

Jogos, Convergência e Narrativa Transmídia: Estratégias de Expansão do Universo Narrativo em Pokémon, Resident Evil e Warcraft

Guilherme Lima da Rosa Moreira, Matheus da Trindade Viegas, Fabrício Tonetto Londero, Graziela Frainer Knoll

Curso de Jogos Digitais

UFN - Universidade Franciscana

Santa Maria - RS

guilhermelmoreira@gmail.com, matheusviegas5@gmail.com, fabriciotonettolondero@gmail.com, grazi.fknoll@gmail.com

Resumo—A narrativa transmídia é um tipo de narrativa que, além de mobilizar personagens, eventos e noções de tempo e espaço, é um produto da cibercultura e da convergência das mídias. Diante disso, este trabalho tem como objetivo descrever as estratégias de expansão do universo narrativo para entender como se configuram narrativas transmídia de jogos digitais. Para tanto, foram selecionados os jogos Pokémon, Resident Evil e Warcraft, foi feito um mapeamento das histórias desses jogos e seus produtos derivados de mídia e foram identificadas as ocorrências quanto às estratégias de expansão do universo narrativo. Por fim, foi verificado como as narrativas intersticiais, paralelas e periféricas interferem ou não na macro-história. Os resultados demonstram que as estratégias de expansão utilizadas pelos três jogos analisados se diferenciam em ocorrência e em número, sendo Resident Evil a franquia mais diversificada do ponto de vista das estratégias de expansão.

Palavras-chave : tecnologia; convergência; jogos; narrativa; transmídia;

I. INTRODUÇÃO

Cada meio de comunicação possui suas características próprias, que provocam adaptações no conteúdo, inclusive no modo de narrar histórias. A narrativa transmídia, na definição de Jenkins [1], "é uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa das comunidades de conhecimento", uma vez que as novas tecnologias de comunicação e informação modificaram não só os meios, mas os conteúdos e as formas como são contadas as histórias.

Diante desse enquadramento, esta pesquisa tem como objetivo descrever as estratégias de expansão do universo narrativo para entender como se configuram narrativas transmídia de jogos digitais. A pesquisa é qualitativa e, para o estudo descritivo, foram selecionados os jogos Pokémon, Resident Evil e Warcraft. Em seguida, foi feito um mapeamento das histórias desses jogos e seus produtos derivados de mídia e foram identificadas as ocorrências quanto às estratégias de expansão do universo narrativo (narrativas intersticiais, paralelas ou periféricas).

A relevância desta pesquisa se justifica pela atualidade do tema, já que o surgimento de novas práticas de comunicação

e de narrativas de jogos tem relação com o conceito de narrativa transmídia, a qual transcende o meio e passa às mais variadas mídias e plataformas, principalmente digitais, de forma dinâmica. Assim, este texto inicia pelos conceitos teóricos ligados à teoria da convergência de Jenkins [1] e da cibercultura de Lévy [3], passa aos aspectos metodológicos da pesquisa, apresenta os resultados e discussões e finaliza com as conclusões.

II. CONVERGÊNCIA E NARRATIVA TRANSMÍDIA

Os jogos digitais modificaram a forma como os indivíduos lidam com a tecnologia, por afetarem de modo significativo não só o entretenimento e a ludicidade, mas também a cultura como um todo. Ao contrário do que se pensava no início da revolução tecnológica, marcada pela comercialização do microcomputador nos anos 70 e continuada nos anos 80 e 90, quando a informática afetou todas as formas de multimídia e passou a entrar em outros aspectos culturais, como cinema e televisão [3], os meios digitais não simplesmente substituíram os meios de comunicação anteriores, mas se modificaram. Isso está relacionado à teoria da convergência, que, segundo Jenkins [1], "presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas".

Esse fenômeno acontece também com os jogos digitais, que têm sua configuração e suas formas de narrativa modificadas pelas possibilidades tecnológicas e de criação. De acordo com Jenkins [1], a convergência refere-se ao: "[...] fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação". E se a convergência tem o poder de transformar práticas interativas, comportamentos ligados a jogos e a cultura, isso se deve à participação ativa dos consumidores (usuários), conforme buscam novos caminhos e fontes de informação, uma participação ativa de consumidores e, inclusive, fãs de algum conteúdo, que corresponde ao que Jenkins [1] chama de cultura participativa.

