecem em games, considerando que estes são os aspectos mais relacionados à jogabilidade.

⁴⁷ Cf. capítulos 5 e 6.

Uma maior liberdade de criação do “enredo”, proporcionada pelo game⁴⁸, especialmente os de mundo aberto⁴⁹, em que o jogador assume o papel de coautor de uma história, não pode acontecer em um livro (mesmo um livro-jogo), pois um autor já determinou o caminho (ou os caminhos) que o leitor deve seguir, mesmo que a narrativa pareça desconectada. Além disso, os investimentos emocionais (GEE, 2004) são distintos em games e livros, afinal, os objetivos de realização da tarefa, ainda que de lazer, são diferentes.

Ainda assim, as duas mídias parecem querer convergir (JENKINS, 2009). E os resultados têm sido satisfatórios aos conglomerados de mídia, mas e para o leitor?

2.3. Perfil das editoras

Inspiradas nas vendas de livros sobre games, muitas editoras resolveram investir no mercado, trazendo para as livrarias brasileiras títulos como: *Halo: Cryptum: a saga dos Forerunners*, de Greg Bear (Editora Planeta do Brasil); *God of war*, de Matthew Stover (Editora Leya); *Tomb Raider: em busca de Shangri-La* (Editora Devir); *Uncharted: o quarto labirinto*, de Christopher Golden (Editora Benvirá); *Epic Mickey*, (Editora Abril), entre outros lançados ou relançados após o fenômeno *Assassin's creed*, com preços acessíveis (entre R\$10 e R\$40), se comparados com outros livros ou mesmo com os games que lhes deram origem, que, dependendo do console, ultrapassam os R\$150,00.

No geral, as editoras que trouxeram as traduções da literatura gamer ao Brasil são voltadas ao público jovem e especializadas em publicar livros que foram adaptados de/para outras mídias, como a televisão e o cinema.

De todas as editoras, a que mais investe em traduções da literatura gamer é a Galera Record, que também é o selo que mais publica adaptações de filmes e séries de TV em formato

⁴⁸ Alguns games permitem que o jogador tenha mais liberdade no controle de seu personagem outros nem tanto. É uma programação que deve ser prevista durante a concepção do game, desde que seja coerente com a personagem controlada pelo jogador. *Red Dead Redemption*, da Rockstar por exemplo, permite que o jogador mate e roube outros personagens (ainda que não faça parte das missões), mas o jogador não pode se relacionar com outras mulheres, já que a personagem central John Marston é fiel à esposa.

⁴⁹ Games de mundo aberto são aqueles que proporcionam liberdade ao jogador para escolher os caminhos de seu personagem, visto que os mapas são grandes e cobertos por missões paralelas à história original. Sendo assim, o jogador pode escolher entre fazê-las ou não, de acordo com seu interesse. Pode inclusive explorar somente o mapa e não dar prosseguimento à história principal.

de romance ou quadrinhos. Durante a Bienal do Livro de São Paulo, realizada em 2012, dos oito livros mais vendidos pela editora Record, seis pertenciam ao selo Galera, destes, quatro eram literatura gamer (três livros da coleção *Assassin's creed*, e *Battlefield 3: o russo*), o primeiro lugar foi ocupado pela biografia da banda One Direction⁵⁰ e o oitavo foi dividido entre *The walking dead*⁵¹ e *O diário de Anne Frank*, este último pertencente a Record, mais voltada ao público adulto (KUSUMOTO, 2012).

Ou seja, a julgar pelas estatísticas, o público jovem que ela procura atingir adquire muitos livros. E a literatura gamer serve a um nicho financeiramente promissor. Após o sucesso de vendas de *Assassin's creed* (mais de 200 mil cópias dos primeiros títulos da coleção foram vendidas, somente no Brasil), o selo Galera Record tem trazido para o Brasil outros títulos, como as graphic novels de *Assassin's creed*, *Battlefield 3: o russo*, de Andy McNab, que reconta a história do game sob a visão de outro personagem, *Resident evil: retribuição*, de John Shirley, que reconta os eventos do filme homônimo e, os livros que contam histórias paralelas de personagens dos jogos da Blizzard, *World of Warcraft*, *Starcraft* e *Diablo*, lançados há bastante tempo no mercado americano, mas que só agora foram traduzidos para o português. Diante disso, os lançamentos mundiais de livros têm acontecido também no Brasil, permitindo que os fãs tenham acesso às coleções rapidamente.

A editora Saraiva também criou um selo especializado para suas publicações de ficção e não-ficção. Isso porque, a especialidade da Saraiva são os livros didáticos, portanto, para expandir o mercado, sem confundir seus consumidores, foi lançado, em 2010, o selo Benvirá⁵². Porém, tal opção foi possivelmente uma estratégia de marketing, já que, apesar da informação dada pelo site, de que o selo busca o público jovem e adulto, em seu catálogo vemos uma primazia de publicações voltadas para o público infantil e juvenil, como, adaptações de clássicos da literatura, por exemplo.

A afirmação, também dada pelo site de que busca “*contribuir para a difusão da educação, da cultura e do entretenimento no Brasil*”, também é um indicativo de que o selo visa alcançar a clientela escolar, jovens e indiretamente, professores, assim como os livros didáticos já produzidos pela editora.

⁵⁰ Banda inglesa que ficou conhecida por participar de um programa de talentos da televisão britânica (X-Factor), transformando-se em astros do pop adolescente.

⁵¹ Baseado na HQ de mesmo nome escrita por Robert Kirkman, depois transformada em série de TV, o romance que compõe uma trilogia narra a trajetória do Governador após o apocalipse zumbi.

⁵² Informação disponível no site da editora. Cf. em: <www.benvira.com.br>.

No nicho literatura gamer é responsável pela tradução de *Uncharted: o quarto labirinto* (Christopher Golden) e pela coleção de livros *Resident Evil* (S.D. Perry), que diferentemente da obra de John Shirley (Galera Record), são baseados no game e foram encomendados pela Capcom (produtora do game) entre os anos de 1998 e 2004, mas só recentemente ganharam versão em português.

Já a Panini Comics especializada em quadrinhos, mangás, graphic novels e colecionáveis, opera no Brasil desde 1989⁵³, e licencia as publicações da Marvel Comics, da DC Comics, Vertigo, Turma da Mônica, entre outras. Por isso, é a responsável pela maioria das HQs e mangás da literatura gamer, com títulos como as séries *Starcraft*, *Biohazard: Marhawa desire* e *Resident evil*.

Dessa forma, pelo perfil das editoras, podemos perceber que a literatura gamer busca atingir um público jovem, aficionado por games e que, perpassa diferentes gêneros, como romances, HQs, mangás e graphic novels.

2.4. O narrar e o enredo: ainda sobre a jornada do herói

Quando nos deparamos com a literatura gamer em livrarias, ela quase sempre está catalogada como juvenil. Segundo Souza (2001, p. 32-33),

os padrões atuais para a medida - ou catalogação por idade - são facilmente perceptíveis: as narrativas geralmente são curtas, embora mais longas do que nos catalogados como infantis; as letras são maiores que as dos livros sem catalogação, mas menores do que as usadas em textos para crianças. Há menos ilustrações do que nos infantis e as cores variadas cedem lugar ao branco-e-preto. Quanto ao aspecto temático-ideológico, à linguagem e ao ponto de vista narrativo, como nos livros catalogados como infantis, percebe-se a preocupação com o (e a introjeção do) destinatário. As personagens quase sempre são jovens vivendo na época em que os livros são escritos.

Contudo, quando olhamos para a literatura gamer percebemos que ela não segue esse padrão. A maioria dos livros não contém ilustração alguma, exceto a de capa, as narrativas são longas, ultrapassando facilmente as 200 páginas, as letras têm tamanho padrão, e, algumas obras

⁵³ Informação disponível no site da editora. Cf. em <<http://www.paninicomics.com.br/web/guest/who>>.

apresentam linguagem rebuscada, embora outras apelem à linguagem cotidiana própria de seu público, seguindo obviamente a caracterização das personagens⁵⁴.

Os capítulos são curtos e numerosos, demonstrando um entendimento, por parte dos editores, de que a leitura será frequentemente interrompida (CHARTIER, 2002), e seguindo a uma estratégia semelhante à do cinema, em que os cortes de câmera são constantes (mesmo quando não são necessários) para demonstrar um ritmo frenético (ECO; CARRIÈRE, 2010).

Na literatura gamer, com raras exceções, a história se desenrola pelo olhar da mesma personagem principal do game, fazendo uso de um narrador onisciente seletivo, que acompanha o herói, que quase sempre apresenta características superiores aos seus demais aliados, sendo ele quem vai resolver o conflito descobrindo sua força em seu *Chamado à aventura* (VOGLER, 2006).

Sob o aspecto narrativo, conhecemos o herói, como dito, pela voz de um narrador que o acompanha, assim como a seus pensamentos, e lhe dá voz durante as interações. Em nenhum dos livros o narrador é também personagem. Todavia, em todos os livros sua função é mais descritiva dos fatos do que interventiva, ou seja, limitam-se a ajudar o leitor a montar o cenário, raramente expondo outros detalhes aos quais a personagem principal não teria acesso. Isso acontece mesmo quando há mais de um personagem principal, como em *Resident Evil*, em que o leitor somente tem acesso ao todo porque acompanha suas histórias separadamente.

Fato que também acontece nos games, em que apesar de o jogador ser o responsável pelo desenrolar do enredo, pois sem suas ações a narrativa não aconteceria, muitos detalhes, desenvolvimento de personagens, desenrolar dos obstáculos lhe são trazidos por meio de *cinematics*⁵⁵, com as quais não pode interagir, e exercem a função de um narrador que traz o pano de fundo da história, sem expor detalhes aos quais a personagem não teria acesso.

Por causa da necessidade de interação do jogador para que a história se desenrole, muitos acreditam que aqueles ocupam o papel de coescritores da narrativa. Contudo, apesar de transferirem muito de sua subjetividade para a personagem que controlam, especialmente em

⁵⁴ Nos livros que analisamos para a presente tese, as personagens principais são membros de forças de elite da polícia ou do exército, sendo somente uma das personagens, Ezio, pertencente a burguesia aristocrática, o que se reflete em suas falas rebuscadas e em seu domínio de escritores literários e de línguas estrangeiras.

⁵⁵ Cinematics ou cutscenes são sequências de imagens sobre as quais o jogador tem pouco ou nenhum controle. Nelas o enredo é desenvolvido, trazendo a conclusão das quests, apresentando novos personagens, ou trazendo outras informações importantes para a compreensão da narrativa. As cutscenes em geral, são muito influenciadas pelo cinema.

games de mundo aberto, não estando, portanto, sob total controle do “autor”⁵⁶ do game, Aranha (2004, p. 26) acredita que não se trata de um processo de coautoria, mas sim de um processo de leitura estabelecido somente por meio do comando do jogador. Para ele, este é um “*novo gesto de leitura através do qual apenas o desempenho ativo do leitor permitirá a este conhecer a narrativa ocultada pelo programa através de uma organização labiríntica que se desvela em face da ação do jogador*”. Isto funciona quase como a leitura de um hipertexto, como vimos, já que cabe ao leitor/jogador, montar as peças do quebra-cabeça, de acordo com os caminhos que vai traçando diante das pistas deixadas pelo autor.

Neste ponto se difere da leitura do livro em que as ações narradas como acontecimentos passados vão sendo reveladas ao leitor pelo narrador, conduzindo o primeiro a uma solução pré-definida, enquanto no game, temos ações acontecendo no presente, sendo criadas pelo jogador enquanto joga, podendo conduzi-lo a várias soluções que também podem ser pré-definidas, mas que não precisam ser necessariamente alcançadas.

Como vimos, a narrativa moderna necessita de um leitor ativo (JENKINS, 2009), e com os games não seria diferente. Nesse sentido, quanto mais o jogador explora o cenário, as missões paralelas, as conversas com personagens não-jogáveis, mais ele traz elementos que, ao serem incorporados ao enredo principal, a enriquecem. Os elementos externos à narrativa principal, aqui chamados de missões paralelas, funcionam, portanto, como um hipertexto múltiplo, visto que podem compor uma outra rede (LÉVY, 2010) que, quando explorada, aumenta o repertório do jogador sobre a história.

Dessa forma, a imersão dos games redefine o gesto de ler, mas não o pacto narrativo, estabelecido entre autor e leitor, afinal, o jogador apesar de ter liberdade para explorar o game não linearmente, deve sempre manter atitudes condizentes com as características da sua personagem jogável, estas sim pensadas e estabelecidas pelo “autor” do game. Por exemplo, se tentarmos matar cidadãos inocentes utilizando a personagem Ezio, de *Assassin's creed* somos avisados pela máquina que tal atitude não corresponde com a personagem e o jogo reinicia a partir do último checkpoint⁵⁷. Contudo, não podemos generalizar, já que em alguns games essa liberdade de atitude existe, sobretudo naqueles que deixam a cargo do jogador escolher entre o bem e o mal, como *GTA*, em que podemos ou não matar pessoas inocentes. Mas, ainda assim,

⁵⁶ Deixamos a expressão entre aspas, pois sabemos tratar-se, no caso dos games, de uma construção coletiva, ainda que a ideia central seja de apenas uma pessoa.

⁵⁷ São pontos específicos de um game, geralmente localizados após uma missão, em que o jogo é salvo automaticamente. Assim, caso a próxima missão falhe, o jogador não precisa reiniciar o game todo, recomeçando a partir do último checkpoint.

entendemos que essa liberdade de escolha de suas atitudes também foi algo pensado pelo autor do game justamente para manter o pacto narrativo.

Desta forma, retomando as personagens, neste exemplo fica claro que se tratam de construções redondas (CANDIDO, 2009), tanto a principal jogável, quanto a antagonista principal. As antagonistas secundárias são construções rasas, pois servem apenas como obstáculo para o herói na busca por seu objetivo. Já as personagens secundárias que auxiliam o protagonista são, na maioria das vezes, construções complexas, que procuram preencher as lacunas do enredo.

Por serem livros de aventura, os conflitos são sempre iniciados por alguma motivação que se desenrola em obstáculos cada vez mais complexos, amarrados por tramas que buscam surpreender o leitor.

Tais aventuras e seus heróis são retratados segundo o modelo de Vogler (2006), da jornada do escritor, que também é a do herói, e que se baseia nos escritos de Campbell (2007), quais sejam:

- 1) Mundo Comum;
- 2) Chamado à Aventura;
- 3) Recusa do Chamado;
- 4) Encontro com o Mentor;
- 5) Travessia do Primeiro Limiar;
- 6) Testes, Aliados, Inimigos;
- 7) Aproximação da Caverna Oculta;
- 8) Provação;
- 9) Recompensa (Apanhando a Espada);
- 10) Caminho de Volta;
- 11) Ressurreição;
- 12) Retorno com o Elixir.

Contudo, tal repetitividade não pode ser visto como algo ruim, já que esta fórmula faz parte de quase todas as narrativas com as quais tivemos, temos e teremos contato. A questão reside na originalidade do fazer.

Segundo Eco (1989, p. 121), a repetitividade pode ser algo original ou um fingimento da diferença. Para o autor, existem as produções que fingem ser diferentes, mas transmitem o básico, “*onde se tem a impressão de ler, ver, escutar sempre alguma coisa nova enquanto, com palavras inócuas, nos contam sempre a mesma história*”, atitude que, apesar do que possa

parecer, já existia na arte do passado. E, em contraste, aquelas que se utilizam de elementos pré-fabricados, mas produzem originalidade, que podem ser de cinco tipos: Retomada, Decalque, Série, Saga e Dialogismo intertextual, os quais discutiremos a seguir.

A retomada acontece quando existe uma continuação de um tema de sucesso, já o decalque é o remake de uma história de sucesso. As retomadas em série, por sua vez, podem ser de quatro tipos: da estrutura narrativa, em que temos uma situação e personagens fixos, com a mudança ocasional de personagens secundários, para que o leitor se console com o *retorno do idêntico*, mascarado superficialmente; o flashback, que revive continuamente o passado da personagem sem alterar sua fisionomia, prevenindo, assim, seu envelhecimento, por razões comerciais; a espiral, que traz novas aventuras, mas as personagens não evoluem, pois o consumidor já conhece tudo o que é preciso saber sobre elas; e, por fim, o ator, ou melhor, o personagem-ator que faz sempre as mesmas coisas, em todas as produções.

Por sua vez, em contraste com o flashback da série, na saga, temos uma sucessão de eventos em um processo histórico de envelhecimento da personagem, numa linha contínua que não termina na morte da personagem, mas prossegue na narrativa de seus herdeiros, mascarando ao consumidor a continuidade da mesma história, por meio das personagens modificadas.

Por fim, temos o dialogismo intertextual, que pode ser de cinco tipos: a citação estilística, em forma de paródia ou homenagem, feita de forma explícita e consciente; a citação irônica do topos, que evoca o imaginário coletivo, do qual só usufrui aquele que teve contato com o lugar original; a enciclopédia intertextual, em que o conhecimento dos textos citados é necessário para a antecipação do texto em exame; a embalagem de gênero, em que o gênero conta como se produz um texto deste gênero; e, a obra que fala de si mesma, que conta como é feita, que fala de sua estrutura.

Reiteramos ainda que, “*qualquer coisa, literatura também, pode ser consumida como um enlatado. Ou pode ser tão pouco palatável, tão pouco acessível, que impossibilite o consumo*” (RODRIGUES, 2004, p. 146), afinal, muitas vezes é a recepção que é trivial e não a produção em si, portanto, o que importa é a formação do leitor e seus objetivos de leitura.

Em quaisquer dos tipos de repetição temos que pensar nos dois tipos de leitores, o ingênuo e o crítico, de primeiro e de segundo nível, pois, o mesmo procedimento pode produzir tanto excelência quanto banalidade, instaurando um pacto com o leitor ingênuo ou com o crítico, ou com ambos em diferentes níveis (ECO, 1989). Por exemplo, um leitor de segundo nível poderia se empolgar não com a repetição em si, mas com as estratégias de variação.

Buscando descobrir quais são essas estratégias requeridas do leitor da literatura gamer, nosso percurso de análise percorre as peculiaridades da narrativa nesse tipo de obra que busca ser ou é transmidiática, ressaltando suas características principais e a relação tensa que exerce com a jogabilidade, que acaba definindo-a em seu conteúdo e forma de narrar. Também consideramos as necessárias mudanças feitas para que, em alguns casos, a mesma história fosse recontada em outra mídia, para enfim, compreendermos a participação do leitor nesse processo de construção narrativa coletivo, feito com os pares e, interventivo, feito com o apoio da indústria.

Ao olharmos os games, percebemos a existência de lacunas de enredo provocadas pela primazia da jogabilidade, essencial nessa mídia. Tais lacunas abriram o caminho para o surgimento da literatura gamer, que busca atender aos fãs que desejam se aprofundar no enredo, se a história assim o permite. Portanto, o leitor virtual (ORLANDI, 2006) inscrito nesses textos, aquele imaginado pelo autor e para quem ele se dirige, é o público gamer, sobretudo, os fãs dos games-título originais. Estes são seus *cúmplices* iniciais no pacto narrativo. Sendo assim, quando o leitor real, se apropria do texto, ele deve se relacionar com este leitor constituído (ORLANDI, 2006), uma relação que já é de confronto entre esses sujeito e que se agrava, quando consideramos que tais publicações podem atingir um público não-gamer, dado que as capas dos livros nem sempre revelam essa filiação, como veremos, assim como podem trazer dificuldades quando estão presos demais ao título original, funcionando como complemento a estes e não como narrativa independente.

Porém, isso não impede o funcionamento da estratégia de marketing que lhe serve de base, pois, muitos são os que procuram os games após a experiência narrativa alcançada com essas outras mídias. Em outras palavras, assim como gamers procuram livros e filmes para ampliar suas experiências, leitores e espectadores procuram games pelo mesmo motivo. E por meio dessa estratégia que a indústria busca lucrar.

Para abarcarmos os diferentes olhares sobre o mesmo objeto, trazemos então três tipos de narrativas expandidas transmidiaticamente. Em *Assassin's creed* procuramos olhar a relação que a literatura gamer e suas expansões em outras mídias estabelece com a mídia original, o game. Em *Resident Evil* esclarecemos o papel que o leitor exerce diante deste contexto, sobretudo sua participação em inteligências coletivas, com fins de entendimento da narrativa como um todo. Por fim, em *Starcraft* analisamos a expansão transmidiática do universo que, abre espaço inclusive, para as contribuições dos leitores.

Com isso, partimos para uma análise da literatura gamer, a partir destes exemplos, seguindo a ordem de categorização exposta anteriormente.

3. RELAÇÃO COM A MÍDIA ORIGINAL: *ASSASSIN'S CREED*

Conforme explicitado no capítulo metodológico, a partir do levantamento das publicações existentes que se configuram sob o que vimos chamando literatura gamer, selecionamos alguns livros a serem analisados. Em *Assassin's creed* olharemos com mais profundidade a relação que a literatura gamer e os materiais transmidiáticos estabelecem com a mídia original. Tal escolha foi feita considerando que a franquia em questão é a que mais dispõe de materiais em diferentes mídias, que recontam a mesma história do game.

3.1. Ficha técnica

A franquia *Assassin's creed* conta com dezesseis games, para diferentes plataformas, e é bastante conhecida pela riqueza de seu enredo, elogiado por fãs e premiado duas vezes pelo Writers Guild of America Awards: em 2011, com *Brotherhood* e em 2013, com *Liberation*, além de ter sido indicada quase todos os anos, desde que o prêmio foi criado em 2009.

