

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO - PPGCOM  
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO CONTEMPORÂNEA

**WASHINGTON FREITAS DE OLIVEIRA**

**O LIVRO *JOGADOR Nº1*:  
a narrativa ficcional sob tensionamentos transmidiáticos**

Imperatriz - MA  
2021

**WASHINGTON FREITAS DE OLIVEIRA**

**O LIVRO *JOGADOR Nº1*:  
a narrativa ficcional sob tensionamentos transmidiáticos**

Dissertação apresentada como requisito para aprovação na etapa de defesa da dissertação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM – da Universidade Federal do Maranhão – UFMA.

Orientador: Prof. Dr. Lucas Reino

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Oliveira, Washington Freitas de.

O livro Jogador nº1: a narrativa ficcional sob tensionamentos transmidiáticos / Washington Freitas de Oliveira. - 2021.

126 f.

Orientador(a): Lucas Santiago Arraes Reino.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal do Maranhão, UFMA, 2021.

1. Análise transmidiática. 2. Comunicação. 3. Estratégias de produção. 4. Jogador nº1. 5. Narrativa transmídia. I. Arraes Reino, Lucas Santiago. II. Título.

**WASHINGTON FREITAS DE OLIVEIRA**

**O LIVRO *JOGADOR Nº1*:  
a narrativa ficcional sob tensionamentos transmidiáticos**

Dissertação apresentada como requisito para aprovação na etapa de defesa da dissertação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM – da Universidade Federal do Maranhão – UFMA.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Lucas Santiago Arraes Reino (Orientador)

UFMA

---

Prof. Dr. Marcos Fábio Belo Matos

UFMA

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maíra de Cássia Evangelista de Sousa

UNAMA

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço e dedico este trabalho, primeiramente, ao meu pai, José Pereira de Oliveira (em memória) semianalfabeto, homem negro, que, enquanto eu brincava na rua e estudava, inocentemente, suportava as mais cruéis humilhações no local de trabalho para não ser demitido e ver seus 10 filhos passarem fome.

À minha mãe, Noeme Freitas de Oliveira, semianalfabeta, mulher em uma sociedade preconceituosa, que, heroicamente, cuidou de 10 filhos, sozinha, enquanto o marido trabalhava sob as condições já descritas.

Aos meus irmãos mais velhos que tiveram que trabalhar precocemente para ajudar no sustento dos menores em casa.

Ao meu filho, Wasbero Gabriel, a quem, todos os dias, conto todas essas histórias.

Ao professor Marcos Fábio pela didática apresentada em sua disciplina (Comunicação Circulação e Discurso). Nessa disciplina, ocorreu meu despertar epistemológico em Comunicação.

Ao meu orientador, Lucas Reino, que, embora faça cara de mau, tem um coração do tamanho do mundo. Ele acreditou no improvável. Acreditou em mim.

“O ponto essencial é que um envolvimento mais profundo continua sendo opcional – algo que os leitores decidem fazer ou não –, e não o único modo de extrair prazer das franquias midiáticas”. (JENKINS, 2009a, p. 170).

## RESUMO

Esta pesquisa é um estudo de caso do livro *Jogador nº1* do escritor estadunidense Ernest Cline, pesquisa realizada em uma perspectiva de atravessamento transmidiático de narrativa. A escolha do livro se deve ao fato de ele apresentar condições para a reprodução do fenômeno transmidiático devido à existência de 380 referências a filmes, jogos, músicas etc. em sua narrativa. A obra também se destaca como uma das mais lidas (*best seller*) em 2011 nos EUA. Além do livro, mais 13 mídias (observáveis) são analisadas como requerem estudos transmidiáticos. Essas mídias foram selecionadas a partir das 380 referências presentes no livro. Para se chegar ao quantitativo de treze referências, foram utilizados dois critérios: referências citadas e descritas nos desafios das chaves e portões; e potencial de Furabilidade como ponto de partida. Nosso objetivo central é investigar o uso de múltiplas referências (filmes, jogos, músicas etc.) dispostas na construção da narrativa do objeto empírico citado. O problema de pesquisa que guiou nosso estudo foi: Como um conjunto de referências presentes no livro *Jogador nº1* suscitam uma experiência transmidiática? Tendo esse problema como eixo, voltamo-nos para a análise da narrativa do livro a partir de uma perspectiva transmidiática de produção. Utilizamos como método de análise dos dados a análise descritiva transmidiática e a análise interpretativa (JENKINS, 2009b; LOPES, 2014). Como resultado da análise, obtivemos uma descrição de como a perspectiva transmidiática se manifesta no livro e, finalmente, apontamos estratégias de produção que dialogam com a estrutura e o conteúdo da obra. São elas: a cocriação (JENKINS, 2009a); a destotalização, desreferencialização e destemporalização (GOSCIOLA, 2014); e o romance transmídia (SCOLARI, 2013).

**Palavras-chave:** *Jogador nº1*. Estratégias de produção. Narrativa transmídia. Análise transmidiática. Comunicação.

## ABSTRACT

This research is a case study of the book *Ready Player One* by the American writer Ernest Cline from a perspective of transmedia narrative crossing. The choice of the book is due to the fact that it presents conditions for the reproduction of the transmedia phenomenon due to the existence in its narrative of 380 references to movies, games, music, etc. The work also stands out as one of the most read (Best seller) in 2011 in the US. In addition to the book, 13 more (observable) media are analyzed as required by transmedia studies. These media were selected from 380 references. To arrive at the quantity of thirteen references, two criteria were used: cited and described references contained in the challenges of keys and gates and the potential for piercing as a starting point. Our main objective is to investigate the use of multiple references (films, games, music, etc.) disposed in the construction of the narrative of the empirical object mentioned. The research problem that guided our study was: how do a set of references in the book *Ready Player One* give rise to a transmedia experience? With this problem as an axis, we turn to the analysis of the book's narrative from a transmedia perspective of production. Transmedia descriptive and interpretive descriptive analysis were used as the method of data analysis (JENKINS, 2009b; LOPES, 2014). The analysis resulted in the description of how the transmedia perspective was manifested in the book and, finally, in the identification of production strategies (JENKINS, 2009a; SCOLARI, 2013; GOSCIOLA, 2014) that dialogued with the structure and content of the work.

**Keywords:** *Ready Player One*. Production strategies. Transmedia storytelling. Transmedia analysis. Communication.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa do livro <i>Jogador nº 1</i> .....	18
Figura 2 – Imagem conceitual da cidade de Columbus/Ohio – EUA – ano 2045.....	19
Figura 3 – Imagem conceitual de Wade Watts inserido no <i>OASIS</i> .....	20
Figura 4 – Imagem conceitual de James Halliday na forma de seu avatar Anorak apresentando as três chaves (Cobre, Jade e Cristal) aos competidores.....	21
Figura 5 – Imagem fisionômica das personagens a partir da adaptação fílmica de 2018 .....	22
Figura 6 – Imagem fisionômica do personagem, a partir da adaptação fílmica de 2018, Sorrento, antagonista da narrativa <i>Jogador nº1</i> .....	22
Figura 7 – Imagem conceitual do castelo de Anorak sob o campo de força suspenso, local da batalha final.....	23
Figura 8 – Imagem conceitual de Wade Watts jogando e finalizando <i>Pac-Man</i> .....	24
Figura 9 – Imagem conceitual do <i>Easter Egg</i> entregue ao vencedor .....	24
Figura 10 – Ernest Cline dentro de um <i>DeLorean</i> 1981: a competição salta ao mundo real ...	25
Figura 11 – Mídias que representariam o lugar de origem das referências.....	26
Figura 12 – Os sete princípios fundamentais que orientam a análise transmídia.....	32
Figura 13 – Representação do acionamento teórico proposto.....	49
Figura 14 – <i>A tumba dos horrores</i> – módulo do RPG <i>Dungeons &amp; Dragons</i> .....	52
Figura 15 – Arte da capa do jogo <i>Joust</i> da Atari .....	53
Figura 16 – Arte da capa do jogo <i>Dungeons of Daggorath</i> (1982).....	53
Figura 17 – Cartaz do filme <i>Jogos de Guerra</i> (1983) .....	53
Figura 18 – <i>Pac-Man</i> (1981) .....	54
Figura 19 – Capa do jogo <i>Zork</i> (1980) .....	54
Figura 20 – Cartaz do filme <i>Blade Runner, o caçador de andróides</i> (1982) .....	54
Figura 21 – Capa do jogo “ <i>Black Tiger</i> ” da Capcom (1987) .....	55
Figura 22 – Capa do álbum <i>2112</i> da Banda Rush .....	55
Figura 23 – <i>Three is a magic number</i> .....	55
Figura 24 - <i>Tempest</i> da Atari (1980) .....	56
Figura 25 – DVD <i>Monty Python - em busca do cálice sagrado</i> (1975).....	56
Figura 26 – Jogo <i>Adventure</i> (1979).....	56
Figura 27 – Representação dos treze observáveis do livro <i>Jogador nº1</i> .....	58
Figura 28 – Síntese dos procedimentos técnicos de organização e de análise que visam à reprodução do fenômeno nas condições de sua produção.....	60

Figura 29 – Infográfico dos desafios da Chave de Cobre: primeira parte.....	66
Figura 30 – O mapa da Tumba dos Horrores .....	68
Figura 31 – Acererak segundo descrição do livro .....	70
Figura 32 – Aparência verdadeira de Acererak .....	70
Figura 33 – O jogo <i>Joust arcade</i> .....	72
Figura 34 – A ponte sendo destruída .....	73
Figura 35 – A mão de lava.....	73
Figura 36 – Pterodátiles.....	74
Figura 37 - Bounder, Hunter e Shadow Lord .....	74
Figura 38 – Aparência e tonalidades do gigante com machado de pedra.....	76
Figura 39 – A descida aos níveis da masmorra .....	77
Figura 40 – Revelação da assombração.....	77
Figura 41 – Dragões e escorpiões.....	78
Figura 42 – Aumento do nível de dificuldade .....	78
Figura 43 – Cena do filme com envolvimento do personagem David Lightman.....	80
Figura 44 - Cena do filme sem o envolvimento do personagem David Lightman.....	81
Figura 45 - Infográfico dos desafios da Chave de Jade: segunda parte.....	81
Figura 46 - Um ponto no labirinto onde <i>Pac-Man</i> não pode ser atingido.....	83
Figura 47 – Terreno sinuoso repleto de gráficos .....	84
Figura 48 – O jogo <i>Zork</i> .....	85
Figura 49 – Imagem congelada da descrição da cozinha em <i>Zork</i> .....	86
Figura 50 – Imagem ilustrativa dos 19 tesouros reunidos de <i>Zork</i> .....	87
Figura 51 – <i>Design</i> futurista do prédio da Tyrell .....	90
Figura 52 - Estrutura faraônica dos prédios da Tyrell .....	90
Figura 53 – Teste do aparelho Voight-Kampff .....	91
Figura 54 – Imagem do primeiro adversário do jogo <i>Black Tiger</i> .....	93
Figura 55 – Inimigos de <i>Black Tiger</i> não citados .....	94
Figura 56 - Infográfico dos desafios da Chave de Cristal: terceira parte .....	95
Figura 57 – Canção 2112 - subtítulo <i>Discovery</i> .....	96
Figura 58 - Capítulo final da canção: <i>The Grand Finale</i> .....	97
Figura 59 – LP 2112 (Rush, 1976) .....	97
Figura 60 – Trechos da Letra da canção <i>Three Is a Magic Number</i> .....	98
Figura 61 – <i>Frame</i> do videoclipe <i>Three Is a Magic Number</i> .....	99
Figura 62 – Inimigos do jogo <i>Tempest</i> .....	100

Figura 63 – Infográfico dos inimigos .....	101
Figura 64 – A personagem Zoot seduzindo Sir Galahad.....	103
Figura 65 – Os <i>subplots</i> ou TALES.....	104
Figura 66 – Inimigos do <i>Adventure</i> em detalhes .....	106

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Referências e os níveis de desdobramentos e articulações.....	62
Tabela 2 - RCD convertidas e não convertidas nos desafios da narrativa.....	63
Tabela 3 – Mídias equivalente às RCDCDN.....	63
Tabela 4 – Quantitativo de interações do personagem David Lightman.....	80

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
<b>2</b>	<b>CONTEXTUALIZAÇÃO DO LIVRO <i>JOGADOR Nº1</i></b> .....	18
<b>3</b>	<b>NARRATIVA TRANSMÍDIA: PERCURSO TEÓRICO</b> .....	27
3.1	TÉCNICA DE ANÁLISE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA .....	31
3.2	NARRADOR E NARRATIVA .....	34
3.3	AUTORIA COOPERATIVA .....	38
3.4	DESTEMPORALIZAÇÃO, DESTOTALIZAÇÃO E DESREFERENCIALIZAÇÃO ...	41
3.5	O ROMANCE TRANSMÍDIA .....	45
3.6	A AUTORIA COOPERATIVA, A TRÍADE DE GOSCIOLA E O ROMANCE TRANSMÍDIA .....	47
<b>4</b>	<b>PERCURSO METODOLÓGICO</b> .....	50
4.1	OS OBSERVÁVEIS EM ANÁLISE .....	57
4.2	ANÁLISE DESCRITIVA TRANSMIDIÁTICA .....	59
<b>4.2.1</b>	<b>Análise descritiva – Passo 1</b> .....	61
<b>4.2.2</b>	<b>Análise descritiva – Passo 2</b> .....	64
4.2.2.1	Elementos RCDCDN da primeira parte .....	65
4.2.2.1.1	<i>RPG, Tumba dos Horrores e outros detalhes narrativos</i> .....	66
4.2.2.1.2	<i>Joust arcade e outros detalhes narrativos</i> .....	71
4.2.2.1.3	<i>Dungeons of Daggorath da DynaMicro e outros detalhes narrativos</i> .....	75
4.2.2.2	Elementos RCDCDN da segunda parte .....	81
4.2.2.2.1	<i>Pac-Man e outros detalhes narrativos</i> .....	82
4.2.2.2.2	<i>Zork e outros detalhes narrativos</i> .....	85
4.2.2.2.3	<i>Blade Runner e outros detalhes narrativos</i> .....	89
4.2.2.2.4	<i>Black Tiger e outros detalhes narrativos</i> .....	92
4.2.2.3	Elementos RCDCDN da terceira parte .....	94
4.2.2.3.1	<i>Música 2112 e outros detalhes narrativos</i> .....	95
4.2.2.3.2	<i>Música Three is a magic number e outros detalhes narrativos</i> .....	98
4.2.2.3.3	<i>O jogo Tempest e outros detalhes narrativos</i> .....	99
4.2.2.3.4	<i>O filme Monty Python em busca do Cálice Sagrado e outros detalhes narrativos</i> . .... .....	102
4.2.2.3.5	<i>Adventure (Atari, 1979) e outros detalhes narrativos</i> .....	105
4.3	A REPRODUÇÃO DO FENÔMENO NAS CONDIÇÕES DE SUA PRODUÇÃO .....	106

<b>5</b>	<b>AS ESTRATÉGIAS DE PRODUÇÃO DO LIVRO <i>JOGADOR Nº1</i>.....</b>	<b>108</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>118</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>121</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Em 1999, ocorreu um evento icônico que abalaria o mundo do público frequentador das salas de cinemas de todo o planeta: o lançamento de *Matrix*. O filme é considerado uma obra paradigmática, porque consegue explorar todo o potencial de seu universo narrativo a partir de um recurso caracterizado pela dispersão da história, que ali se iniciava na grande tela e em várias outras mídias ou suportes de comunicação. Para Jenkins (2009a), esse filme é um exemplo de uma narrativa transmídia a ser considerado na contemporaneidade. *The Matrix* é um filme de ação e ficção científica, que foi dirigido por Lilly e Lana Wachowski e protagonizado por Keanu Reeves. A franquia teve outras duas sequências *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, ambos lançados em 2003. Mas o que tornou a franquia especial?

*The Matrix* além do notório reconhecimento por parte da crítica em função do figurino dos personagens, o *cyberpunk*, também impactou com seus efeitos especiais. *The Matrix*, no entanto, escondia algo mais. A saga não foi contada somente nos três longa-metragens, mas também em outras três mídias que davam continuidade ao enredo iniciado em 1999. Eram elas: o curta-metragem de animação *Animatrix* (2003); os HQ (2000); e o game *Enter the Matrix* (2003).

O jogo, a animação e os quadrinhos contam partes da história do protagonista Neo e da resistência que luta contra as máquinas que oprimem os seres humanos. Cada mídia, à sua maneira, contribui para a continuidade da saga do universo *Matrix*. Não são histórias soltas, mas uma continuidade narrativa caracterizada pelo acréscimo de informações ou respostas às indagações que surgiam no público acerca do filme pioneiro da trilogia. Seguindo essa lógica, é lançado, no ano de 2005, o RPG *The Matrix Online*, um jogo ambientado em um tempo após os eventos de *Matrix Revolutions*.

*Matrix* foi uma narrativa dispersa nas mais variadas mídias, o que exigiu um engajamento diferente do público, até então habituado à uma narrativa que, em geral, era construída por uma sequência de filmes, como nas clássicas trilógias, ou era apresentada em, no máximo, duas mídias simultaneamente, uma delas em forma de adaptação.

Uma outra franquia, *Star Wars* (1977), é um exemplo de uma história ou trilogia que ganhou dimensões universais em relação a sua expansão narrativa. Criada pelo cineasta George Lucas, *Star Wars* conta com uma série de nove filmes de fantasia científica e dois *spin-offs* (conteúdo midiático, em geral séries, criado a partir de uma narrativa já existente, como filmes, geralmente aqueles que já obtiveram sucesso e êxito, por exemplo, a série *Mandalorian*). O sucesso do filme também deu início aos *blockbusters*: superproduções cinematográficas que

fazem sucesso nas bilheterias e viram franquias como livros, brinquedos, jogos etc. A trilogia inicialmente era composta pelos títulos *Uma Nova Esperança* (1977), *O Império Contra-Ataca* (1980) e *O Retorno de Jedi* (1983), lançados em intervalos de três anos. Esses filmes, juntos, formam a trilogia original protagonizada pelos personagens *Luke Skywalker*, *Han Solo* e a princesa *Leia*.

A primeira expansão narrativa da franquia ocorreu no mesmo ano de seu lançamento, quando a *Marvel Comics* publicou as primeiras histórias em quadrinhos de *Star Wars*. No início, as publicações não passavam de adaptações, mas logo após a sétima edição novas informações passaram a ser apresentadas acerca do universo de *Star Wars*.

O romance *Splinter of the mind's eye* (1978), jogos eletrônicos, bonecos, desenhos animados, o jogo de papel *Star Wars Roleplaying Game*, versões de rádio e os *spin-offs* que geraram outras trilologias e séries como *Mandalorian* (2019-2020) são apenas alguns dos exemplos catalogados que mostram o poder de expansão do universo de *Star Wars*.

Nesses dois exemplos, podemos identificar dois aspectos marcantes e comuns: o fato de a narrativa ser dispersa por outras mídias; e a possibilidade de cada narrativa dispersa poder fornecer novas informações acerca do universo ficcional consumido. Para Scolari (2013), essas marcas representam as narrativas transmídias em função da sua distribuição no espaço e tempo narrativo.

No entanto, algumas questões também emergem dos dois exemplos apresentados, pois ambos os universos se desenvolvem a partir de uma franquia. Essas franquias (*Matrix* e *Star Wars*) sofrem processos de dispersão, isto é, geram histórias complementares em outras mídias, mas essas histórias, ainda que no universo ficcional, se passem antes dos eventos do primeiro filme ou desenho da franquia, mas são produzidas depois do lançamento desse primeiro produto. Assim, questionamos: Poderia uma narrativa transmídia ser desenvolvida a partir de um universo expandido com mais de uma franquia norteadora? Poderiam narrativas já produzidas sem nenhuma relação de contiguidade umas com as outras auxiliarem uma narrativa criada em outra distante franquia? E, finalmente, quais estratégias de produção seriam capazes de sugerir e incentivar uma experiência transmidiática com essas características?

Tomamos, então, como escopo, objeto e alvo dessas questões comunicacionais, o livro *Jogador nº1* de Ernest Cline. A escolha do livro se justifica pela possibilidade de o fenômeno transmidiático ser reproduzido nas entrelinhas de sua narrativa, nos hiatos deixados na narração e, sobretudo, por um aspecto que se mostrou singular nessa obra em especial: o recorrente uso de referências a filmes, músicas, *games* e séries. Ora simplesmente na forma de citação, ora por



meio de uma citação seguida de uma descrição meticulosa da referência midiática que, se buscada, passa a fornecer mais informações do que apenas na leitura do livro.

O livro é aqui usado como um caso a ser estudado, ou melhor, como um estudo de caso: um estudo para conseguir dados com base em uma situação específica e que possa responder às perguntas propostas nos objetivos deste estudo (MARTINO, 2018).

O estudo está escorado em um questionamento: Como se configura a transmidialidade da narrativa do livro *Jogador nº1*? Queremos saber como a obra se torna transmidiática, isto é, como a narrativa é transposta para outros dispositivos midiáticos (*videogame*, DVD, RPG) e mantém sua singularidade visível (ou aparente), ainda que seja estabelecido um elo entre essa obra e os demais suportes midiáticos. A análise descritivo-interpretativa é o método utilizado para atingir esse fim (LOPES, 2014). Os aportes teóricos que subsidiam a análise são: os sete fundamentos da narrativa transmídia (JENKINS, 2009b); a cocriação (JENKINS, 2009a); a destotalização, desreferencialização e destemporalização (GOSCIOLA, 2014); e o romance transmídia (SCOLARI, 2013).

O objetivo geral da pesquisa é descrever como o uso de referências a filmes, jogos e músicas na narrativa do livro *Jogador nº 1* materializa uma experiência transmidiática.

Como objetivos específicos, destacamos:

- a) organizar referencial teórico envolvido nas estratégias de produção transmidiática;
- b) mostrar como se dá a transmidialidade na obra *Jogador nº1*; e
- c) identificar as estratégias de produção transmidiática presentes em *Jogador nº1*.

Com o estudo de caso do livro *Jogador nº1* e do repertório de referências, com base em Kataoka (2018), inseridas nessa narrativa, pretendemos contribuir com os estudos das práticas comunicacionais. Esta pesquisa revela uma perspectiva transmidiática de leitura do livro baseada no recorrente uso que é feito de referências a filmes, jogos e músicas. Entender como se desenvolve essa narrativa pode nos fornecer informações sobre um microcosmo resultante das múltiplas possibilidades que giram em torno das práticas comunicacionais.

Dados obtidos na plataforma da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES mostram que o estudo relacionado à narrativa transmídia não é recente no Brasil. O primeiro trabalho na área foi registrado no Portal de Periódicos da Capes em 2006, o único naquele ano.

Contudo, nos dois anos seguintes (2007 e 2009), não foram verificaram registros de pesquisas com essa temática. Em 2010 e 2011, houve um aumento gradativo (02 e 03 trabalhos, respectivamente) nas pesquisas abordando o tema. Já a partir de 2012, começou a haver um crescimento substancial nas pesquisas em transmídia que, a cada ano, tornou-se mais numerosa:

com 09 produções em 2012; 20, em 2013; 16, em 2014; 29, em 2015; 44, em 2016; 35, em 2017; 44, em 2018; 30, em 2019; e 33 produções em 2020.

Sem a pretensão de nos determos em dados estatísticos, verificamos, de forma geral, as tendências de análises voltadas às descrições do processo transmidiático e interpretações das estratégias utilizadas para tais fins. Assim, podemos concluir que pesquisas que abordam o tema transmídia parecem, finalmente, se consolidar como tema de relevância científica, segundo dados da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES, 2020).

Visando atender aos objetivos propostos neste trabalho, a pesquisa está organizada em seis capítulos. O capítulo segundo é encarregado da contextualização do livro *Jogador nº1*. Nesse capítulo, informamos que a história se refere a uma competição de ARG – *Alternate Reality Game* – denominada de Caça ao Ovo (*Easter Egg*), idealizada pelo bilionário James Halliday no ano de 2045. Os personagens *Wade Watts* (avatar Parzival) e os amigos *Art3mis* e *Aech* e a dupla *Shoto* e *Daito* são competidores. Eles competem uns com os outros e contra o principal vilão do enredo, *Sorrento*, em busca da vitória.

O prêmio da competição consiste na aquisição de todos os bens de *Halliday*, incluindo a gestão e o controle do próprio *OASIS* (um jogo *on-line* de realidade virtual utilizado pela maioria das pessoas), um prêmio de centenas de bilhões de dólares. Será declarado vencedor aquele que encontrar três chaves (Chave de Cobre, Chave de Jade e Chave de Cristal) e abrir os três portões (Primeiro Portão, Segundo Portão e Terceiro Portão) que levam ao *Easter Egg*. A competição ganha dramaticidade em função do total de três desafios distribuídos entre a busca das chaves, o encontro dos portões e os desafios dentro de cada portão.

A narrativa do livro é atravessada por 380 referências a filmes, jogos de *videogame*, personagens, músicas, bandas, filmes, desenhos, séries etc., relacionadas às décadas de 1970 e 1980 do século XX (KATAOKA, 2018). No enredo, conhecer a cultura dos anos 1970 e 1980 é pré-requisito para encontrar o *Easter Egg*.

O capítulo terceiro apresenta a construção do referencial teórico a partir dos conceitos relacionados à narrativa transmídia (JENKINS, 2009a, 2009b; SCOLARI, 2013; GOSCIOLA, 2014). Os aportes teóricos – centrais e periféricos – buscam, além de fundamentar os observáveis (ver capítulo 5.1), estabelecer relações conceituais entre eles. Interessa-nos, na perspectiva de Jenkins (2009b), os princípios fundamentais da narrativa transmídia, assim como a abordagem relacionada à questão da produção cooperativa para descrevermos as estratégias de produção do livro *Jogador nº1*. Scolari (2013) destaca aspectos relacionados aos romances transmídia a partir dos quais a narrativa transmídia pode emergir e Gosciola (2014) nos traz uma reinterpretação dos conceitos de destemporalização, destotalização e desreferencialização

aplicados à narrativa transmídia, os quais são importantes para compreender os aspectos contemporâneos comunicacionais em que a obra estudada se insere.

O capítulo quarto é o metodológico e se ocupa da descrição dos instrumentos empregados para conseguir dados e dos métodos de análise desses dados – análise descritivo-interpretativa (LOPES, 2014; MARTINO, 2018). Os dados aqui estudados constituem-se pelas referências introduzidas na narrativa do livro *Jogador nº1* e os observáveis são “imagens, textos, livros, cartas, fotografias, sites, filmes, músicas, sons mencionados na narrativa na forma de referências”. (MARTINO, 2018, n. p). O caso é o livro *Jogador nº1*, mas os observáveis são, além do livro, os *games*, as músicas e os filmes que, cada um à sua forma, contribuem para consolidar a narrativa transmídia a ser descrita nesta pesquisa.

