

# Cultura da Participação e Videogames: Estudo de Caso do Jogo ‘Beyond Good and Evil 2’

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa<sup>1\*</sup>

Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Brasil<sup>1</sup>

**Resumo**—A pesquisa em evidência tem intento de identificar como a cultura da participação pode ter subsídios necessários para afetar diretamente a produção, recepção e modos de experienciar jogos. Substancializando as teorias sobre a atual conjuntura da audiência moderna, fandom e cultura de fãs, a análise da produção do jogo *Beyond Good and Evil 2* se estabelece, a fim de enaltecer um novo modelo de produção de jogos em conjunto, a partir de uma comunicação mais horizontal entre jogadores e desenvolvedores em conteúdo participativo.

**Palavras-chave:** *Cultura da Participação; Beyond Good and Evil 2; Audiência; Fandom.*

## I. INTRODUÇÃO

Os reflexos da comunicação do século XXI tendem a se ramificar de diversas formas. As inúmeras possibilidades desse novo espectro comunicativo acarretaram em distintas maneiras de lidar com a informação, especialmente em um cenário onde os conceitos de espaço virtual confirmam que os mesmos se tornam mais ubíquos a cada dia [1].

A comunicação no ciberespaço, apesar de não ser a única força-motriz desse processo, acarretou em reviravoltas nas conceituações de receptor passivo dos conteúdos gerados por meios de comunicação de massa. Com comunidades virtuais se firmando cada vez mais através de sociedades conectadas, um salto no que concerne os processos de sociabilidade e compartilhamento de conhecimentos fizeram-se presentes nessa instância.

Essa formação de espaços virtuais se origina, ainda, pela imersão em imagens que se substancializam na tela do computador, dispositivos móveis e distintos meios de acessar a internet.

Os mesmos corpos sociais, seguindo a definição de Jenkins [2], independem de instituições e governos que elucidem problemas e concedam os únicos canais de informação possíveis. Há, nessa ambiência, uma cultura da participação, pois, como audiência ativa e também detentora de informação, se estabelece uma comunicação horizontal nesses espaços, em que todos possuem potencial de compartilhamento e poder de voz.

Clay Shirky [3], em sua obra *A Cultura da Participação*, afirma que “participar é agir como se sua presença importasse, como se, quando você vê ou ouve algo, sua resposta fizesse parte do evento”. Esse poder de voz, que tende a satisfazer um desejo intrínseco de participação, também reforça uma ideia de pertencimento, que além do propósito de comunicar, permite que todas as pessoas em rede também construam e mobilizem em causas coletivas.

Lévy [4] assume que essa congruência de informações compartilhadas no mesmo espaço originam a chamada inteligência coletiva, que “é distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”.

Sobre essa mesma conceituação de inteligência coletiva, Jenkins [2] dialoga com Lévy [4] ao afirmar que o fenômeno consiste de uma espécie de capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros. E, ainda, por se tratar de gerações que crescem, evoluem e utilizam as mídias emergentes, são os primeiros a usar de forma criativa efetivamente [2].

Ainda, a critério de exemplificação, Jenkins [2] diz que nosso local de trabalho tem se tornado mais cooperativo, assim como outras distintas ambiências do nosso convívio. Estamos imersos cada vez mais em culturas baseadas na inteligência coletiva. Há a presença de uma realidade onde escolas não ensinam mais o que significa viver e trabalhar nessas comunidades de conhecimento, mas, em contrapartida, a cultura popular está fazendo isso.

Para Pires [5], o atual contexto comunicacional em que estamos inseridos é marcado por ser participativo, coletivo, descentralizado, multimídia e baseado em criações colaborativas. Ainda, segundo o autor os consumidores de informação, historicamente alocados na extremidade do processo comunicacional como receptores, agora também produzem conteúdo e exercem mais força sobre como e quando as informações circularão nas redes.

Partindo do pressuposto de que os videogames podem ser considerados hoje como uma forma de expressão cultural de nossa contemporaneidade digital, é possível afirmar que essa tecnologia substancializada em aparatos também permite que a cultura da participação se faça presente.

Sendo o ambiente lúdico proposto pelos videogames uma espécie de espaço em que conexões entre elementos visuais, textuais e multimídias se estabelecem enquanto rompem barreiras geográficas, há também os momentos de criação e compartilhamento, dentro e fora do universo dos jogos, fortificando a ideia de inteligência coletiva, potencializada pela interatividade dessa mídia específica.

Canclini [6] certifica que consumir conteúdos culturais (seja oriundo ou não dos jogos) implicam em um “conjunto de processos socioculturais nos quais se realiza a apropriação e o uso dos produtos”, e, ainda, nesse consumo é que “se constrói parte da racionalidade integrativa e comunicativa de uma sociedade”. Baseado nesses apontamentos, é possível compreender que os videogames, enquanto conteúdo consumível, podem dar margem para que a produção e compartilhamento de informações a seu respeito, oficiais ou não, se multipliquem e tomem forma na sociedade

conectada. O fandom, nesse âmbito, é um dos principais propagadores desse processo. Aqui, a audiência, representada pela cultura dos fãs e demais entusiastas dos videogames, contribui para que as informações estejam em constante multiplicação, seja na forma de fanfics, fóruns digitais, wikis, comunidades virtuais e diversas outras plataformas.