O conceito de cultura participativa tem sua origem na teoria da cibercultura de Lévy [3]: "O ciberespaço, dispositivo de comunicação interativo e comunitário, apresenta-

se justamente como um dos instrumentos privilegiados da inteligência coletiva", ou seja, é por meio do ciberespaço que os indivíduos compartilham conhecimentos de forma cooperativa, fazendo ampliar o conhecimento sobre um assunto. Jenkins [1] observa que a distinção feita por Lévy entre conhecimento compartilhado e inteligência coletiva está na cooperação. Recuero [6] acrescenta que os fãs elaboram uma cultura própria e uma identidade a partir das interações que estabelecem entre si e com os conteúdos. É o fã que, por sua atuação constante e seu interesse em uma série, por exemplo, leva um produto de mídia para seu cotidiano, colocando o assunto em discussão, caracterizando um envolvimento emocional com o tema ou objeto: "a diferença entre assistir a um seriado e tornar-se fã está na intensidade de seu envolvimento emocional e intelectual" [2]. A partir da ação dos fãs e dos envolvimento diferenciados com os conteúdos, surgiram novos tipos de narrativas, e um conceito derivado da teoria da convergência é a narrativa transmídia, que Jenkins [1] define a partir da análise do filme *Matrix* (1999). Ao extrapolar uma mídia e migrar para diversas outras, a narrativa de *Matrix* tornou-se complexa e iniciou um fenômeno de envolvimento do público com a obra, o que foi posteriormente explorado por outros produtos de mídia. Esse fenômeno é cultural e está ligado ao mercado, pois, conforme Jenkins [1] explica, "mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes". Esse entendimento faz com que as narrativas de jogos se reformulem e provoquem reflexos nas relações entre os produtores e consumidores de conteúdos midiáticos, já pensando nas estratégias de expansão de uma franquia.

III. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa teve abordagem qualitativa, já que o foco foi descrever as estratégias de expansão para compreender a forma como se relacionam entre si. As narrativas selecionadas para análise das estratégias de expansão do universo narrativo foram: *Pokémon*, *Resident Evil* e *Warcraft*. Como critérios de inclusão, foram selecionados esses jogos por se enquadrarem nos seguintes critérios: sua primeira narrativa (macro-história ou narrativa principal) foi lançada em jogo digital, são produtos de mídia ainda em produção ou expansão, têm comunidades atuantes de fãs e estão presentes em seis ou mais mídias diferentes. A escolha também foi por acesso dos pesquisadores às narrativas principais e derivadas. Assim, os universos narrativos foram listados com as suas principais narrativas e/ou primeiro lançamento daquele tipo de narrativa (jogo, livro, mangá, etc.) e categorizados em uma matriz de análise, a qual incluiu: a identificação do produto transmídia (filme, jogo ou livro), elementos da narrativa (unidade de tempo em relação à macro-história, unidade de local, ação principal, personagens principais e secundários) e estratégias de expansão do universo ficcional. As estratégias de expansão do universo ficcional, segundo Scolari [7], são as seguintes: a) criação de micro-histórias



Figura 1. Estratégias de expansão do universo ficcional

intersticiais - enriquecem o universo ficcional da narrativa original, podem ter importância entre temporadas, versões e episódios. Os eventos têm uma relação próxima com a macro-história; b) criação de histórias paralelas - uma história se desenrola ao mesmo tempo em que a macro-história. Pode se tornar um *spin-off*; c) criação de histórias periféricas - são distantes da macro-história, podem ser muito ou pouco distantes, pois a relação entre as histórias é fraca; d) criação de conteúdo produzido por fãs - se chegam a ter algum aproveitamento na macro-história ou nas narrativas derivadas.

Para compreender essas distinções, as três primeiras estratégias foram assim representadas (Figura 1).

Destaca-se que a unidade de tempo foi identificada a partir da relação com a macro-história ou narrativa principal. Assim, foi considerado tempo presente na narrativa da macro-história e, conseqüentemente, presente, passado ou futuro nas narrativas derivadas (intersticiais, paralelas ou periféricas) conforme sua relação com os eventos da narrativa principal. Em seguida, foram apresentados e relacionados entre si os principais resultados da descrição, apresentados no próximo tópico.

IV. INVESTIGANDO AS NARRATIVAS

As narrativas dos três jogos selecionados são ficcionais: Pokémon narra a jornada de uma criança que captura criaturas para treiná-las para batalhas; Resident Evil narra a história de um grupo de forças especiais enviado para investigar supostos casos de canibalismo e violência em uma cidade norte-americana, o que os leva até uma mansão onde descobrem um laboratório em que foi desenvolvido um vírus; já Warcraft narra a história de um conflito entre Orcs e humanos que disputam terras na cidade fantasia de Azeroth. Os subprodutos de mídia de Pokémon e Resident Evil foram lançados quase que imediatamente ou no mesmo ano após o lançamento do jogo digital, enquanto que Warcraft demorou sete anos para ser lançado em outra mídia. Isso demonstra que os dois primeiros jogos exploraram com muita brevidade o potencial de convergência e de transmídia da macro-história, ao contrário de Warcraft.