No processo de análise, descrevemos qual nova informação cada um dos observáveis fornece à narrativa original que pode fazer com que a narrativa seja olhada de forma diferente (JENKINS, 2009a; 2009b). Para isso, 13 das 380 referências (citações e descrições de narrativas de filmes, jogos, músicas etc.) são analisadas. No livro, essas 13 referências a outras mídias são citadas e descritas, ao contrário das demais que são apenas citadas. As 380 referências é um dado fornecido pelo *Almanaque Jogador nº1* (KATAOKA, 2018).

Um outro fator que justifica a seleção dos observáveis é o fato de eles estarem diretamente envolvidos nos desafios que cercam a aquisição das três chaves e a busca e o acesso aos portões. Cada mídia descrita nos desafios da ficção possui potencial de Furabilidade, ou seja, sendo a mídia citada e descrita uma outra narrativa, a partir do instante em que for buscada (explorada), outros fundamentos da narrativa transmídia podem surgir, indicando mais elementos de compreensão aditiva.

O subcapítulo intitulado “Análise descritiva transmidiática” busca destrinchar como o uso de referências na narrativa do livro *Jogador nº1* incentiva uma experiência transmidiática. Por meio dos fundamentos da narrativa transmídia, fundamentando-se em Jenkins (2009b), ponto-chave da análise, buscamos descrever como se manifestam esses incentivos: tipos; meios de identificá-los; e as respostas que as treze mídias selecionadas dão, caso ocorra uma incursão transmidiática.

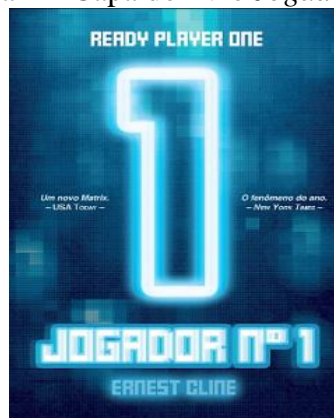
O capítulo interpretativo retoma o quadro de referências com base nos aspectos relacionados às estratégias de produção desse tipo de narrativa sob uma perspectiva transmidiática. Nessa etapa, buscamos a explicação do fenômeno não mais somente através de operações lógicas, mas por meio de uma análise desenvolvida com maior abstração à luz do referencial teórico da cocriação (JENKINS, 2009a), da destemporalização, destotalização e desreferencialização (GOSCIOLA, 2014) e do romance transmídia (SCOLARI, 2013).

## 2 CONTEXTUALIZAÇÃO DO LIVRO *JOGADOR Nº1*

Produzido pelo escritor estadunidense Ernest Cline e lançado nos Estados Unidos da América, no ano de 2011, com o título original *Ready Player One*, o livro *Jogador nº 1* (tradução brasileira) atingiu um enorme sucesso de vendas e de crítica. O romance de ficção científica consolidou sua posição como um *best-seller* nos EUA, sendo reconhecido pela imprensa especializada nos jornais *The New York Times* e *USA Today*. Em 13 de maio de 2018, o livro completou 56 semanas na lista dos mais vendidos nos EUA (PAPERBACK..., 2018). Isso significa a venda semanal de 10.000 cópias, segundo o *site self-publishingschool.com*<sup>1</sup>. O número de vendas elevadas era uma demonstração de que as pessoas estavam interessadas em ler a obra, estavam gostando, ou ainda que o tema despertou curiosidade. Essa lista existe desde 12 de outubro de 1931, antigamente publicada apenas no jornal físico, hoje é acessível a qualquer pessoa que tenha acesso à internet. Editoras do mundo todo a utilizam como base para adquirirem os direitos de publicação de livros em outros idiomas, levando em conta que a obra já é um sucesso de venda.

Os dois jornais chegaram a comparar o *Jogador nº 1* à narrativa do filme *Matrix* (1999), filme de ação e ficção científica, que descreve uma realidade simulada chamada “*Matrix*”, criada por máquinas sencientes para subjugar a população humana, enquanto o calor e a atividade elétrica de seus corpos são usados como fonte de energia. Igualmente ambientado em um futuro distópico, o livro *Jogador nº1* (Figura 1) foi lançado pela editora *Random House* originalmente em 16 de agosto de 2011 e, desde então, ganhou *sites* interativos e adaptação cinematográfica, assim como foi transformado em *games* e produtos de *merchandising*.

Figura 1 – Capa do livro *Jogador nº 1*



Fonte: Cline (2012).

<sup>1</sup> Disponível em: <https://self-publishingschool.com/get-on-the-new-york-times-bestseller-list/#:~:text=To%20achieve%20bestseller%20status%20on,marketplace%20like%20Barnes%20and%20Noble.> Acesso em: 27 dez. 2020.

A adaptação do livro para o cinema aconteceu em 2018. Trata-se do longa-metragem, homônimo ao livro, dirigido por Steven Spielberg. A adaptação explora o sucesso de vendas do livro e seu *status* de *best-seller* para atingir desempenho satisfatório nas bilheteiras. O sucesso de bilheteria é atingido e expresso no aspecto financeiro: arrecadou mais de US\$ 582 milhões mundialmente, contra um orçamento de produção de US\$ 175 milhões. Em se tratando de adaptação, o filme sofre algumas alterações de roteiro, mas mantém sua marca registrada: o recurso das múltiplas referências.

A narrativa do livro é ambientada no ano de 2045, na cidade de Columbus, capital do estado de Ohio – EUA. Nesse tempo, o mundo atravessa uma enorme crise de recursos naturais. A guerra e a pobreza acentuadas por uma crise de energia mundial são alguns dos elementos da distopia do enredo (Figura 2). A forma mais comum de fugir da difícil realidade é a imersão na realidade virtual denominada *Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation* (*OASIS*). Trata-se de um super programa de computador que reproduz o mundo real como o conhecemos, ao qual somam-se alguns cenários de fantasia (filmes, jogos e músicas). Na representação da realidade, as pessoas estudam, trabalham e interagem umas com as outras. Na dimensão relacionada à fantasia, os usuários jogam simulações de *games* uns contra os outros nas zonas de jogos em primeira pessoa nos *videogames* (primeira pessoa se refere à perspectiva gráfica que segue o ponto de vista do personagem controlado pelo jogador). É nesse ambiente virtual que os desafios da conquista do *Easter Egg* se desenvolvem.

Figura 2 – Imagem conceitual da cidade de Columbus/Ohio – EUA – ano 2045



Fonte: *Pinterest* (2021).<sup>2</sup>

Nesse ambiente virtual, a maioria das pessoas passa grande parte do tempo desenvolvendo atividades sociais como trabalho, escola, lazer e diversão. Todas na modalidade

<sup>2</sup> Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/412923859586411741/visual-search/?x=16&y=10&w=538&h=677&cropSource=6>. Acesso em: 27 dez. 2020.

de RV (realidade virtual). A imersão passa, então, a funcionar como uma espécie de fuga da realidade desse futuro com graves problemas sociais – poluição, desemprego, guerras e escassez de recursos – e faz com que as pessoas possam, sem sair de casa, ter mais acesso a lazer, cultura e informação.

Nesse cenário, a permanência rotineira de parte da população mundial no ambiente virtual recebe um ingrediente especial: uma disputa mundial em um jogo de enigmas, mistérios, ação e aventura para encontrar o *Easter Egg* (segredo de caráter humorístico escondido em qualquer tipo de sistema virtual, incluindo músicas, filmes, *websites*, jogos eletrônicos etc.) do falecido James Donovan Halliday.

Na narrativa, James Halliday era criador de videogames e foi um dos responsáveis pelo desenvolvimento do *OASIS*. O sucesso dessa última criação tornou Halliday um dos homens mais ricos do planeta. Mas, com sua morte, aos 67 anos – após assinatura de testamento ainda em vida – sua fortuna, incluindo a gestão e o controle do *OASIS* (no mundo físico), seria entregue àquele que participasse e vencesse uma disputa dentro do *OASIS* anunciada através do Convite de Anorak. Seria considerado vencedor aquele que encontrasse seu *Easter Egg* escondido em um dos milhares de mundos virtuais do programa.

O protagonista Wade Watts, habitante da cidade de Oklahoma City, assim como a maior parte da humanidade, gasta seu tempo acordado no *OASIS* (Figura 3). Wade é um dos competidores que tentam vencer o desafio para encontrar o *Easter Egg* do *OASIS*.

Figura 3 – Imagem conceitual de Wade Watts inserido no *OASIS*



Fonte: Facebook – The official Ready Player One Gunter Clan of Facebook (2021)<sup>3</sup>

Para encontrar o *Easter Egg* de Halliday, os competidores devem seguir algumas pistas que foram deixadas por seu avatar pré-programado: Anorak. O avatar explica, em uma

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/photo?fbid=3515236281898196&set=g.449092618766862>. Acesso em: 23 maio 2021.



enigmática gravação póstuma, que existem três chaves – de Cobre, de Jade e de Cristal – que devem ser encontradas uma a uma para abrir as três portas que escondem, cada uma, um grande desafio. Quem encontrar as chaves, abrir as portas e tiver as qualidades necessárias para vencer os desafios preliminares alcançará o prêmio final (Figura 4). No entanto, antes da aquisição de cada chave, existe um desafio; antes de adentrar as portas, outro desafio; e após adentrar cada porta, mais desafios.

Durante anos, inúmeras pessoas buscam, sem sucesso, alcançar o prêmio, mas tudo que se sabe sobre as pistas de Halliday é que elas estão contidas em um documento digital de mil páginas, baseadas na cultura *pop* dos anos 1980: “o Almanaque de Anorak”. O conteúdo do almanaque é baseado em informações “sobre diversos videogames clássicos, histórias de ficção científica e fantasia, filmes, quadrinhos e cultura pop dos anos 1980, misturadas com diatribes censurando tudo, desde religião organizada a refrigerante diet” (CLINE, 2012, p. 6). Essas pessoas passam a ser chamadas de os “caça-ovos”.

Figura 4 – Imagem conceitual de James Halliday na forma de seu avatar Anorak apresentando as três chaves (Cobre, Jade e Cristal) aos competidores



Fonte: *Pinterest* (2020).<sup>4</sup>

Wade, que no mundo virtual adquire o avatar de Parzival, após cinco anos de caça, é o primeiro competidor a encontrar a Chave de Cobre. A localização da chave é dada por um conjunto de pistas dispostas em 118 letras marcadas no grande almanaque que juntas indicavam o provável local do primeiro desafio que antecedia à aquisição da primeira chave. Após passar por dois desafios na competição (o game *Joust* e uma simulação do filme *Jogos de Guerra*), Wade se torna o primeiro competidor a encontrar a primeira das três chaves necessárias para desbloquear o grande *Easter Egg*.

<sup>4</sup> Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/816699713656276814/>. Acesso em: 27 dez. 2020.

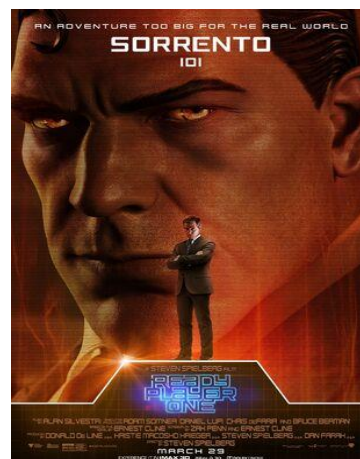
Além de Wade, outros personagens compõem a narrativa, são eles: Art3mis, seu par romântico; Aech, seu melhor amigo; e a dupla Daito e Shoto (Figura 5). O antagonista principal da trama é Nolan Sorrento, o chefe de uma divisão privada – *Innovative Online Industries (IOI)* – responsável por uma caça organizada ao *Easter Egg* (Figura 6).

Figura 5 – Imagem fisionômica das personagens a partir da adaptação fílmica de 2018



Fonte: Theitalianreve (2020)<sup>5</sup>

Figura 6 – Imagem fisionômica do personagem, a partir da adaptação fílmica de 2018, Sorrento, antagonista da narrativa *Jogador n°1*



Fonte: Readyplayerone (2020).<sup>6</sup>

Wade, após encontrar a primeira chave, descobre que o vilão Sorrento e seus associados tentam assassiná-lo (literalmente) a fim de eliminar a concorrência. Ele, então, percebe até que ponto Sorrento está disposto a ir para alcançar a vitória na caça às chaves. Assim, após escapar do atentado à sua vida, Wade passa a viver escondido, tanto quanto possível, e a dedicar-se inteiramente à caça das chaves.

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.theitalianreve.com/ready-player-one-review-future-is-past/>. Acesso em: 27 dez. 2020.

<sup>6</sup> Disponível em: [https://readyplayerone.fandom.com/wiki/Nolan\\_Sorrento](https://readyplayerone.fandom.com/wiki/Nolan_Sorrento). Acesso em: 27 dez. 2020.



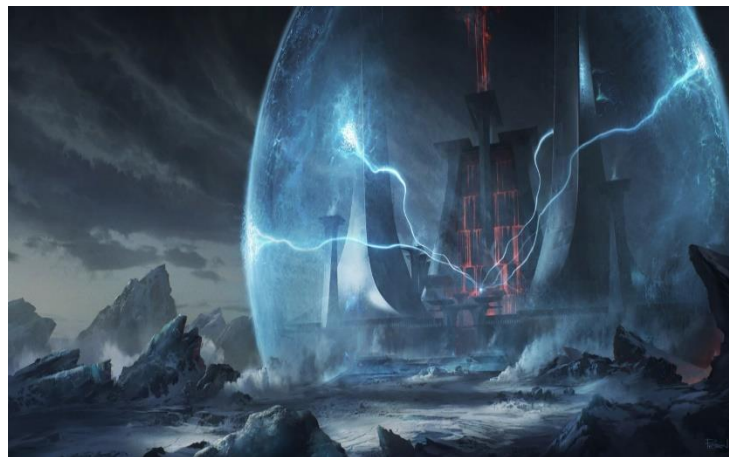
Art3mis encontra a segunda das três chaves necessárias para terminar a caçada. A descoberta faz com que Wade passe a se esforçar mais para também encontrar a segunda chave. Ele consegue encontrá-la, graças à ajuda (dica) de Aech, depois de interagir com o jogo *Zork* e o filme *Blade Runner, o caçador de andróides*. Isso faz com que a competição fique empatada.

Sorrento e seus comparsas assumem as primeiras posições do placar ao conseguirem a terceira e última chave e ficam muito próximos de ganhar a competição. Entretanto, Wade também consegue encontrar o caminho para a terceira chave através de outra série de desafios e descobre por que Sorrento ainda não conseguiu vencer o desafio final. Wade então prepara um plano para derrotar Sorrento.

Quando a localização do terceiro e último portão se torna pública, Sorrento ergue um campo de força impenetrável ao redor do castelo Anorak, que originalmente pertencia a James Halliday. Assim, para vencer, Wade precisaria primeiro trazer o campo de força abaixo, para permitir que todos os caça-ovos entrem e lutem, para que ele tenha uma chance de “zerar” (completar um jogo) o portão final e reivindicar o prêmio (Figura 7).

O plano de Wade é colocado em andamento e uma bomba é detonada contra o mago que mantinha o campo erguido. Com a morte do mago, o campo de força cai.

Figura 7 – Imagem conceitual do castelo de Anorak sob o campo de força suspenso, local da batalha final



Fonte: Artstation (2020).<sup>7</sup>

Uma guerra pelo último portão, então, se inicia. Dentro do Castelo de Anorak, Wade, Art3mis e Aech tentam abrir o último portão, mas são mortos por um artefato extremamente poderoso, conhecido como o *Cataclyst*. Todos os outros usuários do *OASIS*, presentes no planeta e no setor atual, são destruídos.

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/J2oYz>. Acesso em: 27 dez. 2020.

Wade consegue sobreviver à explosão graças a um artefato que lhe concede uma segunda vida, conseguida ao jogar e vencer o jogo *Pac-Man*, em desafios anteriores (Figura 8).

Figura 8 – Imagem conceitual de Wade Watts jogando e finalizando *Pac-Man*



Fonte: Pinterest (2020).<sup>8</sup>

Os equipamentos são ativados. O cartucho do jogo *Adventure* da *Atari* é introduzido no console e o último *game* é iniciado. Esse jogo ficou famoso por ter o primeiro *Easter Egg*: o nome do seu criador Warren Robinett, colocado em seu interior, na sala secreta. Em uma época em que não se dava crédito aos criadores de jogos, o *Adventure* trazia em seu interior um ovo: o ovo (Figura 9).

A competição termina e Wade Watts se torna – no *OASIS* – o mago supremo. Ele divide o prêmio – no mundo real – com Samantha (Art3mis), Helen Harris (Aech) e Akihide (Shoto). Sorrento é preso acusado de assassinato e tentativa de homicídio. Wade e Samantha voltam a se relacionar intimamente e, finalmente, formam um par romântico.

Figura 9 – Imagem conceitual do *Easter Egg* entregue ao vencedor



Fonte: Cinemablend (2020).<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/720364902878340813/>. Acesso em: 27 dez. 2020.

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.cinemablend.com/news/2454509/one-easter-egg-hidden-in-ready-player-one-you-may-not-have-noticed>. Acesso em: 27 dez. 2020.

É com essa narrativa que, dez meses após o lançamento de sua primeira edição, o livro continuava despertando o interesse do público. Uma popularidade que também foi alimentada pela revelação de Ernest Cline, feita na internet, de que o próprio *Ready Player One* continha um *Easter Egg* estrategicamente escondido.

Assim, de certa forma, entre os leitores, iniciou-se uma espécie de caça ao ovo de Cline, bem parecido com o enredo do romance, principalmente porque Cline adicionou um ingrediente motivador ao revelar que o grande prêmio da competição seria um *DeLorean* (carro desportivo produzido de 1980 a 1983). O *Easter Egg*, inicialmente, era uma *URL* escondida no livro para [anoraksalmanac.com](http://anoraksalmanac.com)<sup>10</sup>, a qual levava o leitor até o jogo *The Stacks 2011* do *Atari 2600*, desenvolvido por Mike Mika & Kevin Wilson, e ao jogo *Ultimate Collector: Garage Sale*, desenvolvido por Austin. O concurso teve outras fases até a etapa final, anunciada em 1º de agosto de 2012. Em 9 de agosto daquele mesmo ano, Craig Queen, que estabeleceu um novo recorde mundial em *Joust*, foi premiado, na série de TV *X-Play*, com o *DeLorean* (Figura 10).

Figura 10 – Ernest Cline dentro de um *DeLorean* 1981: a competição salta ao mundo real



Fonte: Venturebeat (2020).<sup>11</sup>

Naquele mesmo ano, o livro recebeu o Prêmio Alex da Associação de Serviços para Bibliotecas para Jovens Adultos da *American Library Association*. Também ganhou o Prêmio *Prometheus* de melhor romance, junto com *The Freedom Maze* (*Small Beer Press*) de Delia Sherman.

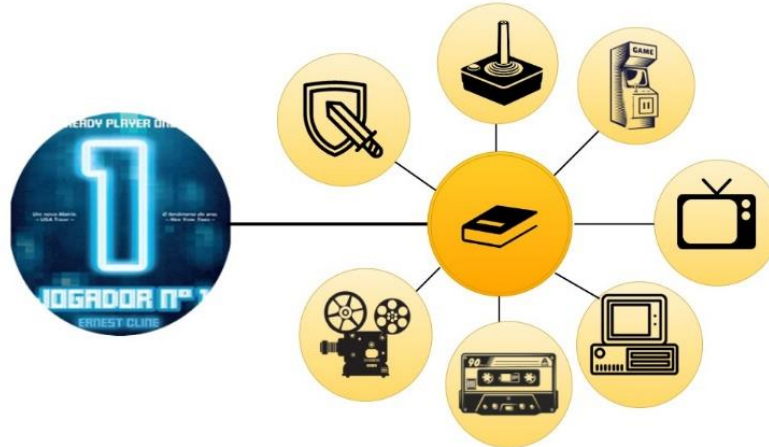
A obra aqui contextualizada, o livro *Jogador nº1*, na medida em que faz uso de referências que, estrategicamente, compõem sua narrativa, propõe uma interação com as mídias nas quais se encontram essas referências (Figura 11). O concurso promovido e idealizado por Cline no mundo real reforça a ideia de que o incentivo à experiência transmidiática era uma

<sup>10</sup> Disponível em: <http://anoraksalmanac.com/>. Acesso em: 27 maio 2021.

<sup>11</sup> Disponível em: <https://venturebeat.com/2012/08/01/ready-player-one-interview/>. Acesso em: 28 dez.2020.

proposta, pois, no concurso real, exigiu-se mais do que uma experiência de leitura do livro e suas referências, mas conhecer o conteúdo midiático em sua mídia específica. Segundo Jenkins (2009b), trata-se da extrabilidade, processo em que elementos narrativos ficcionais saltam ao mundo real.

Figura 11 – Mídias que representariam o lugar de origem das referências



Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

A inovação da narrativa do livro consiste exatamente na sugestão ou no incentivo de uma experiência com uma narrativa dispersa nas mais variadas mídias.

### 3 NARRATIVA TRANSMÍDIA: PERCURSO TEÓRICO

Em busca de uma análise à luz de teorias capazes de respaldar cada perspectiva ou ponto de vista aqui apresentado, este capítulo dedicar-se-á a elencar as teorias e práticas que se desenvolvem em torno da narrativa transmídia. Ademais, “sem bons quadros teóricos de referência, pesquisas aplicadas ficam debilitadas, de modo que, na pesquisa, não pode haver nada mais prático do que uma boa teoria”. (SANTAELLA, 2002, p. 140).

Assim, importa discorrer sobre o recurso narrativo das referências utilizadas na construção da obra *Jogador nº1*, as quais suscitam uma experiência transmidiática dada à sua recorrência. Por estarem localizadas em múltiplas mídias, aquilo que é referido (jogo, filme, música) pode fornecer uma experiência mais rica em relação ao que foi narrado no livro, contribuindo, dessa forma, com o processo de construção de sentidos.

No entanto, para desenvolvermos um olhar analítico em relação a esse processo, é necessário que organizemos as afirmações e teorias que são utilizadas neste estudo.

Embora o termo narrativa transmídia já tivesse tido algumas aparições e alusões anteriores, como quando foi usado pelo compositor e instrumentalista Stuart Saunders na peça *Return and Recall*, de acordo com Welsh (1995), foi a partir de Jenkins (2009a) que a temática se disseminou.

A questão musical suscitada, isto é, a participação da melodia ou da letra de uma canção como uma narrativa transmídia é retomada, bem mais à frente, durante uma entrevista, pelo pesquisador e professor da Universidade Anhembi Anhanguera, Vicente Gosciola, ao afirmar que, quando se trata de transmídia, “inevitavelmente você vai contar história, com uma música, você conta ela de um jeito, um filme conta de outro jeito, então, efetivamente, se tem múltiplas plataformas trabalhando em coesão”<sup>12</sup>.

O termo passa a adquirir enfoque comunicacional a partir da década de 1990, com a publicação de *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* da professora Marsha Kinder. Kinder (1991), nessa obra, se referia a um supersistema comercial construído em torno de personagens como *Teenage Mutant Ninja Turtles* em que, através da sinergia, várias empresas empreendiam esforços para a utilização de uma marca e/ou franquia que fosse veiculada em várias plataformas midiáticas.

O termo usado foi “*transmedia intertextuality*” e fazia alusão ao processo de intertextualidade bastante usual nos estudos linguísticos de Kristeva (2012, p. 68), que ao

---

<sup>12</sup> Trecho transcrito de entrevista fornecida por Vicente Gosciola ao programa Diálogos da TV Unesp e publicada em <https://www.youtube.com/watch?v=YNq7v5LdRt4>. Acesso em: em 6 maio 2020.

discutir a intertextualidade, afirmava que “[...] todo texto se constrói como mosaico de citação, todo texto é absorção e transformação de um outro texto”. Kinder (1991) pautava a questão da interligação, nos mais variados espaços midiáticos, em termos dos encaixes de fragmentos diversos conectados por objetos em comum, no caso de nosso exemplo, a franquia *Tartarugas Ninja Mutantes*.

A autora Brenda Laurel, no início do século XXI, publicou um artigo intitulado *Creating core content in a post-convergence world*. Na oportunidade, ela destacava que no mundo pós-convergente era preciso desistir do modelo antigo de produção de uma propriedade raiz pensada em apenas um meio, como o filme, por exemplo, mas desenvolver um conteúdo que pudesse transitar em outras formas (mídias) (LAUREL, 2000).

No ano de 2001, no artigo intitulado *Convergência? Eu divirjo*, publicado na revista *MIT Technology Review*, Jenkins utiliza o termo “exploração transmídia” para descrever, em um primeiro momento, o efeito de uma reestruturação da produção cultural e sua relação com propriedades de marca (JENKINS, 2001). Logo depois, no mesmo artigo, o autor utiliza a expressão “narrativa transmídia” para se referir ao processo de comunicação realizado com a utilização de diversas modalidades de canais, em que é explorada a potencialidade de cada um para atingir melhores resultados (JENKINS, 2001).

Jenkins (2003) retoma o tema acrescentando que, no processo da narrativa transmídia, cada meio (televisão, cinema, HQ, *games*) faz o que tem de melhor, mas cada entrada relacionada à determinada franquia possui autonomia suficiente para desenvolver uma narrativa que é, ao mesmo tempo, interligada e independente.

Essa particularidade de uma franquia poder percorrer múltiplas mídias e, simultaneamente, a possibilidade de compreendê-la separadamente, se deve ao fato de, antes de tudo, existir uma questão mercadológica da indústria de mídia que precisa vender seu produto separadamente. Assim, embora relações de sentidos se estabeleçam em outro nível de análise, temos a lógica econômica perpassando a visão artística, conforme Jenkins (2003), em outras palavras, o termo narrativa transmídia denota um processo que transita entre mercado e sentido.

Alguns anos depois, Jenkins (2006, p.21) retoma a expressão narrativa transmídia significando “a arte de construção de mundo”. O mundo ao qual o autor se refere é algo grande, importante e complexo: um mundo narrativo. A metáfora é construída com base na capacidade que um mundo possui de abranger diversas singularidades, que juntas formam o todo planetário. Assim, é a narrativa transmídia: são muitas narrativas dispersas, cada uma em seu suporte, que se interligam para formar um todo que nos remete à figura de um mundo.

Para Klastrup e Tosca (2004), um mundo transmídia seria um conteúdo narrativo não estático nem fechado, pois sua principal característica seria a possibilidade de esse conteúdo narrativo estar sempre em atualização, seja devido a um repertório de histórias interconectadas, seja devido a personagens que são transportados para outros suportes midiáticos. Nesse sentido, a noção de mundialidade é uma abstração compartilhada por produtores e consumidores ambientados nesse espaço narrativo. Podemos notar que, com o uso do termo mundo, é trazida também a noção de universo, com toda sua multiplicidade e possibilidade de construção de sentido. Na medida em que a prática, a ação, da narrativa transmídia é desenvolvida, mais seus horizontes são expandidos.