A fim de identificar como esse comportamento contemporâneo da audiência se exemplifica nos jogos atuais, em especial o estudo de caso de *Beyond Good and Evil 2*, a metodologia do presente trabalho se propõe a trazer uma pesquisa exploratória com intento de gerar familiarização com o problema, avolumando a sustentação acadêmica acerca do assunto.

A partir disso, é proposta uma abordagem do fandom substancializado em videogames, realizando uma revisão bibliográfica que pode trazer subsídios para que a compreensão acerca desse espectro da cultura da participação seja possível e justificável. Adiante, serão abordadas exemplificações de colaborações que fazem jus ao contemporâneo potencial das audiências em relação aos jogos que permeiam a sociedade conectada, trazendo conceituações que referenciem desterritorialização e sociabilidade. Nesse âmbito, a pesquisa trará, também, levantamento de dados digitais.

Por fim, como última instância metodológica, será aplicado um estudo de caso na construção e desenvolvimento do jogo *Beyond Good and Evil 2*, a fim de refletir todo o material teórico e prático abordado ao longo da pesquisa. Através de análise do jogo, audiência e demais variáveis que permeiam essa relação, busca-se responder à pergunta de partida.

## II. CULTURA DE FÃS INGAME

Ao exemplificar esse quadro dentro da ambiência digital de jogos online, Gonçalves Júnior e Anchieta [7] afirmam em sua obra *Comunidade fandom de roleplay em World of Warcraft no Brasil* que o entendimento do funcionamento de uma comunidade fã pode proporcionar experiências dotadas de níveis muito intensos aos sujeitos. Nesse caso, para além do contato interpessoal, há novas possibilidades que se aglutinam e vem à tona. Compartilhar sentimentos, sonhos, desejos e até convívios, mesmo que virtual, com fãs que buscam o entretenimento e dedicação nas mesmas coisas. Desse relacionamento é possível criar uma ambiência de fantasia e liberdade onde há partilhas de percepção do mundo. Aqui, fronteiras são construídas exclusivamente pelos participantes. Os sujeitos, envoltos em cumplicidade, produzem novas memórias, que substancializadas em suas vidas cotidianas em forma de aprendizado tem o poder de transformar realidades.

O fandom, que na definição de Miranda [8] significa um sistema digital que engloba diversas manifestações culturais que afetam a produção, recepção e consumo de conteúdo, é uma atividade de representatividade criativa. Um produto cultural consumível, em qualquer instância, que é capaz de reunir fãs, entusiastas e admiradores, pode agregar um fandom em potencial.

Essa potencialidade de integrar pessoas e produtos em torno de uma obra específica pode justificar a existência do fandom pela convergência de imaginários de comunidades de consumidores.

## III. CULTURA DE FÃS FORA DO JOGO

Em contrapartida, a fim de exemplificar em que essa participação acarreta em ambiências fora do jogo, pode-se tomar como exemplo a produção de conteúdo feita por fãs para a franquia de jogos de videogame *Mass Effect*. Palomino [9], na obra *O Fandom como forma de participação dos fãs no desenvolvimento do universo transmidiático do jogo Mass Effect*, realiza um mapeamento da produção.

Nesse processo, é possível se deparar com mais de 15 mil fanfics produzidas por fãs e disponibilizadas gratuitamente na internet através de sites especializados, redes sociais e demais comunidades virtuais. As fanfics, segundo Palomino [9] são materiais de texto, embora possam contar com hipertextos, produzidos por indivíduos de grupos a partir de personagens e contextos já originalmente desenvolvidos. Por exemplo, os desenvolvedores de um jogo criaram dois personagens para integrar sua narrativa. Os fãs, através de processos de projeção-identificação, ou simplesmente por questão de gosto, transportam esses personagens já criados para uma narrativa situacional de sua própria autoria, substancializada em texto, enaltecendo um imaginário extra-oficial que dá vida aos personagens que não foram criados pelo fã. E esse material é disponibilizado na sociedade em rede.

No mesmo mapeamento, é possível se deparar com obras audiovisuais feitas por fãs, como *Red Sand*, disponibilizada na plataforma de vídeos YouTube e em grupos de Facebook. Muitas vezes com uma câmera de celular na mão, interpretações, atuações, um roteiro pré-estabelecido e uma edição amadora, um fanfilm pode ser feito e compartilhado. Entretanto, os recursos que variam de fã para fã podem atingir outros patamares refletidos no processo de produção e consumo. *Red Sand*, previamente mencionado, foi um filme feito por fãs desenvolvido por estudantes da Universidade de Tecnologia Avançada do Arizona (*University of Advancing Technology*) lançado em 2012 e que contou com Mark Meer como ator principal, o dublador responsável pela voz original de um protagonista da franquia *Mass Effect* [9].