Sua coleção de romances dispõe de sete volumes: *Renascença* (2009); *Irmandade* (2010); *A cruzada secreta* (2011); *Revelações* (2011); *Renegado* (2012); *Bandeira Negra* (2013); e, *Unity* (2014)⁵⁸, todos escritos por Oliver Bowden. Os primeiros livros ocuparam durante algumas semanas a lista dos mais vendidos do Brasil (país onde mais venderam), publicada na Revista Veja (2012)⁵⁹. A franquia também conta com uma edição especial *Barba Negra – O diário perdido* (2014), escrito por Christie Golden, duas graphic novels⁶⁰ (2013/2014) escritas por Corbeyran e desenhadas por Djallali Defali, todos publicados pela mesma editora dos romances: Galera Record e, ainda, três HQs, *A Queda* e *A Corrente*, escritas por Cameron Stewart e Karl Kerschl e *Brâman*, escrita por Brendan Fletcher e Karl Kerschl,

⁵⁸ As datas de lançamento são da edição em inglês, publicada pela editora Penguin Books.

⁵⁹ VEJA. “Pancadas com conteúdo”. Edição 2285, 5 set. 2012.

⁶⁰ Estamos considerando apenas as duas que saíram em Português pela editora Galera Record, no entanto, a coleção conta com seis graphic novels: Desmond, Aquilus e Accipter (primeira trilogia), Hawk, El Cakr e Leila (segunda trilogia).

publicadas pela Astral Comics. Por fim, existem três curtas-metragens: *Lineage*, *Ascendance* e *Embers*, distribuídos em edições especiais (de colecionador) dos games.

Considerando a dimensão do universo e a diversidade de personagens principais, decidimos, para os fins desta análise, nos concentrar na história de apenas um deles, Ezio, presente como personagem principal nos games: *Assassin's creed II*, *Assassin's creed: brotherhood* e *Assassin's creed: revelations*, nos romances: *Assassin's creed: renascença*, *Assassin's creed: irmandade* e *Assassin's creed: revelações* e, nos curtas-metragens: *Lineage*, *Ascendance* e *Embers* e, mencionado nas HQs: *A corrente* e *A queda*.

Todavia, também consideramos importante tratar do assassino moderno Desmond, por sua presença nos games que compõem a trilogia Ezio, além de *Assassin's creed*, *Assassin's creed III*, *Assassin's creed IV: black flag* e *Assassin's creed: initiates*, e, nas graphic novels: *Desmond* e *Aquilus*, como personagem, além da menção nas HQs: *A corrente* e *A queda*. Dessa forma, os dados serão obtidos a partir dos materiais supracitados, conforme especificado na Figura 8.

Figura 8 - Relação de mídias analisadas em *Assassin's creed*

3.2. Os heróis

A saga (ECO, 1989) de Ezio tem início no curta-metragem, de 35 minutos, *Lineage*, ambientado na Itália renascentista. Nele acompanhamos a história da investigação que seu pai Giovanni Auditore, um banqueiro de Florença, faz sobre o assassinato de Galeazzo Maria

Sforza. O curta-metragem mostra Giovanni como aliado de Lorenzo de Médici, que esconde de seus filhos mais novos (Ezio e Petruccio) sua condição de Assassino. Também exibe uma família feliz e Ezio como um jovem impulsivo (Figura 9). Ainda neste filme, somos apresentados, pela primeira vez, a Rodrigo Bórgia, líder dos Templários, que afirma ter uma solução para lidar com o Assassino, Giovanni, que está tentando atrapalhar seus planos.

Figura 9 - Ezio e seu irmão Federico em cena do curta-metragem *Lineage*

Em *Assassin's creed II* (game) e *Assassin's creed: renascença* (romance) conhecemos o inconsequente jovem Ezio Auditore (Figura 10), que subitamente se vê envolvido em uma trama de mistério e assassinatos, após o enforcamento de seu pai e de seus dois irmãos em praça pública, acusados de conspiração. Enquanto sua mãe e sua irmã fogem para se salvar, Ezio descobre que há muito mais por trás do assassinato de sua família, trata-se na verdade de uma rivalidade histórica entre a Ordem dos Templários e a dos Assassinos, da qual faz parte por herança. Ezio é então, treinado por Assassinos para sobreviver e realizar sua vingança. Ele encontra um artefato deixado por Altaïr, a Maçã do Eden, e, com ela, encontra a deusa Minerva, que através de Ezio direciona uma mensagem a Desmond.

O curta-metragem de animação, *Ascendance* (Figura 11) dá prosseguimento aos eventos históricos, retratando como Cesare Bórgia (filho de Rodrigo Bórgia / papa Alexandre VI) chegou ao poder em Roma, tornando-se inimigo da irmandade dos Assassinos, assim como seu pai. Cronologicamente, o curta-metragem aconteceria um pouco depois do início de *Brotherhood*, que começa com a descoberta de que Rodrigo Bórgia conseguiu escapar.

Em *Assassin's creed: brotherhood* (game) e *Assassin's creed: irmandade* (romance) temos um Ezio mais velho, mentor dos Assassinos, ainda lutando para restaurar a Ordem, destruir a família Bórgia e recuperar a Maçã do Éden (adquirida no primeiro game/romance).

Figura 10 - Ezio e seu irmão Federico em cena de AC II (game)

Assassin's creed: revelations (game) e *Assassin's creed: revelações* (romance) trazem Ezio com cerca de 50 anos de idade, seguindo as pistas deixadas por Altaïr (herói do primeiro game, que se passa na época das Cruzadas) para encontrar sua biblioteca.

Figura 11 - Cesare Borgia em cena do curta-metragem *Ascendance*

Revivendo as memórias do antigo mentor da Ordem, Ezio encontra na biblioteca o corpo de Altaïr (Figura 12), outra Maçã do Eden e uma nova mensagem para Desmond. O romance revela que Ezio e Sofia, livreira que conhece em Constantinopla, se casam e têm dois filhos.

Figura 12 - Encontro de Ezio com o esqueleto de Altaïr, em cena de AC: *Revelations* (game)

Por fim, o curta-metragem *Embers*, encerra a história de Ezio, já idoso, morando com sua esposa, Sofia Sartor e seus filhos no interior de Florença.

Figura 13 - Ezio relendo seu livro, em cena do curta-metragem *Embers*

Ainda neste curta-metragem, vemos Ezio escrevendo um livro de memórias destinado principalmente a Desmond, que é depois encontrado pelo Templário Daniel Cross, já na era moderna, na HQ *A corrente*.

Vemos, portanto, que a linha do tempo da personagem (Figura 15) se estende basicamente por duas mídias, além da original, conforme resumimos na Figura 16.

Figura 15 - Acontecimentos principais da vida de Ezio ao longo das mídias

Figura 16 - Progresso da linha do tempo de Ezio em diferentes mídias

A ligação entre a história de Ezio e Desmond está, portanto, na HQ *Assassin's creed: A corrente*, que mostra o momento em que Daniel Cross⁶¹ encontra o livro de memórias de Ezio, descobrindo assim, o nome de Desmond, culminando em seu sequestro (Figura 14).

Desmond Miles, um bartender dos Estados Unidos, é apresentado no primeiro game da série (*Assassin's creed - game*) como um Assassino moderno (sua história tem início em 2012), que é sequestrado por Templários (camuflados em uma organização chamada Abstergo) e colocado em uma máquina chamada Animus, onde é possível reviver memórias de seus antepassados através de seu DNA. A intenção dos Templários é encontrar os Pedacos do Éden (Figura 17). Neste game, Desmond revive as memórias de Altaïr, na época das Cruzadas. A história de seu sequestro, no bar em que trabalhava em Paris, é contada na Graphic Novel (doravante GN) *Assassin's creed: Desmond*.

⁶¹ A história de Daniel Cross é contada nas HQs *Assassin's creed: A queda* e *Assassin's creed: A corrente*. Nela descobrimos que ele foi treinado pelos Templários, dentro da Animus, para se infiltrar, sem saber, entre os Assassinos e matar o seu líder.

Figura 17 - Sequestro de Desmond em cena de AC (game)

Quando a trilogia de Ezio começa (*Assassin's creed II* - game), Desmond escapou do laboratório da Abstergo, com a ajuda de Lucy, e descobre que os Assassinos ainda estão com dificuldade para vencer os Templários, ele então decide ajudá-los e entra na Animus para reviver as memórias de Ezio (Figura 18). Fazendo isso, Desmond sofre o “efeito sanguíneo” e adquire as habilidades do antigo mentor.

Figura 18 - Lucy e Desmond (na Animus), em cena de AC II (game)

Na GN *Assassin's creed: Aquilus*, Desmond e Lucy continuam escondidos, enquanto Desmond revive as memórias de Aquilus. Depois, encontram Rebecca e Shaun e descobrem

que doutor Geier, que até então os ajudava, é um traidor. Desmond o mata e os quatro fogem para Monteriggioni. Ainda nesta GN, Lucy e Desmond demonstram estarem apaixonados.

Em *Assassin's creed: brotherhood* (game), Desmond e outros assassinos retornam à Monteriggioni, para encontrar a Maçã do Éden de Ezio. Eles descobrem que ela está localizada sob o Coliseu e decidem procurá-la. Neste game, o “efeito sanguíneo” está cada vez mais forte e Desmond passa a ver Ezio, mesmo fora da Animus. Ao encontrar a Maçã, Desmond é impelido por ela a matar Lucy, supostamente uma traidora (Figura 19). Ele entra em coma e seu pai, William, ordena que ele seja colocado de volta na Animus, para viver lá.

Figura 19 – Desmond mata Lucy, em cena de AC: Brotherhood (game)

Em *Assassin's creed: revelations* (game), Desmond acorda dentro da Animus, encontra o Sujeito 16 (Clay Kaczmarek⁶²) e, descobre que precisa reviver as últimas memórias de Ezio, até encontrar o Nexus entre eles, para conseguir retornar à sua vida normal (Figura 20). Ele assim o faz, ocasionalmente ouvindo as vozes de pessoas fora da Animus, sem poder interagir com elas. Ele também revive suas próprias memórias de infância e de sua vida antes de ser capturado pela Abstergo.

⁶² Clay Kaczmarek é um membro do clã dos Assassinos que foi enviado para a Abstergo para colher informações sobre o projeto Animus. Porém, na Animus, Clay entra em contato com Juno, que o avisa da necessidade de ajudar Desmond. Quando Clay recusa, Juno lhe mostra que Lucy (outra Assassina infiltrada na Abstergo), que supostamente o ajudaria a fugir, é, na verdade, uma traidora trabalhando para os Templários. Ele decide então, ajudar Desmond, sacrificando sua própria vida, ao fundir suas memórias à Animus, para que Desmond as encontre.

Figura 20 - Desmond e Clay em cena de AC: Revelations (game)

O Nexus é o momento em que Ezio encontra a Maçã do Eden de Altaïr e dirige uma mensagem a Desmond. Quando tocado por ele, Desmond encontra Júpiter, que lhe diz que é preciso encontrar o Grande Templo, em Nova Iorque, para salvar a humanidade. Ele acorda do coma e reencontra seu pai e outros membros da Ordem.

Em *Assassin's creed III* (game), Desmond encontra o Templo, e busca as células de energia que o abrem, escondidas ao redor do mundo, enquanto revive as memórias de outro ancestral, Kenway e de seu filho Connor. Em uma dessas viagens, encontra o templário Daniel Cross, responsável pela morte do atual mentor dos Assassinos e pela quase destruição da Ordem. Durante o resgate de seu pai, sequestrado pela Abstergo, Desmond reencontra e mata Daniel (Figura 21). Ao entrar no Templo, Desmond é avisado por Minerva que se libertar Juno, ela será um problema para a humanidade, porém, se não o fizer, poucos irão sobreviver à explosão solar. Desmond então decide sacrificar a própria vida e liberar Juno.

Figura 21 - Desmond e Daniel em cena de AC III (game)

Em *Assassin's creed IV: Black Flag* (game), os Templários realizam uma autópsia no corpo de Desmond e transferem suas memórias para a Animus, para serem exploradas (Figura 22) e, assim como em *Assassin's creed: Initiates* (game), por meio de documentos e gravações de seu celular alguns detalhes de sua infância são revelados.

Figura 22 - Autópsia de Desmond em cena de AC IV: Black Flag (game)

Desta forma, temos a evolução da história de Desmond em duas mídias principais, game e GN, conforme demonstram a Figura 23 e a Figura 24.

Figura 23 – Acontecimentos principais da vida de Desmond ao longo das mídias

Embora ausente dos romances de Bowden, no game, Desmond é uma personagem importante, já que, todas as mensagens recebidas por Ezio, em seus encontros com os deuses

Minerva, Juno e Júpiter, eram, na verdade, direcionadas a ele, o que nos leva a concluir que ele é, na verdade, a personagem principal da história, apesar de aparecer pouco no decorrer da narrativa. Além disso, sua vida é (re)contada em mais e em diferentes mídias, quando comparamos com Ezio (Figura 24), embora a maior parte delas apenas repita as aventuras do game, que neste caso, ocupa o papel central, de destaque, comprometendo a classificação da narrativa de *Assassin's creed* como transmidiática.

Figura 24 – Progresso da linha do tempo de Desmond em diferentes mídias

Por fim, podemos considerar que, tanto a história de Ezio, quanto a de Desmond, excluindo-se as repetições entre as mídias, são sagas, no sentido exposto por Eco (1989), já que apresentam a sucessão dos eventos históricos da personagem e o seu processo de envelhecimento em uma linha contínua que, prossegue ao longo dos anos nos diferentes games da franquia, trazendo as descendências das personagens, ajudando a estabelecer a ligação entre ambos e são complementadas pelas outras mídias, no caso de Ezio cronologicamente publicadas, já que os curtas foram produzidos e disponibilizados seguindo a cronologia dos games, enquanto as HQs e GNs que contam a história de Desmond foram publicadas após o lançamento da maioria dos games em que aparece como protagonista.

3.3. A Análise

Sobre a primeira categoria de análise, conforme detalhado no capítulo metodológico, qual seja, relação com a mídia original (confira Tabela 1), nos romances de Oliver Bowden temos uma relação muito próxima com a mídia original, diga-se o game, isso porque o autor optou por recontar o mesmo enredo, com alguns poucos acréscimos e exclusões, além de rearranjos cronológicos. Considerando os estudos de Jenkins (2009), conforme expresso anteriormente, os romances não poderiam ser considerados parte integrante de uma narrativa

transmidiática, visto que não acrescentam elementos novos para ela, apenas a recontam em outro meio, sendo, portanto, adaptações dos games em outra mídia que funcionam de forma independente deles.

Mídia secundária	Base da relação	Contribuição para o enredo	Ligação com outras mídias (além do game)	Independência
Romance	Personagem e enredo	Organização de histórias paralelas	Apropria-se de histórias contadas nos curtas-metragens	Sim
Curtas-metragens	Personagem e enredo	Prequela e Sequência de histórias dos games	-	Não, porque depende dos games ⁶³
HQ	Personagem	O que aconteceu com seu legado (escritos)	-	Sim. Contudo, caso não tenha jogado o game, o leitor pode ter dificuldade para compreender quem é Ezio.
Graphic novel	-	-	-	-

Tabela 1 - Outras mídias e sua relação com a mídia original na história de Ezio

Já os curtas-metragens, diferentemente dos romances, mantêm uma relação de expansão do game (RYAN, 2013), optando por contar prequelas⁶⁴ e sequências dos enredos da mídia original, muitas das quais Bowden se apropria em seus romances, e, por isso, dificultam a compreensão daqueles que não tiveram contato com quaisquer dos games a que faça referência. Especialmente os curtas *Lineage*⁶⁵ e *Ascendance*, por serem prequelas, não nos parecem narrativas acabadas, pois deixam o clímax da narrativa para ser apresentado e resolvido no game, diferentemente de *Embers*, que é uma sequência do game que lhe antecede (*AC: Revelations*), ambientada anos depois do final deste, e tem uma história acabada, ao contar como um epílogo, a última aventura do herói Ezio antes de morrer.

⁶³ Com exceção de *Embers*, como vimos.

⁶⁴ Particularmente, quando tratamos de narrativas transmidiáticas, estamos lidando com um conceito mais amplo do que o de Prólogo, visto que os acontecimentos prévios não são narrados anteriormente, ou descobertos no decorrer da trama, mas compõem outro enredo, um novelo desenrolado em outra mídia que, caso desejemos, pode nos ajudar a expandir nossa experiência narrativa, mas que não comprometem nossa compreensão caso os ignoremos. Dessa forma, optamos pela tradução direta da palavra “*prequel*”, da Língua Inglesa, tal como utilizada por Ryan (2013).

⁶⁵ *Lineage* é uma série de três curtas-metragens de animação produzidos pela Ubisoft Montreal, sendo que o primeiro episódio foi lançado no YouTube um dia antes do lançamento de *AC II*, e os demais foram lançados cerca de um mês depois na SpikeTV. Um DVD contendo os três episódios foi incluído em uma edição especial de *AC: Brotherhood*. Por se tratar de uma única história, distribuída em três partes, consideramos os curtas-metragens como uma única produção, daí o tratarmos no singular ao longo do texto.

Figura 25 - Lâmina quebrada de Giovanni, em cena de *Lineage* (curta-metragem)

Por terem sido distribuídos juntamente com os games e não vendidos separadamente, além de serem diretamente supervisionados por Corey May, roteirista de *Assassin's creed*, e, no caso de *Lineage*, fazer uso inclusive dos cenários do game, acreditamos que esses portadores façam parte do pacote game, não devendo, obrigatoriamente, ser independentes dele, e, por isso, têm uma obrigação maior de coerência em termos de enredo.

Nesse sentido, tomemos, por exemplo, a lâmina oculta de Giovanni. Em *Lineage* (curta) ela se quebra em uma luta (Figura 25) e, em *AC II* (game) Ezio a leva para que Da Vinci a conserte, após encontrá-la quebrada entre os pertences de seu pai. Esta é somente uma das coerências internas que ajudam a encaixar a narrativa do curta-metragem na linha do tempo de *Assassin's creed*, transmidiaticamente explicando acontecimentos da mídia original. Contudo, ainda nos baseando nos escritos de Jenkins (2009), o fato de não funcionarem como mídia autônoma (com exceção de *Embers*) demonstra sua dependência do game, não podendo funcionar como porta de entrada alternativa para a narrativa como um todo, embora possam ser consideradas propagandas, espécies de trailers da mídia principal.

As HQs se afastam do game original, naturalmente porque retratam a figura de outro assassino, em outra época, que se depara com o legado deixado por Ezio (manuscritos, pesquisas, páginas do códex, artefatos etc.) para Desmond, mantendo, portanto, uma relação maior com a história desse último. Todavia, um dado importante, citado na HQ *AC: A queda* é o fato de que, inicialmente, a opção de Stewart e Kerschl, seus autores, era por produzir uma história que continuasse à de *AC II*, ou seja, uma narrativa estrelada por Ezio. Porém, depois decidiram que “*seria mais interessante expandir o mundo de Assassin's creed e criar um novo Assassino, em uma nova era*” (STEWART; KERSCHL, 2014, [s.p.]). De qualquer forma, as

HQs cumprem a ideia inicial, fazendo uma ligação, ainda que pequena, com *AC III*, pela história de Desmond, não de Ezio.

Ezio é apenas citado na GN *AC: Desmond*, em alguns diálogos para demonstrar que essa personagem já teve contato com a Animus algumas vezes anteriormente, mas, sua história não foi (re)contada neste formato, porque a série prefere criar novos assassinos do passado, sem repetir aqueles dos games, à exceção do próprio Desmond, que funciona como um ponto de ligação entre essas histórias e o game de origem.

Retomando a tabela, agora focando na história de Desmond, temos sua total exclusão dos romances de Bowden e sua presença mais forte nos games (Tabela 2).

Mídia secundária	Base da relação	Contribuição para o enredo	Ligação com outras mídias (além do game)	Independência
Romance	-	-	-	-
Curtas-metragens	-	-	-	-
HQ	Personagem	Prequela	Graphic Novel	Sim. Contudo, caso não tenha jogado o game, o leitor pode ter dificuldade para compreender quem é Desmond
Graphic novel	Personagem	Organização da história; Prequela (ancestrais)	HQ	Sim

Tabela 2 - Outras mídias e sua relação com a mídia original na história de Desmond

A opção de Bowden por contar a história de Ezio em primeira pessoa, dificultou a inserção da personagem de Desmond, que perde sua importância na medida em que as mensagens dos deuses, antes endereçadas a ele, passam a ser direcionadas a Ezio e/ou aos Assassinos.

Embora Bowden não tenha optado por escrever um romance contando a história de Desmond, sua participação em outras mídias como a HQ e a GN é bastante assídua, diferentemente de Ezio. Nas HQs ela é indireta, pois conta a história de Daniel Cross, o Templário moderno, com quem Desmond se encontra algumas vezes nos games, e que é seu arqui-inimigo, já que é o responsável pela morte do mentor dos Assassinos.