Ainda de acordo com Klastrup e Tosca (2004), um mundo transmídia independe do suporte em que nascerá. A narrativa transmídia inicia um mundo ou universo narrativo em qualquer meio. Por exemplo, o mundo de *O Senhor dos Anéis*, considerado transmídia pelos autores, nasceu nas páginas dos romances; a saga *Star Wars* também. Já *Pokémons* vêm dos jogos de *videogames*, assim como o *Nintendo Gameboy*.

Mas quantas mídias são necessárias para caracterizar uma narrativa transmídia? Scolari (2013) diz estar em desacordo com a *Producers Guild of America*, que determina a quantidade de no mínimo três mídias envolvidas na construção ou expansão de um universo transmídia, pois, para o autor, o processo é arbitrário, porque o que mais importa é a capacidade de outra narrativa fornecer conteúdo que enriqueça a narrativa inicial, mesmo que essas informações venham de um único filme, desenho ou *game*. A ocorrência da experiência transmidiática e não a quantidade de mídias é, segundo ele, o que importa.

Aqueles que consomem um produto transmidiático devem compreender as relações estabelecidas entre o enredo principal e outras narrativas, independentemente do restante da história. Assim, essas narrativas devem ser capazes de contar seus próprios enredos. A narrativa principal precisa possuir a medida certa de eventos que possibilite sua compreensão, sem, contudo, contar tudo. “Sendo assim, o jogo entre as narrativas, ou as partes da história, deve despertar a curiosidade do seu público em saber maiores detalhes da história principal. Essa é basicamente a grande diferença entre a narrativa transmídia e qualquer outra forma de contar histórias”. (GOSCIOLA, 2014, p.11).

Pratten (2012) destaca que o prazer, a compreensão e a afeição com a história aumentam na medida em que cresce o engajamento da audiência (leitor, fã, espectador). Contudo, aponta que esse engajamento depende majoritariamente de essas informações estarem, na medida em que são buscadas e encontradas, construindo sentidos. O autor destaca ainda que a narrativa



transmídia se constrói por sua tessitura, muito embora nem sempre aconteça com a participação, interação ou colaboração do público.

Scolari (2013) complementa esse aporte teórico e reforça conceitos anteriores ao afirmar que as narrativas transmídias são formas de narrativa que se expandem através de múltiplos meios e plataformas de comunicação: “um tipo de história em que a história se desenrola através de múltiplas plataformas de mídia e comunicação, e na qual uma parte dos consumidores assume um papel ativo nesse processo de expansão”. (SCOLARI, 2013, p. 40). O papel ao qual o autor se refere diz respeito ao consumo seguido da produção de conteúdo pelos fãs da mídia cultuada.

Além disso, para Scolari (2013), a narrativa transmídia perpassa outros processos de expansão de conteúdo, ou ainda de inter-relação, tais como a *cross-media*, plataformas múltiplas, meios híbridos, bens intertextuais, mundos transmedia, interações transmedia e a multimodalidade. O autor analisa processos em comum entre os diversos termos elencados acima e, embora cada um deles apresente características que os distinguem, há também relações de aproximação. Genericamente, podemos denominar essas práticas de uma galáxia semântica, ou seja, “uma prática de produção de sentido e interpretação com base em histórias que são expressas através de uma combinação de idiomas, meios e plataformas”. (SCOLARI, 2013, p. 20).

Uma das questões que chama a atenção, além do fato de a narrativa saltar de uma mídia para outra, é o uso dos personagens e de seus mundos narrativos que, ao caírem, muitas vezes, nas mãos dos consumidores, acabam sendo expandidos de uma plataforma até outra. Algo bem diferente da atitude do antigo público de televisão ou cinema, ou dos tradicionais leitores de histórias em quadrinhos e romances, que se contentavam “em consumir seu produto favorito e, na melhor das hipóteses, aspiravam criar um fã-clubes para celebrar seus personagens ou autores preferidos”. (SCOLARI, 2013, p.20). Esse aspecto da participação da audiência na construção de conteúdo também caracteriza uma narrativa transmídia.

Santaella (2018), no que diz respeito à narrativa transmídia, afirma se basear no conceito de transmídia de Long (2009) que atribui o processo à movimentação de uma coisa qualquer de uma mídia a outra. Mas o que se transporta de uma mídia a outra? Para Santaella (2018), é conteúdo e informação. Logo, transmídia seria o transporte de informação de uma mídia a outra, sendo, por esse motivo, tão ligada à pessoa que a consome.

Contudo, é importante destacar que transmídia não é crossmídia. O conceito de crossmídia mais usual e popular na comunidade acadêmica e profissional é o do especialista em mídia digital Boumans (2004), que o define como uma produção que inclui mais de uma



mídia, em que todas elas se relacionam entre si, pois abrigam o mesmo conteúdo. Trata-se da distribuição de uma mesma narrativa entre diferentes segmentos de mídia. O processo envolve áudio, texto, vídeo, aplicativos etc., mas o conteúdo é o mesmo (FECHINE, 2018). Em suma, um mesmo conteúdo em diversos suportes. Entretanto, tanto a narrativa transmídia quanto o conteúdo crossmídia são veiculados não apenas em mídias, mas em plataformas como um *site* ou portal, uma rede social específica ou organizações corporativas (FECHINE, 2018). Quando a construção ocorre em várias plataformas, temos um conteúdo disponibilizado em multiplataformas.

Na medida em que formas rudimentares de comunicação são impulsionadas por tecnologias capazes de melhorar o desempenho do processo de contação de histórias, passamos a ter as mídias a serviço da narrativa. De um processo monomidiático, a narrativa passou a circular em mais de uma mídia. Termos como *trans-media composition*, de Welsh (1995), *transmedia intertextuality*, de Kinder (1991) e conteúdo principal, de Laurel (2000) prepararam o terreno para a expressão narrativa transmídia, de Jenkins (2001), que define o processo de contação de histórias desenvolvido em um cenário multimidiático. Ideias como a de construção de mundos a partir da interação entre múltiplas mídias resumem a essência do conceito (KLASTRUP; TOSCA, 2004; JENKINS, 2009a). Outros fatores promovem uma narrativa ao patamar transmidiático, tais como a participação da audiência na produção de conteúdo e seu engajamento, abordado por Pratten (2012) e Scolari (2013) em busca de conhecer aquilo que liga todas as narrativas a uma principal: informação e conteúdo, como aponta Santaella (2018).

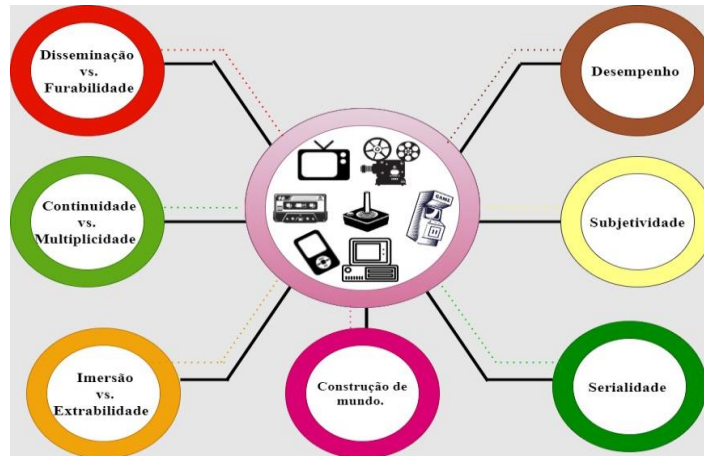
### 3.1 TÉCNICA DE ANÁLISE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA

Jenkins (2001) é o responsável por iniciar as discussões acerca da narrativa transmídia como um processo de desenvolvimento de um conteúdo em vários canais. Em 2009, ele utilizou como ponto de partida a franquia *Matrix* para exemplificar o fenômeno transmidiático. Para Jenkins (2009b), essa abordagem gerou novos interesses relacionados à temática transmidiática. Isso o obrigou a, antes de continuar com as discussões sobre transmídia, recuar e estabelecer os princípios fundamentais que pudessem servir de referência ao desenvolvimento ou à análise da narrativa transmídia.

A narrativa transmídia segue uma lógica de produção que objetiva criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Essa lógica apoia-se em sete princípios fundamentais (Figura 12). São eles: Disseminação vs. Durabilidade; Continuidade vs.

Multiplicidade; Imersão vs. Extrabilidade; Construção de mundo; Serialidade; Subjetividade; e Desempenho (JENKINS, 2009b).

Figura 13 – Os sete princípios fundamentais que orientam a análise transmídia



Fonte: Adaptada de Jenkins (2009b).

Os fundamentos da Disseminação e da Furabilidade em narrativa transmídia podem ser descritos da seguinte forma: a Disseminação diz respeito à possibilidade de o público (leitor, telespectador, cinéfilo) realizar esforços (engajamento) de propagação (circulação) de determinado conteúdo em outras plataformas e, nesse processo, expandir o valor econômico e cultural do produto midiático; e a Furabilidade está relacionada à busca de uma compreensão aditiva que encoraje o público a cavar mais fundo a superfície da narrativa para compreender a complexidade de uma história. Essa estratégia de descida vertical às complexidades de um texto promove o engajamento que, por conseguinte, auxilia na disseminação de determinado conteúdo midiático.

Os aspectos da Disseminação e da Furabilidade podem ser verificados em um mesmo produto midiático ou não, pois podem ocorrer casos em que uma franquia seja sustentada pela disseminação e não apresentar profundidade que incentive a perfuração, assim como oferecer profundidade sem proporcionar incentivos para compartilhá-la em nossas redes sociais. A questão dos direitos autorais é um exemplo dessa falta de incentivo.

A Continuidade e a Multiplicidade constituem o segundo fundamento da narrativa transmídia. A Continuidade se refere à ideia de uma experiência unificada e sistemática desenvolvida em vários textos interligados por um processo de construção de sentido. A coerência, em um universo ficcional em relação a eventos de uma história e a características de personagens dispersos em outras mídias, marca o fundamento da Continuidade transmidiática. Os quadrinhos e as produções da Marvel são exemplos de estruturas contínuas de enredo ao

estabelecerem ligações entre as edições das revistas e filmes tais como *Homem de ferro* (2008), *Hulk* (2008) e *Thor* (2011), que culminam com o filme fim *The Avengers* (2012).

A Multiplicidade diz respeito a enredos alternativos ou versões paralelas do universo de uma história. Por exemplo, quando se assiste a um filme e no fim ocorre uma revelação que demonstra que o herói era o verdadeiro vilão como em *Watchmen* (2009), ou como no caso do unicórnio de Origami no fim do filme *Blade Runner* (1982), que deixa suspensa no ar a possibilidade de, talvez, ele também ser um replicante. Tudo isso faz com que você assista ao filme novamente sob uma outra ótica. Em *Jogador nº1*, rever cada desafio à luz de um olhar diferente em função da compreensão aditiva apresenta a marca da Multiplicidade.

Imersão e Extrabilidade representam dois fundamentos que ocorrem, em geral, alternadamente em uma experiência transmidiática. A Imersão é o mergulho do público consumidor na narrativa ficcional. Esteja essa narrativa em um livro, no cinema ou nos *videogames*. A Extrabilidade é um fundamento da narrativa transmídia que consiste na continuação da narrativa mesmo após a experiência de imersão, isto é, uma continuação no mundo real. Por exemplo, quando você veste um *cosplay* sobre um personagem de uma série; quando repete falas de personagens; ou ainda, quando uma competição da ficção passa a ser disputada por competidores no mundo real. O torneio realizado por Ernest Cline tendo como prêmio um DeLorean resume a Extrabilidade da narrativa do livro *Jogador nº1*.

A Construção de Mundo é um processo de geração de um universo narrativo, de um mundo fictício. Nesse mundo ficcional, prevalece o pacto com o leitor, cinéfilo, ou simplesmente a audiência que, suspendendo a incredulidade em relação a esse mundo apresentado, permitem que ele faça sentido. Esse mundo, na contemporaneidade, por conta das plataformas de acesso ou exibição, pode possuir vários enredos dispostos em várias mídias.

A Serialidade é um fundamento da narrativa transmídia emprestado das séries clássicas midiáticas. Uma série é uma história dividida em vários enredos (episódios). Em cada enredo, um pedaço de informação da grande história é disponibilizado ao público. A coerência serial é estabelecida sobretudo pelos *cliffhangers*, recurso narrativo utilizado para prender a atenção da audiência, em geral, nas séries ou seriados, e fazê-la esperar pelo próximo episódio, na expectativa de assistir à conclusão dos eventos interrompidos no episódio anterior. Esse recurso mantém a fidelidade da audiência, sedenta de informação, fazendo-a acompanhar o próximo episódio da série. A narrativa transmídia é marcada pela presença de uma hiperbólica serialidade, pois os pedaços de informação da história estão dispersos não só em outros episódios, ou edições de um meio físico (*streaming*, livro ou quadrinhos), mas em vários sistemas midiáticos. Na Serialidade, a ordem de sentido se sobrepõe à ordem cronológica de

produção do conteúdo. Além disso, a ordem em que a Serialidade se apresenta depende das estratégias de produção da narrativa, portanto não devemos nos surpreender se várias partes da história (enredo) surgirem antes da produção da “nave-mãe” de uma franquia, subvertendo a ordem canônica do *slogan* “O filme que deu origem à série”.

A Subjetividade, como fundamento da narrativa transmídia, é o desenvolvimento da narrativa sob a perspectiva, isto é, do ponto de vista de dimensões inexploradas do mundo ficcional, tais como personagens secundários que geram os *spin-offs*. Esse recurso permite que, embora protagonizado por personagens secundários da narrativa principal, o universo da narrativa continue sua expansão. A linha do tempo da narrativa principal sofre uma ampliação como a que ocorre em *Matrix Reloaded* (2003) a partir do acréscimo do *game Enter the Matrix* (2003) que explora os eventos vivenciados pela personagem Niobe elipsados no filme.

O Desempenho na narrativa transmídia pode ser dividido em atratores e ativadores culturais. Os atratores culturais são mecanismos de uma narrativa, como os *cliffhangers* ou outro grande mistério, capazes de reunir uma comunidade de pessoas com um interesse em comum: descobrir esses mistérios. Já os ativadores culturais são espaços disponibilizados a essas comunidades para que possam participar, de alguma forma, da construção do universo ficcional. Às vezes, o espaço é disponibilizado oficialmente, outras vezes, são criados pelos próprios fãs, com a extensão atribuída à série animada *Dungeons & Dragons* (1983) por fãs na forma de um capítulo final: em 2020, com base no roteiro original escrito por Michael Reaves, um grupo de fãs produziu um episódio final para a trama, batizado de *Requiem*, que foi publicado na internet. Dirigida pelos americanos Ryan Nead e Marshal Hubbard, a animação demorou quatro anos para ser concluída e reproduz imagens e trilha sonora inspiradas na produção original, além da participação da dubladora de Sheila (personagem de *Dungeons & Dragons* que usava capa de invisibilidade), Katie Leigh.

Durante a análise de narrativa transmídia aqui proposta, esses sete princípios fundamentais guiam o olhar do pesquisador que os buscará, conjuntamente ou em parte, destacando como mesclam aspectos culturais (leitor, jogador, consumidor) e tecnológicos, bem como revelando novos espaços para experimentação criativa na área da Comunicação.

### 3.2 NARRADOR E NARRATIVA

As disciplinas de onde as abordagens relacionadas aos conceitos de narrador e narrativa nasceram produziram de maneira residual novos objetos, como o que estamos abordando nesta pesquisa. Assim, reflexões transversais inéditas passaram a ganhar um tratamento mais acurado

em outras áreas do conhecimento. Desse modo, estudar a transmidialidade do livro *Jogador nº1* coube, então, a outra área como a Comunicação e não, como poderia ser esperado, a áreas como a Literatura e a Linguística. Assim, nesta pesquisa em Comunicação, pretendemos realizar o que os limites epistemológicos de outras áreas não puderam abarcar (BRAGA, 2008).

Sem a intenção de formular uma contradição acerca do que foi proposto como objeto de pesquisa, oriundo do desentranhamento do comunicacional, conforme Braga (2008), cabe um breve espaço para uma incursão ao campo semântico daquilo que foi descrito como narrador, de acordo com Benjamin (1987) e outras questões relacionadas à narrativa, como apontam Barthes (1977, 2011) e Santaella (2018).

Para Abaurre, Abaurre e Pontara (2013), narrador é aquele que conta uma história. As autoras destacam que, a partir do momento em que essa história é contada, há o estabelecimento de um foco narrativo que pode ser de 1ª ou 3ª pessoa. O foco narrativo é a perspectiva de quem conta uma história.

A narração em 1ª pessoa descreve o ponto de vista de um narrador-protagonista, isto é, aquele que protagoniza a história que conta. Já a narração em 3ª pessoa denuncia um narrador-testemunha. Esse narrador participa da história, mas não é o protagonista. Há ainda a possibilidade de uma história contada em 3ª pessoa, mas em que o narrador não participa da história, caso em que temos o narrador-observador, o qual tanto pode ser onisciente – ter conhecimento total das motivações, desejos e sentimentos das personagens – como onipresente – ter conhecimento total dos fatos por estar em todos os lugares (BATHES, 1977; ABAURRE; ABAURRE; PONTARA, 2013).

O narrador, na medida em que exprime suas experiências, deixa sua marca na história como se ela fosse um elemento de um trabalho artesanal, como a argila do vaso produzido pelos oleiros (BENJAMIN, 1987). O narrador em *Jogador nº1* é o protagonista Wade Watts, de modo que o foco narrativo está centrado na 1ª pessoa, ou seja, o narrador também é personagem. Nosso narrador protagonista (1ª pessoa) retira da experiência de estar na história o que ele conta de si e dos outros personagens aos seus ouvintes, isso quer dizer que ele não é onisciente, nem onipresente.

Normalmente, os narradores iniciam uma história situando o leitor em relação às circunstâncias em que determinados fatos ocorreram (BENJAMIN, 1987). Trata-se de um ponto de partida necessário para o desenrolar do enredo. Em *Jogador nº1*, Wade Watts, que é o narrador, descreve as circunstâncias em que foi informado dos fatos que narraria a partir dali:

TODAS AS PESSOAS DE MINHA IDADE SE LEMBRAM DE ONDE ESTAVAM E O QUE estavam fazendo quando ficaram sabendo a respeito do concurso. Eu estava sentado em meu refúgio assistindo desenhos quando o boletim de notícias surgiu em meu *vidfeed*, anunciando que James Halliday havia morrido durante a noite. (CLINE, 2012, p.5).

Wade encontrava-se em seu refúgio assistindo à TV quando foi informado da morte de James Halliday, fato que desencadearia o evento denominado de “A Caça ao Ovo”. O narrador se faz presente tanto em uma história que ouvimos quanto naquelas que lemos, de acordo com Benjamin (1987), mas é preciso tomar o cuidado para não confundir o autor do livro (Ernest Cline, produção) com a voz que narra a história (Wade Watts, narrador). Para Barthes (1977), narrador e autor de uma narrativa de maneira alguma devem ser confundidos, pois quem fala na narrativa não é aquele que a escreve no mundo real.

A narrativa é uma exposição de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários. De acordo com Barthes (2011), linguagem, imagem e gestos isolados ou não são dotados de capacidade de narração. Além disso, para Benjamin (1987), a narrativa estaria separada do romance, pois este se prende ao seu suporte, *a priori*, o livro, mas a narrativa não. Ela não se prende ao seu meio como o romance se prende ao livro ou o filme, à tela. Assim, o romance não pode dar um único passo para além daquele limite, por isso falamos em narrativa do livro *Jogador nº1*. Ela está em todos os suportes em que se apresenta, mas não está presa a eles. A narrativa seria, então, uma forma artesanal de comunicação, de modo que o planejamento transmídia nada mais é do que essa forma artesanal de construção de uma narrativa que deverá circular em várias mídias.

Santaella (2018) discute detalhadamente, ainda que brevemente, o conceito do termo *storytelling* (narrativa) e afirma que todas as culturas humanas tiveram a narrativa como base de seu surgimento, de modo que elas estão no princípio dos processos psíquicos constitutivos da humanidade. A autora chama também a atenção para o fato de que a “contação” de histórias acompanha a humanidade desde tempos imemoráveis. Foram tantas as narrativas reais ou fictícias que podemos até crer que a ficção passou a fazer parte da vida humana naturalmente. Flagrantes narrativos, tais como as inscrições nas cavernas, são considerados resquícios de uma narrativa subjacente. O processo evolutivo da narrativa, segundo aponta a autora, contou com a etapa da criação dos mitos, dos ritos e das representações mágicas do mundo que, principalmente no Ocidente, tornaram as narrativas mais complexas, por exemplo, a epopeia ou o drama (SANTAELLA, 2012). Assim, o processo de narração, como bem destacou Santaella (2018), acompanha as sociedades desde sempre.

Ademais, o processo narrativo sempre esteve atrelado à questão da articulação multimodal, articulando oralidade, escrita e imagem, em movimento ou fixa (BARTHES, 2011). Temos, portanto, um encadeamento de narrativas presentes – além do mito, da epopeia e da tragédia – na “lenda, na fábula, no conto, na novela, na história, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura, no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no fait divers, na conversação”. (BARTHES, 2011, p.19).

Os críticos dirão que Barthes não falava da transmídia, e sim da narrativa. Mas o que vem a ser a primeira, senão uma narração distribuída em múltiplas mídias!? E o autor continuará nos surpreendendo ao reforçar que “a compreensão de uma narrativa não se dá simplesmente pelo esvaziamento da história, mas pelo reconhecimento de seus estágios através dos encadeamentos horizontais do fio narrativo”. (BARTHES, 2011, p.27).

A narrativa, para o analista, é um espaço anárquico do qual busca retirar um princípio de classificação, pois há uma infinidade de narrativas que geram uma multiplicidade de pontos de vista pelos quais elas podem ser abordadas: histórico, psicológico, sociológico, etnológico, estético etc. (BARTHES, 2011). Assim, para uma narrativa ser compreendida, não basta esvaziar a história, é importante identificar estágios e buscar encadeamentos, isto é, relações que possam surgir do fio narrativo. Isso significa que, além de ser lida ou ouvida, uma narrativa precisa ser analisada, a fim de que seja plenamente justificada (BENJAMIN, 1987). Nesse sentido, a narrativa transmídia, por seus aspectos singulares de distribuição em mais de uma mídia, requer mais do que o esvaziamento de cada história abrigada nos diversos suportes, demanda o encadeamento, ou seja, a harmonização daquilo que se apresenta inicialmente de forma anárquica.

Quando se analisa uma narrativa, buscam-se unidades narrativas mínimas. Mas o que isso quer dizer? Quer dizer que, em uma análise narrativa – como a análise transmidiática –, buscam-se detalhes (presentes ou ausentes) e significações, mesmo que essa significação seja absurda ou inútil. O importante é identificá-la, pois a arte não conhece ruídos, o que quer que se verifique será uma informação, não existe unidade perdida, mesmo que aquilo que tenha sido identificado se ligue de forma tênue a apenas um dos níveis da história (BARTHES, 2011). Assim, na análise do livro *Jogador nº1* e dos treze observáveis, temos como padrão a busca e adição de informação.

Por último, em uma análise narrativa, mais especificamente nas unidades narrativas, é importante não perder de vista o caráter funcional dos segmentos que se examinam. Além disso, devemos aceitar de antemão que os destaques dessa análise podem não coincidir com outros destaques que tradicionalmente são verificados nas diferentes partes do discurso narrativo como

“ações, cenas, parágrafos, diálogos, monólogos interiores, etc., ainda menos com as classes ‘psicológicas’ (condutas, sentimentos, intenções, motivações, racionalizações dos personagens”. (BARTHES, 2011, p. 30).

Isso significa que determinados achados em uma análise transmidiática podem não possuir equivalência em outras análises de narrativa, mas esse aspecto, de forma alguma, diminuirá sua importância informacional. O caráter funcional consiste na compreensão aditiva ligada a essa informação, identificada em outra plataforma.

A partir dessa primeira impressão, partimos para um segundo momento voltado às escolhas teóricas feitas para subsidiar a presente pesquisa: o Referencial Teórico que subsidia a análise interpretativa proposta e revela o domínio epistemológico voltado à questão da narrativa transmídia. Nele, seguimos o sugerido por Azevedo (2016) e apresentamos cada constructo que norteia a pesquisa em partes específicas.

Portanto, no que diz respeito à narrativa transmídia e sua relação com o caso estudado, apresentamos como teoria para atingir os objetivos já especificados: a autoria cooperativa (JENKINS, 2009a); a destemporalização, destotalização e desreferencialização (GOSCIOLA, 2014); e o romance transmídia (SCOLARI, 2013).

### 3.3 AUTORIA COOPERATIVA

Na obra *Cultura da Convergência*, Jenkins (2009a), cunha o termo autoria cooperativa para designar situações em que o autor central de uma produção abre espaço para a participação de outras produções desenvolvidas por outros artistas para moldar a produção, de forma consistente com sua coerência geral, mas permitindo o surgimento de novos enredos ou a introdução de novos elementos à produção principal. Trata-se da estratégia de cocriação, que consiste no processo de “criação de métodos para alcançar um intenso entendimento das experiências [...], de modo que as empresas possam suprir as expectativas dos consumidores” (PRAHALAD; RAMASWAMY, 2004, p.11).

Esse processo faz com que haja a construção conjunta de uma história, que é desenvolvida contando com a participação conjunta das diferentes plataformas de mídia que integram esse processo, de tal forma que consigam fazer com que cada produção se interrelacione e construa uma narrativa maior.

Essa estratégia de produção é essencial para um projeto transmídia, pois integra a qualidade dos trabalhos em cinematografia, televisão, jogos eletrônicos e quadrinhos. No entanto, a referida integração consiste na desafiadora criação coordenada de conteúdo para cada



um desses meios, sem que aquilo que foi produzido se perca de vista em relação à temática da franquia em produção. Também não basta abordar temas afins, é primordial que algo de novo, em geral informações acerca de personagens, eventos, descrição de paisagem etc., seja apresentado nessas mídias em que a narrativa se encontra distribuída (JENKINS, 2009a).

A autoria cooperativa é ainda uma forma de diluir os esforços de uma produção que, se fosse produzida individualmente, seria dispendiosa. A prática consiste na criação de filmes e *games* com enredos e personagens em comum, criações paralelas que buscam uma sintonia narrativa em torno de uma franquia (JENKINS, 2009a). A distribuição das atividades de produção de um universo narrativo em oposição à sua criação isolada evita o acúmulo de produção, ao mesmo tempo em que passa, em todos os aspectos, a impulsioná-las.

Entretanto, é importante que a autoria cooperativa seja realizada por profissionais pertencentes a cada área midiática envolvida, como *designers* de jogos, roteiristas, diretores de filmes etc., para dar conta do novo gênero criativo oriundo da sinergia midiática marcada pela integração horizontal da indústria do entretenimento (JENKINS, 2001). Contudo, para a autoria cooperativa atingir o sucesso desejado, segundo Jenkins (2009a), é necessário que essa cooperação seja empreendida por profissionais que se identificam com aquilo que fazem.