Há também áudio-dramatizações; fanarts (desenhos, gifs, e demais artes); vídeos musicais; memes e diversos outros conteúdos replicáveis e produzidos pela própria comunidade ativa. Novas ferramentas e tecnologias permitem que os consumidores se apropriem, reinventem e repliquem conteúdo [2].

É possível obter da participação voluntária um valor inimaginável. A habilidade e oportunidade de nos conectarmos uns aos outros, somados a potencialidade do imaginário é capaz de produzir cenários e situações fantásticas [3]. Além disso, essa potencialidade da audiência se faz presente quando se há essa liberdade de produção, típica da cultura da participação.

Compartilhar pensamentos, expressões e mesmo ações com outros, possivelmente com muitos outros, está se tornando uma oportunidade normal, não só para especialistas e profissionais de uma área específica, mas para quem quiser [3]. Nesse âmbito, comportamento é a motivação filtrada pela oportunidade.

Assim como o estudo da cultura dos fãs pode exemplificar o que acontece às margens da indústria, é

possível compreender e conceber essas estruturas e potencialidades como a indicação de um novo modo de pensar sobre cidadania e colaboração [2].

#### IV. BEYOND GOOD AND EVIL

##### A. Breve Histórico da Franquia

Após explorar os conceitos e discussões acerca das estruturas que caracterizam o fandom e a cultura da participação, faz-se necessário, nesse momento, apresentar o estudo de caso da pesquisa em que o referencial teórico será apontado e analisado. Entretanto, para chegarmos ao jogo de videogame em evidência, *'Beyond Good and Evil 2'*, é importante trilhar e registrar o caminho percorrido pelas mentes responsáveis pela criação da obra. E o ponto de partida é a empresa *Ubisoft Entertainment S.A.*, onde tudo começou.

Sediada na França e criada em 1986 na cidade de Rennes, a companhia foi organizada por cinco irmãos da família Guillemot, para ser uma desenvolvedora de jogos para computador. Com sua rápida consolidação de mercado, a Ubisoft atingiu presença mundial, com mais de 25 estúdios em 19 países. E, a partir da criação e distribuição de serviços e entretenimento interativo, emprega atualmente mais de dez mil funcionários [10].

Além de jogos para computador, a empresa também contemplou o desenvolvimento de títulos para videogames e dispositivos móveis. No ano de 2008, criou-se a Ubisoft Brasil [11], o primeiro estúdio de desenvolvimento de jogos da empresa na América Latina. Com essa empreitada, muitos jogos foram lançados e distribuídos com dublagens e legendas em português brasileiro, fator esse que, segundo a empresa de consultoria de mercado GFK, fez com que 18,9% dos jogos comprados para videogames no Brasil fossem distribuídos e desenvolvidos pela Ubisoft, tornando-a empresa líder nacional do segmento [12].

Todavia, apesar dos vários estúdios espalhados pelo mundo, há um em específico que merece maior atenção e relevância no desenvolvimento deste trabalho: o Ubisoft Montpellier Studios.

Localizado na cidade de Montpellier, no sudeste francês, o estúdio foi criado em 1994, como filial e ramo da *Ubisoft Entertainment S.A.* Na época, com o nome de *Ludimedia SAS*, o estúdio se desenvolveu apostando em seu diferencial: uma junção entre dinâmicos modos de jogar e um visual artístico oriundo da mentalidade criativa do coração da cultura do estúdio, segundo o *blog* oficial da Ubisoft [13].

Então, em 2003, após muitos lançamentos para o entretenimento eletrônico, o Ubisoft Montpellier Studios desenvolve o jogo *Beyond Good and Evil*, o primeiro título da franquia de mesmo nome. Sendo considerado um jogo dos gêneros ação, aventura e ficção científica, havia sido fruto do trabalho de uma equipe de 30 desenvolvedores de diferentes áreas de conhecimento, o que resultou em um trabalho multidisciplinar [14].

No jogo, controlamos a fotógrafa Jade, uma das poucas exceções de protagonistas femininas de destaque no universo dos jogos daquela década que se afasta do

espectro de hiper-sexualização [15]. A narrativa de *Beyond Good and Evil* transporta o jogador para uma realidade fictícia simulada do ano 2435 em que o planeta Hyllis, em um canto remoto da galáxia, é constantemente bombardeado por uma raça alienígena. O governo militar vigente no planeta não consegue proteger os cidadãos de forma eficiente, o que leva a organização rebelde chamada IRIS Network suspeitar que a incapacidade de repelir os invasores seja uma grande conspiração da ditadura. Jade, recrutada pela causa emergente e trabalhando para a resistência, utiliza suas habilidades como fotógrafa para coletar provas que possam incriminar o atual governo e libertar o povo que vive em situação de calamidade.

Tratando de temas que vão desde preconceito, protagonismo feminino, busca pela verdade e o poder de voz do povo unido, *Beyond Good and Evil* foi sucesso de crítica, sendo indicado, inclusive, ao prêmio *Game Developers Choice Awards* [16] na categoria Jogo do Ano, em 2004. Entretanto, em seu lançamento, foi considerado um fracasso de vendas, o que causou o título a cair no esquecimento rapidamente pelo público em geral, embora alguns anos depois tenha atingido o status de “cult” e conquistado fãs fiéis.