A grande ligação está justamente na mensagem que a deusa Minerva deixa para Desmond, por meio de Ezio, no final de *AC II* (game) “*Seja rápido! Pois o tempo é curto. E cuidado com a cruz – pois muitos irão se colocar em seu caminho [...]. O resto é com você, Desmond!*” (grifo nosso). A frase grifada, que Bowden optou por escrever “*Cuidado com a*

Cruz Templária”, foi interpretada como um aviso em relação a Daniel Cross, cujo sobrenome significa cruz em inglês, que, à época, conforme contado na HQ *AC: A queda*, estava infiltrado entre os Assassinos e tinha o sonho de conhecer o Mentor. Ela também é retomada na HQ seguinte, *AC: A corrente*, quando Daniel encontra o livro de Ezio, endereçado a Desmond, dando início à caçada a este último (Figura 26).

Figura 26 - Mensagem de Minerva, reescrita no livro de Ezio, em *AC: A corrente* (HQ)

Nesse sentido, as HQs podem ser consideradas como narrativas transmidiáticas, de fato, visto que funcionam de forma autônoma, não repetem as histórias contadas em outras mídias e,

expandem a narrativa principal, ao explorarem personagens, no caso, um antagonista, secundários.

No entanto, se considerarmos a personagem Desmond, as GNs são a mídia que, mais lhe dá importância, mais do que o próprio game, inclusive, já que suas aparições são poucas quando comparadas às dos Assassinos do passado, embora não menos importantes, pois como dissemos, trata-se da personagem principal.

O fato é que, as GNs dão a Desmond uma história coerente, recontam algumas partes do que já conhecemos nos games, linearmente organizando os acontecimentos, acrescentando fatos para enriquecê-la em termos de detalhes, enfim, o transforma em herói. Contudo, sob a égide desta construção coerente, as GNs repetem muitos trechos da vida da personagem que já foram vistos nos games, portanto, se afastam da narrativa transmidiática, ainda que funcionem de forma independente da mídia original.

E, finalmente, a ausência de curtas-metragens estrelados por Desmond, serve como medida da popularidade de Ezio, pois, de todos Assassinos já criados pela Ubisoft, somente ele está presente nesta mídia.

3.4. Game e leitura: qual a posição do leitor?

A literatura gamer, em geral, atinge a um público diverso que, não necessariamente é fã ou jogador *hardcore*⁶⁶ da franquia. Eles podem ser atrativos tanto para membros de grupos de afinidade gamer (GEE, 2004), ou seja, aficionados por esta cultura, mas não necessariamente para a franquia em questão; como também para não-gamers, considerando a presença maciça desse tipo de literatura em livrarias.

Em contrapartida, é desnecessário afirmar que, os livros não alcançam todo o público, ainda que ele seja gamer, afinal, nem todos estão dispostos a abandonar a mídia original, ainda que por algum tempo, para (re)viver as histórias em outras mídias, assim, como nem todo consumidor de mídias é participativo, como nos ensina Jenkins (2009).

Um dado importante que de início já constrói a *cenografia* (MAINGUENEAU, 2004) da afiliação dos livros de Bowden ao game está na capa de ambos. A capa dos romances guarda bastante semelhança com a do game (Figura 27), indicando seu apelo ao público fã da franquia

⁶⁶ Cf. nota anterior.

e conhecedor do game, mas sem dizê-lo claramente como o fazem outros livros da literatura gamer⁶⁷. É uma afiliação implícita no discurso imagético (visual), mas não explícita em palavras.

A presença do símbolo da franquia (marca d'água, em cinza, atrás do título), também traz o mundo do game para o livro. Além disso, o logotipo da Ubisoft, produtora do game, que aparece na capa do game, só aparece na contracapa do livro, deixando espaço para o logotipo da editora Galera Record, que ocupa o espaço vago e dando um destaque maior ao autor do livro, Oliver Bowden. Na contracapa, em geral, aparecem frases famosas ditas pelas personagens principais, no caso, Ezio, extraídas do game.

Figura 27 - À direita, capa do game. À esquerda, capa do livro.

Dada a ausência explícita da filiação à outra mídia (embora a franquia seja bastante conhecida), existe um público leitor desses romances que pode não ter tido contato com o game, e isso deve ser considerado, até mesmo para entendermos se essa mídia funciona de forma independente em relação às demais.

Buscando atrair esse público também, as HQs buscam construir essa afiliação de forma mais explícita. Como trazem Assassinos desconhecidos do público, a capa guarda semelhanças

⁶⁷ Cf. especialmente a GN “O Príncipe da Pérsia”, que afirma em sua capa, “Inspirado no VIDEOGAME que deu origem ao FILME de Jerry Bruckheimer com Jake Gyllenhaal”, que apela para os públicos de game e filme.

mais sutis com as dos games, visto que também trazem a figura da personagem principal em destaque, utilizando o capuz que é a marca dessa Ordem, com o logotipo da Ubisoft e da editora Astral Comics, e o nome da franquia em destaque, conforme podemos observar na Figura 28.

Figura 28 - Capas das duas HQs

Todavia, a contracapa de *AC: A queda* traz em destaque, ocupando mais da metade de seu espaço o símbolo dos Assassinos com uma estrela vermelha ao centro, pois a história se passa na Rússia Czarista, e os seguintes dizeres:

O universo dos games de Assassin's creed foi expandido para esta incrível revista em quadrinhos. (...) Com 10 páginas de epílogo e com mais de 20 páginas de conteúdos extras, ASSASSIN'S CREED: A QUEDA é uma emocionante aventura para os fãs de longa data e para os recém-chegados também.

São construções linguísticas que buscam não somente filiar a HQ ao game, mas também atrair o gamer/leitor, interessado em expandir esse universo de forma transmidiática, o que fica claro no discurso que numera a quantidade de conteúdo extra do material, sem deixar de privilegiar também aqueles que não são tão participativos nesta construção narrativa.

Na HQ *AC: A corrente*, o mesmo acontece, de forma ainda mais explícita, já que o texto, também na contracapa, vem escrito no topo da página, em negrito e em caixa alta: “A sequência

de Assassin's creed: A queda, quadrinho baseado no game de sucesso e muito aclamado pela crítica internacional!?”.

Já as GNs (Figura 29) são as únicas mídias que não exibem o logo da Ubisoft, embora também destaquem em suas capas as personagens principais, utilizando o capuz característico, optando por expor somente a metade do rosto destes na frente, e a outra metade atrás, com destaque para o título e o símbolo da franquia, trazendo também na contracapa um texto que não somente as filia ao game, mas busca atrair o gamer/leitor pelo conteúdo extra, pelo ineditismo:

Os personagens célebres do videogame *Assassin's creed*, que já vendeu milhões de cópias ao redor do mundo, ganham vida agora sob as linhas de Corbryan e os traços da pena de Djillali Defali. Uma odisséia alucinante, totalmente inédita, que desafia o tempo e a ciência e que surpreenderá os amantes dos jogos e os leitores em geral.

Figura 29 - Capas das GNs

Mas, o elemento que filia de fato as HQs e as GNs aos games está presente na narrativa, visto que, optam pela construção de uma história que traz dois Assassinos, um no passado e outro no futuro, sendo que este último revive a história do primeiro, como acontece nos games da franquia, o que não observamos nos livros de Bowden que privilegiam os Assassinos do passado.

De fato, nos romances, a única referência escrita de que se trata de um livro baseado no game, além do título obviamente, está presente na orelha direita (contracapa) do livro, ao mencionar a biografia do autor, Oliver Bowden, com as seguintes palavras:

Oliver Bowden é o pseudônimo de um aclamado escritor e historiador da Renascença que atualmente vive em Paris. *Assassin's Creed – Renascença* é o primeiro romance adaptado da bem-sucedida franquia de jogos de action-adventure *Assassin's Creed*, da empresa francesa Ubisoft, criadora de inúmeros outros títulos de sucesso. Foram lançadas versões do jogo para várias plataformas de videogame, e, no total, a franquia ultrapassou a marca de vinte e oito milhões de cópias vendidas, marcando assim seu enorme sucesso de público e crítica.

Tal descrição descreve a franquia do game para aqueles que não a conhecem, e procura validar a escolha do autor do livro. Dizemos isso porque a escolha de palavras é bastante cuidadosa, no sentido de trazer somente aquelas que buscam exaltar game e autor, como: *aclamado, bem-sucedida, inúmeros, sucesso, enorme*, construindo um *ethos* (MAINGUENEAU, 2004) em que o sujeito-autor, desconhecido do público-alvo, pois faz uso de pseudônimo especificamente criado para estas publicações, é exaltado em suas ditas qualidades, incorporando as características e adjetivos que demonstram o sucesso do game.

Os romances, portanto, se filiam de forma menos explícita na capa e na contracapa, porém, o fazem de forma incisiva na construção narrativa, no enredo, já que a coleção reproduz exatamente as histórias dos games, de forma mais detalhada, sem dúvida, mas essencialmente iguais. Até mesmo alguns diálogos se repetem, como veremos.

Porém, tal fidelidade extrema seria um problema, caso considerássemos o dito por Jenkins (2009, p. 138), acerca das narrativas transmídia e da necessidade de que cada meio contribua, de forma valiosa e distinta para o todo, fazendo o que faz de melhor, pois, “*a redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia*”. Disto resulta a ênfase que fazem tanto as HQs quanto as GNs de que o conteúdo que trazem é inédito para o público gamer, e pode ser compreendido por aqueles que não pertencem a esse grupo de afinidade, incentivando dessa forma, o consumo. Todavia, ainda assim a repetição do enredo não impediu o sucesso dessa franquia também nos livros, expressa nos índices de venda expostos anteriormente, por quê?

Eco (1989, p. 123), ao tratar dos seriados nos fornece uma pista. Para o autor, a série fascina ao leitor porque responde a uma necessidade infantil, de ouvir sempre a mesma história, do *retorno do idêntico*, mascarado em sua superfície. Dessa forma, assim como as crianças pedem que recontemos a mesma história diversas vezes, o adulto retoma esse prazer no acompanhamento da série, satisfazendo-se ao encontrar uma personagem conhecida.

Claro que, na transposição do game para o livro temos algumas peculiaridades. A adaptação do texto, antes regido por imagens e mais próximo do cinema, se dá de forma mais fidedigna ao roteiro escrito, focando na descrição dos elementos que compunham a narrativa do game, quais sejam, enredo, tempo, espaço, personagens, cenário e narrador. Porém, assim como não é possível exigir que um filme, adaptado, inspirado ou baseado seja completamente equivalente em relação ao livro que lhe deu origem (FREITAS, 2012), não podemos partir do pressuposto de que os livros da coleção serão a cópia fiel, em outra linguagem da história vivida no game, mesmo porque isso seria impossível, afinal livros não dispõem de efeitos sonoros ou visuais, nem tampouco são interativos como os games, sem contar as implicações da unicidade do ato de jogar, que discutimos anteriormente.

Já que mídias diferentes apresentam recursos diferentes, por lhes dar uma potência expressiva diferente, é virtualmente impossível que duas mídias diferentes projetem o mesmo universo. Por exemplo, a diferença entre romance e cinema: num romance, os pensamentos das personagens são representáveis explicitamente e com maior detalhamento; num filme, os recursos para realizar tal representação são muito mais limitados, o estado mental das personagens deve, em geral, ser inferido pela espectadora, que toma por base os sinais visuais. Outra diferença importante diz respeito à aparência. Num filme, sabemos imediata e inteiramente a aparência das personagens, e isso permite que façamos inferências sobre outras características de sua persona. Num romance, por outro lado, a aparência permaneceria inespecífica, e quando uma personagem é introduzida pela primeira vez, é possível que nada saibamos dela além de um nome ou de uma expressão. Quando as personagens são descritas, a descrição vem em partes e deixa muitas lacunas por serem preenchidas (RYAN, 2013, p. [s.p.]).

E mais, para que as produções sejam consideradas autônomas, é necessário que ocorram mudanças significativas nessa recriação (FREITAS, 2012). Nesse sentido, a noção de fidelidade que assumimos aqui reside no fato de o percurso narrativo, de um e de outro ser essencialmente o mesmo, fugindo da ideia trazida pelo conceito de que o primeiro é mais importante que o segundo (SILVA; FREIRE, 2007). Idealmente falando, as narrativas transmidiáticas deveriam ser autônomas e manter o alto padrão estabelecido pela mídia primeira, sem hierarquizá-las ou qualificá-las como melhor ou mais importante, já que todo o processo deve ser planejado antecipadamente, ou seja, qual mídia vai contar qual parte da narrativa (JENKINS, 2009). Porém, poucos são os que fazem esse planejamento e, muitas mídias vão se encaixando no enredo original, às vezes aproveitando-se do sucesso da marca, fazendo nascer a ideia de que este é o mais importante e os outros são paralelos.

Por isso, ao analisarmos essa transposição é importante considerar os modos de envolvimento, quais sejam, contar uma história (próprio dos livros), mostrar uma história (próprio do cinema) e interagir com uma história (próprio dos videogames), embora os três estejam necessariamente imbricados (SILVA; FREIRE, 2007).

Em relação ao game, a história trazida por Bowden é uma releitura dos acontecimentos, embora, mais amadurecida e rica em detalhes, sobretudo nas descrições das situações de luta e, nas personagens mais aprofundadas, no sentido psicológico, característica própria do romance, que não teria tanto espaço nos games, pois atrapalharia a jogabilidade.

Contudo, em alguns momentos, fica evidente a fuga das características do romance, em prol das características de um game, sobretudo no primeiro livro da franquia, em seus momentos iniciais. Nele, a sensação de que a personagem principal está fazendo o tutorial⁶⁸ do game é constante. Em um game, o tutorial acontece em uma fase inicial ou no início de cada fase, e é responsável por ensinar ao jogador os controles necessários para avançar no game, ou seja, ensiná-lo a jogar. Todavia, nas primeiras páginas do romance, quando a personagem Ezio é desafiada a pular de telhados por seu irmão Federico, aprende a utilizar armas e a lutar, assim como é levada ao médico para se curar de um ferimento, tais aprendizados parecem desencaixados da narrativa principal, soam falsos ao leitor do romance, embora familiares ao jogador do game.

Estes três conhecimentos iniciais, em um contexto gamer, fazem mais sentido do que dentro do romance, pois fazem parte do gênero game de aventura/ação, são, portanto, comuns a vários jogos e não somente a AC, por exemplo. Há então, claramente, uma confusão das cenas de enunciação (MAINGUENEAU, 2004), pois enquanto a cena *genérica*, ligada ao gênero, neste caso, romance de aventura filiado à literatura gamer, nos permite antecipar certas expectativas quanto ao que será lido e as formas como os acontecimentos se desenrolarão, algumas inserções, próprias da cena *genérica* game de aventura de mundo aberto⁶⁹, a qual se filia a franquia *Assassin's creed*, soam estranhas, e quebram o pacto narrativo estabelecido, retiram o leitor da imersão, destroem o *quadro cênico* do texto.

A título de exemplo, temos então, as seguintes situações: a personagem jogável precisa aprender a pular telhados, pois essa função é essencial para alcançar a maioria dos objetivos das missões ou quests⁷⁰; pelo mesmo motivo, ela precisa aprender a lutar para derrotar seus inimigos; por fim, o jogador também precisa aprender que, quando sua personagem jogável fica

⁶⁸ Para Gee (2004), a forma como os games introduzem o conhecimento necessário, de forma gradativa, intuitiva e no momento certo de usá-la na prática, é algo em que a escola deveria se espelhar.

⁶⁹ Cf. nota anterior.

⁷⁰ Missões ou quests são os objetivos lançados ao jogador. São várias ao longo de um game, quase sempre iniciando com quests menores e mais simples, e culminando em um “chefe”, uma quest maior e mais difícil que, quando vencida, leva o jogador para uma nova fase ou para o final do game.

ferida durante uma luta, é necessário levá-la ao médico para se curar, pois sua “vida” pode se esvaír em um momento chave, trazendo consigo a necessidade de iniciar tudo novamente.

Num game, os momentos narrativos são trazidos essencialmente nas cinematics e nas cutscenes⁷¹, embora as histórias evoluam também nos diálogos com as personagens antes, durante ou depois das quests, sendo assim, a narrativa é entrecortada por momentos longos de ação e jogabilidade, em que o jogador é o protagonista, e, são justamente esses diálogos e momentos de ação, que no game fazem a narrativa progredir muito pouco, mas o tornam um game e não um filme, que não foram trabalhados quando recontados no livro.

São falas e situações trazidas diretamente do game para o livro, sem interligação com o contexto narrativo, que transgridem (MAINGUENEAU, 2014) as regras próprias do romance, porque não fazem sentido dentro dele, formam um contexto de instrução para o jogador que controla a personagem Ezio, e não o pano de fundo de sua história, como normalmente aconteceria em um livro, mostrando que Bowden não exerceu sua liberdade de autor na criação do texto, mas, simplesmente o reproduziu em outro formato.

Tomemos como exemplo a ida ao médico. Tanto no livro quanto no game, Federico, irmão da personagem principal Ezio, fica preocupado com os ferimentos do irmão durante uma luta e decide levá-lo ao médico. Porém, ambos não têm dinheiro para pagar o atendimento. No game, a quest é trazida da seguinte forma, conforme vemos na Figura 30. Acima, Federico propõe a Ezio: “*Procure com eles. Deve haver algo em seus bolsos*”. Logo em seguida (imagem central), ao centro, aparece o objetivo da quest, “*Roube 200 florins para pagar o médico*”. E, por fim, no quadro abaixo, após alcançar o objetivo, o jogador é avisado da conclusão da quest (salva o game⁷²).

No livro, a mesma cena é assim descrita:

– Vejamos se nossos inimigos derrotados têm alguma riqueza para compartilhar – sugeriu Federico. – Afinal, nossa necessidade é maior do que a deles, e **aposto** que você não consegue aliviar sua carga sem acordá-los!

– Isso é o que vamos ver – disse Ezio, e se lançou à tarefa com algum sucesso. Em questão de minutos já tinha colhido moedas de ouro suficientes para encher tanto a sua bolsa quanto a do irmão. Ezio olhou para Federico em triunfo e sacudiu as riquezas recém-adquiridas para enfatizar. (BOWDEN, 2012a, p. 14 – grifo nosso).

⁷¹ Cf. nota anterior.

⁷² Em “Assassin’s creed”, assim como em muitos games do estilo, o progresso do jogador é salvo automaticamente após a conclusão de uma quest. Caso não a conclua, o jogador não consegue passar de fase. Caso a personagem jogável morra antes da conclusão da quest, é preciso reiniciar o processo.

Figura 30 - Exemplo de como uma quest aparece no game (AC: II)

Aquilo que no game era uma quest, colocada em frases imperativas colocadas de forma extradiegética, ou seja, externas à narrativa (PUENTADURA, 2009) no livro vira uma aposta, contextualizada por uma personagem secundária em frases irônicas, como a exposta acima, ou interrogativas como no exemplo abaixo. E isso é constante no romance de Bowden, em outras palavras, quase todas as quests iniciais são transformadas em aposta, sobretudo nas falas de Federico, no livro. Todavia, algumas das apostas fazem sentido no contexto da história, outras nem tanto.

Em outro trecho, ainda no mesmo capítulo, Federico propõe:

— Você não gostaria de fazer uma **aposta**, gostaria? Uma corrida, talvez? (BOWDEN, 2012a, p. 17 – grifo nosso).

Com isso, o autor não só introduz em formato de aposta outra quest do game, que compõe o tutorial, mas traz para o livro, uma das características de Federico no game, a de constantemente desafiar o irmão mais novo, Ezio, a superá-lo (Figura 31 e Figura 32). Todavia,

são muitas as “apostas” em pouco tempo de narrativa decorrida, pois, todas ocorrem em apenas uma noite, o que causa estranheza quando lemos a história.

Na Figura 32 temos o desafio de escalada da torre da Igreja, introduzido na fala de Federico: acima: “*Animado para uma corridinha, então?*”; ao centro: “*Uhh – Teto daquela Igreja*” (Tradução nossa). Em seguida aparece o desafio: “*Vença a corrida contra Federico*”.

Figura 31 – Federico em AC:II (game), introduzindo um desafio (quest)⁷³.

No livro, descrevendo a mesma cena, o autor opta novamente pela palavra aposta na fala de Federico:

_ Você não gostaria de fazer uma **aposta**, gostaria? Uma corrida talvez?

⁷³ Acima: “Você tem estilo, mas resistência é o que conta. Vejamos quantos deles você pode arruinar antes que eles peguem o melhor de você” (Tradução nossa).

_ Até onde?

_ Vejamos... – Federico olhou para a cidade enluarada em direção a uma torre não muito longe dali. – O telhado de Santa Trinità. Se não for demais para você... além disso, não fica muito longe de casa. Mas há apenas uma coisa.

_ O quê?

_ Não vamos correr pelas ruas, mas sobre os telhados (BOWDEN, 2012a, p. 17 – grifo nosso).

Figura 32 – Em AC:II (game), Federico desafia Ezio⁷⁴.

E sem questionar, Ezio sai pulando pelos telhados e vence a corrida. A descrição do olhar de Federico para a noite enluarada e, em seguida, para a torre, é fidelíssima à *cutscene* do

⁷⁴ Acima: “Animado para uma corridinha, então?”. Ao centro: “Uhh – Teto daquela Igreja” (Tradução nossa).

game, revelando que, nem mesmo aquilo que foge aos diálogos – reproduções diretas do game – foi criado, de fato, por Bowden.