A estratégia da cocriação, uma vez elaborada, passa a depender do engajamento do consumidor que precisa perceber os vazios narrativos, as lacunas e os elementos propositalmente não ditos ou mostrados na mídia principal, pois essas elipses seguem um planejamento transmídia, por isso podem ser encontradas em outras mídias pertencentes ao processo de cocriação. Aposta-se no desejo do consumidor de determinado produto midiático (franquia) de continuar com a experiência que se encerrou ao fim do filme, do livro, enfim, do suporte que inicialmente acomodou o conteúdo. Aposta-se na busca por um aprofundamento do universo devido à insatisfação com as, quase sempre, duas horas no cinema, ou os 60 minutos semanais na TV (JENKIS, 2009a).

A autoria cooperativa deve fornecer esse universo de forma articulada tanto para se verificar relações quanto para evitar contradições. Se há um universo à disposição para ser destrinchado, as informações que nele se distribuírem devem tornar estimulante a experiência de percorrê-lo, pois, “cada vez mais são inseridos elementos nos filmes para criar aberturas que serão exploradas completamente apenas por outras mídias”. (JENKINS, 2009a, p.152). Isso significa que aqueles envolvidos em sua produção devem ter um conhecimento holístico da franquia e ser realmente fãs daquilo que fazem para, na medida certa, contribuírem com a expansão narrativa sem comprometer a singularidade de cada produto midiático que deve dar conta de narrar a história construída em cooperação.

Jenkins (2009a) acha difícil a tarefa de atingir um alto nível de integração e coordenação, apesar disso acredita que esse tipo de produção seja a tendência dos grandes conglomerados de mídia. Criar um projeto transmídia custa caro, mas também gera bônus, porque, em termos econômicos, elabora um produto a ser consumido em várias mídias ao invés de apenas em uma durante seu tempo limitado de exibição ou leitura, por exemplo. Assim, é importante ter uma estratégia em termos de sinergias na construção desse tipo de projeto.

Jenkins (2009a) cita exemplos de filmes que nasceram de projetos de cocriação, tais como *As Panteras*, *A Batalha de Riddick*, *Guerra nas Estrelas* e *Homem Aranha*, que desenvolveram desenhos animados que faziam pontes entre as sequências e davam continuidade ao enredo nascido na mídia fílmica. A conexão entre as diferentes partes é um tipo de intertextualidade radical, pois não se resume a uma relação de sentido, uma vez que é uma continuidade narrativa.

A produção cooperativa não cria conteúdo periférico nessas outras mídias, por isso Jenkins (2009a) entende que os cineastas do filme *Matrix*, por exemplo, correram o risco de se indispor com o público cinéfilo ao delegar importantes conteúdos informacionais, relacionados à evolução e, conseqüentemente, melhor compreensão da narrativa, a outras mídias. Uma insatisfação que, segundo o autor, se estenderia também aos cineastas, fazendo com que poucos ficassem eufóricos com esse tipo de processo de produção (JENKINS, 2009a).

A produção cooperativa é importante para analisarmos as questões relacionadas às estratégias de produção de um conteúdo transmidiático. E, embora a questão suscitada na pesquisa seja o uso das referências como sugestão de experiência transmidiática, isso não impede que sejam pensadas as estratégias utilizadas para se chegar a esse fim. Associado a essa questão, é importante deixar claro que olhamos como estratégia o uso das referências às narrativas dispostas em outras mídias reunidas no livro – e aqui está o âmago da estratégia do caso do livro *Jogador nº1* – a partir do olhar da cocriação, ainda que as mídias referidas tenham sido lançadas antes da publicação do livro. Neste caso específico, pedaços da narrativa do livro *Jogador nº1* foram distribuídas por outras narrativas, em outras mídias, em um tempo anterior à produção principal.

O caso aqui estudado não destoa do que Jenkins (2009a) define como autoria cooperativa, ou seja, um espaço de participação de outros artistas para moldar a franquia de forma consistente com sua coerência geral, mas permitindo o surgimento de novos temas ou a introdução de novos elementos. Isso porque as 13 referências que incentivam a experiência transmidiática, embora já existissem, fazem exatamente o que propõe o fundamento da autoria cooperativa.

Jenkins (2009a) entende que não há critérios bem definidos para se avaliar produções que se dispersaram em múltiplas mídias, o que abre possibilidades para interpretações e perspectivas, sem deixar de lado aquilo que mais importa: a transmídiação. Nesta análise transmidiática, os artistas de cada uma das mídias integrantes são apresentados, assim como a forma como cada uma de suas obras molda a narrativa, com consistência e de forma convincente, dentro da coerência geral do enredo, ao introduzir, cada uma a seu modo, novos elementos à narrativa do livro *Jogador nº 1* de Ernest Cline.

E finalmente, para fundamentar as afirmações aqui expostas, analisamos a nota de agradecimento do próprio autor do livro, na qual declara:

Meus agradecimentos também vão para Dan Farah, meu parceiro em Hollywood, e para Donald De Line, Andrew Haas e Jesse Ehrman, da *Warner Bros.*, por acreditarem que este livro será um ótimo filme. Muito obrigado à equipe incrivelmente talentosa e incentivadora da Crown, incluindo Patty Berg, Sarah Breivogel, Jacob Bronstein, David Drake, Jill Flaxman, Wade Lucas, Jacqui Lebow, Rachelle Mandik, Maya Mavjee, Seth Morris, Michael Palgon, Tina Pohlman, Annsley Rosner e Molly Stern. E à minha revisora fantástica, Deanna Hoak, que encontrou a Sala Secreta no *Adventure* no passado. Devo muito a Julian Pavia, meu editor brilhante, que acreditou em minha capacidade como escritor muito antes de eu terminar este livro. A inteligência, o conhecimento e a atenção incansáveis de Julian aos detalhes me ajudaram a moldar o *Jogador Número 1* para que ficasse como eu sempre quis e me tornaram um escritor melhor nesse processo. (CLINE, 2012, p. 290).

O aspecto da autoria cooperativa ganha materialidade com as menções dos produtores executivos da gigante Warner Bros., produtora e distribuidora estadunidense de filmes e entretenimento televisivo, além de dona dos direitos autorais do filme *Blade Runner, o caçador de andróides*, um dos observáveis.

### 3.4 DESTEMPORALIZAÇÃO, DESTOTALIZAÇÃO E DESREFERENCIALIZAÇÃO

Os conceitos de Destemporalização, Destotalização e Desreferencialização foram apresentados inicialmente por Gumbrecht (1998) em um seminário de discussão dos aspectos relacionados ao pós-modernismo. O autor busca com eles descrever aspectos de um momento posterior à modernidade, definida como um projeto histórico fracassado. Portanto, esses três conceitos descreveriam o ambiente cultural posterior ao colapso da modernidade.

O autor destacava que, embora o subtítulo da conferência mencionasse a materialidade dos meios de comunicação, ele não trataria deles concretamente. À época, acreditava-se que a inclusão da materialidade dos meios de comunicação como discussão teórica exigiria a invenção de teorias completamente distintas. Assim, os resultados das discussões repetiram o

estado dos estudos do período sobre cinema, caracterizados por análises, por exemplo, de filmes, focadas somente nos textos em detrimento das mídias.

O conceito de destemporalização como característica da situação pós-moderna é descrito por Gumbrecht (1998) como o colapso daquilo que entendemos como “a temporalidade moderna”, que se refere a um padrão temporal que vigora desde os séculos XV e XVI e que, de certa forma, ainda orienta o momento pós-moderno. Para o autor, o modelo moderno de temporalidade faz com que o tempo se confunda com a matéria que surge de um passado, encontra-se no presente e se coloca aberta às possibilidades ou potencialidades alocadas em um futuro. Em curtas palavras, a linearidade triádica: passado, presente e futuro. Mas, segundo ele, essas referências teriam colapsado.

Gumbrecht (1998) explica que, na contemporaneidade, o futuro está bloqueado, porque sendo ou não inteligível, ele nos parece também ameaçador, isto é, incerto, sem garantias de realização. O paradigma moderno de futuro aberto às opções cede espaço a um eterno presente ao qual estamos condenados.

Ademais, ao mesmo tempo em que o futuro é substituído por um eterno presente, o passado perde sua referência moderna, pois as técnicas de reprodução de ambientes e condições do passado se desenvolveram tanto que o presente acaba por se confundir com passado, mesmo que seja um passado artificial. Portanto, a destemporalização nos remete a um único tempo mais extenso e uníssono: o presente.

O conceito de destotalização diz respeito à desconstrução das, assim chamadas, afirmações filosóficas gerais ou universais aos moldes de Lyotard (um dos mais importantes filósofos da França na discussão sobre a pós-modernidade) acerca das grandes narrativas ou conceitos de caráter universal. A destotalização descreve a impossibilidade de se construir mitologias e filosofias que deem conta de apreender todos os aspectos da humanidade. Por fim, a destotalização surge como um esteticismo incipiente que vai de encontro à questão das grandes abstrações (GUMBRECHT, 1998).

O conceito de desreferencialização é relacionado por Gumbrecht (1998) à experiência do trabalho humano. Para ele, o trabalho nos moldes da relação homem x natureza está desaparecendo. As atividades econômicas terciárias relacionadas aos serviços que situam a pirâmide produtiva no seu cume criam uma distância física entre o corpo humano e a natureza (matéria). Essa distância cria uma sensação de enfraquecimento da relação do trabalho com o mundo externo, pois perdemos a referência do mundo externo e palpável e passamos a habitar ou trabalhar em um mundo de representações.

O que se obtém como resultado desses três conceitos é o aspecto social relacionado ao tempo da verdade única e do trabalho caracterizado por falta de solidez, ou seja, pela ausência de um padrão estruturado, tendo-se um mundo mais viscoso e flutuante (GUMBRECHT, 1998).

Assim, esses três conceitos podem auxiliar na compreensão da atual realidade e materialidade dos meios de comunicação. Não se trata de apresentar uma estrutura sólida e fixa da comunicação contemporânea, mas de desentranhar o comunicacional de cada um dos aportes apresentados. Para isso, sob uma perspectiva da Comunicação, Gosciola (2014) rerepresenta os três conceitos desentranhados.

Gosciola (2014) reconhece nas práticas da internet a destemporalização. Para ele, as práticas interacionais que se desenvolvem no ambiente virtual sofrem com falta de inteligibilidade temporal, isto é, o tempo presente das interações, das notícias atuais, é o que prevalece. Passado e futuro deixam de existir em função da possibilidade do uso de múltiplas telas de uma só vez, pois tudo que é consumido imediatamente se torna efêmero.

A destotalização, de acordo com Gosciola (2014), em um cenário atravessado pelas novas tecnologias da comunicação, faz com que não haja espaço para as grandes narrativas ou discursos totalitários. A atual configuração de acesso à informação, teoricamente, possibilita a busca de conteúdo nas mais variadas fontes. Os *sites* de busca sugerem um espaço ideal para o desenvolvimento dessa prática de pesquisa das verdades destotalizadas.

A desreferencialização nos remete ao distanciamento do mundo natural, do espaço real, com a noção da falta de um mundo concreto. Perdemos o contato direto do corpo humano com a matéria representada pela natureza. Todos esses aspectos são atributos relacionados ao conceito de realidade virtual onde se encontram as comunidades *online*. No espaço dessas comunidades, tudo é virtual, de acordo com Quéau (1995) e digital, conforme Gubern (1999), logo a referência da natureza física é perdida (GOSCIOLA, 2014).

Gosciola (2014) faz um último esforço conceitual de inserção temática em relação aos três conceitos aqui abordados. Isso fará com que essas três perspectivas, já adaptadas à questão comunicacional, agora nos auxiliem e nos digam algo acerca da narrativa transmídia.

A destemporalização da narrativa transmídia, segundo Gosciola (2014), é caracterizada pela simultaneidade das narrativas, isto é, as histórias são narradas, por exemplo, todas no presente como *Matrix Reloaded* e *Enter the Matrix*. A segunda parte da franquia fílmica foi lançada em 7 de maio de 2003 nos Estados Unidos, seguida, uma semana depois, em 15 de maio, do lançamento do *videogame*. Essas duas produções narram a mesma história, mas focadas em enredos distintos, apresentando o desenrolar da trama sob a perspectiva de Niobe e Ghost, respectivamente.

Em 3 de junho do mesmo ano, chegou às lojas a série de animação *Animatrix*. Essa animação guardaria muitas informações como o iminente ataque à cidade de Zion, descoberta pelas sentinelas, e que teriam consequências no último longa da trilogia, *Matrix Revolutions*, lançado em 05 de novembro de 2003. A diluição temporal é feita devido à necessidade de produzir o consumo de muitas mídias, dispersamente, em um tempo relativamente curto, em uma narrativa na qual o presente se sobrepõe ao passado e ao futuro.

Ainda pensando a destemporalidade, podemos comparar o intervalo desses lançamentos, por exemplo, à trilogia *Star Wars* (*Star Wars*, 1977; *The Empire Strikes Back*, 1980; *Return of the Jedi*, 1983). A segunda trilogia de *Star Wars* (*The Phantom Menace*, 1999; *Attack of the Clones*, 2002; *Revenge of the Sith*, 2005), como exemplo de narrativa transmídia, provoca a diluição do tempo, ao ser lançado depois da trilogia inicial, mas narrando eventos que se passam em um tempo narrativo anterior ao início da saga. Durante a narrativa, as construções de sentido são atravessadas pelo passado e presente que coabitam o mesmo espaço temporal da narrativa. Uma narrativa horizontalizada, embora as produções surjam quase sempre verticalizadas (BARTHES, 2011). Mas, mesmo essa verticalização, como se viu em *Matrix*, é praticamente diluída.

A multiplicidade das mídias que entram na constituição de uma narrativa transmídia acomoda múltiplos enredos que provocam a destotalização da narrativa principal (GOSCIOLA, 2014). Assim, a partir do momento em que uma franquia (longa-metragem) dá origem a uma série; uma HQ gera *spin-offs*; ou um romance é complementado por jogos, ocorre a destotalização da narrativa principal.

Uma narrativa dispersa nas mais diversas telas ou mídias, como a narrativa transmídia, é remetida a uma desreferencialização, porque cada mídia irá desenvolver seu próprio enredo (GOSCIOLA, 2014). Encontrar nesses enredos detalhes de um ambiente ficcional vai requerer cada vez mais tempo à disposição do ficcional do que ao mundo real (JENKINS, 2009a).

Na narrativa do livro *Jogador nº1*, a destemporalização nos ajuda a entender a perspectiva de construção de um universo transmídia a partir de narrativas complementares anteriores à produção da narrativa principal. A destotalização é explorada pelos fios condutores que são estabelecidos entre a narrativa do livro e as respostas que as outras mídias narrativas conseguem dar às elipses distribuídas nos treze desafios e seus equivalentes observáveis. Já a desreferencialização é uma das consequências de se percorrer múltiplas mídias, plataformas e narrativas. Não é a perda da referência, mas um momento de entrega a cada mundo narrativo; à imersão na narrativa dos jogos, dos filmes e das músicas como processo necessário a fim de realizar um retorno à narrativa do livro *Jogador nº1* com outros sentidos construídos.

### 3.5 O ROMANCE TRANSMÍDIA

Em se tratando do estudo de caso do livro *Jogador nº1*, é importante termos à disposição outros exemplos de experiências transmidiáticas, a partir de obras literárias, para que tenhamos parâmetros para entender aspectos gerais ou singularidades com base no suporte livro.

Scolari (2013) acredita que as obras literárias são mídias que desfrutam de grande prestígio no momento em que passam a servir de temática para a indústria cinematográfica. O respeito é tamanho que muitos filmes e séries são adaptações da mídia original impressa.

Quando falamos em romance e narrativa transmídia, não estamos falando de gerações passadas de escritores e suas obras, mas sim das novas gerações que, não se limitando ao espaço em que um só suporte se encerra, projetam as narrativas para além das páginas dos livros (SCOLARI, 2013). O romance já tem se mostrado como uma das múltiplas mídias que estendem uma narrativa, basta lembrarmos do livro lançado alguns meses depois de *Star Wars* (1977) chamado *Splinter of the Mind's Eye* (1978), do escritor Alan Dean Foster, um *spin-off* com base na versão inicial do roteiro do filme. No entanto, o romance como ponto de partida para a imediata transmidiação requer outras visitasões.

Segundo Scolari (2013), uma produção literária, no contexto da narrativa transmídia, não deve causar estranhamento, principalmente devido aos recursos tecnológicos que temos à disposição na contemporaneidade. Por isso, é cada vez mais comum, por exemplo, encontrarmos obras que começam no papel e continuam em outros suportes como *blogs*, vídeos armazenados no *YouTube* etc., que são experiências em novos formatos narrativos. Nesse cenário, os escritores do século XXI entendem que as páginas dos livros não dão mais conta de atender as possibilidades de expansão das narrativas, por isso estão buscando levar suas histórias além da narrativa linear em um processo de desbravamento de caminhos e técnicas na produção literária contemporânea (CANTON, *et al.*, 2016).

Vejam os alguns exemplos de romances que, na condição de narrativa principal, tiveram sua narrativa expandida para outros suportes que passaram a complementar sua narrativa original. A editora inglesa *Penguin* desenvolveu o projeto *We Tell Stories* (2008) que consistia na criação de seis histórias que foram ampliadas a partir da participação dos leitores e do uso de tecnologias digitais que possibilitam essa interação. Cada uma das seis histórias da *Penguin* foi inspirada em um romance clássico. São elas: *Os 21 Passos* (baseado em *The 39 Steps* de John Buchan) escrito por Charles Cumming; *Slice* (baseado em *The Haunted Dolls House*, de MR James) escrito por Toby Litt; *Contos de Fadas* (baseado nos contos de fadas de Hans Christian Andersen) escrito por Kevin Brooks; *Your Place and Mine* (baseado em *Thérèse*

*Raquin* de Émile Zola) escrito por Nicci French; *Hard Times*, uma história escrita por Matt Mason e desenhada por Nicholas Felton (baseada no homônimo de Charles Dickens); e *O (ex) general em seu labirinto* (baseado em *Contos das Mil e Uma Noites*) escrito por Mohsin Hamid. Inicialmente produzida por seis autores, essas narrativas foram disponibilizadas em plataformas digitais à disposição daquele usuário que, por meio das plataformas *Google Maps* ou *Twitter*, quisesse dar continuidade à história ou interagir com ela (SCOLARI, 2013). O projeto *We Tell Stories* (2008) é o primeiro exemplo desse tipo de colaboração.

Mora (2012), na condição de crítico literário, afirma que ler o mundo desassociado da internet é ler quase nada. Olhar para o mundo implica também o mundo virtual, logo há a necessidade de olhar também para ele. É comum escritores e intelectuais mais conservadores virarem às costas para a tecnologia. As narrativas produzidas com as tecnologias tradicionais como o papel, a caneta e a máquina de escrever, por serem tecnologias do passado, fazem com que esses escritores tenham dificuldades de relacioná-las às novas (SCOLARI, 2013).

Ainda segundo Mora (2012), as experiências artísticas de hoje são majoritariamente multidisciplinares, isso implica que iremos nos deparar com produções que envolvem ao mesmo tempo aspectos da Literatura e da Comunicação. No entanto, como destaca Scolari (2013), é necessário compreendermos essa multidisciplinaridade como algo muito além do que a oposição entre palavras (literatura) e imagens (artes), pois diz respeito a ter todo o arsenal icônico-textual à disposição. “Se alguns autores como Sebald humildemente incorporaram algumas fotos em seus livros, outros vão muito mais longe e exploram a história em experiências visuais interativas”. (SCOLARI, 2013, p. 120).

Chegamos finalmente à questão que dialoga com o caso do livro *Jogador nº1*, pois, assim como essa obra é analisada à luz do uso de referências que promovem uma experiência transmidiática, via interação incentivada pela leitura da obra e de outras mídias que possuem conteúdos, suficientes e inéditos, capazes de acrescentar algo mais à narrativa do livro, os próximos exemplos assim também o farão. Verificar-se-á, *a priori*, uma nova forma de conceber e entender as produções literárias do século XXI.

O segundo exemplo é o romance *House of Leaves* (2000) do autor americano Mark Z. Danielewski, um *best-seller* inserido em uma proposta transmidiática. O romance possui duas narrativas complementares: a peça *The Whalstoe Letters* (2000) do mesmo autor; e o álbum *Haunted* (2000), da cantora Poe, o qual surge na forma de referências feitas várias vezes no romance principal.

*The Whalstoe Letters* (2000) é uma peça em que se desenvolvem, mais plenamente, as correspondências literárias entre Pelafina H. e seu filho Johnny, personagens introduzidos pela



primeira vez na narrativa principal ou romance principal. As correspondências que mãe e filho trocavam no romance *House of Leaves* se consolidam como uma nova narrativa, mas sem deixar de se relacionar com a anterior.

O álbum *Haunted* se baseia fortemente no romance *House of Leaves* com faixas chamadas “*House of Leaves*”, “*Exploration B*” e “*5 & ½ Minute Hallway*” e, por meio das letras das canções, consegue trazer elementos adicionais que tornam a leitura do romance bem mais rica informacionalmente. A narrativa constituída pela letra da canção conduz a narrativa já desenvolvida do livro a um novo entendimento em função da mudança do ponto de observação fornecida pela canção. Esse fenômeno é conhecido como paralaxe.

O terceiro exemplo, *Nocilla Lab* (2009), do escritor espanhol Agustín Fernández Mallo, é um romance que ensaia fórmulas narrativas distantes das usuais e revela uma atitude disruptiva e inovadora que marcam sua narrativa. A história é fragmentada pela mistura de imagens de outra natureza como elementos gráficos, inserção contínua de citações de vários livros e autores, bem como associações inesperadas que acrescentam muito mais do que o faria a escassa informação fornecida pelo texto sem esses recursos. Todos esses aspectos situam a narrativa principal no centro de outras possibilidades narrativas que, uma vez citadas, se tornam potenciais focos de atenção na obra.

Para esta pesquisa, os romances transmídia apresentados não objetivam estabelecer uma relação na forma de análise comparativa, apesar de, por vezes, a comparação se fazer necessária. Com a exposição dessas obras, objetivamos fornecer referências que possam ajudar na identificação de elementos da transmidialidade que se estabelecem na narrativa de romances. Saímos do lugar comum dos filmes para verificar como ocorreu o processo de criação de um universo com o uso de diferentes formatos e plataformas que se ligam aos romances apresentados: *We Tell Stories*; *House of Leaves*; e *Nocilla Lab* (SCOLARI, 2013).

### 3.6 A AUTORIA COOPERATIVA, A TRÍADE DE GOSCIOLA E O ROMANCE TRANSMÍDIA

O caminho escolhido para realizar esta pesquisa é entrecortado pelos três aspectos que emergem do estudo da narrativa transmídia: a autoria cooperativa; a tríade de Gosciola; e o romance transmídia (Figura 14). A escolha conjunta desses suportes teóricos se deve ao fato de eles serem capazes de acionar na análise interpretativa da narrativa do livro *Jogador nº1* reflexões e interpretações acerca de uma sistemática interpretativa do fenômeno estudado (LOPES, 2014).

Na tentativa de encontrar explicações para os fatos, a autoria cooperativa é tomada a fim de analisarmos as questões relacionadas às estratégias de produção do conteúdo que é abordado sob uma visão transmidiática. A questão da pesquisa sobre o uso das referências como sugestão de experiência transmidiática conduz a uma reflexão à luz de estratégias para se chegar a esse fim. O conceito de autoria cooperativa abordado por Jenkins (2009a), que resulta na ação de cocriação, possui parte das propriedades explicativas, de acordo com Lopes (2014), são necessárias à compreensão dos indicadores empíricos apresentados após a análise descritiva (análise transmidiática) e é utilizado na presente pesquisa devido à necessidade de confrontação de teorias e fatos que ela própria suscitou nos objetivos traçados: identificação de estratégias de produção transmidiática presentes no livro *o Jogador nº1*.

A tríade de Gosciola (2014), ou seja, a destemporalização, a destotalização e a desreferencialização das narrativas transmídias, pode nos ajudar a entender a perspectiva de construção do universo transmídia do livro *Jogador nº 1º*, também como estratégia, a partir da relação que ele estabelece com outras narrativas complementares, mas anteriores à produção da narrativa principal contida no livro. Essa não linearidade temporal nos remete ao primeiro aspecto da tríade de Gosciola: a destemporalização. A destotalização é explorada pelos fios condutores estabelecidos entre a narrativa do livro e sua continuidade nas outras mídias a partir de elipses distribuídas pelos treze desafios presentes no universo ficcional. A desreferencialização limitada à análise em questão justifica as múltiplas análises que se fará dos observáveis. A imersão no universo desses observáveis faz emergir o conceito da desreferencialização.

Finalmente, a análise dos romances transmídia por Scolari (2013), não pretende estabelecer uma comparação, na forma de análise comparativa, mas mostrar que a narrativa transmídia nasce a partir da ligação narrativa que se forma entre um suporte qualquer e a continuidade de sua narrativa em outras mídias e plataformas. Nesse aspecto, o romance transmídia em si é uma estratégia.

Figura 15 – Representação do acionamento teórico proposto



Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

Os três aspectos supracitados constituem um quadro de referências adequado ao objeto empírico da nossa investigação: o conjunto de referências presentes no livro *Jogador nº 1* como proposta de experiência transmidiática. As teorias específicas elencadas na ilustração serão utilizadas pelo que elas dão conta de explicar cientificamente acerca do objeto e seu contexto de produção e, também, porque essas teorias já esmiuçadas dispõem de conhecimentos que dispensam maiores esforços por outras buscas epistemologicamente diversificadas, permitindo, portanto, uma concentração nos aspectos propriamente problematizados do nosso objeto de pesquisa (BRAGA, 2011).

A perspectiva teórica adotada será retomada na análise interpretativa do livro *Jogador nº 1*. A fase interpretativa do caso estudado se sucederá à análise descritiva transmidiática. A fase interpretativa será responsável por levar a pesquisa a um nível elevado de abstração e de generalização capaz de fornecer um quadro coerente dos fatos conhecidos e destrinchados na primeira análise que é a descritiva transmidiática (LOPES, 2014). As teorias acima sistematizadas mostram como foi organizado e estruturado o estudo do caso da narrativa do livro em questão.

#### 4 PERCURSO METODOLÓGICO

O percurso metodológico trilhado é o resultado de tensionamentos do problema de pesquisa. Ao descrevê-lo, evitamos que a pesquisa caia no vazio provocado por uma “despreocupação metodológica”, como diz Demo (1990, p. 24). Dessa forma, a organização consciente dos diversos procedimentos busca uma orientação reflexiva do pesquisador, ao mesmo tempo em que exige dessa elaboração (registro) um destaque tanto dos procedimentos relacionados ao método quanto aos recursos da técnica utilizada (RUDIO, 1992).