##### B. Beyond Good and Evil 2 - Produção Atual

Cinco anos após o lançamento de *Beyond Good and Evil*, em 2008, a Ubisoft anunciou em sua conferência anual para a imprensa [17] um trailer do que seria a sequência do título, *Beyond Good and Evil 2*. Os fãs se mobilizaram e a expectativa crescia diariamente nos fóruns, wikis e demais comunidades virtuais online. Entretanto, apenas em 2017, durante a E3, abreviação de Electronic Entertainment Expo, uma feira internacional onde as grandes empresas do mercado dos videogames lançam e expõem suas obras, projetos e lançamentos futuros, um novo trailer com algumas respostas veio à tona, em conjunto de depoimentos e agradecimentos de Michel Ancel, diretor criativo, e Gabrielle Shragar, diretora de narrativas, a respeito da longa espera, reascendendo a faísca do fandom e movimentando mais uma vez a legião de fãs da franquia.



Figura 1 – Recorte de Comentários do YouTube sobre o trailer de 2008

A cultura de fãs que se formou a partir do lançamento de *Beyond Good and Evil*, mesmo que não tão expressiva

como muitas outras obras da Cultura Pop, adotou um posicionamento que refletia a significância do fandom em um contexto generalizado. Para Miranda [8], um dos aspectos mais importantes desse grupo é o de que seu caráter formador não consiste apenas do compartilhamento e fomento dos fãs em relação ao material extra-oficial produzido, mas também diz respeito a um processo de asseguuração da obra original na história. O fandom perpetua essa produção, seja qual for sua origem.

Na mesma conferência, em 2017, os desenvolvedores revelaram que *Beyond Good and Evil 2* se organizará cronologicamente antes dos acontecimentos do primeiro título, como uma prequela, ambientado em um universo multiétnico e multicultural habitado por humanos e híbridos nas particularidades do século 24. Nessa realidade fictícia, grandes corporações criam seres híbridos e os escravizam, para que expedições colonizadoras de estrelas se tornem realidade. Nesse âmbito, um grupo de rebeldes luta em nome da liberdade para acabar com essa situação.

Com os mínimos detalhes revelados pelo trailer e pela conferência, as comunidades virtuais voltavam à ativa, compartilhando mais uma vez momentos e gostos em comum que no passado promoveram a união entre esses mesmos grupos. No fórum oficial de *Beyond Good and Evil* [18] da Ubisoft, por exemplo, foi possível encontrar tópicos a respeito dos melhores momentos que os jogadores tiveram com o jogo, discussões sobre as trilhas sonoras, design, experiências pessoais e demais assuntos que justificassem a sociabilidade desterritorializada através de avatares que integrava o mundo real e virtual, potencializado pela franquia em evidência. Nessa instância, o jogo, como forma de entretenimento, une pessoas que mesmo distante umas das outras criam vínculos.

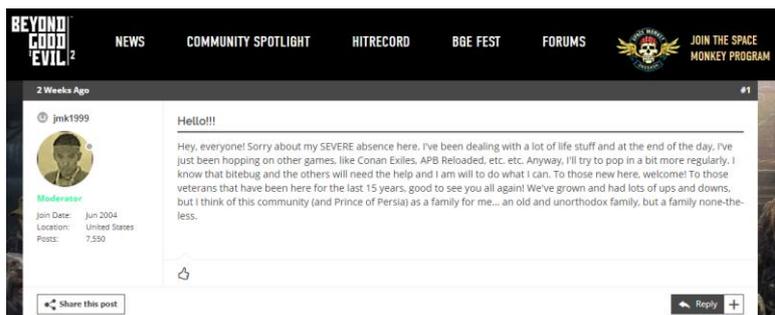


Figura 2 – Comentário que reflete a sociabilidade em Fandom em fórum oficial do jogo [18]

### C. Space Monkey Program

Além da breve sinopse revelada, os desenvolvedores apresentaram uma nova ferramenta de auxílio à produção do novo título, o Space Monkey Program. Gabrielle Shrager e Michel Ancel, mencionados anteriormente, explicaram na mesma conferência que a iniciativa consiste de uma plataforma colaborativa entre a audiência e criadores do jogo, em que a produção de conteúdo do mesmo seria construída de forma conjunta, ou seja, com

os fãs participando ativamente das produções. Para fazer parte do programa, os jogadores deveriam acessar o site oficial de *Beyond Good and Evil 2*, cadastrar uma conta Ubisoft gratuita e esperar pelas novidades, contato dos desenvolvedores e pesquisas de conteúdo enquanto interagem em fóruns e comunidades virtuais oficiais disponibilizadas.