Na maioria das vezes, tais inserções não incomodam o leitor, muito menos a fluidez da leitura, pelo contrário, constroem o contexto gamer por trás da narrativa, filiam o texto de Bowden à mídia original, aumentando a vontade de experimentar tal vivência na outra mídia, sobretudo em como solucioná-la de uma forma diferente da do livro, que é, no fundo, o objetivo dessa produção, já que ela não foi planejada para complementar a narrativa do game, mas sim, para ser uma porta de entrada alternativa para ele (JENKINS, 2009).

Sobre a semelhança entre games e livros, Corey May, roteirista de *Assassin's Creed*, afirmou que os primeiros livros da série seguiam à risca o roteiro do game, acrescentando um ou outro detalhe, porém, "*nos últimos volumes, optamos por explorar histórias paralelas, já que os livros nos dão mais espaço. Isso é muito bom para a Ubisoft e também para o autor*". Ainda segundo ele, Oliver Bowden, pseudônimo de Anton Gill, historiador britânico, visita as dependências da Ubisoft, no Canadá, e conversa sobre suas ideias com os roteiristas. Aliás, o uso de pseudônimo foi uma estratégia da empresa, para ter total controle sobre o conteúdo do livro (BASTIDORES, 2013).

Nesse sentido, o primeiro livro que apresenta uma história que não é exatamente a dos games, pois acrescenta um pano de fundo para a personagem não apresentado na primeira mídia, é *Assassin's creed: a cruzada secreta* (BOWDEN, 2012b). Em entrevista a Ubi Workshop⁷⁵, o autor justifica a escolha:

Na verdade, muitas partes do livro são adaptadas dos dois games estrelados por Altaïr, mas, sim, cerca de um terço dele é de material novo, e a razão para isso foi o desejo de construir uma história de fundo para ele, uma que contasse de sua jornada desde a infância até o domínio Assassino e além, e unisse os pontos com a história de Ezio⁷⁶ (SOPHIE, 2011 – tradução nossa).

Porém, essa opção por se desconectar, ainda que pouco, da história original do game, apoiada pela Ubisoft, como vimos anteriormente, não foi bem aceita pelos fãs⁷⁷, demonstrando

⁷⁵ Ubiworkshop é uma das marcas da Ubisoft, responsável por criar e publicar curtas-metragens, quadrinhos, artbooks etc. Eles também cuidam da elaboração de histórias que se baseiam no universo de games da empresa.

⁷⁶ "Actually, there are major parts of it adapted from the two games starring Altaïr, but, yes, about a third of it is new material, and the reason for that was a desire to build a backstory for him, one that told of his journey from childhood through to master assassin and beyond, and joined the dots with the Ezio storyline".

⁷⁷ Em um fórum de fãs, da própria página da Ubisoft, os fãs reclamam: "Devo admitir que ele passou dos limites. Seu novo livro "Cruzada Secreta" parece uma *fan fiction* para mim, repetindo fórmulas de seus trabalhos anteriores. [...] Não poderia ter criado o seu próprio assassino ou coisa assim, assim não teria que mexer com o jogo de AC? Isso é o que outros autores fazem, e eles acabam expandindo o universo, nem decepcionando ou atando nós. Por que atar nós? [...] A única solução que vejo é se o seu livro fosse tomado como uma peça de

duas coisas: a preocupação dos fãs com o desvirtuamento do enredo original; e, o funcionamento do livro completamente atado ao game, ambos sendo motivos de comparação o tempo todo. Nesse sentido, apesar de buscar a criação de uma narrativa transmidiática, conforme expresso pelos criadores do game na apresentação da HQ, da GN e em diversas entrevistas, a repetição do enredo do game nos primeiros romances levou os fãs a buscarem sempre a comparação com a mídia original, que ocupa papel de destaque, causando rejeição a quaisquer mudanças ou acréscimos ao que eles chamam de cânone.

Com raras exceções como vimos, a fidelidade ao game original nos mostra que Bowden não teve muita liberdade criativa na hora de escrever os livros, limitando-se a organizar o enredo do game, de forma linear, posto que ele é narrado em um mundo aberto, cheio de missões paralelas. A tarefa não foi árdua, já que “*Assassin’s creed*” é um game de progressão, e as intervenções do jogador no game, não influenciam muito no enredo principal, ou seja, ele será sempre o mesmo não importa quantas vezes se jogue. A experiência pode ser enriquecida, é claro, pelas missões paralelas, como vimos, mas a história principal sempre progride da mesma forma.

Sendo assim, os romances são fruto da política do licenciamento, que assegura o lucro, mas não acrescenta no aspecto narrativo. Nas palavras de Jenkins (2009, p. 149):

o licenciamento abre caminho para o que o pessoal da indústria está chamando de ‘cocriação’. Na cocriação, as empresas colaboram desde o início para criar conteúdos considerados adequados a cada um dos setores, permitindo que cada meio de comunicação gere novas experiências ao consumidor e aumente os pontos de acesso à franquia.

São, portanto, obras redundantes, diluídas ou permeadas de contradições, orientadas pela lógica econômica e não pela visão artística (JENKINS, 2009).

Porém, isso já não é válido quando tratamos das HQs e das GNs, pois, ainda que esta última retome alguns aspectos da história já contados no game, a liberdade de criação parece ter sido maior que a de Bowden, assim como os acréscimos e as ligações com a narrativa original são bem construídos e estruturados, construindo um cenário de filiação, sem destruir o quadro cênico do texto (MAINGUENEAU, 2004).

entretenimento ao invés d’O CÂNONE. Ou simplesmente não tomado como cânone. Estou triste, muito, muito triste” (PITALLA, 2011 – *tradução livre nossa*).

“I must admit that he has crossed the line. His new book the secret crusade seems like a fan fiction to me, repeating formulas that he did on his previous works. [...] Couldnt you have created your own assassin's and stuff so you wouldnt mess with AC game toy box? That's what other authors do and they end up expanding the universe and not upsetting nor tying knots. Why tying knots? [...] The only solution I see is if your book was only taken as an entertaining piece rather than THE CANON. Or simply not taken as Canon. I am sad, very very sad” (*sic.*).

Além disso, produzem um discurso novo, que funciona de forma autônoma em relação à mídia original, e, embora não tenham sido planejados para existirem inicialmente, se unem ao game transmediaticamente.

Contudo, ainda são produtos criados por uma indústria que visa lucro. Disto questionamos, o que significa formar-se leitor consumindo produtos com essas características?

4. INTERATIVIDADE: *RESIDENT EVIL*

Conforme explicitado no capítulo metodológico, em *Resident Evil* buscamos olhar para a questão da interatividade e do funcionamento da inteligência coletiva diante de narrativas transmidiáticas. Escolhemos tal game pois trata-se de um dos que mais dispõe de blogs e fóruns que buscam compreender e organizar sua complexa narrativa.

4.1. Ficha técnica

A franquia *Resident Evil*, conhecida como *Biohazard* no Japão, foi criada em 1996 por Shinji Mikami, para a Capcom, e foi considerada inovadora, pois criou “*um novo conceito de jogo, um novo gênero, uma nova maneira de se jogar o vídeo game. Toda uma nova linguagem, todo um novo paradigma*” (LUZ, 2010, p. 129). Desde então conta com vinte e cinco games (considerando remakes, *spin-offs*⁷⁸ e versões de colecionador), diversas adaptações para celulares e tablets, algumas participações de personagens da série em outros games da Capcom, cinco longas-metragens, dirigidos por Paul W. S. Anderson, dois longas-metragens de computação gráfica, dirigidos por Makoto Kamiya, um curta-metragem de animação, dirigido por Koichi Ohata, e lançado somente no Japão, sete romances escritos por S. D. Perry, baseados nas aventuras dos games, cinco romances adaptados dos longas-metragens, escritos por Keith R. A. DeCandido, cinco romances sob o título de *Biohazard* publicados somente no Japão, quatro séries de HQs e duas séries de mangás.

Caso nos atentemos somente à quantidade de produções, poderíamos ingenuamente concluir que o universo de *Resident Evil* é amplo, transmidiático. Contudo, um olhar atento aos materiais nos permite afirmar que estes são, em sua maioria, (re)criações dentro do mesmo universo e/ou em universos paralelos que, pouco dialogam com a narrativa principal (instaurada nos games, mídia primária).

⁷⁸ *Spin-offs* são obras narrativas que derivam de outras que lhes antecedem. São bastante comuns em séries, como por exemplo *CSI*, que dispõe dos *spin-offs Miami, NY e Cyber*, ou ainda, em games, a franquia *Wario* que deriva de *Mario*.

Sendo assim, dada a indeterminação do texto original, temos uma relação de um texto muitos universos (RYAN, 2013), em diferentes mídias, reafirmando que grande parte dos produtos que levam o nome *Resident Evil/Biohazard* não podem ser considerados parte do cânone, ou seja, da história principal desenvolvida no jogo, pois são essencialmente *spin-offs*, obras narrativas que derivam de outras que lhes antecedem. Um *spin-off* pode se concentrar em algum aspecto, personagem, tema, evento não explorado na obra precedente, porém somente é considerado uma sequência, quando existe dentro da cronologia original e não a contradiz.

Figura 33 – Relação de mídias que levam o nome *Resident Evil / Biohazard*

Dessa forma, temos uma rara relação de modificação, que cria universos diferentes, mas relacionados de alguma forma. Ryan (2013) concebe esse tipo de relação como raridade, porque ameaça a integridade do universo original, visto que, somente alguns elementos fazem o consumidor perceber que determinado texto pertence ao universo, no caso, como veremos, a infecção causada pelo Vírus-T.

Diante disso, temos uma história complexa, subdividida em diversas mídias que, na maioria das vezes, se passam em um curto espaço de tempo, de um ou dois dias, e, algumas delas unidas, relatam o incidente de criação, liberação e uso do Vírus-T como arma biológica, outras apenas se apropriam do nome da franquia e de alguns de seus elementos, e as consideramos *produtos licenciados* (PRÁDANOS, 2012).

Portanto, ao contrário do que fizemos ao analisarmos a franquia *Assassin's creed* anteriormente, nos interessa olhar para *Resident Evil* buscando as interações entre os fãs em sua

tentativa de organização desse universo que se expande fora do cânone, muitas vezes enriquecendo a marca, mas não o escopo principal da história.

4.2. A história

A história do Vírus Progenitor que transforma as pessoas em zumbis se inicia por volta do ano 1700, em uma tribo africana, que cultivava uma planta mortal chamada Caminho para o Sol, pois acreditavam que aquele que sobrevivesse a seus efeitos, ganharia força, além do título de rei. No século XIX, Henry Travis, um explorador europeu, encontra o Jardim do Sol e escreve sobre a planta em suas pesquisas, que foram depois, desacreditadas pela comunidade científica. Nos anos 1960, Ozwell E. Spencer, um aristocrata, decide construir uma mansão na Floresta Raccoon, com passagens secretas e armadilhas de proteção. Ao ler a pesquisa de Travis, Spencer convida seus amigos, bioengenheiros, Edward Ashford e James Marcus, além de um aluno de James, Brandon Bailey, a fazerem uma expedição em busca da Caminho do Sol. Pesquisas prévias com a planta revelaram que a substância produzida pela flor causa efeitos incomuns em organismos vivos, agindo como um vírus, chamado de Progenitor. Como a planta não pode ser cultivada fora de seu jardim natural, Brandon envia constantemente remessas para James, nos EUA. James e Edward conduzem pesquisas distintas, um visando o estudo do vírus, o outro lucros, enquanto Spencer usa a mansão de Raccoon como um dos centros de pesquisa da Umbrella, sua recém-criada empresa farmacêutica, que possui outros centros de pesquisa em diversos países. Suas primeiras vítimas são Jessica e Lisa, respectivamente a mulher e a filha do arquiteto que projetou a mansão. Jessica morre assim que o vírus é administrado, mas Lisa sobrevive, e, embora sofra deformidades físicas e mentais, ganha força incomum e capacidade regenerativa.

James é nomeado diretor do centro de treinamento executivo da Umbrella, nas montanhas Arklay, enquanto Edward morre ao se expor ao vírus Progenitor. Seu filho, Alexander Ashford assume as pesquisas do pai, construindo uma instalação na Antártida, para trabalhar no Projeto Code: Veronica, escondido de Spencer. O projeto consiste na clonagem da matriarca de sua família, combinada com seu DNA e com o gene da inteligência, que gerou os gêmeos Alexia e Alfred. Esse último possui nível de inteligência abaixo do esperado, enquanto Alexia, aos dez anos de idade, já formada na universidade, é contratada como pesquisadora-

chefe da Umbrella. Enquanto isso, James consegue criar uma variante estável do vírus Progenitor, batizada de Vírus-T, que causa mutação celular.

Durante anos, variantes do vírus Progenitor são criadas e administradas em cobaias humanas sem que ninguém saiba. Quando os eventos de *Resident Evil* (game) iniciam-se, em julho de 1998, a Umbrella é uma grande corporação, com instalações no mundo todo, mas que fica sob suspeita quando começam a acontecer misteriosos assassinatos na cidade de Racoon City, onde fica a mansão Spencer. Para investigar uma equipe da STARS, time de elite da polícia é enviada para o local e desaparece. Em seguida, uma segunda equipe é enviada para resgatá-los.

Resident Evil zero (game) retrata o que aconteceu com a primeira equipe enviada à Racoon, já *Resident Evil* (game) trata da chegada da segunda equipe ao local, um dia depois. Aproveitando-se do fato de os games apresentarem dois protagonistas cada, e que, eventualmente se encontram na mansão Spencer, o romance de S. D. Perry, *A conspiração Umbrella*, reconta, com algumas modificações, os acontecimentos dos dois games.

Os games subsequentes trazem os acontecimentos que levam à exposição ao público da existência do Vírus-T, assim como uma epidemia de contaminação por ele e suas variantes no mundo todo, além de seu uso como arma química, vendida no mercado negro.

4.3. A narrativa e os fãs

Permeada por diversas histórias paralelas, prólogos, prequelas e sequências, a história de *Resident Evil* é difícil de ser organizada cronologicamente. Por isso, muitas pessoas que não acompanharam todos os games, ou mesmo fãs da franquia, têm dificuldade para compreendê-la, buscando ajuda entre os pares (

Figura 34).

Devido a essas dificuldades, foram-se criando inúmeras páginas na internet, verdadeiras comunidades que, fortalecidas pela inteligência coletiva (LÉVY, 2003), se propõem a organizar a história de *Resident Evil* cronologicamente, como mostra a Figura 35, retirada da página inicial do site Biohaze que, além da linha do tempo também dispõe de um fórum de discussão para os fãs; e a Figura 36, que traz o mesmo objetivo, em um site brasileiro.

Figura 34 - Exemplo de busca de ajuda para compreensão da história de *Resident Evil*⁷⁹

De acordo com Jenkins (2006), é preciso diferenciar o material produzido pelos fãs, daquele feito e/ou supervisionado por aqueles que detêm os direitos autorais, sendo assim, considerando que a Capcom não lançou qualquer publicação oficial que organizasse todos os materiais lançados sob o nome *Resident Evil/Biohazard* em ordem cronológica, os fãs assim o fizeram. Isso acontece porque, no ciberespaço, a audiência ganha poder de publicação, ocupando um espaço antes exclusivo dos autores e/ou dos meios de comunicação, um espaço que “*permite uma relação mais participativa entre seus participantes, entre autor/leitor, cujo leitor passivo desaparece dando lugar ao autor/autor*” (NEVES, 2014, p. 56).

Figura 35 – Biohaze, site que dispõe de uma detalhada linha do tempo de *Resident Evil*⁸⁰

⁷⁹ “Alguém pode listar a ordem cronológica de Resident Evil? Eu quero começar a aprender tudo sobre RE e joguei RE4 e RE5, mas alguém pode listar a história toda em ordem cronológica? Por favor, sejam muito claros para que eu não me confunda. E também, os filmes têm alguma relação com a história?” (tradução nossa). Retirado de Yahoo Answers. Disponível em: <<https://answers.yahoo.com/question/index?qid=20130105201949AAIYEUa>>. Acesso em: Agosto de 2015.

⁸⁰ Disponível em: <<http://biohaze.com/timeline.html>>. Acesso em: Setembro de 2015.

Ao estabelecerem comunidades virtuais, ou seja, agruparem-se de acordo com seus interesses comuns, comunicando-se frequentemente na internet, esses leitores-autores, favorecem o estabelecimento de uma cultura do compartilhamento de conhecimentos e experiências (NEVES, 2014).

Figura 36 - Resident Evil Database, organização da linha do tempo de *Resident Evil*⁸¹

Contudo, como não dispõem do selo oficial, o que lhes consagraria como autênticas, tais publicações quase sempre buscam o apoio da comunidade ou dos grupos de afinidade (GEE, 2004) como forma de legitimação de seu conteúdo entre os pares. No exemplo (

Figura 37), vemos que CrimsonElder organizou basicamente a linha do tempo dos games da franquia e, além de buscar legitimá-la entre os membros da comunidade (“Eu os organizei na ordem certa? Estou quase certo que sim”; “Fora isso, existe algo que eu esteja esquecendo?”), procura ajuda em relação aos games que não conseguiu encaixar nessa organização (“Só preciso saber onde *Outbreak* 1 e 2 se encaixariam”; “Eu também gostaria de saber onde a parte 2 de *Wesker’s Report* se encaixaria”).

⁸¹ Disponível em: < <http://www.residentevildatabase.com/timeline-cronology>>. Acesso em: Setembro de 2015.

Figura 37 - Fórum do site The Horror

Cerca de duas horas depois (Figura 38), é atendido por outro membro da comunidade, Vito, que reorganiza alguns dos games, aponta alguns esquecimentos e, afirma que a parte 1 de *Wesker's Report* não faz parte do cânone, nem *Survivor 2*, apesar de outro membro da comunidade considerar que sim (“News Bot o considera cânone, mas eu não consigo. Ainda que seja um sonho, como Claire pode conhecer Nemesis? As transformações de Alexia?”).

Claire é a protagonista de *Resident Evil 2*, e o motivo da discórdia é justamente porque, pela cronologia, o game aconteceria antes da apresentação de Nemesis, uma espécie de super soldado enviado para matar Jill, em *Resident Evil 3*, portanto, não haveria como Claire sonhar com a criatura.

Figura 38 - Fórum do site The Horror continuação

Por volta de uma hora depois (Figura 39), CrimsonElder retorna agradecendo ao comentário, reorganizando a linha do tempo e, questionando porque a parte 1 de *Wesker's Report* não é cânone (“É por causa das inconsistências ou ele não é oficialmente cânone?”), o que gera várias discussões posteriores no fórum, mostrando que as inconsistências na história

confundem até mesmos os fãs e, por isso, muitos buscam a ajuda das comunidades, pois ainda que a relação entre leitor e leitura seja singular, esta singularidade é atravessada por aquilo que assemelha o leitor a todos que pertencem à mesma comunidade (CHARTIER, 1999).

Figura 39 - Fórum do site The Horror continuação

Esse embate no estabelecimento do cânone e do não-cânone não difere dos existentes no âmbito da leitura de textos literários, por exemplo, em que a Academia ocupa o lugar de poder determinador do que é importante ou não lermos, poder este legitimado e reproduzido pela escola que, ao fazê-lo termina por negar outras práticas marginais, ou seja, *“a leitura fomentada em sala de aula colaborou no passado, como acontece no presente, para o fortalecimento de um cânone, explicado e ainda reforçado pela ciência literária”* (ZILBERMAN, 2008, p. 68).

Contudo, como afirma Abreu (2001), o objeto de leitura é comumente definido no repúdio ao gibi, ao *best-seller*, sem explicitação de qual é a leitura almejada ou que tipo de texto se quer que leia.

Nesse sentido, o cânone ocupa um papel de poder, visto que pode excluir completamente gêneros, tipos, assuntos e autores que não condizem com seus ideais, muitas vezes reflexos do pensamento da classe dominante, formando um currículo que não representa o leitor (ALMEIDA, G., 2008).

Retomando o fórum, o curta-metragem com características de documentário *Wesker's Report* também foi motivo de discórdia na comunidade justamente por suas contradições em relação ao cânone. Criado a partir de imagens dos três primeiros games da franquia, o curta

recontava a história sob a perspectiva do vilão, Albert Wesker e seu DVD foi distribuído em uma edição de colecionador de *Resident Evil: Code Veronica* (game), servindo tanto para promovê-lo, quanto para fornecer aos novos jogadores da série informações sobre a história até então. A preocupação dos fãs no fórum está em algumas inconsistências em relação à própria história geradas pelo curta, tanto que, a própria Capcom o relançou, acrescentando dados de *Resident Evil Zero* (game) e do remake de *Resident Evil* (game), corrigindo algumas dessas falhas, retirando a primeira versão do cânone.

Um fato que impressiona nas comunidades de fãs está em sua rapidez de resposta. Em questão de horas (Figura 40), a postagem recebeu várias contribuições, de diferentes usuários, apontando divergências e/ou esclarecendo dúvidas em um movimento que, jamais seria possível em uma interação com os detentores dos direitos autorais, geralmente demorada, quando atendida.