Demo (1995), ao descrever uma pesquisa empírica, destaca as inúmeras técnicas para coletar dados que ela oferece, além de uma variedade semelhante de recursos em relação ao processo de análise desses dados.

Objetivando a análise da narrativa ficcional do *Jogador nº1* sob o viés comunicacional, nosso olhar se volta para a etapa descritiva da análise transmídia, concepção moldada por Jenkins (2009b) a partir dos sete princípios fundamentais da narrativa transmídia. A fim de não confundir o escopo da análise com estudos oriundos de outras áreas do saber como a Sociologia, Psicologia, Literatura, Antropologia, História, Economia, Pedagogia, Ciências da Linguagem etc., torna-se necessário fazer a opção apontada por Braga (2008) de buscar um espaço de cognição próprio do campo da Comunicação em relação às demais áreas, no nosso caso, o desentranhamento comunicacional.

Não se trata de isolar o viés comunicacional das demais áreas, mas de “compreender a Comunicação enquanto instância de acolhimento de determinadas questões [...] que, estando em constante proliferação, excedem as disciplinas historicamente consolidadas”. (YAMAMOTO, 2013, p.101). Os temas comunicacionais extraídos desse conjunto mantêm, de certa forma, alguns resquícios de seus objetos de origem e permitem que o desentranhamento comunicacional não corresponda ao total rompimento com outros saberes, aos quais, de forma prudente, recorreremos para dar conta da proposta de análise aqui apresentada.

A multimodalidade, a estrutura narrativa do texto, a gameficção e a narrativa ficcional são alguns dos temas transversais que perpassam a análise sem, no entanto, descontextualizá-la epistemologicamente. O olhar se traduz em uma análise comunicativa capaz de se debruçar sobre múltiplos objetos como o livro que aqui é visto sob o viés analítico comunicacional (FRANÇA; SIMÕES, 2016).

A pergunta problema da pesquisa, “Como um conjunto de referências presentes no livro *Jogador nº1* pode propor uma experiência transmidiática?”, forneceu um campo de observação constituído pelo livro *Jogador nº 1*, de Cline (2011) e pelo circuito midiático, intermediário,

ou ainda, transmidiático essenciais para o desenvolvimento desse tipo de narrativa. Trata-se de observar os recursos interdiscursivos que se engendram na construção dessa narrativa. Chamam a nossa atenção questões relacionadas às estratégias de produção mobilizadas na utilização desses recursos.

A questão da narrativa transmídia atribui algumas particularidades aos objetos estudados. A primeira delas é o fato de a análise não se concentrar em apenas um escopo, mas em vários. Esse fator cria a sensação de que se tem vários objetos empíricos. A segunda peculiaridade é a necessidade de usar mais de um método para conseguir dados: o estudo de caso e a análise de documentos. Neste estudo, ambos passam a ser a unidade de pesquisa, embora sejam oriundos da combinação de várias fontes (LOPES, 2014). Ainda sobre essa hibridização metodológica, Santaella (2002, p. 138) entende que “nesse nível, a diversidade impera e as escolhas só podem ser feitas tendo em vista a adequação do método ao tipo de problema que a pesquisa visa trabalhar”.

A investigação relacionada ao método de estudo de caso ocorre porque ele não deve ser confundido com um exemplo, como aqueles utilizados nas conversas do cotidiano, quando buscamos comparações para fundamentar argumentos, mas entendido como um exemplar representativo da situação que se busca analisar. Como pesquisa, o estudo de caso foca um único caso (livro *Jogador nº1*) que, por suas características particulares, permite compreender o “conjunto de uma situação”, conforme definido por Martino (2018, n. p). Entender como as referências do livro incentivam uma experiência transmidiática o torna, no mínimo, um fenômeno isolado e, no máximo, um caso representativo do conjunto de uma situação (MARTINO, 2018).

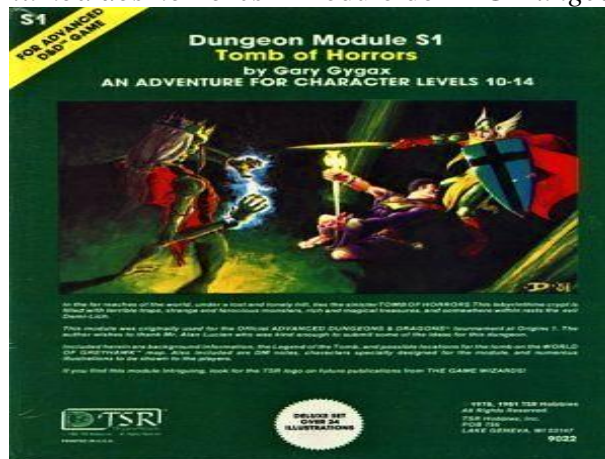
Para Martino (2018), o estudo de caso é a pesquisa feita a partir da análise de uma situação escolhida para responder à pergunta de pesquisa proposta e atingir os objetivos do trabalho, pois, nas pesquisas de estudo de caso, o objeto de pesquisa deve ser uma situação concreta que já esteja delimitada, no caso específico do estudo aqui apresentado, o livro *Jogador nº1* e as referências presentes em sua narrativa.

Outro recurso de nosso método para conseguir dados foi a análise documental, uma vez que, em função da especificidade do objeto empírico, o livro *Jogador nº 1*, tornou-se imprescindível pesquisar dados documentais, tais como “imagens, textos, livros, cartas, fotografias, sites, filmes, músicas, sons [...] materiais nos quais está registrado e conservado um pedaço da produção cultural”. (MARTINO, 2018, n. p).

O caso é o livro *Jogador nº1*, mas os observáveis são, além do livro, os *games*, as músicas e os filmes (tecnologias e/ou conteúdos midiáticos) que, cada um a seu modo, representam a proposta transmidiática a ser desvelada na pesquisa.

Alguns desses observáveis foram escolhidos em função do maior destaque que possuem na narrativa principal, pois estão presentes em três momentos bem distintos. Na primeira parte, que coincide com a busca da primeira chave e do primeiro portão, elencaremos os seguintes documentos: módulo de RPG *A tumba dos horrores* (1975), (Figura 164); *arcade Game Joust* (1982), (Figura 15); *game Dungeons of Daggorath* (1982), (Figura 16); e *Jogos de Guerra* (1983), (Figura 17). Na segunda parte da narrativa, que engloba a etapa da segunda chave e do segundo portão, utilizamos os seguintes materiais de análise: jogo *Zork* (1980), (Figura 19); filme *Blade Runner, o caçador de andróides* (1982), (Figura 20); e jogo *Black Tiger* da Capcom (1987), (Figura 21). A terceira chave e o terceiro portão dispõem de observáveis como a música “2112” do disco homônimo da Banda canadense Rush (1976), (Figura 22); o episódio *Three is a magic number*, da série educativa da Disney, *Schoolhouse Rock* (1973), (Figura 23); *Tempest* da Atari (1980), (Figura 24); o filme *Monty Python - em busca do cálice sagrado* (1975), (Figura 25); e, por último, o jogo *Adventure* (1979), (Figura 26). O jogo *Pac-Man* (Figura 18), inserido na narrativa na condição de desafio extra, ficará situado entre *Jogos de Guerra* e *Zork*.

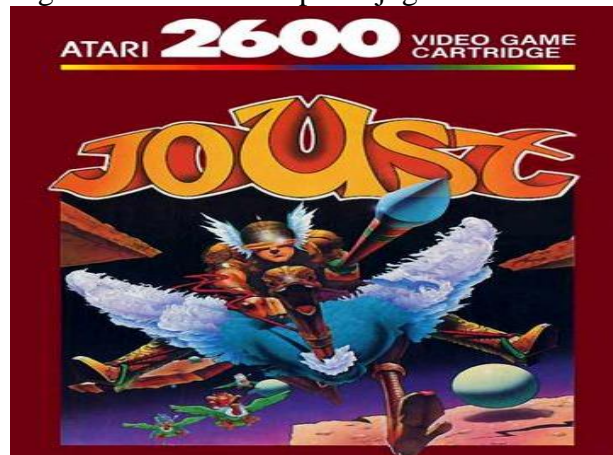
Figura 17 – *A tumba dos horrores* – módulo do RPG *Dungeons & Dragons*



Fonte: Readyplayerone (2020).<sup>13</sup>

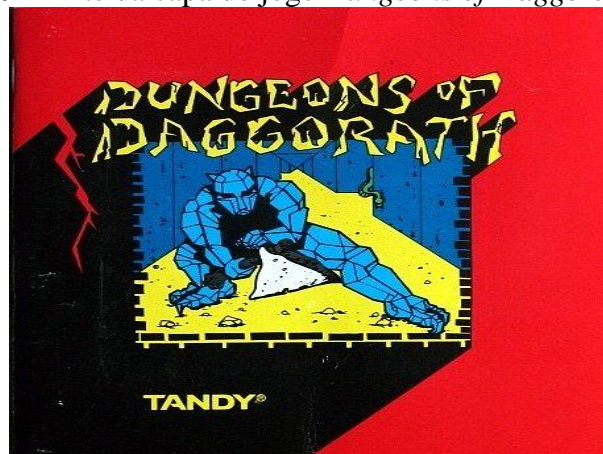
<sup>13</sup> Disponível em: [https://readyplayerone.fandom.com/wiki/Tomb\\_of\\_Horrors](https://readyplayerone.fandom.com/wiki/Tomb_of_Horrors). Acesso em: 28 dez. 2020.

Figura 18 – Arte da capa do jogo *Joust* da Atari



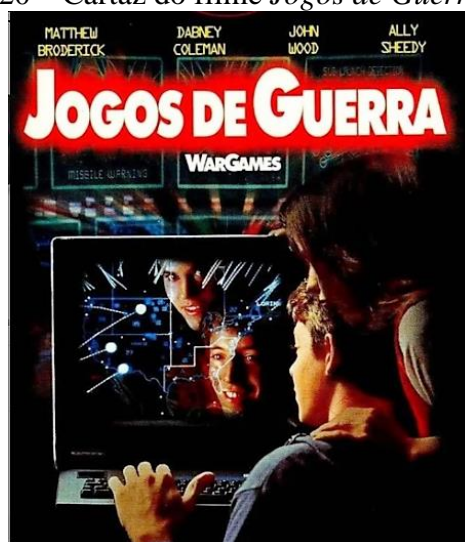
Fonte: Retrogames (2020).<sup>14</sup>

Figura 19 – Arte da capa do jogo *Dungeons of Daggorath* (1982)



Fonte: Geekdad (2020).<sup>15</sup>

Figura 20 – Cartaz do filme *Jogos de Guerra* (1983)



Fonte: MGM (1983).

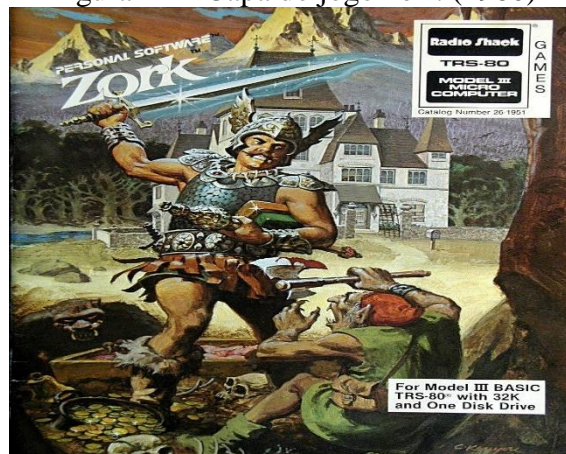
<sup>14</sup> Disponível em: [https://www.retrogames.cz/play\\_042-Atari2600.php](https://www.retrogames.cz/play_042-Atari2600.php). Acesso em: 29 dez. 2020.

<sup>15</sup> Disponível em: <https://geekdad.com/2018/04/the-video-games-of-ready-player-one/>. Acesso em: 29 dez. 2020.

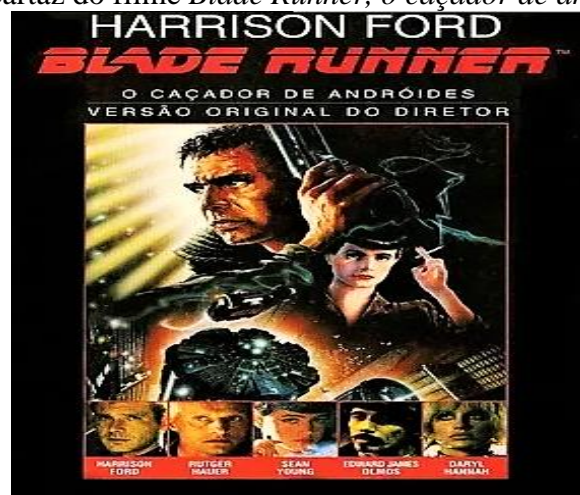


Figura 21 – *Pac-Man* (1981)

Fonte: Fliperamadeboteco (2020).<sup>16</sup>

Figura 22 – Capa do jogo *Zork* (1980)

Fonte: Página de Facebook Zork.<sup>17</sup>

Figura 23 – Cartaz do filme *Blade Runner, o caçador de andróides* (1982)

Fonte: Warner Bros Pictures, DVD (1982).

<sup>16</sup> Disponível em: <https://i.pinimg.com/originals/f7/2f/4a/f72f4a820d58b476e89cb786a0fef8e6.jpg>. Acesso em: 30 dez. 2020.

<sup>17</sup> Disponível em: <https://pt-br.facebook.com/Zork-188900371132942/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

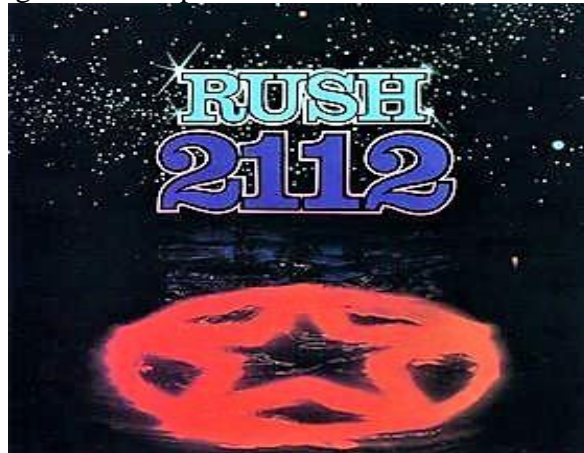


Figura 24 – Capa do jogo “Black Tiger” da Capcom (1987)



Fonte: Giantbomb (2020).<sup>18</sup>

Figura 25 – Capa do álbum 2112 da Banda Rush



Fonte: rush.com (2020).<sup>19</sup>

Figura 26 – *Three is a magic number*



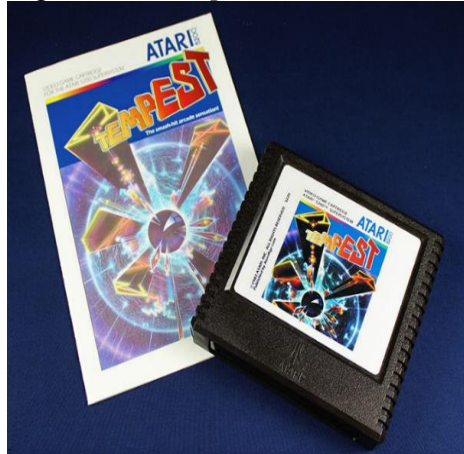
Fonte: SchoolhouseRockTV1.<sup>20</sup>

<sup>18</sup> Disponível em: <https://www.giantbomb.com/black-tiger/3030-16098/images/>. Acesso em: 29 dez. 2020.

<sup>19</sup> Disponível em: <https://www.rush.com/albums/2112/>. Acesso em: 30 dez. 2020

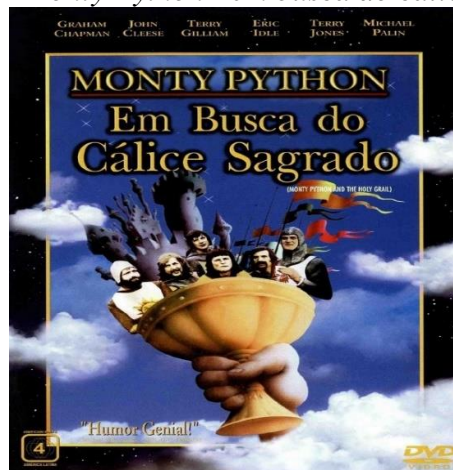
<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/user/SchoolhouseRockTV1>. Acesso em: 30 dez. 2020

Figura 27 - *Tempest* da Atari (1980)



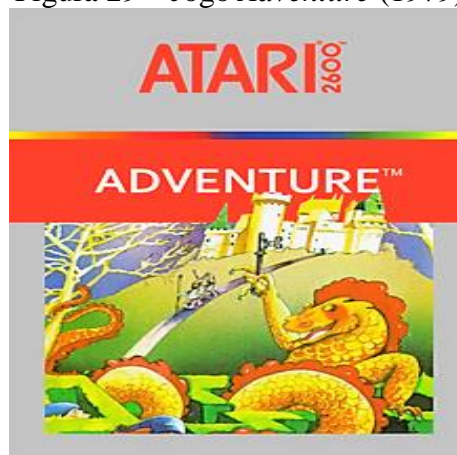
Fonte: Atariage (2020).<sup>21</sup>

Figura 28 – DVD *Monty Python - em busca do cálice sagrado* (1975)



Fonte: DVD *Monty Python - em busca do cálice sagrado* (1975).

Figura 29 – Jogo *Adventure* (1979)



Fonte: Alvanista (2020).<sup>22</sup>

<sup>21</sup> Disponível em: [https://atariage.com/store/index.php?l=product\\_detail&p=1036](https://atariage.com/store/index.php?l=product_detail&p=1036). Acesso em: 30 dez. 2020.

<sup>22</sup> Disponível em: <http://alvanista.com/games/atari-2600/adventure>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Para análise dos dados, realizamos esta pesquisa em uma etapa quantitativa descritiva e outra interpretativa: métodos transversais de análise dos dados. O aspecto quantitativo da descrição utilizada na análise diz respeito à etapa de contabilização do número de referências presentes na narrativa, que totalizam 380 referências (KATAOKA, 2018). O aspecto descritivo se refere à ação de reprodução do fenômeno transmidiático dentro dos limites do objeto de pesquisa, conforme Lopes (2014) através da análise da narrativa transmídia, de acordo com Jenkins (2009b) que, baseada nos sete fundamentos da narrativa transmídia, fundamentam os aspectos analíticos utilizados.

De acordo com Lopes (2014), a interpretação, se confunde com a descrição, já Jenkins (2009), considera que é a etapa da análise em que o quadro teórico representado pela cocriação, pela tríade destemporalização, destotalização e desreferencialização e pelo romance transmídia, de Gosciola (2014), fornecem uma explicação generalizada do objeto de pesquisa: o conjunto de referências presentes no livro *Jogador nº1* como proposta de experiência transmidiática (LOPES, 2014).

Embora a estratégia utilizada seja metodologicamente transversal, o objeto empírico, livro *Jogador nº1*, responderá perguntas relativas ao campo da Comunicação, assim buscamos o “desentranhamento do comunicacional” desse objeto de investigação (BRAGA, 2004; 2008).

Em função de seu caráter transversal é empreendido um desentranhamento do comunicacional que norteará, à luz da comunicação, a construção de um método de pesquisa resultado de construções e reconstruções das diferentes etapas e fases metodológicas na busca de métodos próprios da pesquisa em evidência (LOPES, 2014). Esse recurso foi necessário, no caso desta investigação, porque ela propõe uma análise em perspectiva transmidiática do nosso objeto de pesquisa. No caso do *Jogador nº 1*, o suporte livro abriga uma narrativa que não se encerra dentro do limite espacial de suas páginas, mas que, tensionado por estratégias narrativas, passa a habitar outros suportes, outras mídias tecnológicas: *games*, filmes e músicas.

#### 4.1 OS OBSERVÁVEIS EM ANÁLISE

No que diz respeito às treze mídias analisadas ou observáveis (Figura 27), Martino (2018) destaca que, tecnicamente, são documentos, mas, na prática, também são materiais de análise, assim como todo material que funciona como base de dados para alimentar e gerar reflexões no objeto de pesquisa.

Figura 30 – Representação dos treze observáveis do livro *Jogador nº1*



Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

Em uma pesquisa, como a presente, não interessa quantos documentos serão necessários à análise, mas sim quais materiais darão conta de subsidiar a resposta à pergunta de pesquisa. Por esse motivo, em uma seleção documental, “os critérios variam ao infinito, mas levando em consideração a necessidade de o material de pesquisa apresentar as qualidades necessárias para a análise” proposta (MARTINO, 2018, n. p.).

As referências sobre as quais pesam o fator transmidiático constituem um conjunto de 380 citações a filmes, séries, desenhos, músicas e *games* presentes no livro *Jogador nº 1* catalogadas na obra *Almanaque Jogador nº1*, de Fábio Kataoka, lançado pela editora Casa da Palavra, em 2018.

A partir desses dados já elencados, coube à presente pesquisa categorizar essas referências de acordo com um dos sete princípios fundamentais da narrativa transmídia: a Furabilidade (JENKINS, 2009b; SCOLARI, 2013). Considerado um nível de complementariedade da narrativa transmídia, a Furabilidade subsidiará a formação das seguintes categorias de referências: apenas citadas (RC); e citadas e descritas (RCD).

No livro, *Jogador nº1*, a presença das RCD, em função do potencial de compreensão aditiva, será objeto de análise descritiva, em que buscamos mostrar como a percepção da narrativa do livro é alterada pelo acréscimo de informações no desenvolvimento dos desafios das três chaves e dos três portões, revelando, assim, um outro fundamento da narrativa transmídia: a Multiplicidade.

Os dados, então, são submetidos à análise descritiva transmidiática, realizada em torno dos sete fundamentos da narrativa transmídia, mas tendo como ponto de partida a busca por acréscimos de informações pelo fundamento da Furabilidade (JENKINS, 2009b).

Após a análise descritiva, foi desenvolvida a análise interpretativa. Nessa fase, o objeto empírico é explicado à luz das teorias que foram adotadas como referencial teórico. Dentro do universo da narrativa transmídia, a cocriação, de Jenkins (2009); a tríade transmidiática da destotalização, destemporalização e desreferencialização, de Gosciola (2014); e a manifestação da narrativa transmídia no romance, de Scolari (2013) são utilizados como referencial que fornece base para a análise das estratégias de produção desenvolvidas no objeto de pesquisa.

Logo, o método de análise se apresenta descritivo, porque todas as referências citadas na mídia (livro) *Jogador nº1* passam por um processo de quantificação, catalogação e tabulação, de tal forma que são criadas categorias de referências baseadas em frequências e tendências que suscitem uma experiência transmidiática. A análise transmídia também acontece durante a etapa descritiva do estudo.

A questão interpretativa se junta aos elementos descritivos na medida em que, ao ter controle sobre a massa de dados (as referências e as mídias reais), a análise é conduzida a um nível elevado tanto de abstração quanto de generalização, ou seja, os modelos teóricos escolhidos no arcabouço dos estudos da narrativa transmídia mostrarão que o fenômeno da experiência transmidiática desencadeada pelo uso de referências, nas páginas do livro, revela antes estratégias de produção. Temos, portanto, a análise descritiva transmidiática seguida da interpretação das estratégias de produção, que dá os toques finais à presente pesquisa da área da Comunicação.

## 4.2 ANÁLISE DESCRITIVA TRANSMIDIÁTICA

No livro *Jogador nº 1*, há 380 referências a filmes, séries, *games* e canções da cultura *pop* dos anos 1980 (KATAOKA, 2018). Chamaremos essas referências de dados brutos, os quais sugerem uma experiência transmidiática e serão tabulados e organizados em categorias (MARKONI; LAKATOS, 2003). As categorias de referências utilizadas são derivadas de um único princípio de classificação: o potencial de Furabilidade.

Nessa etapa, as 380 referências foram categorizadas e tabuladas a fim de que fossem encontradas frequências e tendências relacionadas a níveis de transmidiação, isto é, para determinarmos até que ponto um dado grupo de referências contribui para uma compreensão mais ampla com base nas informações adicionadas ao arco da narrativa principal do *Jogador nº1*. Isso é relevante porque, à medida que essas referências, que possuem narrativas próprias, passam a integrar o enredo do livro, o universo narrativo ganha potencial de expansão, segundo o fundamento da Furabilidade (JENKINS, 2009b).

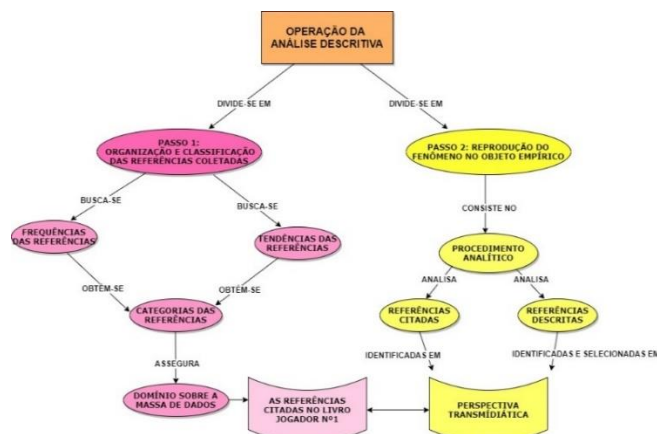
As referências descritas fazem parte dos desafios pelos quais os personagens deverão passar para conquistar as chaves e os portões. Por exemplo, um dos desafios para o personagem chegar até à Chave de Cobre é percorrer uma simulação do módulo de RPG *Tumba dos Horrores* (1975). Então, para atingir o objetivo relacionado à compreensão possibilitada pelas referências, elas foram agrupadas em duas categorias: a categoria de referências que apenas são citadas na narrativa sem iniciar uma descida vertical às complexidades do conteúdo (filme, jogo, série, banda) referido; e a categoria de referências que, além de citadas, apresentam um início de descrição do conteúdo (início da Furabilidade).

Uma vez que essas referências foram quantificadas, organizadas e codificadas, foi possível um domínio do investigador sobre a massa de dados coletados, fato esse que facilitou o tratamento analítico ulterior. A descrição de como o uso das referências presentes na narrativa do livro *Jogador nº1* propõe uma experiência transmidiática foi realizada em função do conhecimento prévio desses dados, confrontado durante todo o processo com o objetivo teórico e prático da investigação (LOPES, 2014).

Ainda em relação à análise descritiva do fenômeno investigado, passamos a ter não mais um cenário ininteligível e caótico da narrativa do livro, mas atributos essenciais e interdependentes sinteticamente organizados. Para Lopes (2014), trata-se da reprodução do fenômeno transmidiático em um contexto empírico marcado pelo método descritivo do estudo de caso (Figura 28). No contexto da atual pesquisa, o enredo do livro *Jogador nº1*.