No ano posterior, na E3 de 2018, que ocorreu em junho, a Ubisoft trouxe mais informações sobre o desenvolvimento do jogo e sobre o Space Monkey Program. Dentre as novidades estavam mais um novo trailer, explorando mais personagens que irão compor o novo título e a volta de outros icônicos à prequela. Além disso, Guillaume Brunier, produtor sênior do jogo, apresentou o estilo de jogo, online e cooperativo entre jogadores, uma das cidades virtuais em que *Beyond Good and Evil 2* se passa e as mecânicas de jogo da sequência. Sobre a plataforma colaborativa fora informado que estaria disponível para os fãs de todos os lugares do globo, e que os conteúdos possíveis de serem criados pela audiência poderiam ser os mais diversos. Ideias, vídeos, música, artes e conceitos originais desenvolvidos pelos fãs estarão presentes online e com suporte da Ubisoft.

Com a ideia de elevar a outro patamar as submissões de conteúdos diversos do público, foi fechado um acordo com a empresa parceira HITRECORD, que representada na conferência por seu fundador e ator Jason Gordon-Levitt, explicou que a partir de então, essa produção de fãs poderia se substancializar dentro do jogo e também nas experiências dos jogadores ao explorarem as ambiências virtuais presentes na narrativa. Administrando o processo, a HITRECORD mediaria as relações, desde a fase que passa das demandas até a fase de pagamento dos produtores de conteúdo de forma online. Inclusive, *Beyond Good and Evil 2* é a primeira experiência da empresa com esse tipo de mídia. A premissa do projeto, mais uma vez, se reiterou como uma plataforma aberta que alberga uma comunidade colaborativa em que todos podem participar na produção de distintas mídias na forma de projetos. Além de poder produzir conteúdo do começo, é possível, também, contribuir a partir de protótipos já desenvolvidos por outros, de forma totalmente colaborativa.



Figura 3 – Conferência de Imprensa da Ubisoft na E3 2018 [19]

Na página oficial da HITRECORD dedicada ao desenvolvimento de *Beyond Good and Evil 2* [20] é possível se deparar com inúmeras demandas que os fãs podem produzir da maneira que bem entender. Os próprios responsáveis pelo jogo desenvolvem um briefing em forma de vídeo com as diretrizes e delineamentos do material esperado, então, a partir dessa publicação, a sorte está lançada. Foi reiterado por Jason Gordon-Levitt durante a conferência E3 de 2018 que o sistema utilizado não é apenas uma competição e concurso como qualquer outra, e sim um esforço colaborativo de conteúdos em conjunto. A título de exemplo, há a música Cheeky Little Monkeys, onde os usuários *PaulineSLF* e *quite\_convincing* escreveram duas composições de letra, em francês e mandarim, enquanto *djschramm* sugeriu uma versão com o próprio vocal em inglês e *princesslettuce* contribuiu com um *remix* das vozes em conjunto [21].

Um outro caso interessante de explorar dentro do programa é a de criação de artes gráficas. Como exemplo há o projeto Anti-Establishment Art, que consiste na produção de placas, graffitis, pôsteres e demais expressões gráficas relacionadas a contracultura e/ou de teor revolucionário que possa representar a opinião dos personagens da narrativa que são submetidos a um sistema opressor de escravidão. As diversas contribuições ficam disponíveis para serem acessadas e modificadas por quem quiser, e a plataforma garante os créditos e direitos de imagem dos usuários. É possível afirmar, inclusive, que os fãs e produtores de conteúdo podem vir a agir como inteligência coletiva [4]

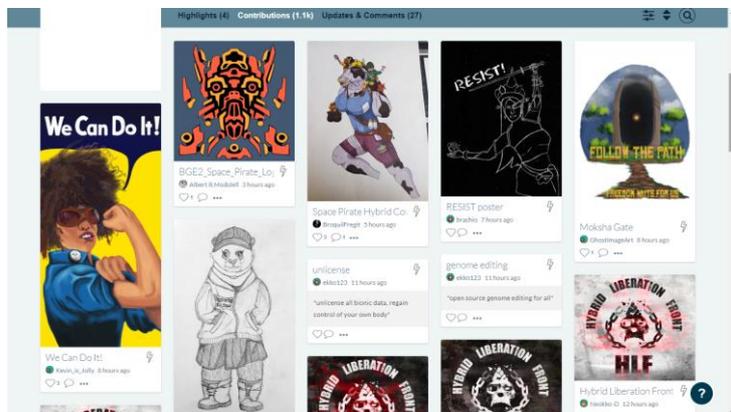


Figura 4 – Interface da Plataforma da HITRECORD no projeto Anti-Establishment Art [22]

Além das produções colaborativas, a própria Ubisoft põe em evidência o trabalho dos fãs que fomentam a franquia *Beyond Good and Evil* desde seu lançamento. É possível conferir no próprio site oficial do jogo uma sessão chamada *Community Spotlight* (Holofote da Comunidade em livre tradução), que contempla perfis de fãs que contribuem com a difusão dos títulos a partir da criação de conteúdo original, divulgação de informações, postagens, artes, vídeos e demais formas de fomentar a obra da Ubisoft. Como uma espécie de divulgação de portfólio, a sessão põe em evidência o reconhecimento do

fandom, e de como aquelas pessoas, outrora anônimas, são importantes para *Beyond Good and Evil*.