■ 04-28-2012, 08:31 PM	■ 04-28-2012, 10:42 PM	■ 04-28-2012, 11:47 PM	■ 04-29-2012, 12:42 AM	■ 04-29-2012, 01:00 AM	■ 04-29-2012, 01:03 AM
CrimsonElder *	Vito *	CrimsonElder *	News Bot *	Vito *	News Bot *

Figura 40 - Detalhe das datas e horários das primeiras respostas ao fórum The Horror

Além disso, ressaltamos não somente a rapidez da resposta, mas também a localização geográfica dos participantes do fórum, residentes em diferentes países ao redor do mundo, como vemos na Figura 41, mas que superam as barreiras geográficas para discutir assuntos de seu interesse, confirmando não somente o exposto por Poster (2003) de que na sociedade moderna dispomos de cidadãos do mundo, cuja localização geográfica deixa de ser uma limitação, mas também demonstra o alcance da indústria e de seus produtos globalizados.

Essa heterogeneidade, um dos princípios que rege o hipertexto, segundo Lévy (2010, p. 25), reúne não somente diferentes linguagens (sons, imagens, palavras etc.), mas também diferentes pessoas, grupos, “*com todos os tipos de associações que pudermos imaginar entre estes elementos*”, proporcionando a criação de uma rede rica em diversidade (CARVALHO, 2011) que, por não dispor de território físico, existe somente enquanto seus participantes realizarem trocas e estabelecerem laços entre si, ou seja, são relações guiadas por sentimentos comuns e não geografia comum (NEVES, 2014).

Join Date: May 2009 Location: Tijuana, Mexico Posts: 1,084	Join Date: Oct 2006 Location: Belfast, Ireland Posts: 6,034	Join Date: Dec 2011 Location: United Kingdom Posts: 16
Join Date: Oct 2005 Location: Mexico City, Mexico Posts: 2,132	Join Date: Dec 2007 Location: Bolton, UK Posts: 889	Join Date: Jan 2009 Location: Czech republic Posts: 1,568

Figura 41 - Detalhe da localização geográfica dos participantes do fórum The Horror

Fóruns de discussão entre fãs já existiam antes da internet obviamente, o que esta rede proporcionou foi justamente o que mostramos nesses dois exemplos, a rapidez e a diminuição das barreiras geográficas, reforçando o dito por Castells (2003), de que a sociedade interativa não substitui nem cria novas redes, antes reforça padrões já existentes, ou seja, a tecnologia é moldada pela necessidade daquele que a consome. Sendo assim, a rapidez da comunicação com pessoas ao redor do mundo, guiada pelos interesses em comum, é usada pelos fãs para compartilhar, trocar, discutir e recriar conhecimentos sobre seus objetos de consumo, algo comum entre os membros da geração digital (TAPSCOTT, 2010, p. 110):

eles colaboram on-line em grupos de bate-papo, jogam videogames com vários participantes, usam e-mail e compartilham arquivos para a escola, para o trabalho ou simplesmente para se divertir. Influenciam-se mutuamente por meio do que chamo de redes de influência, nas quais discutem marcas, empresas, produtos e serviços. Levam, para o trabalho e o mercado, uma cultura de colaboração e se sentem à vontade usando novas ferramentas on-line para se comunicar. Gostam de ficar em contato com os amigos usando seus BlackBerrys ou celulares onde quer que estejam – na rua, na loja ou no trabalho. Isso lhes proporciona uma sensação de comunidade virtual durante todo o dia.

Esses cidadãos do mundo ou net-cidadãos (POSTER, 2003) além de consumidores tornam-se produtores ao se inserirem na comunicação mediada por computador (CASTELLS, 2003), pois esta permite que eles arquivem, anotem, apropriem-se e façam recircular o conteúdo midiático (JENKINS, 2006). Com isso, precisamos revisar aquilo que vimos entendendo por fãs.

Segundo Jenkins (2006), fãs eram (e em alguns lugares ainda são) vistos de forma ridicularizada, marcada por estereótipos do tipo solteiro, louco, gordo, virgem, enfim, estigmatizados como nerds que não sabem socializar. Contudo, o autor em suas publicações procura demonstrar que a cultura de fã é ativa, engajada criticamente e criativa, ou seja, que os fãs não são a audiência regular de um programa, mas sim aqueles que traduzem o assistido/lido/jogado em alguma atividade cultural, que dividem seus sentimentos e pensamentos sobre o assunto com os amigos, que fazem parte de uma comunidade de outros fãs que tenham o mesmo interesse (JENKINS, 2006). E, quanto mais engajado, maior a notoriedade e o reconhecimento entre os pares.

Figura 42 - Política de moderação do fórum The Horror

No exemplo da Figura 42 temos a política de moderação do fórum The Horror, em que, para tornar-se moderador, o usuário precisa obedecer às regras, participar frequentemente do fórum, informar erros e atender questionamentos de outros usuários de forma madura. Além disso, o fórum dispõe de uma classificação chamada de “Membros de Confiança”, que são aqueles que mantêm boa reputação na comunidade, pela quantidade de postagens, maturidade e responsabilidade, ou seja, que contribuem com a comunidade. Tais usuários têm acesso exclusivo a outro fórum, em que discutem tópicos polêmicos e têm contato com novos conteúdos antes de seu lançamento na página oficial.

Most Active Posters	
#	Username
1	Monique Alves
2	Flag King
3	Shadow Hell
4	Matt
5	philip
6	Jeje
7	Miss Valentine
8	Héder Gatelli
9	GodFire
10	Otávio Figueiredo do Couto
Most Viewed User Profiles	
#	Username
1	Monique Alves
2	Sâmela
3	William Birkin
4	Dana Valentine
5	Flag King
6	Jeje
7	Shadow Hell
8	alexandro goncalves
9	Patricia Koztowski
10	Rodolfo
Most Thanked Users	
#	Username
1	Monique Alves
2	Flag King
3	Shadow Hell
4	Jaque
5	Jeje
6	Outbreak
7	UBCS Mercenary
8	Rhuan Paulo
9	Miss Valentine
10	Dan

Figura 43 - Ranking do fórum Resident Evil Database

A existência dessas políticas de bom uso ou regras de convivência corrobora o dito por Mendes (2006, p. 41), sobre as estratégias de afinidade, em que

os sujeitos-jogadores, ao se identificarem com uma comunidade, devem relacionar-se consigo mesmos, escolhendo (e, às vezes, inventando), entre as normas estabelecidas, aquelas com as quais conviverão mais tranquilamente e aquelas que poderão olhes causar conflitos, afastando-se de tal comunidade.

Para o autor (MENDES, 2006), as estratégias de afinidade podem ser de três tipos, espacial/geográfica, moral/ética e, de identificação. No caso, o fórum The Horror segue a

segunda estratégia, moral/ética, em que os sujeitos adotam estratégias e procedimentos para uma boa convivência.

Já o fórum Resident Evil Database⁸² (Figura 43), adota uma estratégia de identificação, por meio de promoções e classificações, posto que publica rankings em sua página dos usuários mais ativos, que mais recebem agradecimentos e que têm seus perfis mais visitados. Em geral, usuários que possuem maiores status dentro da comunidade, têm suas opiniões aceitas e, inclusive, esperadas pelos demais.

Figura 44 - Usuário agradece as informações da administradora do site Resident Evil Database

A líder deste ranking, Monique Alves, é, além de administradora do site, a usuária que mais contribui no fórum, sendo conhecida pelos demais como Red Queen⁸³, e tratada de forma respeitosa (“Salve a rainha! Obrigado pela informação, sua realza”) por todos, como podemos

⁸² Disponível em: <<http://www.residentevildatabase.com/forums/statistics>>. Acesso em: Agosto de 2015.

⁸³ Red Queen é o nome do supercomputador de *Resident Evil* (game), que por sua vez é uma referência a “*Alice no país das maravilhas*”, de Lewis Carroll.

ver no exemplo (Figura 44), ressaltando a importância das relações de proximidade, ainda que não geográficas, para a construção do conhecimento (LÉVY, 2010).

Essa valorização do dizer do outro é essencial para a manutenção das redes, pois, *“cada contribuição compartilhada pode transformar o sentido e o entendimento do outro, apresentando relações que contribuam para o conhecimento que está em construção”* (CARVALHO, 2011, p. 47).

Ressalvamos que não estamos dizendo que determinado participante é mais importante que os demais, afinal todos são fundamentais, mas que alguns, devido às suas muitas contribuições e dedicação ao fórum, alcançam um status de respeito entre os participantes, são os *nós robustos*, tomando o termo de Carvalho⁸⁴ (2011). Claro que essa posição de prestígio não deixa de ser um lugar de poder (FOUCAULT, 2005), mas um poder que pode ser questionado o tempo todo, como demonstrado na

Figura 37, em que o usuário Vito discorda do usuário NewsBot, um dos membros de maior status da comunidade (*“News Bot o considera cânone, mas eu não consigo. Ainda que seja um sonho, como Claire pode conhecer Nemesis? As transformações de Alexia?”*). Isso acontece porque no ciberespaço, segundo Neves (2014, p. 64) *“toda autoridade passa a ser interpelada, pois o fluxo informacional permite que todos tenham acesso aos assuntos mais diversos, antecipando a informação e também sua contestação e veracidade que antes só acontecia por meio da mediação do especialista”*.

Continuando a discussão (Figura 45), NewsBot reafirma sua opinião, agora em relação a *Wesker's Report* (curta), que ele considera parte do cânone, e é questionado novamente por Vito, *“Mas, ele tem contradições”*.

⁸⁴ Carvalho (2011) trata das redes de aprendizagem online e, para a autora, os *nós robustos* são, neste contexto, os educadores, que estabelecem grande número de ligações com os participantes, promovendo a aprendizagem sem deixar que os demais nós da rede se percam. No caso específico deste trabalho, que não analisa redes de aprendizagem online, mas sim fóruns de fãs, utilizamos a nomenclatura da autora para designar os usuários que alcançam esse status de educador entre os demais, seja por sua participação ativa, seja pelo domínio do tema discutido.

Figura 45 - Usuários discutem sobre o cânone no fórum The Horror

De acordo com Neves (2014, p. 67), na ausência de uma figura de autoridade, o especialista, a veracidade de uma informação em comunidades virtuais provém da quantidade de vozes que a confirmam, que conferem a ela o poder de verdade. Porém, caso alguém não aceite essa verdade, ele pode tanto negociá-la, discuti-la, como no exemplo acima, mas também pode buscá-la em outro lugar, já que, “*não há na internet uma verdade, mas várias verdades que negociam dentro do processo de validação*”.

Nesse sentido, considerando o contexto das comunidades virtuais, das quais os fóruns aqui apresentados são bons exemplos, temos nesta identificação entre os usuários e, no destaque de alguns deles, o fornecimento de uma identidade, ainda que passageira, aos participantes, suprimindo assim, a necessidade da integração e do envolvimento com outros que partilhem dos mesmos gostos, e, criando uma rede de proteção que agrega por meio da composição do eu com o outro (NEVES, 2014).

Contudo, nem mesmo o prestígio de alguns usuários impede que existam divergências, principalmente quando o assunto é a cronologia da história e a inserção de algumas produções, como filmes e livros no cânone.

Por exemplo, a série de mangás *Marhawa Desire*, traz um prólogo de *Resident Evil 6* (game), sendo portanto, parte do cânone. Isso é consenso, pois ela apresenta pela primeira vez uma das personagens principais do game, Piers Nivans, além do já consagrado herói da série, seu parceiro, Chris Redfield, tratando dos primeiros casos de infecção pelo Vírus-C (uma mutação do Vírus-T) que será central no game. E ainda mostra a vilã do game e, em seu epílogo,

Chris e Piers combatendo o bioterrorismo na Ásia, que é o começo da campanha de ambos no game.

Sendo assim, os elementos citados no mangá podem ser considerados como parte da cronologia original. Mas, a presença da vacina Daylight causa controvérsias, pois, ela foi apresentada em uma série de games (*Outbreak*) até então tratados como não-canônicos. Ao comentar a série Monique Alves diz: “Para os chatos que falam que RE *Outbreak* não faz parte da cronologia, a vacina Daylight é mencionada como a cura do vírus à toa, né?”⁸⁵. Em outro exemplo (Figura 46), temos a mesma conclusão retirada de outro site, Revil⁸⁶:

• Em Resident Evil Marhawa Desire, a cura de Resident Evil *Outbreak* chamada Daylight é citada como medida de prevenção para os alunos da escola. Como Marhawa Desire faz parte da cronologia da série podemos encarar a informação como uma “canonização” dos Outbreaks.

Figura 46 - Canonização de um dos games da série, em postagem do site Resident Evil

Fato é, que muitos sites, blogs e fóruns dividem as muitas mídias que levam o nome de Resident Evil em canônicos e não-canônicos (*spin-offs*), como demonstra o exemplo do site Resident Evil.org⁸⁷ (Figura 47), que, ao contrário dos anteriores, considera *Outbreak* (game) um *spin-off*.

Outro ponto de discussão é a série de romances escritos por S.D. Perry que, apesar de não fazer parte do cânone, um consenso entre os fãs, é bem aceita entre eles (Figura 48). A autora, que já escreveu diversos livros baseados em games, filmes, séries de TV, etc. ao receber o convite da Capcom, optou por recontar os acontecimentos dos games da franquia, porém, sem seguir exatamente a sua história, mas sim criando pano de fundo para as personagens, assim como pensamentos, desejos e motivações. E, como seu processo de escrita era concomitante ao lançamento dos games, seus livros criam várias inconsistências na história, não podendo ser considerados cânones, nem parte da narrativa transmidiática, tal qual concebida por Jenkins (2009), por contradizerem elementos da história principal.

⁸⁵ Disponível em: < <http://www.residentevildatabase.com/forums/resident-evil/7517-debate-manga-qbiohazard-marhawa-desire?limitstart=0>>. Acesso em: Agosto de 2015.

⁸⁶ Disponível em: < <http://residentevil.com.br/resident-evil-marhawa-desire/curiosidades>>. Acesso em: Agosto de 2015.

⁸⁷ Disponível em: < <http://residentevil.org/forums/>>. Acesso em: Agosto de 2015.

Figura 47 - Organização do fórum do site Resident Evil

Diferente da aceitação dos filmes de Paul W. S. Anderson que, apesar de se apropriarem de alguns elementos presentes na franquia, como o Vírus-T e a Umbrella, por exemplo, opta por criar uma personagem não existente nos games, e relegar às personagens principais do game, papéis secundários. Alice que, ao longo dos filmes, vai adquirindo poderes devido à exposição ao Vírus-T, não agrada aos fãs do game, a menos que seus filmes sejam considerados como produções que em nada lembram o nome da franquia (Figura 49).

Dessa forma, os filmes demonstram o exposto anteriormente, com base nos escritos de Ryan (2013), que a modificação do universo é rara em narrativas transmidiáticas, porque ameaça a integridade do próprio universo, algo que, neste caso, gerou controvérsias e pouca aceitação entre os fãs.

Figura 48 - Comentário de usuário do site Resident Evil Database sobre os romances de S. D. Perry

Contudo, independentemente de serem aceitos ou não, a série de filmes de Paul Anderson é inegavelmente lucrativa, demonstrando trata-se de uma *lovemark* (JENKINS, 2009), que inicialmente atraiu somente pelo título, mas que depois transformou-se em uma franquia própria que, devido às muitas inconsistências em relação ao game e outras publicações (nos filmes, o Vírus-T devastou o mundo, restando cerca de um milhão de sobreviventes, por exemplo, enquanto nos games o mesmo vírus é usado como arma química em diversos lugares do mundo), não pode ser considerada nem mesmo um *spin-off*.

Figura 49 - Usuário comenta a série de filmes de Paul Anderson no fórum Resident Evil Database

Sendo assim, na maioria das produções transmidiáticas de *Resident Evil* temos uma relação de modificação, em que temos universos que se relacionam, mas que são essencialmente diferentes (RYAN, 2013), poucos deles contribuindo de fato para a construção da narrativa em diferentes mídias.

Com isso temos leitores um pouco mais abertos a mudanças no universo do que os de *Assassin's creed* por exemplo, visto que a Capcom não exerce um controle tão rígido sobre a

coesão e a coerência de seus produtos transmidiáticos, abrindo espaço para que o próprio leitor busque, em conjunto com sua comunidade, produzir sentidos, criando seus próprios cânones:

os fãs e outros públicos ativos desenvolvem uma especialização no conteúdo e um domínio das tecnologias de distribuição que aumentam seus interesses nessas modalidades de mídia. Quando eles interagem com a mídia pelas redes sociais, começam a agir como as guildas de artes e ofícios de Sennet (2008), ao perseguirem interesses mútuos de forma ativa. Eles estão utilizando tanto textos de mídia como mensagens de marcas como portadores de significação cultural e como recursos para a vida cotidiana. Na verdade, as empresas estão frequentemente lucrando o trabalho desse público, mas é fundamental que não se considere isso uma exploração em sua totalidade, ao negas as muitas maneiras pelas quais os membros do público tiram proveito de sua participação voluntária em tais envolvimento (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 166).

Os leitores de *Resident Evil* estão participando ativamente da construção de uma coerência narrativa, algo que a própria Capcom não se permite fazer e, com isso, estão eles mesmos estabelecendo os critérios para a constituição do cânone dentro desse universo, avaliando a qualidade em conjunto com seus pares, negociando padrões de consumo, moderando as finalidades dos produtos (JENKINS; FORD; GREEN, 2014).

5. EXPANSÃO: *STARCRAFT*

Neste último game analisado, escolhemos olhar a questão da expansão oficial, operada pelos detentores dos direitos autorais e extraoficial, operada pelos fãs. *Starcraft* é um dos raros exemplos em literatura gamer em que a expansão acontece transmidiaticamente de fato, ou seja, a narrativa realmente se expande e não se repete nas diferentes mídias, que funcionam de forma independente das demais. Além disso, sua produtora, a Blizzard Entertainment, abre espaço em seu website para as contribuições dos fãs nesse processo de expansão, seja na criação de *fanfics*, seja na exposição de charges de humor que se utilizam do universo criado e de seus personagens.

5.1. Ficha técnica

Starcraft é uma franquia de games de ficção científica criada por Chris Metzen e James Phinney para a Blizzard Entertainment e, desde 1998, conta com dois games, e suas expansões, um DVD de compilação das *cinematics* do primeiro game e de sua expansão, *Brood War*, treze romances escritos por diversos autores, dois contos publicados em uma revista de ficção científica, vinte e nove contos publicados no site oficial, uma série de HQs de sete volumes⁸⁸ publicada pela DC Comics, duas HQs publicadas no site oficial e duas séries de mangás, publicadas pela Tokyo Pop⁸⁹.

⁸⁸ No Brasil, a série “*Starcraft*” foi publicada em volume único, pela Panini Comics.

⁸⁹ No Brasil, as séries “*Academia Fantasma*” e “*Linha de frente*” foram distribuídas pelas editoras On line e Conrad, respectivamente.

Figura 50 - Relação de mídias que compõem a franquia Starcraft

O universo de *Starcraft*, ao contrário do que vimos nos dois casos anteriores, se expande por poucas mídias, embora com um volume maior de publicações em cada uma delas. Nesta franquia em específico, pudemos perceber um controle maior da detentora de seus direitos, no caso a Blizzard, pois todas as publicações que levam o nome *Starcraft* são escritas ou supervisionadas por seus funcionários e roteiristas, o que evita grandes inconsistências entre os produtos licenciados, ou mesmo repetições de narrativas já retratadas em outras mídias, sendo esta expansão nosso foco de análise nesta seção.

5.2. A história

Inspirada em diversas produções de ficção científica, e passada cerca de 500 anos no futuro, a história de *Starcraft* gira em torno de três raças (Figura 51), os terranos, que são humanos exilados, os protoss, guerreiros religiosos humanoides detentores de tecnologia avançada, e, os zergs, espécies de insetos controlados. Em *Starcraft*, cada uma das campanhas do game focava em uma das raças e, em *Starcraft II*, cada expansão destaca uma delas.

Figura 51 - Raças de Starcraft

No ano 2200, os terráqueos já haviam iniciado a colonização do espaço, quando grandes naves cheias de prisioneiros que seriam usados como cobaias em um experimento científico se perderam e foram obrigadas a aterrissarem em outros planetas (Tarsonis, Moria e Umoja), colonizando-os. Tarsonis, a maior colônia, formou um governo unificado, chamado de Confederação Terrana que, realizava diversos experimentos com cobaias humanas e tinha por oposição outro grupo de terranos, os Filhos de Korhal, liderados por Arcturus Mengsk. Enquanto brigavam entre si, os terranos descobrem a invasão dos zergs a seus planetas.

Mesmo sem recursos, os Filhos de Korhal resgatam da prisão o soldado Jim Raynor e a fantasma⁹⁰ Sarah Kerrigan, e descobrem que os zergs foram atraídos por um gerador de energia parecida com a dos fantasmas, criado pela Confederação. Eles então usam o gerador para atrair a horda zerg ao planeta Tarsonis. Porém, os protoss, que já haviam dizimado o planeta Mar Sara, com o intuito de destruir os zergs, surgem para impedi-los novamente. Mengsk envia um exército liderado por Sarah para destruir os protoss e liberar o ataque zerg contra os terranos de Tarsonis, obtendo sucesso, mas, Sarah é abandonada pelos companheiros e dada como morta. Ao descobrir o ocorrido, Jim declara guerra à Mengsk e foge junto com seus soldados. Enquanto isso, Mengsk se autodeclara Imperador da Supremacia Terrana.

⁹⁰ Do inglês ghost, é uma espécie de soldado com poderes psiônicos.