O desenvolvimento da análise descritiva confere ao investigador a capacidade de descrever, de modo unívoco e sintético, as condições concretas de produção dos fenômenos estudados. Essa operação analítica descritiva reproduz, no contexto da atual pesquisa, o objeto empírico, em uma perspectiva transmidiática.

Figura 31 – Síntese dos procedimentos técnicos de organização e de análise que visam à reprodução do fenômeno nas condições de sua produção.



Fonte: Elaborada pelo autor (2021).



O problema ou pergunta de pesquisa que se inicia com o “COMO” será respondida através dos procedimentos já descritos (ver Figura 28). No entanto, em busca de uma cientificidade completa, é necessária uma explicação, um porquê do uso das estratégias capazes de sugerir transmidialidade. Então, com esse questionamento, chegamos à análise interpretativa.

#### 4.2.1 Análise descritiva – Passo 1

O livro que contém a narrativa possui 40 capítulos, pois, embora o capítulo final seja o 39º, a contagem é iniciada pelo capítulo 0. Esses 40 capítulos apresentam a narrativa do livro – cujo enredo já foi sumarizado no capítulo IV desta dissertação –, que pode ser dividida em 1ª, 2ª e 3ª parte.

A primeira parte da narrativa, composta por 12 capítulos (0 a 11), é desenvolvida em torno dos seguintes eventos: 1) desafio para conquistar a Chave de Cobre; 2) desafio de pré-abertura do primeiro portão; e 3) desafio do interior do primeiro portão. A segunda parte, composta por 15 capítulos (12 a 26), é desenvolvida em torno destes eventos: 1) desafio para a conquista da Chave de Jade; 2) desafio de pré-abertura do segundo portão; e 3) desafio do interior do segundo portão. E, com 13 capítulos (27 a 39), a terceira e última parte possui os seguintes *plots*: 1) desafio para a conquista da Chave de Cristal; 2) desafio de pré-abertura do terceiro portão; e 3) três desafios: desafio 1, desafio 2 e desafio 3 no interior do 3º e último portão. Há ainda um desafio extra, o jogo *Pac-Man*, localizado na segunda parte (capítulo 22) da narrativa.

É importante destacar que *plot* significa enredo, trama ou ação em inglês. É uma história contada que apresenta começo, meio e fim dentro de um filme, livro, peça de teatro, série e HQ. Em geral, o roteiro é desenvolvido em um *plot* principal auxiliado por alguns secundários que o ajudam a construir a história completa. O uso da denominação *plot* nesta pesquisa se refere aos *plots* secundários (três ao todo) representados pelos desafios relacionados às Chaves de Cobre, Jade, Cristal e aos desafios dos portões que elas abrem. Essa subdivisão objetiva facilitar o entendimento da análise descritiva transmidiática.

Na medida em que a narrativa se desenvolve, percebemos uma maior ou menor influência das referências na construção da história. Os eventos que compõem as três partes da narrativa (conquista da chave, localização do portão, desafios no interior do portão) são atravessados por várias referências a bandas, *games*, filmes, RPG, séries, desenhos e gravações que, aqui, buscamos tabular de forma que esses “desdobramentos e articulações”, como afirma

Fechine (2018, p.48) sejam quantificados e agrupados em categorias de referências sob um viés transmidiático baseado no fundamento da Furabilidade (JENKINS, 2009b).

É necessário entendermos que essas referências buscam enriquecer a narrativa estudada. Logo, uma experiência transmidiática é sugerida, no contexto do livro em evidência, a partir da construção de um universo narrativo que cria “ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia”, destaca Jenkins (2009a, p.157). Também por esse motivo, o suporte teórico da atual pesquisa empírica subsidia tanto uma organização dos dados, até então brutos (380 referências), quanto a reprodução do fenômeno transmidiático na etapa descritiva.

Na Tabela 1, podemos ver uma integração metodológica de caráter técnico e intelectual: a tabulação das referências transmidiáticas. Essa reprodução de caráter aparentemente complexo tem como finalidade mostrar “não o que se vê, mas o que se vê com método, pois o investigador pode ver muito e identificar pouco e pode ver apenas o que confirma suas concepções”. (LOPES, 2014, p. 143). As referências feitas no livro são partes do universo da investigação e a amostra (quantificada, categorizada e tabulada) se apresenta a seguir:

Tabela 1 - Referências e os níveis de desdobramentos e articulações

Categorias de referências			
Referências	Referências apenas citadas	Referências citadas e descritas	Total
Filmes	71	3	74
Jogos eletrônicos	42	7	49
jogos RPGs	4	1	5
Séries (programas de tv, desenhos e animes)	49	1	50
Computadores	16	0	16
Bandas musicais e músicos	29	1	30
Álbuns	2	1	3
Personalidades	52	1	53
Personagens	22	3	25
Canções	21	2	23
Comerciais	2	1	3
Carros	6	1	7
Magazine, romances e RPGs	14	1	15
Videogames	4	1	5
Empresas, brinquedos não eletrônicos e instrumentos musicais	8	1	9
Miscelânea	13	0	13
<b>Total de referências</b>	<b>355</b>	<b>25</b>	<b>380</b>

Fonte: Kataoka (2018).

Essa etapa metodológica é o momento em que há uma ruptura epistemológica (desentranhamento do comunicacional) na prática, em consonância com o que foi feito, até então, no nível teórico por ocasião da elaboração da problemática. Um aspecto a ser destacado, em relação à seleção, obtenção e coligação dos níveis empíricos relevantes para descrição ou interpretação, é o fato de esses dados atribuírem significados dentro do limite epistemológico da Comunicação.



Para um olhar transmidiático com base nas referências, interessa-nos a categoria RCD (Tabela 2), pois essas citações iniciam uma descida vertical rumo à complexidade do texto via descrição de outros conteúdos midiáticos.

Tabela 2 - RCD convertidas e não convertidas nos desafios da narrativa

Referências	RCD NÃO CONVERTIDAS EM DESAFIOS NA NARRATIVA	RCD CONVERTIDAS EM DESAFIOS NA NARRATIVA
Filmes	0	3
Jogos eletrônicos	0	7
jogos RPGs	0	1
Séries (programas de tv, desenhos e animes)	1	0
Bandas musicais e músicos	1	0
Álbuns	1	0
Personalidades	1	0
Personagens	3	0
Canções	0	2
Comerciais	1	0
Carros	1	0
Magazine, romances	1	0
Videogames	1	0
Empresas, brinquedos, instrumentos musicais	1	0
<b>Total de referências</b>	<b>12</b>	<b>13</b>

Fonte: Adaptado de Kataoka (2018).

Essas referências coletadas e reunidas são evidências concretas capazes de reproduzir o fenômeno transmidiático na narrativa do livro (LOPES, 2014).

A massa de referências encerrada nas mais variadas mídias (filmes, jogos eletrônicos, jogos, RPG, séries – programas de tv, desenhos e *animes* –, eletrônicos, bandas musicais, personalidades e personagens, canções e *magazines*) presentes, anteriormente, em estado bruto na narrativa do livro, após serem submetidas ao tratamento estatístico de busca de concentração, tendência e sequência dos dados coletados, via análise multivariada, resultaram em 25 referências classificadas como citadas e descritas (RCD).

No entanto, desse total, foram excluídas 12 RCD que, embora fossem citadas e descritas, não faziam parte das três etapas de desafios presentes na narrativa que fornecem e fomentam as bases de uma experiência transmidiática em busca de uma compreensão aditiva coerente de acordo com o princípio da Continuidade (JENKINS, 2009b). Portanto, as referências a um grupo de mídias que são parte dos desafios para se chegar às chaves e portões no enredo do livro receberão a denominação exposta na Tabela 2, passando a ser categorizadas como Referências Citadas e Descritas Convertidas em Desafios na Narrativa – RCD CDN (Tabela 3).

Tabela 3 – Mídias equivalente às RCD CDN

Referências	RCD CONVERTIDAS EM DESAFIOS NA NARRATIVA
Filmes	3
Jogos eletrônicos	7
jogos RPGs	1
Canções	2
<b>Total de referências</b>	<b>13</b>

Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

Finalmente, diante de um universo composto pelas 380 referências catalogadas no *Almanaque Jogador nº 1*, fornecidas por Kataoka (2018) e submetidas ao rigor metodológico exigido pela presente pesquisa, chegamos ao quantitativo de 13 referências e suas mídias equivalentes para nos auxiliarem na condição de mídias observáveis.

Tendo como base os aportes teóricos relacionados às características da narrativa transmídia e seus fundamentos, bem como o interesse de verificarmos os efeitos desse fenômeno no livro pesquisado, *Jogador nº1*, chegamos às seguintes mídias referidas em momentos singulares da narrativa: três filmes; sete jogos de *videogame*; um RPG; e duas canções (Quadro 1). Esses observáveis, apresentados na condição de referências, passam, a partir da análise descritiva, a assumir, cada um em sua mídia de origem, um protagonismo inerente às práticas transmidiáticas que se resume à adição de mais conteúdo à mídia principal, neste caso, o livro *Jogador nº1*.

Quadro 1 – As RCDCDN e as mídias que farão parte da análise transmidiática

RCD CONVERTIDAS EM DESAFIOS	1º PARTE	2º PARTE	3º PARTE
Três filmes	Jogos de guerra (1983)	Blade Runner, o caçador de androides (1982)	Monty Python - Em Busca do Cálice Sagrado (1975)
Sete jogos eletrônicos	Arcade Game Joust (1982); Dungeons of Daggorath (1982);	Pac-Man (1980); Zork (1980); Black Tiger da Capcom (1987);	Tempest da Atari (1980); Adventure (1979).
Um jogo RPG	A tumba dos horrores (1975)		
Duas canções			2112 (1976); Three Is a Magic Number, (1973)

Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

O livro *Jogador nº1* consegue fazer aquilo a que se propôs: narrar uma história. No entanto, a presença das diversas referências situadas nas mídias que as acomodam potencializa um processo descritivo capaz de envolver esse texto-base ou ponto de partida a articulações geradoras de novos desdobramentos (FECHINE, 2018).

As articulações e os desdobramentos oportunizam uma incursão transmidiática (Furabilidade), sem perder de vista, o fundamento da Continuidade, responsável pela experiência unificada (JENKINS, 2009b).

#### 4.2.2 Análise descritiva – Passo 2

Narrar e descrever são experiências muito próximas, que se interpenetram e se complementam. Muitas vezes, estamos narrando e, para caracterizar o objeto, precisamos

descrever coisas que acontecem. Ao narrar, precisamos descrever elementos que participam da história: por exemplo, como é o lugar, como é o personagem, como está acontecendo o fato etc.

O recurso de introdução de referências descritivas em uma parte da história cria um contexto definido pela pesquisadora das novas mídias Janet Murray (2003, p. 88) como “capacidade enciclopédica”, que, em sua opinião, irá conduzir a novas formas de narrativa à medida que o público busque informações além dos limites da história individual. Aquilo que mais adiante seria observado em *Matrix* por Jenkins (2009a).

Como já vimos, o enredo do livro *O Jogador nº 1* se subdivide em três grandes momentos: a busca e a conquista de cada uma das três chaves. Relacionaremos a cada uma dessas divisões um conjunto de contribuições das RCDCDN que, por critérios dispostos nos sete fundamentos da narrativa transmídia, sugerem uma experiência transmidiática. Ao realizarmos esse percurso descritivo, descobriremos “novas estruturas narrativas, que criam complexidade ao expandirem a extensão das possibilidades narrativas, verticalmente, em vez de seguirem um único caminho horizontal, com começo, meio e fim”. (JENKINS, 2009a, p.161).

#### 4.2.2.1 Elementos RCDCDN da primeira parte

A primeira parte da narrativa apresenta quatro referências a produtos midiáticos (Figura 29): o módulo de RPG *A Tumba dos Horrores* (1975); os jogos eletrônicos *Game Joust* (1982) e *Dungeons of Daggorath* (1982); e o filme *Jogos de Guerra* (1983), que são narrativas dispostas em variadas mídias (RPG, *videogame* e DVD).

Uma mídia, em geral, acomoda dois conceitos indissolúveis: tecnologia e conteúdo (FECHINE, 2018). Por exemplo, um jogo (conteúdo) está atrelado a sua tecnologia: o *videogame*; o romance (conteúdo), ao seu aspecto tecnológico: o livro; e a narrativa fílmica (conteúdo) à película de acetato de celulose revestida por emulsão sensível à luz e destinada a registrar imagens fotográficas ou outro suporte (tecnologia).

Cada uma dessas referências, parcial ou resumidamente, descritas na primeira parte do livro *Jogador nº1*, encontram seu conteúdo integral, a princípio, nas tecnologias para as quais foram originalmente produzidas: a revista; o *videogame*; e a película. Na medida em que acrescentam dados importantes à narrativa, cada um desses itens explica detalhes sobre seu próprio conteúdo para em seguida esses novos detalhes serem acrescentados à narrativa do livro. Para Martino (2014), o recurso de contar uma história com o auxílio de várias plataformas

mediáticas, como as mídias televisão, cinema, internet e *games*, é uma das principais marcas do conceito de narrativa transmídia.

Figura 32 – Infográfico dos desafios da Chave de Cobre: primeira parte



Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

#### 4.2.2.1.1 RPG, *Tumba dos Horrores* e outros detalhes narrativos

O capítulo 6 do livro *Jogador nº1* cita e passa a descrever o módulo de *D&D* denominado a *Tumba dos Horrores*. Vejamos o que a narrativa descreve desse RPG e o que fica subtendido acerca dessa mídia. As ausências de determinadas informações que incentivam a Furabilidade, paradoxalmente, não significam vazios reais em si, mas remetem a incentivos para que o leitor busque cada vez mais o preenchimento dessas lacunas do texto base em outros textos (mídias) que o rodeiam.

Na primeira parte da narrativa, no desafio 1, é feita uma referência à *Tumba dos Horrores*, que é também descrita. Assim, o leitor obtém as seguintes informações sobre a mídia, tanto em relação a sua forma quanto ao seu conteúdo: a mídia é um livreto, publicado em 1978, denominado módulo. Em seu interior, há figuras de mapas e são detalhadas descrições de um labirinto subterrâneo que abriga zumbis.

Na narração, temos a informação de que, na mídia original, a entrada para a *Tumba dos Horrores* estava escondida perto de uma colina de tamanho pequeno, cujo topo era plano. A colina possuía medidas de 200 metros de largura por 300 de comprimento. O topo da colina era coberto por grandes rochas pretas distribuídas de tal forma que, em uma visão aérea, “lembravam as órbitas, os orifícios das narinas e os dentes de um crânio humano”. (CLINE, 2012, p. 57). As descrições seguem: “Essa cripta do labirinto está repleta de armadilhas terríveis, monstros estranhos e ferozes, tesouros enormes e mágicos, e em algum lugar dentro dos ninhos, o malvado Demi-Lich”. (CLINE, 2012, p. 60).

É importante notarmos que o mapa, ou *layout*, é um aspecto bastante importante na descrição de um RPG. Na narrativa, há a informação de que “a localização de cada alçapão

estava marcada com clareza no mapa”, afirma Cline (2012, p. 63). A autora destaca que o mapa poderia ser usado para encontrar os monstros escondidos naquela masmorra. E, finalmente, temos dados sobre a aparência do Acererak, que podia ser comparada a sua versão ilustrada na capa do módulo original da *Tumba do Horrores*. Embora parcialmente descrito no texto do livro *Jogador nº1* como um ser possuidor de dentes enfileirados, feitos de diamantes pontiagudos, distribuídos em uma boca desprovida de lábios, com um enorme rubi no espaço dos olhos, Acererak e os outros monstros dependem de ilustrações (componente imagético desses monstros) para serem identificados, pois orientações associadas às imagens dos personagens são partes integrantes dos RPG.

Não se trata aqui de exigir que a narrativa *Jogador nº 1* seja a própria *Tumba dos Horrores*, mas sim de compreender que, além da importante descrição que o livro fornece através dessa RCDCDN, o livreto “Módulo Suplemento *Tumba dos Horrores*” podar uma profundidade à experiência a partir do uso das figuras que são componentes essenciais nos RPG (Figura 30). Ainda que seja opcional, visitar o conteúdo nesse outro suporte torna-se essencial para conseguir um envolvimento mais profundo com a narrativa (JENKINS, 2009a).

Barthes (2011) destaca a importância da articulação entre a oralidade, a escrita e a imagem fixa ou móvel, incluindo os gestos ou outras formas de representação da linguagem. A mistura de todos esses recursos, desde que feita de forma ordenada, possibilita o desenvolvimento da narrativa com continuidade. No cenário contemporâneo de atravessamentos das mais variadas tecnologias midiáticas, podemos compreender essas articulações em torno dos suportes de conteúdo como o áudio, o texto, a figura, o filme etc.





Na Figura 30, apresentamos uma visão geral do mapa da Tumba dos Horrores, e a seguir as legendas que possibilitam conhecer sua organização:

- |   |   |
|---|---|
| 1. Falso Túnel de Entrada                       | 20. Enorme Fosso de 200 Espinhos              |
| 2. Falso Túnel de Entrada                       | 21. A Câmara Agitada                          |
| 3. Entrada para a Tumba dos Horrores            | 22. A Caverna das Brumas Douradas e Prateadas |
| 3A-C: Câmara de tortura                         | 23. O Falso Esconde a Verdade                 |
| 4. Afresco da Sala de Trabalhos Arcanos         | 23-A: Salão do Gás do Sono                    |
| 5. O Arco da Névoa                              | 23-C: Juggernaut de Pedra                     |
| 6. A Face do Grande Demônio Verde               | 24. Porta de Adamantino                       |
| 7. A Prisão Abandonada                          | 25. O Salão do Trono com Pilares              |
| 8. O Covil do Gárgula                           | 25-A: A Face do Demônio                       |
| 9. Complexo de Portas Secretas                  | 25-B: A Face do Demônio                       |
| 10. Grande Salão das Esferas                    | 25-C: Restos Carbonizados                     |
| 10-A. Arco Mágico                               | 25-D: O Suporte de Ébano e o Trono de Prata   |
| 10-B. O Quarto Esquecido                        | 26. Pequena Sala com Porta Azul Elétrica      |
| 11. A Estátua de Três Braços                    | 27. A Porta Violeta Cintilante                |
| 12. Armadilha da Falsa Porta                    | 27A. A Câmara do Desespero                    |
| 13. A Câmara dos Três Baús                      | 28. O Vestíbulo Maravilhoso                   |
| 14. A Capela do Mal                             | 29. As Válvulas de Mithril                    |
| 14a. Altar Azul Opalescente                     | 30. A Sala do Tesouro Falsa                   |
| 14b. O Arco Laranja Brilhante                   | 30-A: Urna de Bronze                          |
| 14c. Porta Secreta Entalhada                    | 30-B: Sarcófago de Granito                    |
| 15. A Porta de Pedra                            | 30-C: Cofres de Ferro                         |
| 16. A Porta de Carvalho Trancada                | 30-D: Estátua de Ferro                        |
| 17. Porta Secreta Mágica                        | 31. As Portas em Fase                         |
| 18. Falsa Cripta Protegida por Gás do Medo      | 32. A Porta Secreta                           |
| 19. Laboratório e Ala de Embalsamento de Múmias | 33. A Cripta de Acererak, o Demilich          |

Outras informações podem ser adicionadas, à medida que cavamos cada vez mais fundo (JENKINS, 2009b). Por exemplo, graças a informações buscadas na mídia original da *Tumba dos Horrores*, descobrimos que o Acererak descrito no livro *Jogador nº 1* é, na verdade, um falso Acererak. As ilustrações do falso e do verdadeiro Acererak podem ser observadas nas Figuras 31 e 32.

Figura 34 – Acererak segundo descrição do livro

**Falso Acererak (Falso Lich)**  
Morto-vivo Médio, qualquer tendência maligna

**XP:** 5920  
**Movimento:** 9m  
**FOR** 11 **CON** 16 **SAB** 14  
**DES** 16 **INT** 20 **CAR** 16  
**CA** 17  
**PV** 120  
**Teste de Resistencia**  
Con+10 Int +12 Sab +9  
**ATQ** 1 toque paralisante+16 (3d6)  
*dano de frio*



Fonte: Docero (2021).<sup>24</sup>

Figura 35 – Aparência verdadeira de Acererak

**Fantasma de Acererak**  
Morto-vivo Médio, qualquer tendência



Fonte: Docero (2021).<sup>25</sup>

A informação adquirida com a Furabilidade se converte em uma Continuidade, que permite concluir que o personagem e narrador Parzival enfrenta, no universo narrativo do livro, um falso Acererak, pois descobrimos que havia dois: Acererak e o falso Acererak.

<sup>24</sup> Disponível em: <https://docero.com.br/doc/x11x8n1>. Acesso em: 14 jan. 2021.

<sup>25</sup> Disponível em: <https://docero.com.br/doc/x11x8n1>. Acesso em: 14 jan. 2021.



A disposição do mapa da *Tumba dos Horrores* em outra mídia como citação seguida de descrição parcial feita na narrativa do livro *Jogador nº1* gera a seguinte dúvida: essa mídia será buscada pelos leitores? Segundo Jenkins (2009a, p.176-177), o “que aprendemos com *A Bruxa de Blair* é que, se você der às pessoas coisas suficientes para explorar, elas vão explorar. Não todas as pessoas, mas algumas”. Assim, a promoção de uma experiência transmidiática fica sugerida, sobretudo, porque a sobreposição de recursos imagéticos, como apresentado no mapa da tumba, pode acrescentar mais sentido à narrativa nos espaços em que não caibam mais palavras, mas somente imagens (DALCASTAGNÉ, 2012). Ela também se apresenta na possibilidade que as pessoas têm de explorarem o restante do módulo de RPG, que, na modalidade textual, fornece mais informações, no caso, relacionadas aos acereraks, tais como seu nível de poder e suas fraquezas.

#### 4.2.2.1.2 *Joust arcade e outros detalhes narrativos*

*Joust* é um jogo de *videogame* movido para *arcade*, desenvolvido por *Williams Electronics*, em 1982. Na narrativa, essa mídia, que representava o desafio 2, era descrita assim:

*Joust* (Duelo) era um jogo clássico de fliperama com uma estranha premissa. Cada jogador controla um cavaleiro armado com uma lança. O jogador 1 monta em um avestruz, enquanto o jogador 2 monta em uma cegonha. Você bate as asas para voar pela tela e “duela” com o outro jogador e também com diversos cavaleiros inimigos controlados pelo computador (todos montados em urubus). Ao se chocar com um oponente, quem estiver com a lança mais alta na tela vence o duelo. O perdedor é morto e perde uma vida. Sempre que o jogador mata os cavaleiros inimigos, seu urubu solta um ovo verde que rapidamente se abre e um novo cavaleiro inimigo surge, se você não arrasar com ele a tempo. Um pterodátilo também logo aparece para instalar o caos. (CLINE, 2012, p. 65-66).

Na perspectiva transmidiática, isto é, com a possibilidade de buscar em outra mídia aspectos visuais e sonoros, em uma interação intermediária, a narrativa salta das páginas do livro, sendo conduzida pelo fio narrativo da RCDCDN do *game Joust*. Nesse momento, é estabelecido um elo narrativo via gameficção entre o jogo e a narrativa do *Jogador nº1*.

A gameficção diz respeito à característica de muitos jogos de convidarem os jogadores a imaginar algum tipo de mundo fictício em que o *game* acontece (LEMES, 2018). Esse processo cria um ambiente transmidiático em que a partitura ficcional do jogo (gameficção) é somada à narrativa do livro *Jogador nº1* para complementar ou aumentar o nível de imersão da leitura da narrativa (JENKINS, 2009b).

*Games* são, ao mesmo tempo, jogos e narrativas, a partir do momento em que contêm sequências narrativas percorridas pelos jogadores ao longo do jogo (LEMES, 2018). Isso

significa dizer que, a partir do uso de referências a jogos, por exemplo, o jogo *Joust* (Figura 36) na narrativa principal do *Jogador nº1*, pode mesmo ser proposta uma continuidade narrativa naquilo que a mídia referida puder somar à primeira que a referenciou.

Figura 37 – O jogo *Joust* arcade



Fonte: Retrogames.cz (2021).<sup>26</sup>

O texto transmídia só ocorre quando se dispõe a estabelecer as associações e complementaridades necessárias para a construção de uma narrativa mais rica em informações e capazes de contribuir com uma compreensão aditiva (JENKINS, 2009b). No livro, há o desafio do *Joust*, momento em que dois dos personagens se enfrentam em um duelo para a aquisição da Chave de Cobre. Ganharia quem vencesse dois do total de três *rounds*.

Em seu suporte original, o *game Joust* proporciona uma continuidade para a narrativa ao revelar que pode ser adicionada a ela a informação de que, inicialmente, existe uma ponte de madeira sobre a lava, mas que, à medida que os jogadores avançam no desafio, a ponte é destruída pelo rio de lava que aumenta de volume (Figura 34). Desse mesmo rio de lava surge uma mão de fogo (Figura 35) que ataca todos os personagens do *game* que sobrevoam a área próxima a ele.

<sup>26</sup> Disponível em: [https://www.retrogames.cz/play\\_042-NES.php](https://www.retrogames.cz/play_042-NES.php). Acesso em: 15 jan. 2021.

Figura 38 – A ponte sendo destruída



Fonte: Retrogames.cz (2021).<sup>27</sup>

Figura 39 – A mão de lava



Fonte: Retrogames.cz (2021).<sup>28</sup>

Nas primeiras fases, a quantidade de inimigos que atacam os dois cavaleiros é bem reduzida, três ou quatro abutres; mas, à medida que as fases avançam, esse número aumenta até se estabilizar em 10 abutres nas fases comuns e em 07 abutres nas fases denominadas de “*BE WARE OF THE ‘UNBEATABLE?’ PTERODACTYL*”.

Nesse caso, a Furabilidade, como fundamento de exploração, permitiu a compreensão aditiva de que, nessa fase, deveria ser adicionada mais uma informação não descrita no livro de que um Pterodátilo (Figura 36) quase invencível aumentava o nível de dificuldade do desafio das lanças entre Parzival e o falso Acererak na busca da primeira chave, a Chave de Cobre.

<sup>27</sup> Disponível em: [https://www.retrogames.cz/play\\_042-NES.php](https://www.retrogames.cz/play_042-NES.php). Acesso em: 15 jan. 2021.

<sup>28</sup> Disponível em: [https://www.retrogames.cz/play\\_042-NES.php](https://www.retrogames.cz/play_042-NES.php). Acesso em: 15 jan. 2021.