Pokémon possui sua narrativa principal contada através dos jogos digitais, sendo depois traduzida e adaptada para outros tipos de mídia, procurando abranger diversos públicos. Sendo assim, duas de suas mídias secundárias (anime e mangá) utilizam como estratégia de expansão do universo narrativo a criação de histórias paralelas, ou seja, que se passam no tempo simultâneo ao da macro-história (história principal do jogo digital), com narrativas muito próximas da original. Já no cinema, a abordagem da franquia ocorre de forma semelhante às *side-quests*¹ nos videogames, em que também são criadas histórias paralelas, porém, em relação ao anime. Essas estratégias de expansão por meio de histórias paralelas enriquecem o universo de Pokémon, contudo, sem interferir na macro-história, o que torna a narrativa derivada (secundária) complementar mas não fundamental à compreensão da macro-história. Para as outras mídias localizadas na forma de jogos analógicos (*Trading Card Game* e jogos de tabuleiro), foi identificado apenas o uso do universo de Pokémon e seus personagens, criando-se uma história periférica, em que o tempo é indiferente em relação à macro-história, com o intuito de propiciar uma experiência alternativa aos fãs da série e relativamente distante da história principal original.

Já sobre os dados encontrados no mapeamento de Resident Evil, antes é preciso observar que, conforme apresentado por Paula et al. [5] e de Mejia [4], a famosa série de jogos do estilo survivor horror sofreu importante influência do jogo Alone in The Dark, pioneiro do estilo. Sem essa influência, Resident Evil seria apenas mais um jogo de tiro em primeira pessoa e não teria a importância e o valor que atualmente lhe são atribuídos. O mapeamento descritivo da série Resident Evil remete a diferentes mídias que expandem o universo ficcional da série. Além dos jogos da série principal, existem HQs, livros, filmes, animações e

¹Side-quests são missões secundárias oferecidas aos jogadores para acumular recompensas adicionais e aumentar a duração de um jogo.

board game, além de outros quinze jogos que enriquecem a narrativa principal, excluindo da análise os antigos jogos para celulares. Um aspecto de destaque na forma de narrativa da série é a utilização de formas diversificadas de narrativa, ou seja, há uma diversidade de conteúdos com narrativa paralela, intersticial ou periférica. As primeiras estratégias de expansão da narrativa assumidas pela série classificam-se como narrativas intersticiais, e isso ocorreu na forma de livros e HQs com o intuito de levar a narrativa principal para outras mídias e tornar a série mais conhecida de diferentes nichos de interesse. Isso também ocorreu em alguns jogos digitais da franquia, como *Resident Evil Remake* e *Resident Evil Deadly Silence*, que levaram a narrativa original para outros consoles, atingindo outros públicos.

Enquanto isso, o mapeamento do universo de Warcraft demonstrou que, após analisados romances, comics e mangás (57 mídias no total), foram identificadas 41 micro-histórias intersticiais, ao passo que o restante são histórias paralelas. Dentre essas mídias, 23 livros e 16 HQs enriquecem a narrativa original de Warcraft por meio da estratégia de micro-história intersticial, enquanto apenas dois mangás utilizam essa estratégia. Essas foram as principais mídias utilizadas para a expansão do universo, mas também há um áudio série, um filme e cinco séries animadas que se classificam como micro-histórias intersticiais, além de livros e DVDs que mostram mais sobre o processo de criação das artes e dos bastidores e se classificam como narrativas periféricas, já que são distantes da macro-história e não interferem na compreensão do conteúdo da narrativa principal. As narrativas do tipo periféricas, ou seja, que possuem uma relação fraca ou distante da macro-história, também foram encontradas em jogos de tabuleiro, livros de RPG, revistas e jogos de cartas (*Trading Card Game*).

Assim, grande parte das narrativas transmídias de Warcraft são micro-histórias intersticiais que incrementam o passado de personagens vistos nos jogos, levando a entender os acontecimentos na narrativa principal. Além disso, também são criadas diversas histórias periféricas com novos personagens e eventos, os quais têm menor importância para a narrativa principal (original). Como um aspecto adicional às narrativas, a criação de World of Warcraft, um *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), permitiu que todas as narrativas transmídias de Warcraft fossem ilustradas e vividas dentro desse mesmo jogo.

Observou-se que as estratégias de expansão utilizadas pelos três jogos analisados são diferentes, tanto em ocorrência, quanto em número. Pokémon utiliza histórias paralelas em grande parte de suas mídias secundárias, ou seja, as narrativas transmídias se desenvolvem paralelamente à macro-história. Resident Evil utiliza os quatro tipos de estratégias de expansão, mas cria principalmente histórias periféricas, isto é, as quais possuem fraca relação com a macro-história e podem se tornar *spin offs* entre jogos ou entre temporadas e séries. Além disso, Resident Evil utiliza principalmente

Tabela I
TABELA EXEMPLO

Franquia	Estratégia predominante de expansão	Produtos de mídia secundários
Pokémon	Histórias paralelas	Animes, mangás, DVDs, jogos de tabuleiro, jogos de cartas.
Resident Evil	Histórias periféricas	Filmes, romances, comics, DVDs, animações, jogos de tabuleiro, jogos de cartas, livros de RPG e revistas.
Warcraft	Micro-histórias intersticiais	Romances, comics, mangás, DVDs, jogos de tabuleiro, jogos de cartas, livros de RPG e revistas.

jogos digitais como mídia de expansão do universo ficcional. Já em Warcraft são criadas, principalmente, micro-histórias intersticiais, enriquecendo a diegese² da narrativa por meio de romances e HQs.