Na campanha zerg, Supermente, o cérebro que controla essa raça, precisa proteger um ovo que gerará um dos seres mais fortes do universo. Raynor e seus soldados, assim como o exército da Supremacia são enviados ao planeta Char, controlado pelos zergs, e, após muitas lutas, Jim presencia o momento em que o ovo se choca, dando origem à Rainha das Lâminas, Sarah Kerrigan (Figura 52).

Figura 52 - À esquerda Sarah Kerrigan, à direita sua transformação em Rainha das Lâminas

Tassadar, templário supremo da raça protoss, distrai Kerrigan, enquanto Zeratul, templário das sombras, destrói um dos Cerebrates, deixando diversos zergs sem comando. Quando isso acontece, os zergs atacam a si mesmos. Supermente entra em contato com Tassadar, descobre a localização de seu planeta natal, Aiur, e envia telecineticamente o exército zerg para dizimá-lo.

Na campanha dos protoss, Aldaris, um dos líderes desta raça, considera Tassadar um traidor, porque descumpriu ordens. Tassadar diz que entrou em contato com Zeratul, deixando seu líder contrariado, mas, ainda assim, o ensina como destruir os zergs, atacando os Cerebrates. O plano falha e Aldaris ordena a prisão de Tassadar. Ao chegar ao planeta Char, a tropa de protoss o encontra conversando com Jim Raynor. Eles lhes explicam que somente os templários das sombras conseguem destruir os Cerebrates e pede ajuda para procurá-los.

Zeratul, que havia sido banido de Aiur resolve ajudá-los e todos partem para o planeta dos protoss. Ao chegar lutam contra seu próprio povo, a Conclave, e Tassadar é preso. Jim, que afirma ter uma dívida com Tassadar, e Fenix, um guerreiro protoss, o resgatam, enquanto

Zeratul convence Aldaris de que o plano funcionará. Todos se unem para destruir Supermente, até que Tassadar se sacrifica para fazê-lo.

No epílogo, a Rainha das Lâminas aguarda seu momento de ascensão.

Em *Brood War*, expansão de *Starcraft*, a campanha dos protoss se inicia quando todos fogem para Shakuras, o planeta dos protoss templários negros, que foram exilados de Aiur, enquanto Fenix e Raynor tentam impedir que os zergs os sigam. A matriarca templária negra Raszagal diz que um templo xel'naga pode ser usado como arma contra os zergs, desde que encontrem os cristais Uraj e Khalis, mas ele está infestado de zergs. Sarah afirma que não está mais controlando os zergs, conta a todos que uma nova Supermente está se formando e pede ajuda. Os protoss ficam contrariados, mas a matriarca acredita em Sarah. Todos vão ao planeta Braxis a procura do cristal Uraj e encontram uma força terrana desconhecida, a Congregação da Terra Unificada (CTU), que foi enviada da Terra, para impedir o progresso da Supremacia Terrana. Após muitas lutas, todos fogem para o planeta Char em busca do cristal Khalis e da nova Supermente. Aldaris, um dos protoss se revolta por sua raça estar ajudando Kerrigan e a matriarca ordena sua execução. Zeratul estranha o comportamento da matriarca e tenta falar com Aldaris, mas antes que ele lhe conte o segredo de Kerrigan, ela o mata e foge. Os cristais são posicionados no templo e destroem todos os zergs de Shakuras, dando novamente o poder a Kerrigan sobre os demais zergs, seu plano desde o início.

A campanha terrana, mostra a CTU dominando o planeta Braxis, e encontrando Samir Duran, um fantasma da Confederação que aceita lutar ao lado deles. Dugalle, o líder da CTU, ordena que Duran destrua o psi disrupter, um dispositivo capaz de parar a conectividade zerg, antes que ele caia nas mãos dos terranos, mas alguns fantasmas, a mando de Stukov, vice-líder da CTU o impedem. Eles atacam o centro de comando de Mengsk em Korhal, mas os protoss e Raynor salvam Arcturus. Todos vão para Aiur e uma força zerg acaba facilitando a fuga de Jim e Mengsk pelo portal dos protoss. Enquanto isso, Dugalle desconfia que Stukov o esteja traindo e envia Duran para Braxis atrás dele. Duran atira em Stukov, que conta a Dugalle que Duran era o traidor, pois seu plano era destruir o psi disrupter. Sem pistas de Duran, Dugalle reconstrói o psi disrupter para tentar controlar a nova Supermente.

Na campanha zerg descobrimos que Duran trabalha para Kerrigan e que, ela pediu a Jim e Fenix que salvassem Mengsk, para que todos juntos pudessem derrotar a CTU. E, apesar da CTU controlar a nova Supermente, os quatro exércitos conseguem derrotá-los, retomando o controle de Korhal. Porém, Kerrigan os trai, matando Fenix e Duke. Jim jura vingança a Kerrigan pela morte de seu amigo protoss. Kerrigan ainda sequestra a matriarca dos protoss

para que, obrigando Zeratul a destruir a Supermente. Porém, ele descobre que a matriarca estava sendo controlada por Kerrigan há muito tempo e a mata antes que ela sirva ao enxame zerg. Em meio a isso, Duran desaparece, mas é encontrado por Zeratul em Braxis, quando revela que criou um híbrido de protoss e zerg, e que ele, Duran, serve a um poder maior, há muito tempo adormecido. Os zergs derrotam a CTU e Dugalle se mata. Mengks retorna a Korhal para reconstruir seu império. Os protoss retornam a seu planeta tentando reconstruir sua civilização. E Raynor se distancia de todos, enquanto Kerrigan controla todo o enxame zerg.

Starcraft II: Wings of liberty inicia quatro anos após os eventos do game anterior. Nesse interim, ninguém ouviu falar de Kerrigan; Mengsk consolidou seu poder perseguindo seus inimigos, controlando a mídia e, declarando Jim Raynor (Figura 53) e seus rebeldes como mercenários foras-da-lei; Artanis ainda tenta unificar as tribos protoss; e Zeratul tenta entender o híbrido protoss/zerg de que Duran falou.

Figura 53 - Jim Raynor em cena de *Starcraft II* (game)

Nesta campanha terrana, Jim formou um grupo de mercenários que tem por objetivo derrotar Arcturus Mengsk e, em Mar Sara, reencontra seu amigo Tychus Findlay. Juntos, eles liberam a população local do controle da Supremacia e descobrem um artefato xel'naga. Todos fogem na Hyperion, nave de Jim comandada por Matt Horner, quando os zergs começam a

atacar. Os mercenários de Raynor, junto com Tychus embarcam em várias missões em busca de artefatos xel'naga, vendidos para a fundação Moebius para financiar a revolução. No caminho encontram Gabriel Tosh e o ajudam a encontrar matéria-prima para treinar espectros, além de Ariel Hanson uma pesquisadora zerg a salvar seu laboratório da infestação. Horner também descobre várias informações sobre os crimes de Mengsk e as transmite para todo o Domínio. Enquanto isso, Zeratul entra na Hipérion para avisar Jim de uma profecia, em que o híbrido zerg/protosso, junto com um enxame controlado de zergs consegue derrotar terranos e protoss e, somente Sarah Kerrigan pode impedir que isso aconteça. Ao realizar uma venda na fundação Moebius, Jim descobre que ela é controlada por Valerian Mengsk, filho de Arcturus, que propõe uma aliança: juntos eles vão usar o artefato xel'naga para fazer Sarah voltar ao normal, enfraquecendo os zergs. Eles rumam para Char e, após muitas lutas, conseguem fazer o artefato funcionar. Porém, Tychus revela que trocou a vida de Sarah pela sua liberdade em uma negociação com Arcturus Mengsk. Decepcionado com a traição, Jim atira em Tychus e sai carregando Sarah nos braços.

Na campanha zerg, em *Starcraft: Heart of the swarm*, Sarah está em um centro de pesquisa quando todos são atacados pela Supremacia terrana. Os terranos conseguem fugir na Hipérion, mas Jim é capturado. Kerrigan tenta encontra-lo, mas escuta uma notícia dizendo que Jim foi capturado e morto. Com raiva, ela retorna ao território zerg para controlar o enxame e derrotar a Supremacia. Ela realiza uma série de ataques à Supremacia em Char, embora permita que os feridos e desarmados fujam. Também ataca os protoss em Kaldir, evoluindo o enxame para sobreviver a baixas temperaturas. Zeratul avisa a Kerrigan que ela precisa ir a Zerus, planeta original dos zergs, para receber de volta seus poderes. Lá ela descobre que um xel'naga chamado Amon foi o responsável pelos zergs serem um enxame comandado por uma única mente. Contudo, alguns zergs continuaram independentes e evoluíram. Um deles, chamado Zurvan, é despertado por Kerrigan e a envia a uma piscina de desova antiga, onde após um mergulho, Sarah se transforma em uma Rainha das Lâminas primitiva. Ela mata e absorve a essência genética dos líderes zergs, depois que eles tentam recolher a essência dela para eles, mas um deles, Dehaka, resolve servi-la.

Kerrigan é então contatada por Stukov, que não estava morto, mas infestado pelos zergs e, com sua ajuda, ataca uma unidade onde Narud, servo de Amon, estava criando híbridos. Ao confrontá-lo, ele se transforma em Jim, depois na própria Sarah, antes de ser gravemente ferido, revelando que Amon está vivo.

Arcturus Mengsk diz a Sarah que Jim está vivo, mas quer usá-lo como moeda de troca, para que não perca seu domínio. Kerrigan avisa a Hipérion e eles planejam juntos o resgate. Ao rever Sarah, Jim fica revoltado por ela ter voltado a ser a Rainha das Lâminas mesmo depois que ela confessa que o ama. Kerrigan então parte para destruir a Supremacia em Korhal, sendo alertada por Valerian para evitar a morte de civis. Em sua batalha com Arcturus, Jim ajuda Sarah que, finalmente mata Arcturus. Ela agradece a Jim e parte em busca de Amon.

A última campanha de *Starcraft II*, chamada de *Legacy of the Void*, referente aos protoss, ainda não foi lançada.

5.3. Um universo, muitos textos

Conforme dito anteriormente, *Starcraft* é uma franquia que se ocupa de expandir seu universo de forma controlada, preservando o escopo narrativo original, mesmo em mídias diferentes. E, apesar de ainda podermos nos questionar se este universo é de fato o mesmo, já que diferentes autores foram responsáveis por cada expansão (RYAN, 2013), o fato de a maior parte dos textos terem sido escritos e/ou supervisionados pelos envolvidos na criação do game (produtores, roteiristas, criadores) demonstra cautela e a tentativa de preservação da ideia original.

Figura 54 - Capas dos games de Starcraft

Os livros, HQs e mangás que foram publicados fora do site da Blizzard guardam muitas semelhanças com as capas dos games (Figura 54), construindo uma *cenografia* (MAINGUENEAU, 2004) de afiliação que, fica implícita nas imagens (Figura 55), que destacam a personagem principal e o nome do game, assim como de sua produtora, e explícita no discurso da contracapa, que assume o caráter transmidiático das obras: “*Starcraft II: Ponto*

crítico liga os eventos de Starcraft II: Wings of Liberty aos acontecimentos de Starcraft II: Heart of the Swarm, e apresenta detalhes inéditos do passado de Jim Raynor e Sarah Kerrigan”.

Figura 55 - Capas dos recentes livros de Starcraft

Contudo, embora a afiliação seja explícita e a narrativa dos romances complementa àquela trazida pelos games, ambos funcionam de forma independente, ou seja, podem ser consumidos sem prejuízo de compreensão por aqueles que não jogaram *Starcraft*.

Portanto, podemos dizer que, seguindo os escritos de Jenkins (2009), a franquia *Starcraft* realiza de fato uma narrativa transmidiática, pois, cada mídia é independente e traz uma parte não contada da história, evitando a redundância e proporcionando uma experiência narrativa mais profunda aos que acessam todas as mídias, embora não seja incompleta aos que acessam apenas uma delas.

Considerando os consumidores que desejam ter o conhecimento total do universo, a questão crucial e, também motivacional, está justamente na busca das interconexões entre os diferentes textos, ou seja, dos nós que unem uma narrativa à outra, como veremos.

Tomemos por exemplo a história de Colin Phash, uma criança que aparece, pela primeira vez, em *Starcraft: Linha de frente* (mangá). Ao longo dos quatro mangás vemos seu

pai, o senador Corbin Phash, descobrir os poderes psiônicos do filho e, temendo que a Supremacia tente usá-lo como arma, busca escondê-lo, sem sucesso. O menino é levado à força para a Academia Fantasma e seu pai se torna um dos opositores da Supremacia. Em *Starcraft: Academia fantasma* (mangá) reencontramos Colin já na Academia, sendo treinado e pedindo ajuda a Nova Terra, protagonista dessa série e, com a ajuda de seu pai, no último mangá da série, consegue escapar. Seu destino é revelado em *Starcraft: Ghost: Spectres* (romance), seu pai se aliou aos espectros (nova geração de fantasmas) para salvá-lo e ele, depois, se tornou um guardião das sombras Umojano. A história dos espectros é, então contada em *Starcraft II: Wings of Liberty* (game).

Importante ressaltar que, a leitura de cada uma das obras nos fornece uma parte da história, mas, caso tenhamos contato com apenas uma das obras, a compreensão não será comprometida. Expliquemos.

Caso nosso ponto de entrada seja a série de mangás *Academia fantasma* conheceremos Colin como um garoto com poderes psiônicos que deseja fugir para reencontrar seu pai, o que consegue realizar ao final da série. Por outro lado, se nosso ponto de entrada fosse a outra série de mangás *Linha de frente*, conheceríamos Colin como uma criança que acaba de descobrir seus poderes psiônicos e, junto com seu pai, tenta fugir da Supremacia, mas, ao final da série, é capturado. Por fim, entrando pelo romance, conheceríamos o jovem Colin, um guardião das sombras Umojano, que luta contra a Supremacia.

É perceptível, portanto, que qualquer que seja o ponto de entrada do leitor na história temos uma narrativa completa, com começo, meio e fim. Porém, caso queira, o leitor pode ampliar sua experiência, trazendo conhecimentos anteriores ou posteriores não só sobre a personagem em questão, mas em relação a todo o universo, já que todas as pequenas narrativas sempre trazem algum elemento que complementa determinado ponto da história, transformando *Starcraft* em um universo único, formado por muitos textos, em diferentes mídias (RYAN, 2013).

No quadro (Figura 56) demonstramos algumas destas ligações acontecendo em diferentes mídias que juntas, formam a história de *Starcraft*. Nele também percebemos que, ao contrário do que vimos acontecer nos games anteriormente analisados, as narrativas raramente se repetem nas diferentes mídias e, quando isso acontece, os fatos recontados são somente aqueles necessários para manter a coerência interna das obras, evitando repetições que poderiam afastar o leitor, levando ao fracasso da franquia, como nos alertou Jenkins (2009).

Figura 56 - Linha do tempo de *Starcraft* em diferentes mídias

Nesse sentido, caso o objetivo fosse a formação de uma narrativa única, teríamos um ponto de interesse na trama, cujo fechamento não daria espaço para continuções, como os contos de fadas e as tragédias, por exemplo, que possibilitariam as transposições e modificações, mas não as expansões, pois na narrativa única temos uma personagem memorável vivenciando aventuras, evoluindo gradativamente no acúmulo de episódios, que seguem um padrão repetido⁹¹ (RYAN, 2013).

Tais procedimentos de repetição podem produzir tanto excelência quanto banalidade, conforme Eco (1989), a depender dos objetivos do autor e de que tipo de leitor ele busca atingir, pois existe uma diferença grande entre a obra criativa e a repetitiva que merece ser sublinhada, para que se abandone o pensamento hierarquizador, que separa a arte nobre da arte comercial⁹² (LIPOVETSKY; SERROY, 2011)

Contudo, podemos perceber que a Blizzard busca a formação de um universo e não de uma narrativa única. De acordo com Ryan (2013), para formar um universo é preciso que existam algumas características invariáveis, passíveis de serem reconhecidas pelo leitor, a recorrência de alguns nomes também é importante pelos mesmos motivos, assim como a conexão entre as personagens. Contudo, acima de tudo isso, é necessário que o universo seja diversificado, detalhado, para que possa ser descrito em diversos documentos, um universo enfim, com *capacidade enciclopédica* (MURRAY, 2003), que seja capaz de despertar a paixão de seus consumidores. Todos estes elementos estão presentes nos produtos que levam o nome *Starcraft*, com o objetivo de fidelizar o consumidor, fazendo-o consumir mais produtos ao estabelecer uma relação de longo prazo com a marca, afinal,

marcas de sucesso são construídas pela exploração de múltiplos contatos entre a marca e o consumidor. A força de uma conexão é medida em termos de seu impacto emocional. A experiência não deve ser contida em uma única plataforma de mídia, mas estender-se ao maior número possível delas. A extensão de marca baseia-se no interesse do público em determinado conteúdo, para associá-lo repetidamente a uma marca (JENKINS, 2009, p. 106).

Nesse sentido, temos na construção de um universo, um padrão de repetição em saga (ECO, 1989), enriquecido por diferentes personagens que atuam na mesma época, mas que vão envelhecendo, física e psicologicamente, atingindo leitores de primeiro nível, consumidores de apenas um produto, que têm prazer no consumo da aventura única, mas também leitores de

⁹¹ Um exemplo de narrativa desse tipo na literatura gamer é “Uncharted”, em que a personagem principal, Drake, em cada um dos jogos e, também no romance, vive uma aventura diferente, em algum local a ser explorado, evoluindo pouco, no sentido psicológico, em cada uma delas.

⁹² Cf. BOURDIEU, P. *A economia das trocas simbólicas*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

segundo nível, que percorrem as narrativas transmidiáticas, obtendo prazer, não só no *retorno do idêntico*, mas na busca e junção dos links entre elas.

O prazer é semelhante ao produzido pelos *spoilers*⁹³ de reality shows (cf. JENKINS, 2009), é a catarse da descoberta em que o leitor se coloca no papel de um detetive analisando várias evidências espalhadas, no caso de reality shows para descobrir os resultados antes de todos, no caso das narrativas transmidiáticas, para encontrar as conexões entre as personagens e os fatos expostos em diferentes meios.

Outra forma de fidelizar o consumidor é valorizar as suas produções, pois, embates diretos com os fãs, comuns entre as indústrias midiáticas mais antigas, raramente terminam de forma amistosa para estes últimos, como nos mostra Jenkins (2009), pois estes ficam com a imagem manchada, podendo até mesmo resultar em prejuízos financeiros ou rejeição à marca.

Blogs e outras mídias geradas por consumidores estão alterando as fontes de poder e de autoridade em nossa sociedade. Algumas dessas fontes têm uma capacidade surpreendente de influência, afastando a balança de poder de fontes mais tradicionais e reconhecidas. As empresas inteligentes entendem esse deslocamento de poder e o adotam (TAPSCOTT, 2010, p. 235).

A Blizzard, ao contrário, fideliza os fãs de *Starcraft* publicando suas fanfictions que, seguem a linha dos contos oficiais, retratando personagens paralelas ou inventadas, sem desviar do cânone ou, dando destaque às tirinhas e charges também dos fãs, atuando como uma empresa cooperativista, “*experimentando novas abordagens que consideram os fãs colaboradores importantes na produção de conteúdos, e intermediários alternativos, ajudando a promover a franquia*” (JENKINS, 2009, p. 191). Atitude que valoriza o leitor que também é/quer ser autor, um participante engajado que muitas vezes recorre à pirataria (PDFs de livros, por exemplo), não porque não queira pagar, mas porque quer mudar as condições de acesso ao conteúdo⁹⁴.

Tais atitudes, presentes nas indústrias fonográfica, televisiva e gamer, entre outras, poderiam ser vistas (e frequentemente o são) como comprometedoras do lucro direto da empresa que trabalha com o modelo de compromisso no qual:

os espectadores comprometidos organizam suas vidas para estar em casa em determinado horário a fim de assistir aos seus programas favoritos. O conteúdo é criado e distribuído essencialmente para atrair essa atenção em certo horário, uma audiência que pode ser prevista e, posteriormente, mensurada e vendida para os anunciantes com fins lucrativos (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 152).

⁹³ *Spoilers* são revelações dadas sobre um determinado programa antes que ele vá ao ar, ou sobre uma narrativa antes da publicação do livro ou do filme, que podem prejudicar a primeira apreciação das obras, por isso, são considerados ruins, quando contados sem aviso prévio ao leitor.

⁹⁴ As traduções em português dos livros de *Starcraft* demoraram muito a chegar e a maioria ainda nem foi publicada por editoras brasileiras. Contudo, em uma simples busca na internet é possível encontrar PDFs das versões originais em inglês, assim como traduções destas realizadas por fãs da comunidade brasileira.

Contudo, nos parece que a Blizzard busca o autor-leitor-jogador engajado, tomando por base um modelo de engajamento, que vê

a audiência como uma cooperativa de agentes ativos cujo trabalho pode gerar formas alternativas de valor de mercado. Essa abordagem privilegia os públicos dispostos a buscar conteúdo através de vários canais [...]. Tais modelos valorizam a propagação dos textos de mídia, uma vez que as audiências engajadas são mais propensas a recomendar, discutir, pesquisar, repassar e até gerar material novo em resposta (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 153).

Vemos isso com mais clareza nas participações de fãs no site oficial da empresa.