Figura 40 – Pterodátilos



Fonte: Retrogames.cz (2021).<sup>29</sup>

Parzival enfrentou não apenas o *player* de Acererak e outros cavaleiros montados em urubus, mas um rio de lava, animais pré-históricos e mãos feitas de fogo que tornam a narrativa inicial bem mais rica em detalhes. Como se não bastasse, há três cavaleiros inimigos que montam os urubus que agem de forma bastante peculiar no jogo. São eles: Bounder (cor vermelha); Hunter (cor cinza); e Shadow Lord (cor azul). Esses são personagens de cores e funções diferentes (Figura 37). O primeiro voa ao redor do ambiente, aleatoriamente, reagindo ocasionalmente aos protagonistas. O segundo busca o personagem do jogador em um esforço para colidir com ele. O terceiro voa rapidamente e mais perto do topo da tela para aumentar as suas chances de vitória contra os jogadores.

Figura 41 - Bounder, Hunter e Shadow Lord



Fonte: Retrogames.cz (2021).<sup>30</sup>

<sup>29</sup> Disponível em: [https://www.retrogames.cz/play\\_042-NES.php](https://www.retrogames.cz/play_042-NES.php). Acesso em: 15 jan. 2021.

<sup>30</sup> Disponível em: [https://www.retrogames.cz/play\\_042-NES.php](https://www.retrogames.cz/play_042-NES.php). Acesso em: 15 jan. 2021.

É importante apresentar, em um mundo narrativo, os personagens que o habitam e a quem as coisas acontecem (SCOLARI, 2013). A energia dispendida na história na descrição do confronto com o Acererak acaba por deixar espaços vazios, que exigem uma Furabilidade a outra mídia em busca de alguma informação capaz de expandir a compreensão do mundo fictício do *Jogador nº1*.

Ao fim da análise de *Joust*, podemos notar que fios narrativos foram estabelecidos com a narrativa principal do livro. Em uma proposta transmidiática, foi verificado que as informações sobre outros personagens e o grau de dificuldade relatado na referida mídia constituem acréscimos de informação que podem se somar à narrativa de *Jogador nº1* (Continuidade) sem comprometê-la como unidade distinta de sentido.

#### 4.2.2.1.3 *Dungeons of Daggorath da DynaMicro e outros detalhes narrativos*

*Dungeons of Daggorath* é um jogo eletrônico lançado originalmente para o *Tandy TRS-80 Color Computer* em 1982. A mídia é um dos primeiros jogos em primeira pessoa (perspectiva gráfica que segue o ponto de vista do personagem controlado pelo jogador) em tempo real, bem como um dos primeiros jogos 3D para computadores domésticos. É um jogo de masmorra com 5 níveis e com mais efeitos sonoros que qualquer outro de sua época.

Na narrativa do livro, o jogo *Dungeons of Daggorath* é um ponto de virada, isto é, marca um momento importante no desenvolvimento da ficção. É através do desafio do jogo *Dungeons of Daggorath* que o primeiro portão ficará disponível para ser aberto pela Chave de Cobre conquistada anteriormente durante o desafio de *Joust*.

No universo ficcional, ele é citado e descrito como um jogo em que o objetivo é chegar ao nível mais baixo da masmorra para, em seguida, encontrar o portão. O narrador personagem diz também que, embora os gráficos do jogo fossem simples, eles eram divertidos. É citado um mago de bastão nas mãos que desafia o jogador, na perspectiva de primeira pessoa, a entrar nas masmorras de Daggorath. O controle do avatar é descrito como diferente de outros jogos da época, pois era realizado por comandos textuais digitados na parte inferior da tela. Comandos para virar à esquerda ou para pegar o item tocha representavam as ações de interação no jogo e o labirinto de corredores gráficos, onde ocorriam lutas contra aranhas, gigantes feitos de pedra, bolhas e assombrações, era o seu cenário. À medida que se desce na masmorra, mais o nível de dificuldade aumenta (CLINE, 2012).

Na narração, o personagem descreva como consegue finalizar o desafio:

Cheguei ao último nível da masmorra perto das quatro da madrugada e encarei o Mago Malvado de Daggorath. Depois de morrer e recarregar duas vezes, eu finalmente o derrotei usando uma espada e um anel de gelo. Finalizei o jogo pegando o anel mágico do mago, tomando-o para mim. Ao fazer isso, uma imagem apareceu na tela, mostrando um mago com uma estrela brilhante em seu bastão e em suas roupas. O texto abaixo indicava: ATENÇÃO! O DESTINO ESPERA PELA MÃO DE UM NOVO MAGO! (CLINE, 2012, p. 85).

Nosso propósito, a partir daqui, é fisgar os fios narrativos pertencentes à mídia *Dungeons of Daggorath*, de tal forma que possam se expandir, mas sem perder de vista seu vínculo de continuidade com o enredo da mídia a partir da qual se organiza o sentido: *Jogador nº1*. É essa continuidade, por exemplo, que denota o aspecto transmidiático da história (JENKINS, 2009b). De acordo com Martino (2014) e Lemes (2018), o jogo, considerado também uma narrativa, sob uma perspectiva transmidiática, passa a contribuir com elementos ausentes na sua descrição feita durante a narrativa do livro, mas importantes dentro de uma lógica transmidiática da narrativa de *Jogador nº1*.

Na capa do jogo, há um caminho bloqueado por um gigante azul com machado de pedra. A mídia externa ao livro acrescenta a informação de que esse gigante representado por linhas vetoriais pode ser todo da cor preta ou branca (Figura 38), mas jamais azul como mostrado na capa. Isso se deve ao fato de eles serem transparentes, de modo que adotam a cor das câmaras onde habitam. No jogo, existem dois tipos de armas utilizadas por esse gigante: o machado de pedra e uma clava.

Figura 42 – Aparência e tonalidades do gigante com machado de pedra

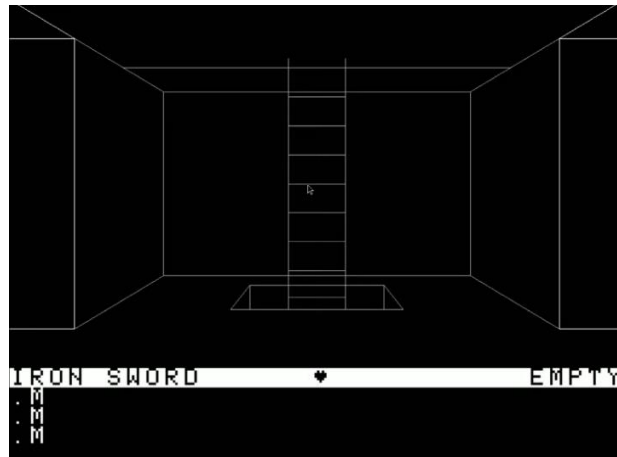


Fonte: Frame do jogo *Dungeons of Daggorath* – Microsoft (2021).<sup>31</sup>

<sup>31</sup> Disponível em: <https://www.microsoft.com/pt-br/p/dungeons-ofdaggorath/9nblggh4spb4?activetab=pivot:regionofsystemrequirementstab>. Acesso em: 15 jan. 2021.

Outra informação relacionada ao grau de dificuldade enfrentada pelo personagem Parzival diz respeito ao fato de que o nível de dificuldade crescia à medida que se descia na masmorra (Figura 39). Esse descer se refere literalmente à descida de escadas que separavam os cinco níveis do jogo.

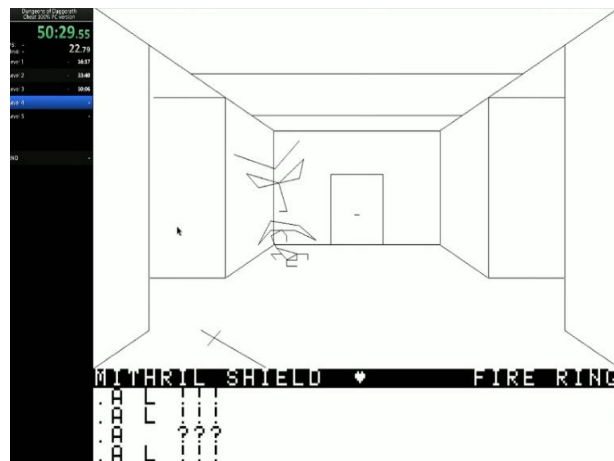
Figura 43 – A descida aos níveis da masmorra



Fonte: Frame do jogo *Dungeons of Daggorath* – Microsoft (2021).<sup>32</sup>

A assombração enfrentada pelo personagem e narrador Parzival no desafio do game *Dungeons of Daggorath* foi certamente um rosto sem cabeça (Figura 40).

Figura 44 – Revelação da assombração



Fonte: Frame do jogo *Dungeons of Daggorath* - Microsoft (2021).<sup>33</sup>

Como se não bastassem as aranhas, os gigantes de pedra, as bolhas e as assombrações descritos no livro, há também escorpiões, cobras e dragões (Figura 41) verificáveis somente via

<sup>32</sup> Disponível em: <https://www.microsoft.com/pt-br/p/dungeons-ofdaggorath/9nblggh4spb4?activetab=pivot:regionofsystemrequirementstab>. Acesso em: 15 jan. 2021.

<sup>33</sup> Disponível em: <https://www.microsoft.com/pt-br/p/dungeons-ofdaggorath/9nblggh4spb4?activetab=pivot:regionofsystemrequirementstab>. Acesso em: 15 jan. 2021.

Furabilidade na mídia à qual a narrativa faz referência e inicia a descrição. De fato, o recurso transmidiático de perfurar em busca de informações complementares, capazes de tornar a história principal mais completa, só foi possível porque essas referências, ou seja, esses convites de exploração dessa mídia (jogo) estavam intrínsecos à narrativa principal.

Figura 45 – Dragões e escorpiões



Fonte: Frame do jogo *Dungeons of Daggorath* - Microsoft (2021)<sup>34</sup>.

A imagem da Figura 42 resume bem a frase dita na ficção pelo personagem Parzival: “níveis cada vez mais difíceis da masmorra”. (CLINE, 2012, p. 85). A mídia utilizada como referência via RCDCDN aumenta os níveis de descrição, de intensidade e, finalmente, de expansão narrativa, pois o jogo já se somou ao livro construindo um só mundo. Ressaltamos que um mundo, em uma narrativa transmídia, é um fundamento no qual vários caracteres, várias histórias e várias mídias coexistem (JENKINS, 2009b).

Figura 46 – Aumento do nível de dificuldade



Fonte: Frame do jogo *Dungeons of Daggorath* - Microsoft (2021)<sup>35</sup>.

<sup>34</sup> Disponível em: <https://www.microsoft.com/pt-br/p/dungeons-ofdaggorath/9nblggh4spb4?activetab=pivot:regionofsystemrequirementstab>. Acesso em: 15 jan. 2021.

<sup>35</sup> Disponível em: <https://www.microsoft.com/pt-br/p/dungeons-ofdaggorath/9nblggh4spb4?activetab=pivot:regionofsystemrequirementstab>. Acesso em: 15 jan.2021.



Mas o que muda na narrativa principal (parte do desafio) após essas descobertas? Como uma descrição é uma referência espacial dos aspectos qualificadores das coisas no espaço, ao fazer uso de uma descrição, a narrativa do jogo *Dungeons of Daggorath* é capaz de desenvolver alguma funcionalidade com base em um texto de referência, no caso, a descrição do desafio da narrativa do livro *Jogador nº1*. Essa experiência permite que os leitores possam reler o livro, vendo os personagens e eventos a partir de outras perspectivas. A isso, Jenkins (2009b) denomina Multiplicidade.

#### 4.2.2.1.4 *Jogos de Guerra (MGM, 1983) e outros detalhes narrativos*

A sinopse do filme *Jogos de Guerra* (1983) consiste na narrativa de um jovem *hacker*, David Lightman (Matthew Broderick), que involuntariamente acessa o supercomputador militar WOPR (*War Operation Plan Response*) dos Estados Unidos, programado para prever e executar uma guerra nuclear contra a União Soviética. O computador, ao competir com David em um jogo que simula uma guerra termonuclear, não consegue distinguir jogo e realidade e ameaça iniciar uma verdadeira guerra capaz de destruir todo o planeta.

O filme, na narrativa do livro *Jogador nº1*, representa o desafio escondido dentro do primeiro portão, que se constitui da emulação, por Parzival (livro), do personagem e protagonista do filme, David Lightman. A regra do desafio, descrita pelo próprio Parzival, era a seguinte:

Eu tinha de fazer muito mais que simplesmente dizer frases dos diálogos. Seria preciso realizar todos os movimentos que o personagem de Matthew Broderick fazia no filme, da maneira certa e no momento certo. Era como ser forçado a atuar como protagonista em uma peça que você tivesse assistido muitas vezes, mas sem nunca ter ensaiado de fato. (CLINE, 2012, p. 89).

É também Parzival que apresenta a informação de que, nas cenas que não envolviam o personagem David Lightman, a simulação pulava para uma perspectiva passiva de terceira pessoa. Nesses momentos, ele podia assistir aos eventos do filme de forma passiva e relaxar até seu personagem precisar interagir na tela do filme de novo.

Mas quantos foram esses momentos de interação do personagem David Lightman no filme? Quantos foram aqueles em que Parzival pode relaxar seu personagem? Ter essas respostas torna-se um incentivo à experiência de exploração transmidiática. No enredo do filme, a interação do personagem pode ser organizada em dois momentos bem distintos: as cenas que envolviam e as que não envolviam a participação de David Lightman.

Ao todo, verificamos 74 cenas que alternavam entre o envolvimento e o não envolvimento de David Lightman (Tabela 4). As cenas com o envolvimento do personagem totalizaram 37 (50%), (Figura 43); e as sem o envolvimento dele foram 37 (50%).

Tabela 4 – Quantitativo de interações do personagem David Lightman

<b>Envolvimento do personagem David Lightman</b>		
Cenas com o envolvimento	37	50%
Cenas sem o envolvimento	37	50%
<b>Total</b>	<b>74</b>	<b>100%</b>

Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

Figura 47 – Cena do filme com envolvimento do personagem David Lightman



Fonte: *Frame* do DVD *Jogos de Guerra* (MGM, 1998).

A partir desses números, percebemos que não houve envolvimento do personagem na metade das cenas do filme. Segundo o narrador personagem Parzival, “em cenas que não envolviam meu personagem, a simulação pulava para uma perspectiva passiva de terceira pessoa, e eu só tinha de me recostar e assistir às coisas [...]. Durante essas cenas, eu podia relaxar até meu personagem aparecer na tela de novo”. (CLINE, 2012, p. 89). Pelo visto, foram muitas as vezes em que o personagem pode se encostar e relaxar durante o desafio do primeiro portão, mais precisamente, em 37 momentos (Figura 44).

Figura 48 - Cena do filme sem o envolvimento do personagem David Lightman



Fonte: *Frame do DVD Jogos de Guerra* (MGM, 1998).

Importa, no viés transmidiático, definir qual ou quais foram as informações adicionais que, somadas à narrativa principal e mantendo a continuidade narrativa, auxiliaram na construção de sentido. Após a energia despendida no mapeamento do filme *Jogos de Guerra*, percebemos que, acima de tudo, foram introduzidas mais informações na narrativa do livro (JENKINS, 2009a; SANTAELLA, 2018).

A referência ao filme *Jogos de Guerra* na forma de RCDCDN faz com que as duas narrativas se mesquem buscando, dessa forma, um enriquecimento narrativo ou “uma experiência mais completa de leitura que só um processo transmidiático poderia satisfazer”, afirmam Reino e Oliveira (2020, p. 110), sem deixar de lado as singularidades do livro e do filme.

#### 4.2.2.2 Elementos RCDCDN da segunda parte

A segunda parte da narrativa do *Jogador nº1* pode ser ilustrada conforme a Figura 45:

Figura 49 - Infográfico dos desafios da Chave de Jade: segunda parte

### SEGUNDA PARTE: CHAVE DE JADE



Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

#### 4.2.2.2.1 *Pac-Man e outros detalhes narrativos*

O jogo *Pac-Man* (1980) no universo narrativo do *Jogador nº1*, ao mesmo tempo em que faz parte da narrativa na forma do quinto desafio da trama, também é uma das mídias citadas e descritas em que podemos, a partir do que propõe a narrativa transmídia através do elo suscitado pela descrição do jogo, buscar elementos que possam ser acrescentados à mídia principal: o livro.

A narração do livro se liga a ações e acontecimentos considerados processos narrativos puros. Esse tipo de processo é construído pelo aspecto temporal e dramático da narrativa e seu conjunto de ações. Assim, a descrição de cada mídia, uma vez que se demora sobre jogos, filmes e músicas, acaba interrompendo o curso do tempo e, simultaneamente, contribuindo para espalhar a narrativa no espaço (GENETTE, 2011). O jogo *Pac-Man* é uma dessas mídias com potencial de espalhar a narrativa do livro pelo espaço narrativo.

No universo narrativo, para Parzival, jogar *Pac-Man* significava passar por um dos desafios necessários à conquista do prêmio final: o *Easter Egg* de Halliday. O personagem narrador, ao iniciar o jogo, informa sobre o criador e outras adaptações do *game*. Logo depois, ele descreve a mídia como um jogo ambientado em um labirinto repleto de vilões fantasmas que tentam destruir o protagonista que possui a forma de *pizza* e produz constantemente o som “*Wakka-wakka-wakka-wakka*”. (CLINE, 2012, p. 174). São ainda descritas as pílulas de poder que tornam o *Pac-Man* invencível por alguns segundos, assim como as frutas, as aves, os sinos e as chaves de bônus dispostas no labirinto do jogo.

*Pac-Man* é um jogo bastante regular em relação à sua dinâmica, tanto que o narrador conta a passagem de 255<sup>a</sup> telas jogadas sem o acréscimo de outros eventos incomuns. No entanto, para realizar a partida perfeita exigida na narrativa e superar a pontuação de Halliday no *Pac-Man* (3.333.350) – apenas 10 pontos a menos que a maior pontuação possível (3.333.360), seria preciso completar todas as 255 fases sem perder vidas, coletando todos os itens que surgissem pelo caminho, incluindo devorar os fantasmas após consumir pílulas energéticas.

Um ponto no labirinto do jogo, acima da posição de início e abaixo da casa dos fantasmas (Figura 50), é um local onde é possível esconder o *Pac-Man* dos fantasmas por 15 minutos. Essa informação é descrita na narrativa.

Figura 51 - Um ponto no labirinto onde *Pac-Man* não pode ser atingido



Fonte: Pacman (2021).<sup>36</sup>

O processo transmidiático proposto, que aqui nasce do recurso das referências, não deve se perdido de vista. Embora uma estratégia de jogo tenha sido apresentada na mídia original, em formato textual, interessa-nos a contribuição dessa informação também na modalidade visual, pois a junção entre texto e imagem pode tornar a narrativa mais rica em informações e, por conseguinte, mais abrangente e complexa ao permitir acesso a um nível diferente de experiência (DALCASTAGNÉ, 2012).

Ao jogar ou assistir à gravação do jogo, passamos a ter a experiência transmidiática de visualizar o cenário onde, de acordo com a descrição do livro, *Pac-Man* podia ficar do lado direito de uma figura geométrica em forma de T situada imediatamente abaixo da casa dos fantasmas e não ser atingido pelos fantasmas. O personagem Wade, nessa posição (Figura 46), poderia fazer intervalos tanto para comer quanto para ir ao banheiro, por exemplo, enquanto estivesse jogando em busca do recorde do *game*.

Finalmente, na fase 256, Parzival precisaria fazer o máximo de pontos antes que o jogo travasse, pois, nessa fase do *game*, ocorre o descrito abaixo:

Entrei no terreno sinuoso da metade direita, guiando o *Pac-Man* pela tela de píxeis da memória do jogo. Escondidos por baixo de todo aquele monte de gráficos, havia mais nove pontos, valendo dez unidades de pontuação cada. Não consegui vê-los, mas memorizei a localização deles. Rapidamente encontrei e comi todos os nove, ganhando mais 90 pontos. Então eu me virei e corri para o fantasma mais próximo, Clyde, e cometi Pac-cídio, morrendo pela primeira vez no jogo. *Pac-Man* ficou congelado e sumiu com um bipe mais comprido. Sempre que o *Pac-Man* morria naquele labirinto final, os nove pontos escondidos reapareciam na metade direita deformada da tela. Então, para obter a pontuação máxima do jogo, eu tinha de encontrar e comer cada um dos pontos outras cinco vezes, uma vez com cada uma das minhas cinco vidas restantes. (CLINE, 2012, p. 175).

<sup>36</sup> Disponível em: <https://pacman.com/en/games/pacman.php>. Acesso em: 23 jan. 2021.

Nesse momento, até mesmo pelo aspecto de raridade de registros desse feito, o narrador descreve a fase (terreno sinuoso de monte de gráficos) que incentiva uma incursão imagética acolhida em uma experiência transmidiática (Figura 47). Mas por que somente a descrição do livro não é tida como suficiente? Porque a mídia descrita é um jogo de *videogame* e é sabido que, em narrativa transmídia, cada mídia faz o que faz melhor exatamente em função da especificidade de sua linguagem de comunicação, destaca Jenkins (2009). Esse aspecto promove uma incursão ao próprio jogo *Pac-Man* para apoiar-se na multimodalidade construída pela utilização simultânea de palavra e imagem (RIBEIRO, 2020).

Figura 52 – Terreno sinuoso repleto de gráficos



Fonte: Canal do *YouTube* de Jamey Pittman (2021)<sup>37</sup>.

As possibilidades de construção de sentido desse espaço (descrito como sinuoso da metade direita da tela onde não se viam os alimentos devorados pelo personagem do *videogame Pac-Man*) passam pela sugestão de visita às mídias como *videogames* e gravações em plataformas digitais como o *YouTube*, ou ainda, através da busca por imagens em revistas especializadas. Por meio desses acessos, seria possível compreender, adicionalmente, no universo da narrativa, que a tela se dividiu em duas partes. Na primeira parte, à esquerda, a configuração do jogo se mantinha como nas fases anteriores (labirinto com contornos azuis preenchidos por pastilhas brancas); já na segunda parte, à direita, o labirinto é substituído por um conjunto desordenado de letras, sinais de pontuação e números. Sem um caminho linear, o nível de dificuldade enfrentado por Parzival tornou-se maior, embora o personagem tenha dito: “Não consegui vê-los, mas memorizei a localização deles”. (CLINE, 2012, p. 175).

A busca por detalhes visuais a partir de outras fontes de informação relacionadas ao jogo *Pac-Man*, descrito em parte na narrativa do *Jogador nº1*, está relacionada ao fundamento da Furabilidade (JENKINS, 2009b). As mídias responsáveis por trazerem informações acerca do

<sup>37</sup> Disponível em: <https://www.YouTube.com/watch?v=AuoH0vz3Mqk>. Acesso em: 23 jan. 2021.

jogo referenciado possibilitam uma descida vertical às complexidades de um texto. Esse aspecto lhes concede a qualidade de mídias multimodais, dispersas no espaço-tempo (RIBEIRO, 2020).

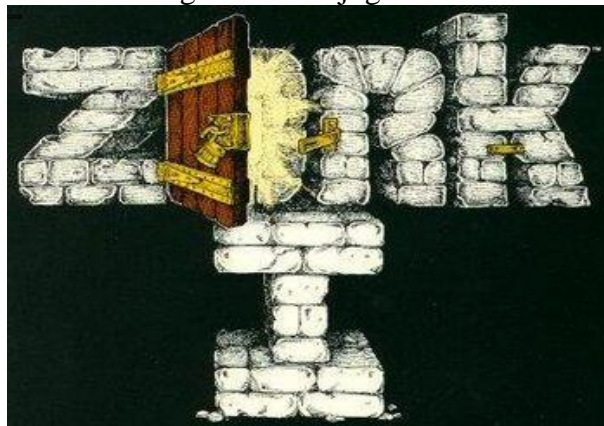
O público consumidor de mídias que busca mais informações sobre o que foi narrado é composto por verdadeiros caçadores e coletores de informações dispostas em outras plataformas. Eles gostam de mergulhar nas histórias, reconstruí-las e conectá-las com outros textos (SCOLARI, 2013). O rol de referências encontradas no livro *Jogador nº1* propicia um ambiente ideal para esse tipo de experiência.

#### 4.2.2.2.2 *Zork e outros detalhes narrativos*

*Zork* é um jogo de aventura lançado no ano de 1980 (Figura 48), que possui interface textual, algo que ia na contramão dos lançamentos de *games* do período, pois a prioridade era, em geral, o aspecto gráfico imagético dos jogos. Anos depois, produziram-se sequências, mas estas já possuíam recursos gráficos paisagísticos como *Return to Zork* e *Zork Nemesis*.

O jogo *Zork* se desenrola em um extenso labirinto subterrâneo que ocupa uma parte do Grande Império Subterrâneo. O jogador é um aventureiro sem nome cujo objetivo é encontrar os tesouros escondidos nas cavernas e voltar vivo com eles. As masmorras estão repletas de criaturas e objetos, entre eles *Grues* (criaturas fictícias e predatórias que moram no escuro) e *Zorkmids* (moedas do Grande Império Subterrâneo). Talvez o local mais conhecido do universo *Zork* seja a Barragem de Controle de Inundações, que retorna nas sequências do jogo. Além disso, o universo e a linha do tempo de *Zork* foram estendidos por várias outras obras de ficção interativa da *Infocom*.

Figura 53 – O jogo *Zork*



Fonte: Playclassic.games (2021).<sup>38</sup>

<sup>38</sup> Disponível em: <https://playclassic.games/games/adventure-dos-games-online/play-zork-great-underground-empire-online/>. Acesso em: 25 jan. 2021.



O entrelaçamento das narrativas do livro *Jogador nº1* e do jogo *Zork* cria um cenário favorável para que, nas ausências e silêncios descritivos, possamos, desde que impelidos pelo desejo por mais informação, complementar a narrativa principal com essa que aqui destrinchamos. O que se tem, ao final, é uma reconstrução narrativa ocasionada pelo acréscimo de outras informações localizadas em outra mídia, mas que estão interligadas narrativamente à mídia principal (Continuidade) a fim de evitar uma dispersão da narração, mas também garantir que cada mídia ou plataforma de comunicação conserve sua singularidade (SCOLARI, 2013).

Tomemos como ponto de partida alguns trechos de *Jogador nº1* para analisar o encadeamento transmidiático construído com as referências citadas e descritas.

Dei a volta para chegar até a parte de trás da casa. Encontrei uma pequena janela ali, entreaberta, que forcei para abrir e por onde entrei. Como esperava, ali era a cozinha. Havia uma mesa de madeira no meio do cômodo, e, sobre ela, um saco comprido marrom e uma garrafa de água. Vi uma chaminé ali perto e uma escada que levava ao sótão. Um corredor a minha esquerda levava para a sala de estar, assim como no jogo. (CLINE, 2012, p. 180).

O jogo *Zork* é inteiramente textual, ou seja, construído sem gráfico de imagem. Na narrativa do *Jogador nº1*, o personagem descreve os elementos que compunham o cenário interno da cozinha. Como algumas dessas informações podem ser encontradas na mídia original, primeiramente é importante a visualização do texto congelado (Figura 49), depois uma análise do que é exposto, confrontando-o com a descrição do livro.