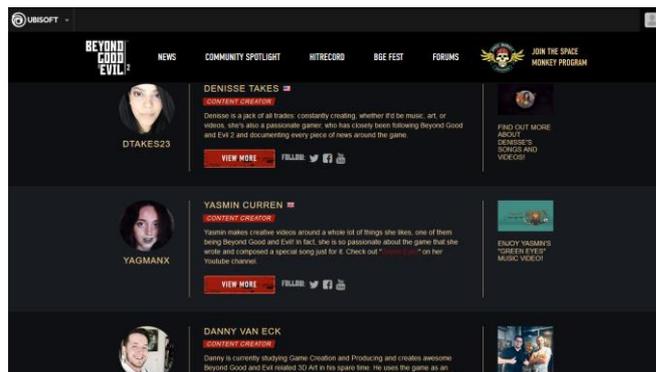


Figura 5 – Fãs e produtores de conteúdo relacionados a Beyond Good and Evil no Community Spotlight [23]

Jenkins [2], sobre a integração do público no que concerne as mídias e seus produtos, atesta que somos produtores de conteúdo em potencial, e por isso podemos produzir cultura juntamente com os produtores originais. O que emerge dessa combinação é algo que se destaca da cultura de massa e se aproxima também da cultura popular. O autor completa, ainda, que “enquanto (o produto) está sob o controle dos produtores, é cultura de massa. Quando está sob o controle dos consumidores, é cultura popular”.

Ainda a ser divulgado, a Ubisoft não anunciou as datas de lançamento do jogo. Entretanto, foi dito que no outono europeu, em Montpellier, acontecerá o primeiro BGE Fest [24], um evento oficial que reunirá a comunidade fã de *Beyond Good and Evil* como proposta de estreitar os laços e garantir sociabilidade entre os produtores de conteúdo e público jogador. Na convenção, projetos do Space Monkey Program serão divulgados para que todos acompanhem de forma transparente o estado do trabalho colaborativo da comunidade. Além de acompanhar as produções nos fóruns e comunidades virtuais oficiais, os desenvolvedores do jogo também realizam constantemente conferências em vídeo ao vivo chamadas Space Monkey Reports no canal oficial da Ubisoft na plataforma YouTube. Com intento de dar feedback aos fãs e produtores de conteúdo, os responsáveis acreditam que essa transparência e via de mão dupla entre a audiência e equipe fazem com que a comunicação entre todos se torne a mais horizontal possível, resultando em tira de dúvidas, momentos de descontração e alinhamento de ideias durante as chamadas “lives [25]”.

Jenkins [2], afirma que “os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno”.

Seguindo a linha de exemplificações de mobilização de fãs na cultura participativa do universo ficcional proporcionado por *Beyond Good and Evil*, faz-se necessário, também, mencionar o quadro expressivo de produção de fanfics.

Para Monteiro [26], dentro de um fandom, a interação é primordial para um crescimento de qualidade do fórum. E dessa forma, graças a maior proximidade dos membros, os laços entre eles tornam-se cada vez mais significativos.

O website FanFiction.Net ainda é considerado por muitos autores e estudiosos da cultura dos fãs como um dos maiores e mais representativos agregadores de conteúdo de textos de fanficção [8]. É possível se deparar com categorizações de fandom, por um index de livros, contos, diálogos e demais produções literárias disponibilizadas em ordem alfabética. As listas passam de Bíblia a Harry Potter, aglomerando todo o escape do imaginário da cultura de fãs [8].

Beyond Good and Evil também tem uma seção específica que pode ser acessada, produzida e compartilhada por todos, e que a cada novidade disponibilizada pela Ubisoft é fomentada pelo fandom. No mesmo endereço, é possível se deparar com fanfics em inglês, russo, francês, espanhol e outras línguas. Ainda, no mesmo website, os fãs podem interagir adicionando as produções aos favoritos, escrevendo críticas, seguindo os produtores de conteúdo, interagindo em diversas perspectivas nos moldes de uma rede social/comunidade virtual ativa. O fato de contar com pessoas do mundo todo dividindo o mesmo espaço e sendo unidas por um gosto em comum reforça as ideias de desterritorializações e sociabilidade acentuada, a partir do estreitamento de laços ofertados pela sociedade conectada e audiência com voz ativa de produção.