Figura 57 - Charge de um fã publicada no site oficial de *Starcraft*

No exemplo acima (Figura 57), temos uma charge que só pode ser compreendida por aqueles que conhecem o universo de *Starcraft*, reforçando não só a característica do gênero, mas o desejo de manter-se fiel ao universo criado. Nela temos um marine à esquerda vindo em direção a dois banelings zergs que dialogam: “Há só um marine, então...”, “Você vai.”, “Não, você vai.”. A hesitação das criaturas está em seu poder de ataque, pois, quando um baneling ataca ele explode, ou seja, atacar o marine é cometer suicídio, e nenhum dos dois quer isso.

Na charge a seguir (Figura 58) temos duas unidades terranas tentando fazer uma fusão. Existem vários elementos a serem observados nessa imagem, primeiramente, os terranos não podem se fundir, somente os protoss. Do lado direito temos um Archon, que é a fusão de dois Templários protoss, dizendo que “Não é assim que se faz!!!”. Contudo, o humor reside fora do universo *Starcraft*, pois está no *dialogismo intertextual* expresso na *citação estilística* (ECO, 1989) ao anime/mangá *Dragon Ball*, em que as personagens conseguem se fundir ao realizarem uma dança considerada pelos próprios personagens como “ridícula” (Figura 59).

Figura 58 - Charge produzida por um fã de *Starcraft*, publicada no site oficial

A referência ao mangá/anime bastante conhecido reforça o dito por Eco (1989) que as mídias de massa se citam mutuamente, ou seja, embora pareçam se referir ao mundo, referem-se ao conteúdo de outras mídias de massa.

Figura 59 - Fusão de Goten e Trunks, formando Gotenks, no anime *Dragon Ball Z*

Apesar de essa abertura às produções dos fãs poder ser considerada uma forma de controle, pois permite sua participação em um ambiente em que a empresa detém o poder, inclusive de escolha, daquilo que será ou não publicado, tal sensação de posse é necessária, sobretudo quando se lida com o público gamer, acostumado a sentir que sua participação faz a diferença nos caminhos do enredo de sua própria experiência, mas também nas experiências de outros jogadores (JENKINS, 2009).

Nesse sentido, a Blizzard pensou de forma mais profunda em seu material e, por conseguinte, nas formas de controle sobre ele, visto que, ao optar por lançar seus games com grandes intervalos de cerca de dez anos, contraria uma lógica da própria indústria de entretenimento, que lança novidades quase anualmente.

Em lugar de tentar deslocar o interesse do público para o próximo novo lançamento em um sistema de obsolescência planejada, esse modelo busca prolongar o engajamento do público com textos de mídia no intuito de expandir os pontos de contato com a marca. Nesse processo, ele também fornece a base econômica que dá suporte à criação de novos tipos de textos, permitindo que o público explore de forma mais completa as ficções favoritas e vá mais fundo nas histórias que interessam a ele (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 172).

Portanto, para não perder seu público fiel, a Blizzard recorreu às estratégias transmidiáticas, expandindo a narrativa em outras mídias, ao mesmo tempo em que abriu as portas ao seu consumidor para criar a partir delas.

6. REPENSAR

Como vimos, a tese partiu da observação do surgimento de um novo nicho de mercado no Brasil, que conseqüentemente está buscando um novo tipo de leitor, um consumidor engajado que transita por diferentes mídias (cf. JENKINS, 2009; GEE, 2004; LEVY, 2010). Pressupomos então, que a literatura gamer o está constituindo numa conjunção transmidiática, em que o passeio de uma mídia a outra não é, de forma alguma, visto como ameaça; pelo contrário, é controlado de diferentes formas pelos grandes conglomerados de mídia como uma forma de continuar entretendo e lucrando, ainda que o usuário/consumidor não esteja fazendo uso da mídia original. Na verdade, eles parecem querer transformar seus games em *lovemarks*, baseando-se na economia afetiva, moldando assim, os desejos de consumo dos jovens leitores (JENKINS, 2009).

Sobre isso, ao trazer como exemplo os programas de televisão, Jenkins (2009, p. 97) afirma que:

os programas de televisão estão sendo planejados para maximizar elementos que exercem atração sobre os fãs; e esses programas tendem a permanecer por mais tempo no ar, pois, em casos extremos, têm mais chance de serem renovados. Eis o paradoxo: ser desejado pelas redes é ter seus desejos transformados em mercadorias. Por um lado, tornar-se uma mercadoria expande a visibilidade cultural do grupo. Grupos que não possuem valor econômico são ignorados. Por outro lado, é também uma forma de exploração. Os grupos transformados em mercadorias tornam-se alvo de um marketing mais agressivo e, muitas vezes sentem que perderam o controle sobre sua própria cultura, já que ela é produzida e comercializada em massa.

De acordo com McCracken (apud JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. p. 161-162)

muitas pessoas têm objeções ao termo “consumidor”, não apenas porque indica uma força destrutível incapaz de gerar valor, mas também porque é insuficiente para descrever a compra de uma ampla variedade de produtos (tal como conteúdo digital) que “não são depreciados pelo ato do ‘consumo’”.

Como alternativa McCracken propõe o termo *multiplicador*, entendido como alguém que tratará o produto, serviço ou experiência como ponto de partida, desenvolvendo produtos de sua própria inteligência. Correto ou não, o fato é que o autor nos coloca uma importante questão: como pensar a formação do leitor crítico que para a indústria vem sendo visto e constituído como consumidor.

Enxergamos neste contexto, a projeção da formação do leitor, o caminho editorial a ser percorrido, visto que as editoras recebem jovens leitores e os levam, aos poucos, a entrar em uma cultura específica, a tornarem-se fãs e consumidores de determinado tipo de literatura, neste caso, é a gamer, mas poderiam ser outras. Nesse sentido, os editores e as produtoras de

games focam em estratégias para trazer esse jovem leitor que já está acostumado a migrar com facilidade de uma mídia a outra, mas precisa ser guiado para buscar àquelas que a indústria controla e que lhes rendem lucro.

Nesse sentido, entendemos que a narrativa transmidiática funciona como um hipertexto, acessível por diferentes nós, que fazem sentido independentemente de suas outras ligações e, caso o leitor queira se aprofundar, ele acessa outros nós, caso não queira, ele se satisfaz com a narrativa com a qual já teve contato.

Quando pensamos nas práticas sociais do leitor, lembramos de muitas atividades que vimos aqui, e que, de fato, acontecem fora do universo das mídias eletrônicas, como a busca dos pares para a compreensão de um texto, ou mesmo o comportamento ativo diante do objeto lido. Contudo, observamos que determinados objetos, pensados para funcionar como narrativas transmidiáticas, ainda que não o sejam completamente, de acordo com tudo o que já expusemos dos trabalhos de Jenkins (2009) – para quem, o fato só se dá quando cada objeto funciona de forma independente, contando partes de uma mesma história – instauram novos tipos de leitores e, conseqüentemente, de práticas sociais, passíveis de existirem somente no universo transmidiático.

Em *Assassin's creed* temos um leitor que, quando deixa a mídia original e busca as outras produções, assume uma atitude de rejeição, transfigurando-se naquele que procura as inconsistências dos textos periféricos, para eles, inaceitáveis. Para esse tipo de leitor, o texto-base, no caso, o game, é central e somente ele é capaz de estabelecer o cânone. Tal pensamento é uma consequência direta de algumas opções feitas pela produtora: a primeira é a de colocar o game no papel de destaque, de elegê-lo como mídia principal; a segunda pela escolha em reviver, recontar a mesma história em mídias diferentes, deixando de lado, quase sempre, a novidade, dando espaço para o questionamento das mudanças de enredo.

Como não foi planejada para funcionar como uma narrativa transmidiática, a história de *Assassin's creed* trabalha com a repetição do conteúdo em diferentes mídias, trazendo como elemento novo, prequelas ou sequências, em formato de nova aventura, seja com o mesmo, seja com outro assassino, trabalham, portanto, com a retomada, em que o tema de sucesso retorna e o que mudam são as personagens (ECO, 1989). Dito de outra forma, ainda que os materiais pareçam acrescentar ao escopo principal, eles trazem apenas uma nova personagem envolvida em uma mesma situação, uma guerra entre assassinos e templários.

Figura 60 - Visão dos objetos transmidiáticos para o leitor de *Assassin's creed*

Atitude diferente assume o leitor de *Resident Evil*, para quem o game, ainda que ocupe papel de destaque, não é o único capaz de estabelecer o cânone, pelo contrário, muitas produções de outras mídias podem inclusive, canonizar ou não determinados games, de acordo com seu conteúdo, como vimos, assim como outras podem ser totalmente rejeitadas, por não pertencerem a ele, caso dos longas-metragens. Para este leitor então, o aspecto central no consumo das outras mídias está em ajudar a construir um todo lógico e coerente cronologicamente, o que só pode ser feito com a colaboração dos pares.

A estratégia de consumo utilizada pelos produtores neste caso, em que, novamente, não temos um planejamento da história para funcionar transmidiaticamente, é estabelecer o retorno do idêntico, trazendo um ou outro personagem ou elemento da história, em meio a uma narrativa diferente, fazendo o leitor acreditar que está desfrutando de uma novidade e satisfazer-se ao encontrar algo conhecido, ou seja, fazer com que ele “saboreie o retorno do esperado” (ECO, 1989, p. 124).

Figura 61 - Visão dos objetos transmidiáticos para o leitor de *Resident Evil*

Por fim, o leitor de *Starcraft*, não se preocupa se determinada obra pertence ao cânone ou não, pois sabe que todo o universo é rigidamente controlado por somente uma figura, a produtora Blizzard, que, em geral, encomenda ou produz ela mesma, as obras que ajudam a expandir a narrativa da franquia, muitas vezes descartando aquelas que não são consideradas coerentes com o todo. Neste caso, a atitude do leitor é daquele que se satisfaz ao buscar e encontrar os pontos de interconexão entre as produções, assim como expande o universo, sem subvertê-lo.

Neste caso, temos uma narrativa que funciona transmidiaticamente, de fato, no sentido exposto por Jenkins (2009), já que todas as mídias convergem para a criação de uma mesma história, utilizando o potencial de cada uma delas para a construção do todo. Dessa forma, o game deixa de ser o ponto de partida, para se tornar uma das portas de entrada. Nele centram-se as ações. Os romances procuram trazer o pano de fundo e expandir psicologicamente as personagens principais, algo que no game não funcionaria, posto que comprometeria a jogabilidade. Contos, HQs e Mangás trazem novas aventuras, que justificam as ações ou mesmo as aparições das personagens nas outras mídias. Todas juntas funcionando na construção de uma saga, que acompanha o envelhecimento, a maturação das personagens em linha contínua (ECO, 1989).

Figura 62 - Visão dos objetos transmidiáticos para o leitor de *Starcraft*

Diante do exposto, podemos afirmar que, as narrativas transmidiáticas revalorizam uma prática social comum ao leitor proficiente, qual seja, a da busca por complementos que o ajudem a compreender e expandir sua leitura. Esse processo que, como dissemos, é comum ao leitor proficiente, na maior parte das vezes não acontece na escola, porque o próprio contexto de supressão do tempo e do currículo, não permite, sendo assim, a ênfase (quando acontece) está

na formação do leitor da narrativa contida em si mesma, ou seja, ler e compreender um livro, de um autor, de uma época. Ao instaurar as narrativas transmidiáticas, os conglomerados de mídia buscam esse movimento do leitor proficiente, instaurado no consumidor, com a diferença de que eles disponibilizam os produtos, o que o leitor tem que fazer é buscá-los:

tais textos realmente promovem o engajamento através da propagação e, nesse caso, propagação particularmente dentro dessas comunidades de “fandom forense”⁹⁵. Em outras palavras, enquanto o material promocional para o programa ou os textos criados por fãs sobre o programa possam ser propagados em círculos mais amplos entre fãs casuais, as conversas, as extensões e os artefatos que vêm “de dentro” desses textos aprofundáveis podem circular dentro da base de fãs engajados, uma vez que os fãs comparam observações e trocam interpretações. Em vez de snacks, o conteúdo de transmídia ao redor desses programas poderia ser considerado como “pistas” que elucidam enigmas essenciais como “peças de quebra-cabeça” que os fãs forenses podem reunir para revelar um padrão mais complexo, ou como “inquéritos” que suscitam debate entre esses fãs dedicados (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 175).

Tais pistas são ativadores culturais que dão ao público algo para fazer, algo sobre o que falar, incentivando-os a propagar conteúdo para um público potencial (JENKINS; FORD; GREEN, 2014).

Vimos isso acontecendo com os leitores de *Resident Evil*. Incentivados pela falta de coesão entre as produções (transmidiáticas ou não), eles tornaram-se caçadores de pistas, de referências, as quais são discutidas e construídas coletivamente na internet, transformando-se em material de referência aos fãs casuais, não engajados.

Nesse sentido, as novas formas de ler “*são apenas novas possibilidades para algo que já se fazia e já se fez na história das interfaces homem/objeto de leitura*” (RIBEIRO, 2011, p. 129). Isso porque, o leitor se adapta ao novo suporte, refinando-o e projetando nele suas demandas de uso, afinal, “*o leitor, assim como o escritor e como o objeto de ler, vai sempre tratar de reconfigurar suas experiências, seus hábitos e processos, de acordo com o que deseje, precise ou deduza*” (RIBEIRO, 2011, p. 132). É preciso, portanto, que o leitor seja bem formado, pois,

como sermos leitores capazes de foco e profundidade na relação com a linguagem, se não tivermos a capacidade introspectiva do leitor do livro impresso. De que maneira seremos leitores ativos e interativos na cibercultura, sem lermos criticamente as mensagens veiculadas pelo jornal impresso, pelas mídias eletrônicas [...], considerando a dimensão do seu acesso e possibilidades de influência social [...] sem a argúcia do leitor crítico (RANGEL; FREIRE, 2012, p. 35).

E mais, um leitor bem formado, atento, “*pode transitar por qualquer universo ficcional. Estar atento pressupõe um mínimo de iniciação. Aí sim se pode extrair prazer e reflexão de*

⁹⁵ Termo de Jason Mittell (apud JENKINS; FORD; GREEN, 2014) que designa os fãs que buscam as pistas de interconexão deixadas pelas empresas em diferentes mídias e/ou pontos da história, para que possam aprofundar sua experiência narrativa, cavando mais fundo para entender a complexidade de uma história.

qualquer leitura, nem que seja para usufruir dos clichês ou abominá-los” (RODRIGUES, 2004, p. 47). Além disso, apesar de as estratégias seguirem para um caminho de exploração das possibilidades artísticas, produzindo experiências mais significativas, elas podem ser enganadoras, visto que mascaram a maneira como as empresas lucram com o engajamento dos fãs, por exemplo (JENKINS; FORD; GREEN, 2014), portanto, é preciso agir com cautela quando lidamos com esse material, sobretudo em âmbito escolar.

Chartier (2002, p. 23), tratando do hipertexto, nos diz que a comunicação eletrônica provocou uma ruptura dos discursos, ou seja, da ordem estabelecida entre os tipos de objetos, categorias de textos e formas de leitura, que estão arraigadas à tradição da cultura escrita, pois, um único aparelho faz surgir diversos tipos de textos – a convergência, de Jenkins (2009) – dificultando a diferenciação do discurso antes feita pela materialidade, e levando à “*confusão dos leitores, que devem enfrentar o desaparecimento dos critérios imediatos, visíveis, materiais, que lhes permitiam distinguir, classificar e hierarquizar os discursos*”.

Apesar de não se tratar de um hipertexto propriamente dito, mas poder ser metaforizada como tal, a narrativa transmidiática pode sofrer com as mesmas dificuldades, visto que se não for bem elaborada e planejada para funcionar em diferentes mídias de forma independente e coesa, termina por negar a sua própria percepção de obra como obra, tornando-se um texto sem identidade e coerência (CHARTIER, 2002).

E, diante dessa nova ordem do discurso, que provoca uma ruptura da técnica de difusão da escrita, incita uma nova relação com os textos e impõe-lhes uma nova forma de inscrição, o leitor se vê obrigado a abandonar as heranças que o moldaram (CHARTIER, 2002).

As estratégias utilizadas pelos conglomerados para fisgar esse leitor são múltiplas, criar romances que reproduzem o produto original, como vemos em *Assassin's creed*, atingindo a um público leitor, e não necessariamente ao leitor-jogador, expandindo a marca, mas não a narrativa; ou criar romances, HQs, mangás que expandem o universo narrativo, trazendo diversos pontos de entrada para uma mesma história, buscando o leitor-jogador, como em *Starcraft*; ou ainda, uma mistura de ambas as estratégias, como vemos em *Resident Evil*.

Elas podem funcionar bem, ou podem ser um fracasso, a depender dos objetivos do leitor-jogador. Assim como podem ser uma armadilha ou uma forma de diversão a depender do grau de criticidade desse mesmo leitor, afinal, um público manipulado não percebe as conexões, as equivalências de estruturas, nem na narrativa trivial, nem na literatura culta (RODRIGUES, 2004).

Contudo, vemos que a maneira mais eficaz de conseguir com que o leitor perpassasse todas as mídias, transformando-se em autor-leitor-jogador, é criando um universo narrativo rico, diversificado, detalhado, que permita diversos pontos de entrada para a mesma história, ao mesmo tempo em que mantém a coerência entre todos estes pontos, inspirando a paixão pela história e, conseqüentemente, pela marca. A estratégia é, portanto, narrativa, mas não são somente ganchos de clímax, como os do folhetim ou da telenovela, são pontos de interconexão que seguem o princípio de multiplicidade de Lévy (2010), ou seja, são nós narrativos que, quando desvelados, mostram-se como componentes de uma rede complexa maior.

Todavia,

no processo, à medida que conceitos tais como engajamento do público e narrativa transmídia assumem uma presença mais forte, as empresas devem ter cuidado para não definir de forma muito estrita quem pode participar (deixando de fora o público excedente potencialmente importante) ou como participar (valorizando alguns tipos de engajamento de público enquanto ignora, desrespeita ou até mesmo tenta litigar as contribuições valiosas de outros). E os criadores têm de considerar como esses canais de interação (*touchpoints*) transmídia podem oferecer locais para escutar em vez de promover (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 194).

Tudo isso contrasta com a visão que tínhamos (e ainda temos), de que existe o leitor do livro e o jogador do game, e essas personas não se integram. Pelo contrário, com os produtos transmidiáticos não há espaço somente para o leitor, ou para o autor, ou para o jogador, mas as narrativas exigem um autor-leitor-jogador que, saiba lidar com essas diferentes leituras, pois uma influencia a outra. Enquanto joga, suas leituras definem suas ações, seus desejos expressos em fanfictions influenciam sua visão crítica do objeto, em um processo dinâmico de vai e vem que altera as práticas sociais leitoras, porque exigem que o autor-leitor-jogador se autoforme constantemente, com a ajuda dos pares, reunindo-se em comunidades, criando inteligências coletivas, reforçando enfim, o valor de uma marca, franquias ou universo narrativo.

Dessa forma, a linha que separa o sujeito crítico do sujeito assujeitado é tênue, já que, ao criar diversos produtos para que um mesmo autor-leitor-jogador consuma, os conglomerados de mídia estabelecem com a mesma isca, qual seja, a narrativa, os pontos de entrada para o leitor crítico, mas que também servem como pontos de fígada para o leitor ingênuo, intervindo de forma extremamente controladora sobre as novas formas de consumir e, conseqüentemente, aumentando o poder exercido por sua posição ditatorial (FOUCAULT, 2008). Em outras palavras, os conglomerados criam, mantêm e legitimam uma cultura por eles idealizada, e que tem potencial para a “*degradação do ser para ter alguma coisa ou parecer que tem*” (TERUYA, 2006, p. 53), uma cultura do consumo desenfreado, guiada pelos interesses da elite, que aparentemente oferece aquilo que as pessoas querem, mas que controla o que as pessoas querem

consumir, almeja enfim, “*normatizar, direcionar, a forma e o conteúdo da fruição estética; objetiva determinar o que se deve escutar, o que se deve ler, o que se deve assistir etc.*” (LOUREIRO; FONTE, 2003, p. 56).

Esse poder agregado fica claro quando olhamos às muitas publicações no âmbito da literatura gamer que se seguiram após o sucesso de algumas delas, transformando esse tipo de obra em um fenômeno editorial de “*repetição massiva de certos produtos*” (LOUREIRO; FONTE, 2003, p. 57), criando livros *cozidos e comidos*, como afirma Eco (ECO; CARRIÈRE, 2010, p. 83), que, às vezes, terminam por criar um gênero:

os gêneros literários e pictóricos são criados por imitação e influência. Vamos pegar um exemplo. Um escritor começa, pioneiramente, a compor um bom romance histórico que faz certo sucesso: vê-se imediatamente plagiado. Se descubro que escrevendo um romance de amor posso ganhar dinheiro, não vou me privar de tentar por minha vez.

Sendo assim, quais seriam as habilidades necessárias para que os jovens se tornem participantes em um mundo onde a cultura converge e os conglomerados ditam o que vai ser consumido em diferentes mídias? Jenkins (2009, p.p. 248-249) lista algumas:

- a capacidade de unir seu conhecimento ao de outros numa empreitada coletiva;
- a capacidade de compartilhar e comparar sistemas de valores por meio da avaliação de dramas éticos;
- a capacidade de formar conexões entre pedaços espalhados de informação;
- a capacidade de expressar suas interpretações e seus sentimentos em relação a ficções populares por meio de sua própria cultura tradicional;
- a capacidade de circular as criações através da Internet, para que possam ser compartilhadas com outros;
- a capacidade de interpretar papéis como meio de explorar um mundo ficcional e de desenvolver uma compreensão mais rica de si mesmo e da cultura à sua volta.