Dos três jogos analisados, Resident Evil é a única franquia que aceita oficialmente conteúdo produzido por fãs, realizando, portanto, uma quarta estratégia de expansão do universo narrativo. Ressalva-se, porém, a inclusão, no jogo de Warcraft, de um personagem (o chamado *Red Shirt Guy*) que ilustra um fã que participou de um evento com os criadores do jogo (Blizzcon), o que também pode se encaixar na quarta estratégia de expansão considerando-se que as observações feitas por esse fã geraram um novo personagem e eventos adicionais à narrativa.

V. CONCLUSÕES

Com este trabalho, foi possível entender que os jogos digitais afetaram diversos aspectos da cultura contemporânea, inclusive a forma de narrar histórias. Considerando-se o contexto de produção dos jogos digitais e a lógica econômica que está por trás das produtoras, infere-se que o uso de narrativas transmídias e, assim, de estratégias de expansão do universo ficcional, não são apenas artefatos criativos, pois estão ligados a uma lógica de consumo. Em outras palavras, a existência de diversos produtos de mídia em diferentes suportes midiáticos possibilita que outros nichos de interesse e públicos sejam explorados, já que o público que não gosta, por exemplo, de consumir HQs ou mangás pode se sentir atraído por um filme no cinema ou uma animação que dê continuidade à narrativa de um jogo.

Conforme visto a partir da teoria da convergência de Jenkins [1], "para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletadores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais". Sendo assim, lançar narrativas transmídias é, em si, uma estratégia para manter ativo o papel dos fãs e o seu interesse, mesmo nos períodos entre

²Realidade própria da narrativa.

o lançamento de séries de jogos. Ao mesmo tempo, por não criar simplesmente uma cópia ou continuação linear da narrativa principal do jogo (macro-história), essas franquias motivam o consumo das suas narrativas derivadas, seja pela complementação necessária à compreensão da macro-história, seja pelo enriquecimento da narrativa principal quase que alegórico, ou seja, com menor importância para a compreensão de personagens e eventos.

É nesse sentido que se fazem importantes as diferentes estratégias de expansão do universo ficcional e, conforme visto no mapeamento dos dados de Pokémon, Resident Evil e Warcraft, a franquia que mais se diversifica do ponto de vista das estratégias de expansão é Resident Evil. A diversificação faz com que, de uma mídia para outra, uma narrativa tenha mais ou menos importância para a compreensão da narrativa original. Nesse ponto acerca da estratégia de criação a partir de conteúdos criados por fãs, quem não investe na participação mais ativa do público, ou seja, quem não explora o conceito de cultura participativa [1] mais amplamente, é a franquia Pokémon, caracterizando um domínio sobre a expansão da narrativa mais centrado nos seus produtores do que no comportamento livre dos fãs na era da cibercultura. Por outro lado, ainda é o interesse e o envolvimento emocional dos fãs com a franquia que garante a sua expansão e longevidade.

REFERÊNCIAS

- [1] H. Jenkins. "Cultura da Convergência, trad. de Susana Alexandria, 1ª edição". Em: *São Paulo: Editora Aleph* (2008).
- [2] H. Jenkins. "Invasores do texto: fãs e cultura participativa". Em: *Nova Iguaçu: Marsupial* (2015).
- [3] P. Lévy. "Cibercultura. São Paulo, Editora 34, 264 p. Mejia J., MR 2007". Em: *Educación (es) en la (s) globalización (es): Entre el pensamiento único y la nueva crítica* (1999).
- [4] R. Mejia. "Playing the crisis: video games and the mobilization of anxiety and desire". Tese de doutorado. University of Illinois at Urbana-Champaign, 1403 West Lorado Taft Drive Urbana IL 61801, Illinois, USA, 2012.
- [5] C. R. de Paula et al. "Videogames e Ficção Científica: Representações do Futuro Caótico nas séries Half-Life e Metal Gear Solid". Diss. de mestrado. Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, PR, 2017.
- [6] R. Recuero. *Redes sociais na internet*. Sulina Editora, 2009.
- [7] C. A. Scolari. "Narrativas Transmídia: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção de mídia contemporânea". Em: *Parágrafo* 3.1 (2015), pp. 7–20.