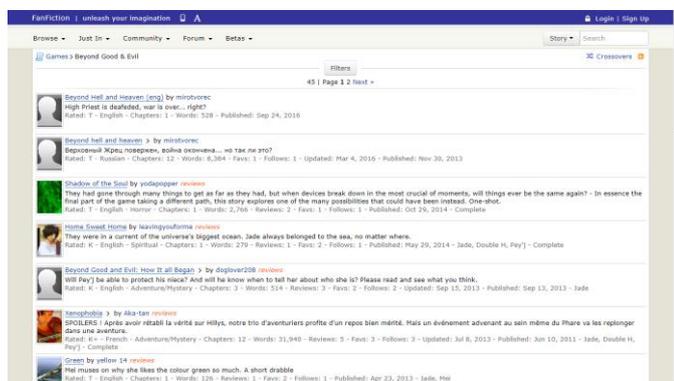


Figura 6 – Interface da categoria Beyond Good and Evil no site FanFiction.Net destacando as produções [27]

A construção de wikis na sociedade em que vivemos é algo que reforça a cultura da participação desde seu advento em nossa rotina. Sinônimo de colaborativo, por definição esse conceito remete aos programas ou sites que permitem que qualquer pessoa participe de sua criação e manutenção. Nessas plataformas, há possibilidades de produção de conteúdo que se concatenam em edição e publicação coletiva de textos, fotos, vídeos, e diversos outros formatos [28].

Um dos exemplos mais conhecidos é a enciclopédia colaborativa Wikipedia. Entretanto, há também o serviço de hospedagem Wikia, que desenvolvido e criado em 2004 por Jimmy Wales e Angela Beesly, permite que os fãs criem, de forma gratuita, sites especializados em juntar

informações sobre obras distintas. Como o próprio lema da Wikia se atesta, essa iniciativa é uma possibilidade de dar “fuel for fans” (combustível para os fãs) [29].

Com Beyond Good and Evil não foi diferente. Com espaços de discussão entre fãs, linhas do tempo de notícias sobre a franquia e plataformas colaborativas, a Wikia da obra conta até então com 218 páginas produzidas de forma colaborativa que totalizam 3,992 contribuições conjuntas até então [30].

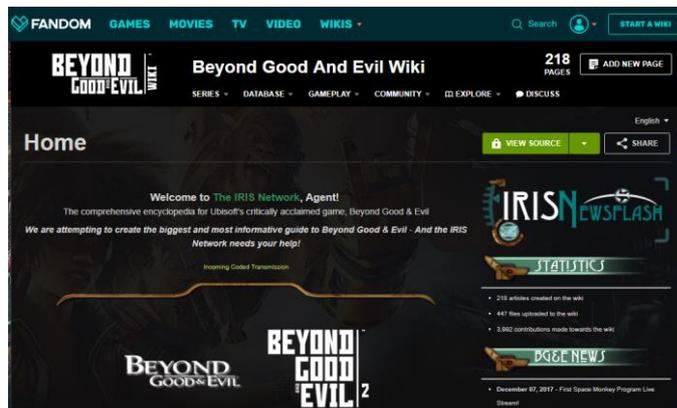


Figura 7 – Interface do website Wikia da franquia Beyond Good and Evil [30]

## V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura da participação afeta nossa sociedade em múltiplos sentidos e instâncias. Com os jogos não seria diferente. A exemplificação de práticas colaborativas na produção de conteúdo de jogos como Beyond Good and Evil 2 tem mostrado e dado subsídios para afirmar que a inteligência coletiva proposta por teóricos pode adentrar distintas mídias e formatos.

A convergência, o estreitamento de laços e a desterritorialização se concatenam, todos os dias, em um resultado de potencialidade às audiências. O receptor, outrora passivo, tem hoje poder de voz e é produtor de conteúdo. A descentralização para uma inteligência coletiva está vigente na sociedade em que vivemos, sendo reforçada por um aspecto conectivista que se renova todos os dias.

A cultura de fãs, através da criatividade de seus componentes, tem o poder de trazer representatividade, valor e elevar as experiências de jogador para um patamar mais significativo. Facilitando processos de imersão e pertencimento, essa estratégia colaborativa utilizada pela empresa Ubisoft tem se mostrado uma forma de cativar públicos através de uma comunicação mais horizontal, descentralizando hierarquias e fazendo o ato de jogar se reinventar no que diz respeito a experiência.

## REFERÊNCIAS

- [1] L. Santaella. Comunicação Ubíqua: Repercussões na Cultura e na Educação. São Paulo. Editora Paulus, 2013.
- [2] H. Jenkins. Cultura da Convergência. Tradução: Susana Alexandria. 2ª Edição. São Paulo. Editora Aleph, 2009