E a isso acrescentamos, a capacidade de perpassar por diferentes mídias e lê-las de forma crítica, não como um leitor ingênuo, mas como um leitor de segundo nível que sente prazer em consumir diferentes produtos, e encontrar suas conexões, mas que entende que tudo isso é uma armadilha de consumo de uma indústria que visa lucro. E ainda, a capacidade de aprender permanentemente e ser aberto às mudanças proporcionadas pelo avanço contínuo, com a humildade de quem tem consciência de que não sabe tudo.

Importante afirmar que esse processo já vem acontecendo há algum tempo, e, embora não tenha sido percebido pelos adultos, é o motivo dos atuais investimentos dos conglomerados de mídias em narrativas que pretendem ser ou são transmidiáticas. Nas palavras de Cortella (2014, p. 28),

não é casual que as grandes redes de livrarias tenham montado espaços para jovens e crianças e que as grandes editoras tenham carreado parte da literatura para o que interessa à criança e ao jovem, como as histórias de Harry Potter, livros ligados ao vampirismo (...), que despertam interesse e são lidos.

Isso demonstra que a indústria enxergou no jovem leitor um potencial de lucro, enquanto a escola não forma este mesmo leitor para criticamente lidar com esses materiais, agindo com *cautela imobilizadora*, tentando manter as práticas como elas são hoje, posicionando-se em uma redoma que ignora o contexto de mudanças que vivemos fora dos muros escolares, elegendo os alunos como culpados pelo fracasso escolar, perdendo assim, essa condição de aproximação, de compreensão de como crianças e jovens têm ganhado repertório com esses materiais, de uso disto como referência para não ficarmos presos ao passado (CORTELLA, 2014), pois, “*para os jovens não é uma tecnologia nova, mas algo que faz parte de sua vida, o que agrava o fosso entre as gerações. A geração digital lida com naturalidade com esses domínios que fazem parte duma nova cultura*” (MOITA, 2007).

De acordo com Moita (2007, p. 107), embora os games (ou quaisquer outras mídias) não sejam pensados para ter uma utilidade pedagógica, eles promovem aprendizagens, abrem novas janelas de conhecimento, guiadas pelos interesses individuais ou coletivos e, com isso, criam oportunidades para refletir e compartilhar experiências com outros, produzindo conhecimento e cultura, pois neles:

os jogadores têm a oportunidade de construir sua identidade, pertencer a um grupo, tomar consciência de seus próprios desejos, estabelecer relações, construir novas sociabilidades. Trata-se de aprendizagens que trafegam por outros campos vivenciais, não-escolares e acadêmicos.

Além disso, o aprendizado em contexto informal, tal como expusemos nas situações descritas no capítulo introdutório, deve ser valorizado pelos educadores, pois de alguma forma ele demonstra a falência do currículo escolar que, cada vez mais, visa às avaliações externas que, por serem padronizadas, enxergam os alunos como números e não como indivíduos dotados de um saber.

Se as crianças devem aprender as habilidades necessárias à plena participação em sua cultura, podem muito bem aprendê-las envolvendo-se em atividades como a edição de um jornal numa escola imaginária, ou ensinando umas às outras as habilidades necessárias para se sair bem em jogos para múltiplos jogadores, ou quaisquer outras coisas que pais e professores atualmente consideram ocupações sem importância (JENKINS, 2009, p. 249).

Segundo o autor, “*a escola ainda está presa num modelo de aprendizagem autônoma que contrasta nitidamente com a aprendizagem necessária aos estudantes à medida que eles entram nas novas culturas do conhecimento*” (JENKINS, 2009, p. 257). Disto complementamos, que a escola não está preparando os jovens para lidar com a cultura convergente, ou mesmo com as narrativas transmidiáticas e, diante dessa ausência, ou o jovem se forma no seio da inteligência coletiva, com a ajuda de seus pares, ou ele se perde na leitura ingênua e é constantemente cooptado a consumir produtos de mídia sem qualquer visão crítica.

Porém, “*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*” (JENKINS, 2009, p. 237).

O que podemos aprender com os espaços de afinidade (GEE, 2004), é que o aprendizado motivado pelo objetivo comum, proporciona a participação de todos, independentemente de suas habilidades, já que, quando necessário, os próprios pares instruem, sem impor, como vimos acontecer em *Resident Evil* e podemos observar em uma simples busca com as palavras “walkthrough” + “nome do game”. Quando um jogador cria um site ou um vídeo instruindo a outros jogadores como passar por determinadas fases de um game, ele não está querendo mostrar que é melhor que os outros, mas sim, buscando ajudar aqueles que não alcançaram o mesmo nível, ainda, pois a “*ajuda mútua produz maior disseminação do conhecimento*” (YANAZE, 2012, p. 53). Nas comunidades ou nos espaços de afinidade vemos a valorização das expertises de todos os membros da comunidade, pois elas, juntas, formam a inteligência coletiva (LÉVY, 2003), em que os “*grandes exploradores e indutores de seu desenvolvimento são os próprios usuários em coletividade*” (YANAZE, 2012, p. 50).

Quando tratamos de inteligência coletiva estamos lidando com algo próximo ao que Cortella (2014, p. 40) chama de *humildade pedagógica*, algo que para o autor, é essencial para aqueles que desejam ser docentes. Quem dispõe de humildade pedagógica reconhece que “*alguém sabe coisas, mas não as sabe todas, e que outro as sabe. Sabe outras, mas também não sabe tudo. Só possibilidade de estruturar uma conexão entre as pessoas pode gerar, de fato, um conhecimento que seja coletivamente significativo*”.

Assim, ao considerarmos a pedagogia midiática, não podemos mais imaginá-la como um processo em que adultos ensinam e as crianças aprendem. Devemos interpretá-la como um espaço cada vez mais amplo, onde as crianças ensinam umas às outras e onde, se abrissem os olhos, os adultos poderiam aprender muito (JENKINS, 2009, p. 284). Uma verdadeira educação para as mídias, no sentido exposto por Gonnet (2004), que prega a necessidade de uma educação para ler a mídia, esteja ela em qualquer suporte.

Não se trata, portanto, de incorporar essa cultura ao ambiente escolar, mesmo porque isso não só enfraqueceria seu poder de atratividade, lembremos que um game é divertido, mas um game educativo não é tanto, mas também seria agir em um outro extremo, que Cortella (2014, p. 16) chama de *ímpeto inconsequente*, “*que acontece quando alguém sem refletir, sem pensar, sem dialogar, parte para a ação absolutamente desestruturada*”. O que buscamos aqui é fugir dos extremos, ou seja, não olhar para as mídias com o olhar condenador, que as julga

como pouco edificantes ao mesmo tempo em que cruza os braços esperando que as mudanças parem de acontecer, mas também não se trata de não a olhar, ignorar a sua existência fora da escola, trata-se enfim, de olhá-la com a cautela necessária, reflexiva, que não a acolhe de forma inconsequente, sem avaliar seus pormenores, seus objetivos pouco explícitos de consumo. E esse equilíbrio de olhares, que quebra com o deslumbramento dos jovens e com o preconceito dos velhos, precisa ser ensinado, construído coletivamente, e o lugar propício para isso é a escola.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS⁹⁶

- ABREU, M. Diferença e desigualdade: preconceito em leitura. In: MARINHO, M. (org.). **Ler e navegar: espaços e percursos da leitura**. Campinas: Mercado de Letras; ALB, 2001. p. 139-157.
- AGUIAR, V. T. D. **Literatura e educação: diálogos**. Belo Horizonte: Ceale/Autêntica, 2007.
- ALARCÃO, I. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- ALMEIDA, G. P. **Práticas de leitura para neoleitores**. Curitiba: Pró-Infantil, 2008. 46.
- ALMEIDA, R. Q. D. O leitor-navegador (I). In: SILVA, E. T. D., et al. **A leitura nos oceanos da internet**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008. p. 33-38.
- ALVES, L. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- ARANHA, G. A reconfiguração do gesto de leitura e leitor nos textos narrativos mediados pela tecnologia dos jogos eletrônicos. **Ciências & Cognição**, 02, 10 Junho 2004. 11-35. Disponível em: < <http://goo.gl/bKNq2d>>. Acesso em: jan 2015.
- AZEVEDO, R. A didatização e a precária divisão de pessoas em faixas etárias: dois fatores no processo de (não) formação de leitores. In: PAIVA, A., et al. **Literatura e letramento: espaços, suportes e interfaces - o jogo do livro**. Belo Horizonte: Autêntica/Ceale/FaE/UFMG, 2003.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BASTIDORES, O. Os bastidores de um gênero em ascensão: os livros inspirados em games. **Revista Veja**, 2013. Disponível em: < <http://goo.gl/GYsrQg> >. Acesso em: jul 2013.
- BOWDEN, O. **Assassin's creed: renascença**. 10ª. ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2012a.
- _____. **Assassin's creed: a cruzada secreta**. Rio de Janeiro: Galera Record, 2012b.
- _____. **Assassin's creed: revelações**. 4. ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2013.
- BRAGA, D. B. A construção de sentidos em hipertextos: questões de autoria e leitura relevantes para a interação crítica com hipertextos. In: FREIRE, M.; ABRAHÃO, M. H. V.; BARCELOS, A. M. F. **Linguística aplicada e contemporaneidade**. São Paulo: Pontes, 2005. p. 247-268.

⁹⁶ De acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas. NBR 6023.

_____; RICARTE, I. L. M. **Letramento e tecnologia**. Brasília: MEC/CEFIEL, 2005.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CANDIDO, A. O direito à literatura. In: _____. **Vários escritos**. 3. ed. São Paulo: Duas cidades, 1995.

_____. A personagem do romance. In: _____, et al. **A personagem de ficção**. 11. ed. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

CARVALHO, J. D. S. **Redes e comunidades: ensino-aprendizagem pela internet**. São Paulo: Editora e livraria Instituto Paulo Freire, 2011.

CASTELLS, M. Internet e sociedade em rede. In: MORAES, D. D. (org.). **Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultura e poder**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

CHARTIER, R. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: UNESP/Imprensa Oficial do Estado, 1999. p. 103-104.

_____. **Os desafios da escrita**. São Paulo: Unesp, 2002.

CORBEYRAN; DEFALI, D. **Assassin's creed 1 - Desmond**. São Paulo: Galera Record, 2013.

_____. **Assassin's creed 2 - Aquilus**. São Paulo: Galera Record, 2014.

CORTELLA, M. S. **Educação, escola e docência**. São Paulo: Cortez, 2014.

COSSON, R. **Letramento literário: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2006.

DECANDIDO, K. R.; FURUKAWA, F. H. **Starcraft: academia fantasma**. São Paulo: On line, 2010.

DIETZ, W. C. **Starcraft II: demônios do paraíso**. Rio de Janeiro: Galera Record, 2014.

DINIZ, L. A. G. Cibercultura e literatura: hipertexto e as novas arquiteturas textuais. **ALEA**, v. 7, nº 2, p. 209-222, Julho-Dezembro 2005.

ECO, U. A inovação no seriado. In: _____. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 120-139.

_____. O texto, o prazer, o consumo. In: _____. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 100-109.

_____. **Apocalípticos e integrados**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____; CARRIÈRE, J.-C. **Não contem com o fim do livro**. Rio de Janeiro: Record, 2010.

FIGUEIREDO, V. L. F. A África e o ferro de engomar. In: _____ (org.). **Mídia & educação**. Rio de Janeiro: Gryphus, 1999. p. 1-13.

FOUCAMBERT, J. **A criança, o professor e a leitura**. Porto Alegre: Artmed, 1997.

FOUCAULT, M. O que é um autor? In: _____. **Ditos e escritos: estética - literatura e pintura, música e cinema** (vol. III). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

_____. **A ordem do discurso**. 12. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

_____. **A arqueologia do saber**. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FREIRE, J. W. O que fazer com a mídia? In: FIGUEIREDO, V. L. F. (org.). **Mídia & educação**. Rio de Janeiro: Gryphus, 1999. p. 15-50.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. 31. ed. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

FREITAS, M. T. D. A. A tela e o livro: um diálogo possível? In: MARTINS, A. A., et al. **Livros & telas**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011. p. 202-217.

FREITAS, N. D. S. Linguagens em deslocamento: o discurso sonoro na confluência de livros e filmes., 03, n. 02, jan. a jun. 2012.

FURMAN, S.; et al. **Starcraft**. Barueri: Panini, 2012.

GALERA, R. Quem somos. **Editora Galera Record**, jul 2013. Disponível em: <www.galerarecord.com.br/galera/galera.php>. Acesso em: 07 jul 2013.

GEE, J. P. **What video games have to teach you about learning and literacy**. Nova York: Palgrave MacMillan, 2004. 83 p.

GOLDEN, C. **Uncharted: o quarto labirinto**. São Paulo: Benvirá, 2012.

_____. **Starcraft II: ponto crítico**. Rio de Janeiro: Galera Record, 2013.

_____. **Assassin's creed unity**. Rio de Janeiro: Galera Record, 2015.

GONNET, J. **Educação & mídias**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

GUEDES, P. C. **A formação do professor de português: que língua vamos ensinar?** São Paulo: Parábola, 2006.

HACKMAN, M. EA sells 5 million copies of 'Battlefield 3' in a week. **PCMag**, out 2011. Disponível em: <<http://goo.gl/YG9zGS>>. Acesso em: jun 2014.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6.ed. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JENKINS, H. Game design as narrative architecture. In: WARDROP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. **First person: new media as story, performance and game**. Cambridge: MIT Press, 2004.

_____. **Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture**. New York: New York University Press, 2006.

_____. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____; FORD, S.; GREEN, J. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.

JOHNSON, S. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

JOLLEY, K. Video games to reading: reaching out to reluctant readers. **English Journal**, 97, Mar. 2008. 86.

KAMARGA, R, et al. **Starcraft: linha de frente 1-4**. São Paulo: Conrad, 2009.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2010.

KIRCHOF, E. R. O desaparecimento do autor nas tramas da literatura digital: uma reflexão foucaultiana. **Signo**, 34, n. 56, Janeiro-Junho 2009. 47-63.

KIRCHOF, E. R. Uma obra à procura de autor: poesia eletrônica para crianças. **Tigre Albino**, 4, n. 1, 15 Nov 2010.

_____; BEM, I. V. D. O impacto da tecnologia sobre a literatura contemporânea. **Revista Texto Digital**, 2, n. 2, Dez 2006.

KRESS, G. Gains and losses: new formas of texts, knowledge and learning. **Computers and Composition**, San Antonio, v. 22, p. 5-22, 2005. www.sciencedirect.com.

KUSUMOTO, M. Os campeões de venda da Bienal. **Revista Veja**, nov 2012. Disponível em: < <http://goo.gl/uPpu8F>>. Acesso em: jul 2013.

LAJOLO, M. **O que é literatura?** São Paulo: Brasiliense, 1981.

_____. **Do mundo da leitura para a leitura do mundo**. 6. ed. São Paulo: Ática, 2006.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

_____. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. 2.ed. Rio de Janeiro: 34, 2010.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LOUREIRO, R.; FONTE, S. S. D. **Indústria cultural em "tempos pós-modernos"**. Campinas: Papirus, 2003.

LUCAS, F. **Literatura e comunicação na era da eletrônica**. São Paulo: Cortez, 2001.

LUZ, A. R. D. **Video games: história, linguagem e expressão gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010.

MAINGUENEAU, D. **Análise de textos de comunicação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

_____. **Discurso literário**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

MARTINS, A. A.; MACHADO, M. Z. V. A literatura e a versatilidade dos leitores. In: _____. **Livros & telas**. Belo Horizonte: UFMG, 2011.

MCNAB, A.; GRIMSDALE, P. **Battlefield 3: o russo**. Rio de Janeiro: Galera Record, 2012.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papirus, 2006.

MOITA, F. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas: Alínea, 2007.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural; UNESP, 2003.

NAGATA, A. A. Sobre livros e games: fugindo das armadilhas do óbvio. In: ALVES, L.; NERY, J. **Jogos eletrônicos, mobilidades e educações**. Salvador: EDUFBA, 2015. p. 185-204.

NEVES, A. D. J. **Cibercultura e literatura**: identidade e autoria em produções culturais participatórias e na literatura de fã (fanfiction). Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

ORLANDI, E. P. **Discurso & leitura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

PARENTE, A.; VAZ, P. Ensino na era da informação. In: FIGUEIREDO, V. L. F. (org.). **Mídia & educação**. Rio de Janeiro: Gryphus, 1999. p. 75-94.

PERISSÉ, G. **Ler, pensar e escrever**. 3.ed. ed. São Paulo: Arte & Ciência, 1998.

PERRY, S. D. **Resident Evil**: a conspiração umbrella. São Paulo: Benvirá, 2013.

_____. **Resident evil**: o incidente de Caliban Cove. São Paulo: Benvirá, 2014.

PITALLA. **Forums Ubi**, ago 2011. Disponível em: <<http://goo.gl/HwDbBt>>. Acesso em: maio 2014.

POOLE, S. **Trigger happy**: videogames and the entertainment revolution. New York: Arcade, 2007.

POSSENTI, S. Sobre a leitura: o que diz a análise do discurso. In: MARINHO, M. (org.). **Ler e navegar**: espaços e percursos da leitura. Campinas: Mercado de Letras; ALB, 2001. p. 19-30.

_____. Índícios de autoria. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 20, n. 01, p. 105-124, jan./jun. 2002.

_____. **Questões para analistas do discurso**. São Paulo: Parábola, 2009.

POSTER, M. Cidadania, mídia digital e globalização. In: MORAES, D. D. (org.). **Por uma outra comunicação**: mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003.

PRÁDANOS, E. ¿Cuál es la diferencia entre Transmedia, Crossmedia, multiplataforma, merchandising y productos licenciados?. **El blog de Eduardo Prádanos**, Março 2012. Disponível em: <<http://goo.gl/ceCMV8>>. Acesso em: maio 2014.

RANGEL, M.; FREIRE, W. **Educação e tecnologia**: texto, hipertexto e leitura. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

RIBEIRO, A. E. Ler na tela - letramento e novos suportes de leitura e escrita. In: COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, A. E. (org.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 3. ed. ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2011. p. 125-150.

ROCCO, M. T. F. Televisão e educação: um canal aberto. In: FIGUEIREDO, V. L. F. (org.). **Mídia & educação**. Rio de Janeiro: Gryphus, 1999. p. 51-73.

ROCHA, D. et al. Avaliação estética de games. **Anais do V SBGames**, Recife, 2008. 1-5. Disponível em: < <http://goo.gl/n1EVdU> >. Acesso em: maio 2014.

RODRIGUES, S. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. São Paulo: Bertrand Brasil, 2004.

RYAN, M.-L. Narrativa transmídia e transficcionalidade. **Celeuma**, 2013.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, v. 3, 2012.

SANCHEZ, R.; SHARPE, K.; RAAPACK, J. **Resident evil**. Barueri: Panini, 2011.

SERIZAWA, N. **Biohazard Marhawa desire 1**. Barueri: Panini, 2012.

_____. **Biohazard Marhawa desire 2**. Barueri: Panini, 2012.

_____. **Biohazard Marhawa desire 3**. Barueri: Panini, 2013.

_____. **Biohazard Marhawa desire 4**. Barueri: Panini, 2013.

_____. **Biohazard Marhawa desire 5**. Barueri: Panini, 2014

SHELDON, L. **Character development and storytelling for games**. Boston: Thomson, 2004.

SILVA, E. T. D. **O ato de ler: fundamentos psicológicos para uma nova pedagogia da leitura**. 5.ed. ed. São Paulo: Cortez; Autores Associados, 1991.

_____. Leitura no mundo virtual: alguns problemas. In: _____, et al. **A leitura nos oceanos da internet**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008. p. 13-16.

SILVA, M. V. B.; FREIRE, R. D. L. Sobre uma sociologia da adaptação fílmica: em ensaio de método. **Crítica Cultural**, 02, n. 02, jul. a dez. 2007.

SOPHIE. Interview with Oliver Bowden. **Ubi Workshop**, jun. 2011. Disponível em: <<http://goo.gl/NAxfha>>. Acesso em maio 2014.

SOUZA, M. Z. D. **Literatura juvenil em questão: aventura e desventura de heróis menores**. 2.ed. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

STEWART, C; KERSCHL, K.; HESSE, T. **Assassin's creed: a corrente**. Bauru: Alto Astral, 2014.

_____. **Assassin's creed: a queda**. Bauru: Alto Astral, 2014.

_____; FLETCHER, B.; **Assassin's creed: Brâman**. Bauru: Alto Astral, 2014.

TAPSCOTT, D. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos**. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

TERUYA, T. K. **Trabalho e educação na era midiática: um estudo sobre o mundo do trabalho na era da mídia e seus reflexos na educação**. Maringá: Eduem, 2006.

VGCHARTZ. VGChartz. **VGChartz**, 2016. Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/>>. Acesso em: 10 jan 2016.

VOGLER, C. **A jornada do escritor**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

YANAZE, L. K. H. **Tecno-pedagogia: os games na formação dos nativos digitais**. São Paulo: Anablume, 2012.

ZILBERMAN, R. **A literatura infantil na escola**. 11. ed. São Paulo: Global, 2003.

_____. **Fim do livro, fim dos leitores?** 2. ed. São Paulo: Senac, 2008.