- [3] C. Shirky. *A Cultura da Participação: Criatividade e Generosidade no Mundo Conectado*. Tradução: Regina Portocarrero. Rio de Janeiro. Editora Zahar, 2011.
- [4] P. Lèvy. *A Inteligência Coletiva*. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. São Paulo. Edições Loyola, 1998
- [5] R. Pires. *Jogando com a Mente Coletiva: Mecânicas Colaborativas em Videogames e Literacia Digital em Tempos de Compartilhamento*. In: *Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. Curitiba. Sociedade Brasileira de Computação, 2017.
- [6] N. Canclini. *El Consumo Cultural y su Estudio em México: Uma Propuesta Teórica*. Ciudad de México. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CNCA), 1993.
- [7] R. J. Gonçalves Jr; W. Anchieta. *Comunidade Fandom de Roleplay em World of Warcraft no Brasil: Suas Narrativas, Performances e Representações*. In: *Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação*. Rio de Janeiro. Compós, 2017.
- [8] F. Miranda. *Fandom: Um Novo Sistema Literário Digital*. *Revista Digital Hipertextus. Núcleo de Estudos de Hipertexto e Tecnologia Educacional – Universidade Federal de Pernambuco*. Vol. 3, 2009.
- [9] P. Palomini. *We Will Hold The Line: O Fandom como forma de Participação dos Fãs no Desenvolvimento do Universo Transmidiático do jogo Mass Effect*. São Carlos. Repositório Institucional UFSCAR, 2015.
- [10] Ubisoft – Company/Overview. Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/en-US/company/overview.aspx>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [11] G1 Tecnologia e Games. *Em comunicado, Ubisoft confirma redução das Atividades no Brasil*. 2010. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/09/em-comunicado-ubisoft-confirma-reducao-das-atividades-no-brasil.html>> Acesso em: 11. Jul. 2018.
- [12] L. Fonseca. *Ubisoft encerra Primeiro Semestre como Líder em Vendas de Games no Brasil*. In: *Cultura Geek – TecMundo*. 2014. Disponível em: <<http://www.brasilgamer.com.br/articles/2014-07-28-ubisoft-encerra-primeiro-semester-como-lider-em-vendas-de-games-no-brasil>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [13] K. Erwin. *Heart, Art, and Creativity*. UbiBlog. 2014 Disponível em: <<https://blog.ubi.com/heart-art-and-creativity/>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [14] IGN Articles. *E3 2002: Project BG&E Interview*. 2002. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2002/05/24/e3-2002-project-bge-interview>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [15] E. Fernandes; M. Costa. *Oito Ícones de um Breve Histórico das Personagens Femininas nos Games*. *Mapingua Nerd*, 2018. Disponível em: <<http://www.mapinguanerd.com.br/oito-icone-de-um-breve-historico-das-personagens-femininas-nos-games/>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [16] *Game Developers Choice Awards. 4th Annual Game Developers Choice Awards – Honoring the Best Games of 2003, 2004*. Disponível em:
- <[http://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca\\_4th.html](http://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_4th.html)> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [17] *UbiDays. Watch Live Ubidays live conference and Discover Ubisoft*. Disponível em: <<http://www.ubidays.com/>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [18] *Beyond Good and Evil Forums*. 2018. Disponível em: <<https://forums.ubi.com/forumdisplay.php/1648-Beyond-Good-amp-Evil-2>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [19] *Ubisoft North America. Beyond Good and Evil 2: E3 Official Conference Presentation*. Ubisoft [NA]. 2017. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=1\\_jCaoJsJOk&t=239s](https://www.youtube.com/watch?v=1_jCaoJsJOk&t=239s)> Acesso em 10 jul 2018.
- [20] *Hitrecord – Beyond Good and Evil 2 – Community Collaboration*. 2018. Disponível em: <<https://hitrecord.org/productions/3502858>> Acesso em: 11 jul. 2018
- [21] *Beyond Good and Evil 2 – Community Collaboration. Cheeky Little Monkeys – Song*. Project HITRECORD. 2018. Disponível em: <<https://hitrecord.org/projects/3534589>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [22] *Beyond Good and Evil 2 – Community Collaboration. Anti-Establishment Art – Arts*. Project HITRECORD. 2018. Disponível em: <<https://hitrecord.org.projects/3505037/interests/all>> Acesso em: 11 jul 2018.
- [23] *Beyond Good and Evil 2 Official Website*. 2017. *Community Spotlight*. Disponível em: <<https://beyondgoodandevil.ubisoft.com/en-us/spotlight>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [24] *Beyond Good and Evil 2 Official Website*. 2017. *BGE Fest*. Disponível em: <<https://beyondgoodandevil.ubisoft.com/en-us/bgefest>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [25] *Ubisoft North America. Beyond Good and Evil 2 – Space Monkey Report #1 Live*. Ubisoft [NA]. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OJzAyINDwfE>> Acesso em 11 jul. 2018.
- [26] C. Monteiro. *Fandom: Cultura Participativa em Busca de um Ídolo*. *Revista Anagrama: Revista Interdisciplinar da Graduação*. Edição 1, Ano 4. Universidade Católica de Pelotas. 2010
- [27] *FanFiction. Beyond Good and Evil*. 2018. Disponível em: <<https://www.fanfiction.net/game/Beyond-Good-Evil/>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [28] *G1 Definições – Notícias. O que é Wiki?*. 2008. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/0,,MUL394857-15524,00.html>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [29] *Fandom Wikia. About Us*. Disponível em: <<http://fandom.wikia.com/about>> Acesso em: 11 jul. 2018.
- [30] *IRIS Network. The Beyond Good and Evil Wiki*. Disponível em: <[http://beyondgoodandevil.wikia.com/wiki/The\\_IRIS\\_Network\\_Wiki](http://beyondgoodandevil.wikia.com/wiki/The_IRIS_Network_Wiki)> Acesso em: 11 jul 2018.