Figura 54 – Imagem congelada da descrição da cozinha em *Zork*

```
>east
Behind House
You are behind the white house. A path leads into the forest to the east. In
one corner of the house there is a small window which is slightly ajar.

>
I beg your pardon?

>open window
With great effort, you open the window far enough to allow entry.

>west
Kitchen
You are in the kitchen of the white house. A table seems to have been used
recently for the preparation of food. A passage leads to the west and a dark
staircase can be seen leading upward. A dark chimney leads down and to the
east is a small window which is open.
On the table is an elongated brown sack, smelling of hot peppers.
A bottle is sitting on the table.
The glass bottle contains:
  A quantity of water

>take
```

Fonte: Playclassic.games (2021).<sup>39</sup>

<sup>39</sup> Disponível em: <https://playclassic.games/games/adventure-dos-games-online/play-zork-great-underground-empire-online/play/>. Acesso em: 25 jan. 2021.



A leitura desse quadro, como podemos verificar, indica que a janela que dá acesso à cozinha é aberta com esforço. Na cozinha da casa branca, há uma mesa que aparenta ter sido usada por alguém para a preparação de alimentos. Há ainda uma passagem a oeste que leva a uma escada escura. A escada escura dá acesso a um cômodo no andar de cima: um sótão. Uma chaminé escura leva para baixo e, finalmente, à leste, há uma pequena janela aberta.

A janela à leste, os sinais de que alguém estivesse usado (recentemente) a mesa e o cheiro de pimenta constituem informações disponíveis apenas na plataforma do *game* (ver Figura 49).

Uma outra passagem na narrativa do livro desperta o senso investigativo (Furabilidade) relacionado às experiências transmidiáticas. Embora Parzival afirme que reuniu “todos os 19 tesouros do jogo pelo caminho, voltando diversas vezes para a sala de estar na casa branca para colocá-los na estante de troféus, um por vez”, como afirma Cline (2012, p. 181), apenas um tesouro é citado: uma pequena bola de Natal de latão. No entanto, o que fazer se o leitor quiser saber sobre os dezoitos troféus restantes? É exatamente isso que a Furabilidade permite obter: respostas.

As informações implantadas nessas plataformas expandem nossa compreensão dos eventos retratados quando Parzival jogava *Zork*. Para Jenkins (2009b), a informação relacionada à classificação dos tesouros (Figura 5055) pode ser entendida como uma expansão da narrativa e não simplesmente como uma exposição dos tesouros existentes na mídia eletrônica original.

Figura 56 – Imagem ilustrativa dos 19 tesouros reunidos de *Zork*



Fonte: Readyplayeronebr (2021).<sup>40</sup>

<sup>40</sup> Disponível em: <https://readyplayeronebr.tumblr.com/post/119173653918/por-dentro-de-Zork-i>. Acesso em: 25 jan. 2021.

1. *Jewel-Encrusted Egg* (Ovo Incrustado de Joias): Floresta
2. *Clockwork Canary* (Canário de Corda): Sala de Tesouros
3. *Beautiful Painting* (Lindo Quadro): Galeria de Arte
4. *Beautiful Brass Bauble* (Bolinha de Árvore de Natal de Latão): Floresta
5. *Pot of Gold* (Pote de Ouro): Quedas de Aragain, ao sul das praias do item 17
6. *Platinum Bar* (Barra de Platina): Sala Barulhenta
7. *Ivory Torch* (Tocha de Marfim): Sala da Tocha
8. *Gold Coffin* (Caixão Dourado): Tumba. Caixão de Ramsés II
9. *Sceptre* (Cetro): Tumba
10. *Trunk of Jewels* (Baú de Joias): Reservatório
11. *Crystal Trident* (Tridente de Cristal): Sala Atlantis
12. *Jade Figurine* (Estatueta de Jade): Mina de Carvão, Sala do Morcego
13. *Sapphire Bracelet* (Bracelete de Safira): Mina de Carvão, Sala com Gás
14. *Huge Diamond* (Diamante Enorme): Mina de Carvão, Sala das Máquinas
15. *Bag of Coins* (Saco com Moedas): Labirinto
16. *Crystal Skull* (Crânio de Cristal): Portões de Hades - inferno
17. *Jeweled Scarab* (Escaravelho de Joias): em uma caverna do lado leste do rio Frigid
18. *Large Emerald* (Esmeralda Grande): Rio Frigid
19. *Silver Chalice* (Cálice de Prata): Sala de Tesouros

O item 20 na ilustração é o *Ancient Map* (Mapa Antigo) que não entra no rol dos 19 troféus. Esse mapa surge na Sala de Troféus, após Parzival colocar todos os 19 tesouros na mesma sala. O mapa aparece misteriosamente enquanto Parzival se concentra no apito e na Chave de Jade.

À medida que o jogo é destrinchado (Furabilidade), essas informações (tesouros) vão surgindo (JENKINS, 2009b). Uma outra possibilidade, também de cunho transmidiático, é a visitação de plataformas digitais produzidas por *sites* de fãs do jogo. Em se tratando de obtenção de informação acerca da mídia pesquisada, esses *sites* dispersos no mundo digital (Disseminação) podem ser uma boa alternativa (JENKINS, 2009b).

Com essas novas informações, entendemos que o personagem Parzival reuniu cada um dos 19 troféus em alta velocidade, sem parar para analisar ou observar o próprio jogo, finalizando-o em 22 minutos. A história, dessa forma, se expande, pois aparecem novos elementos ou descrições que vão além das fronteiras do universo ficcional do livro *Jogador nº1*. Em suma, as informações dispostas, nascidas da Furabilidade, se convertem em uma compreensão aditiva (JENKINS, 2009b).

#### 4.2.2.2.3 *Blade Runner e outros detalhes narrativos*

*Blade Runner* é um filme de ficção científica de 1982 dirigido por Ridley Scott. O filme é aclamado por seu *design* de produção que retrata um futuro distópico e *cyberpunk*.

A narrativa do filme se passa em um futuro distópico, no ano de 2019, em Los Angeles, onde humanos sintéticos conhecidos como replicantes são produzidos pela empresa especializada Tyrell Corporation (nome do prédio corporativo e do fundador da corporação Dr. Eldon Tyrell) para trabalhar em colônias espaciais. Quando um grupo fugitivo de replicantes avançados escapa e voltam para a Terra, o policial Rick Deckard (Harrison Ford), pertencente à equipe dos *Blade Runners* (caçadores de andróides), concorda em cazá-los.

Na narrativa do livro *Jogador nº 1*, Parzival, após obter a Chave de Jade no desafio de *Zork*, nota na chave uma inscrição que dizia “*Desembeste fazendo o teste*”. Parzival associa essa inscrição ao filme *Blade Runner* e, mais precisamente, a um aparelho de teste detector de andróides denominado Voight-Kampff (ferramenta fictícia de interrogatório semelhante a um polígrafo). O planeta Axrenox, no jogo OASIS, será o local onde haverá uma reprodução do prédio futurista da Tyrell, local onde serão encontrados o Voight-Kampff e o Segundo Portão.

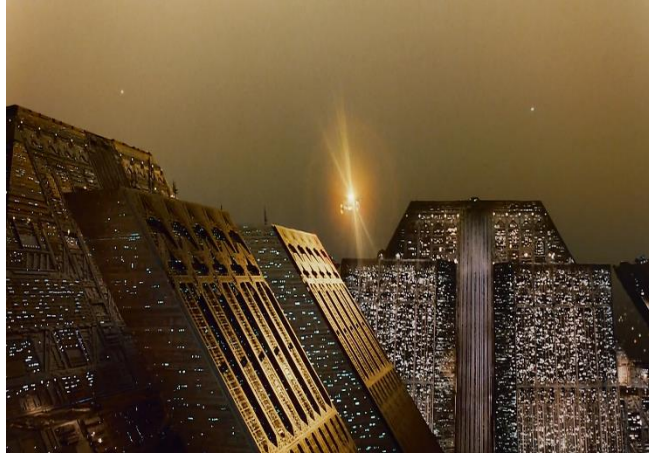
O entrelaçamento da narrativa do livro e do filme traz, mais uma vez, o aspecto multimodal que já havia sido verificado na questão da referência ao jogo do *Pac-Man* e, aqui, ganha novamente relevância, isto é, um aspecto verificável na mídia fílmica passa a complementar o aspecto verificado na narrativa do livro. Trata-se da ilustração do cenário (*design*) futurista da torre da Tyrell e o funcionamento do instrumento Voight-Kampff, os quais simbolizam, no livro, local e instrumento relacionados à localização do Segundo Portão.

As recriações do prédio da Tyrell estavam entre as estruturas mais comuns no *OASIS*. Existiam cópias delas em centenas de planetas diferentes, espalhadas em todos os 27 setores. Isso porque o código do prédio estava incluído como um template integrado no software de construção World Builder, do *OASIS* (juntamente com centenas de outras estruturas emprestadas de diversos filmes de ficção científica e séries de TV). Assim, nos últimos 25 anos, sempre que alguém utilizava o software World Builder para criar um novo planeta dentro do *OASIS*, podia simplesmente selecionar o prédio da Tyrell de um menu e inserir uma cópia dele na simulação para ajudar a preencher o espaço de qualquer cidade ou paisagem futurista que estivesse sendo codificada. Alguns mundos tinham mais de dez cópias do prédio da Tyrell espalhadas por suas superfícies. Eu, naquele momento, estava correndo à velocidade da luz para um daqueles mundos mais próximos, um planeta com tema *cyberpunk* no Setor Vinte e Dois chamado Axrenox. (CLINE, 2012, p.196).

Citados como local do desafio do Segundo Portão, os prédios Tyrell possuem *design* futurista (Figura 57) e, portanto, incomum, com uma estrutura faraônica no formato de pirâmide

(Figura 58). Eles são maiores que a maioria das estruturas a sua volta e medem vários quilômetros quadrados na base. A imagem que a descrição suscita encontra-se presente em *Blade Runner*, a mídia que abriga a referência, promovendo o contar e o relatar transmidiáticos.

Figura 59 – *Design* futurista do prédio da Tyrell



Fonte: *Frame* do DVD *Blade Runner, o caçador de andróides* (Warner Bros. Pictures, 2017).

Figura 60 - Estrutura faraônica dos prédios da Tyrell



Fonte: *Frame* do DVD *Blade Runner, o caçador de andróides* (Warner Bros. Pictures, 2017).

A narrativa do livro informa que os prédios da Tyrell estão presentes em muitas simulações do *OASIS*. As paisagens do universo narrativo possuíam mundos com mais de dez cópias desse modelo de prédio em suas superfícies. Existiam cópias dos prédios em centenas de planetas diferentes, dispersas em todos os 27 setores que compõem o *OASIS*. Na narrativa, ele é descrito como um *template* utilizado na criação de cenários futurísticos. Um cenário de um romance só visualizado na mídia *Blade Runner* e à disposição para esse fim.

Essas imagens acabam fornecendo aquilo que Jenkins (2009b), define como um dos fundamentos da narrativa transmídia: a construção de mundo. Cada lugar ou paisagem

adicionada a uma narrativa que entrega uma ideia de partes adicionais do mundo fictício é atribuída aos fundamentos da narrativa transmídia (JENKINS, 2009b). O aspecto multimodal do texto, marcado pela busca das imagens das pirâmides localizadas em outra mídia, expande o mundo narrado que, simultaneamente, constrói um sentido que une partes diferentes das duas mídias em uma única representação coerente (RIBEIRO, 2020).

Ainda considerando a mídia *Blade Runner*, em um processo ficcional transmidiático, interessa-nos compreender o que mais as mídias dispersas agregarão à mídia principal. Algumas vezes, o aspecto é mais notável, como no caso dos prédios da Tyrell, outras vezes, o consumidor da mídia deve procurar por aspectos, a princípio, deixados de lado e realizar a Furabilidade (JENKINS, 2009b). Vejamos o caso do aparelho Voight-Kampff.

Na narrativa do livro *Jogador nº1*, Parzival vai em busca do Segundo Portão no interior da Tyrell e, imaginando que as falas do filme pudessem ser requeridas, como ocorreu com *Jogos de Guerra*, no Primeiro Portão, o protagonista da narrativa principal diz ter memorizado todas as respostas exigidas nas perguntas que são feitas no teste do aparelho Voight-Kampff: “Olhei ao redor, tentando imaginar se um NPC de Harrison Ford apareceria para me fazer algumas das perguntas que ele fazia a Sean Young no filme. Eu havia memorizado todas as respostas, só por precaução”. (CLINE, 2012, 198). Resta saber quais foram essas perguntas e respostas. Ao menos, se for necessário, temos a mídia fílmica *Blade Runner* como depositária dessa informação (Figura 53).

O personagem Rick Deckard (Harrison Ford) realiza, utilizando o aparelho Voight-Kampff, seis perguntas. A personagem Rachael (Sean Young) fornece cinco respostas.

Figura 61 – Teste do aparelho Voight-Kampff  
Teste do aparelho Voight-Kampff



Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

Identificar na mídia original (filme) as perguntas e respostas das quais Parzival, em o *Jogador nº1*, havia memorizado no teste da máquina Voight-Kampff, as transforma em importantes detalhes que atribuem valor verossímil à história e as tornam partes do conhecimento enciclopédico derivado de uma incursão por outras mídias em busca de pistas deixadas, via referências feitas no livro em questão. A descida vertical em busca de mais informações é acionada a partir do mote narrativo de que o narrador personagem havia decorado todas as perguntas e respostas do teste descrito na mídia original: *Blade Runner* (1982).

#### 4.2.2.2.4 *Black Tiger e outros detalhes narrativos*

*Black Tiger* é um jogo de plataforma lançado para *arcade* pela Capcom em 1987. O jogo é disputado em oito fases e o jogador deve completar cada uma alcançando e derrotando o chefe, antes de avançar para a próxima fase. Cada um desses estágios apresenta inimigos mais fortes não encontrados no anterior. O herói, homônimo ao jogo, é um bárbaro armado com uma manopla de metal em uma das mãos. O personagem Black Tiger segura uma corrente que estica em movimentos de ida e volta. Na ponta da corrente, há uma bola de espinhos de metal que lança três adagas sempre que ele a balança.

O uso da referência ao jogo *Black Tiger* e o entrelaçamento da premissa do jogo com a narrativa do livro *Jogador nº1* trazem um aspecto verossímil diferenciado: uma ficção que se liga a outra ficção; mas cada uma em uma mídia distinta.

Jenkins (2010), em entrevista, chama a atenção para a questão do público para o qual determinado produto transmidiático é pensado. Para ele, a narrativa transmídia atinge sua potencialidade ao ser consumida pelo público que cresceu assistindo produtos midiáticos como *Pokémon*, *Star Wars* e *He-Man e os Mestres do Universo*, pois esses textos modelaram um consumo acostumado com uma história principal coexistindo com outras paralelas. Portanto, consumir o conteúdo do jogo *Black Tiger* disposto em outra mídia, diferente do lido no livro, é algo que vai depender do desejo de obter informações que ajudem a tornar a mídia principal bem mais rica.

No livro *Jogador nº 1*, Parzival narra que começou mal o jogo que lhe daria pistas da terceira e última chave: a Chave de Cristal. O mau começo se deu em função de ele ter perdido uma vida antes de passar pelo primeiro confronto, contudo não há informações sobre qual teria sido esse primeiro confronto. Ele continua narrando que, depois do mau início, começa a se acostumar com o jogo em três dimensões e desenvolve um ritmo com saltos de plataformas e

ataques em movimento. Assim, ele consegue se desviar de monstros, esqueletos, cobras, múmias, minotauros e ninjas.

Mas qual foi o primeiro confronto responsável pela perda de uma vida por Parzival classificado por ele como mau começo?

A resposta a essa pergunta traz outra informação a respeito dos inimigos que Parzival precisou enfrentar, além dos dragões, no jogo *Black Tiger* mesclado à narrativa do *Jogador nº 1*. O primeiro inimigo foi um Orc (criatura humanoide, agressiva e monstruosa) de machado nas mãos e escudo (Figura 54). No jogo, o personagem *Black Tiger* inicia com apenas uma barra de energia e sem amaduras, portanto, vulnerável.

Figura 62 – Imagem do primeiro adversário do jogo *Black Tiger*



Fonte: Capcom (1987).

A questão da vulnerabilidade ganha destaque por meio da imagem apresentada na Figura 54, onde podemos ver a legenda *Vitality* (vitalidade) indicada por um único retângulo que informa o nível de sobrevivência do jogador. Nesse mesmo jogo, esse nível pode chegar a cinco barras de retângulos de vitalidade à medida que se avança no jogo. O *Orc*, já mencionado, não é o único que deixa de ser apresentado como inimigo do jogo pelo narrador personagem Parzival. Além das múmias, minotauros, ninjas, esqueletos e cobras também são citados “monstros”, um termo genérico que acaba englobando aqueles que não foram citados de forma específica (Figura 55). São eles:

1. *Slimes*: caem do teto ou aparecem de potes;
2. Os morcegos: sempre aparecem aos pares;
3. Demônios de fogo: são realmente feitos de puro fogo elemental;
4. Plantas: embora sejam fixas, ferem e matam o jogador;



5. *Skull Coin*: gigantescas moedas giratórias com face que não podem ser destruídas por nenhuma arma;
6. Bruxas: não têm grande defesa e podem ser derrotadas em dois acertos.

Foram esses os monstros pelos quais Parzival passou sem descanso, já que o jogo não poderia ser pausado.

Figura 63 – Inimigos de *Black Tiger* não citados



Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

Vale acrescentar que ainda existem as armadilhas e os chefes – destes últimos, apenas o grande Dragão Negro é citado por Parzival como desafio final do jogo – que podem ser entendidos como potenciais informações para uma descida vertical em busca de mais dados enriquecedores. Isso tudo sem perder de vista as relações que estão sendo, e devem ser, estabelecidas com a narrativa principal, pois de nada adiantariam essas informações sem a Continuidade como fundamento transmidiático. Assim, o que nos interessa é não apenas perceber a referência a outra mídia, mas também buscar nessa equação o essencial que é essa intertextualidade radical, ou seja, o entrelaçamento narrativo: o princípio da transmídia (JENKINS, 2010).

#### 4.2.2.3 Elementos RCDCDN da terceira parte

A terceira parte da narrativa do livro *Jogador nº1* é também a última. Nessa etapa da narrativa, além da conquista da Chave de Cristal e da abertura do Terceiro Portão, temos a conquista final do *Easter Egg* que representa o desfecho da ficção. Podemos ilustrar essas etapas com os acréscimos dos desafios que as acompanham com a Figura 56, a seguir:



Figura 64 - Infográfico dos desafios da Chave de Cristal: terceira parte  
**TERCEIRA PARTE: CHAVE DE CRISTAL E O EASTER EGG**



Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

#### 4.2.2.3.1 Música 2112 e outros detalhes narrativos

A mídia 2112 (pronuncia-se *twenty one twelve*) é uma canção do álbum homônimo da banda canadense Rush. A música foi lançada em abril de 1976. A canção é subdividida em sete partes que contam uma história distópica que acontece no ano de 2112. Nessa história cantada, interessa-nos suas intersecções com a narrativa do livro *Jogador nº 1* capazes de expandir o universo ficcional do livro, pois, sozinha, ela não se liga ao nosso objeto de estudo.

Antes, porém, é válido descrevermos as sete partes que compõem a música 2112. A mídia possui a duração de 20:34 (vinte minutos e trinta e quatro segundos) e a distribuição das faixas se dá como apresentado no Quadro 2:

Quadro 2 – Partes, subtítulos e duração da canção 2112 (Rush, 1976)

	PARTE	SUBTÍTULO	DURAÇÃO
<b>2 1 1 2</b>	I	"Overture"	04:32
	II	"Temples of Syrinx"	02:13
	III	"Discovery"	03:29
	IV	"Presentation"	03:42
	V	"Oracle: The Dream"	02:00
	VI	"Soliloquy"	02:21
	VII	"The Grand Finale"	02:14

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

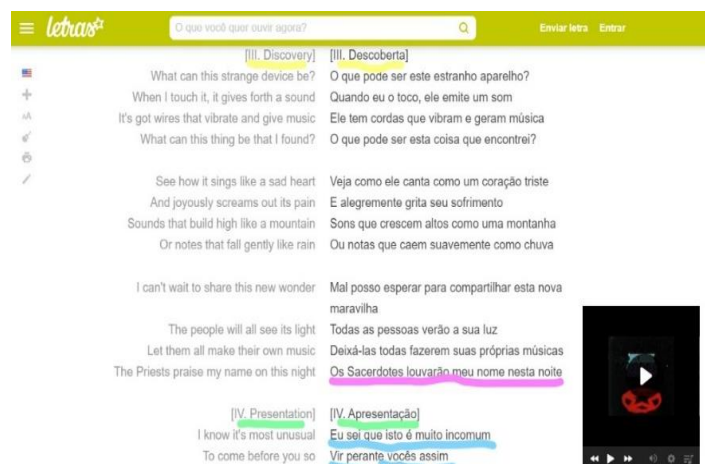
No livro *Jogador nº 1*, os processos de intersecção, intertextualidade e, ainda, a transmidialidade, que é tudo isso junto, como afirma Jenkins (2010) – suscitada pelo uso das referências descritas nos pontos chave da narrativa: os desafios de conquistas das chaves e a

abertura dos portões –, exploram a capacidade de outras narrativas, em geral, contribuírem de modo uníssono, embora preexistam em componentes diferentes.

A letra da canção *2112* se soma à narrativa em questão e passa a acrescentar mais conteúdo, por exemplo, na ocasião em que Parzival encontra a guitarra presa à pedra e, após retirá-la de sua prisão, deseja ativar suas botas a jato, voltar pelo alçapão e sair da caverna. Mas, sair da caverna por quê? Ir para onde? No livro, não há essas respostas. As respostas podem ser encontradas na letra da canção *2112*, no terceiro subtítulo, *Discovery* (Figura 65).

Na referida faixa musical, aquele que encontra a guitarra diz que “os sacerdotes louvarão seu nome esta noite”, pois, naquele mesmo dia, a guitarra é levada à presença dos sacerdotes no Templo de Syrinx. Portanto, Parzival retorna ao Templo Syrinx, porque é exatamente isso que, na mídia original (canção *2112*), o personagem faz no subtítulo subsequente ao *Discovery*: *Presentation*.

Figura 66 – Canção 2112 - subtítulo *Discovery*



Fonte: Letras (2021).<sup>41</sup>

Contudo, na narrativa do livro *Jogador nº1*, ao retornar ao Templo de Syrinx, Parzival não encontra os sacerdotes para apresentar a guitarra. Não há ninguém. Parzival descreve o lugar como um cenário que fazia lembrar uma capa de livro de ficção científica dos anos 1950 por seu aspecto de destruição. Na canção *2112*, capítulo VII, a cidade fictícia do ano de 2112, Megadon (onde o individualismo e a criatividade eram proibidos por sacerdotes residentes nos templos de Syrinx) é invadida por tropas estelares que a atacam e passam a exercer o controle do planeta. A resposta para o cenário em ruínas pode, então, ser encontrada no capítulo final da canção: *The Grand Finale* (Figura 58). A canção fala que supostos invasores informam a todos

<sup>41</sup> Disponível em: <https://www.letras.mus.br/rush/80867/traducao.html>. Acesso em: 01 fev. 2021.

os Planetas da Federação Solar que assumiram o controle a partir daquele momento. Fica então subtendido que a invasão veio acompanhada de destruição.

Figura 67 - Capítulo final da canção: *The Grand Finale*

[VII. The Grand Finale]	[VII. O Grande Final]
Attention all Planets of the Solar Federation	Atenção todos os Planetas da Federação Solar
Attention all Planets of the Solar Federation	Atenção todos os Planetas da Federação Solar
Attention all Planets of the Solar Federation	Atenção todos os Planetas da Federação Solar
We have assumed control	Nós assumimos o controle
We have assumed control	Nós assumimos o controle
We have assumed control	Nós assumimos o controle

Fonte: Letras (2021)<sup>42</sup>

Figura 68 – LP 2112 (Rush, 1976)



Fonte: Minutohm (2021).<sup>43</sup>

A letra de uma canção, por seu aspecto expressivo de sentimentos e sensações, bem como por seu aspecto descritivo, pode funcionar como voz narrativa e, portanto, pode ser usada como parte integrante de uma narrativa (SIJLL, 2017). Em o *Jogador nº 1*, temos a música 2112 da banda *Rush* como auxiliadora informacional que integra a narrativa principal, visto que fornece novas informações sobre a conquista da Chave de Cristal.

<sup>42</sup> Disponível em: <https://www.letras.mus.br/rush/80867/traducao.html>. Acesso em: 01 fev. 2021.

<sup>43</sup> Disponível em: <https://minutohm.com/2014/03/05/discografia-rush-parte-4-album-2112-1976/>. Acesso em: 01 fev. 2021.

#### 4.2.2.3.2 Música *Three is a magic number e outros detalhes narrativos*

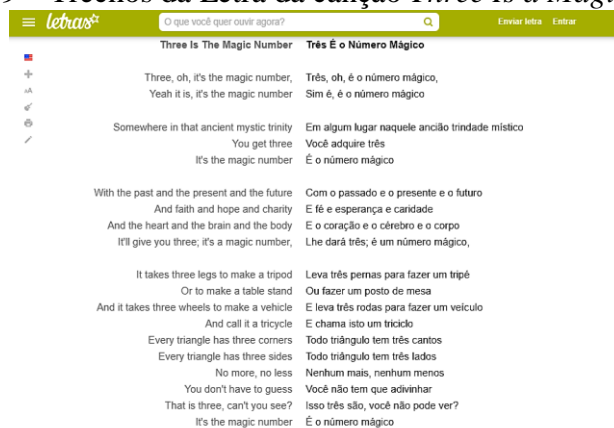
*Three Is a Magic Number* é uma canção apresentada na série de TV *Schoolhouse Rock!* (ABC, 1973), que foi ao ar, no formato de videoclipe, durante o bloco de programação infantil das manhãs de sábados na rede de televisão americana ABC nos anos de 1973 a 1984.

Embora a música seja apresentada por meio de videoclipe, interessa-nos a narrativa de sua letra para verificar em que medida, como referência, ela pode acrescentar informações à narrativa principal, pois é necessário que essa mídia de referência mantenha a continuidade e contribua para a expansão do universo narrativo de *Jogador nº1*.

A letra da canção enfatiza o número três (ver Figura 60), e sua observação permite verificar que, na perspectiva da canção, os sentidos de completude de objetos, pessoas e grandeza física existem a partir do número três. A partir dessa ênfase, há abertura para verificarmos dimensões inexploradas do mundo fictício, como o fato de haver um padrão existente na narrativa: o número três. São três chaves; três portões; um conjunto de três desafios (um para encontrar a chave, um para encontrar o portão e outro dentro do portão); são três grandes amigos: Parzival, Art3mis e Aech (Daito e Shoto são uma dupla); e, finalmente, há três desafios dentro do terceiro e último portão, que o personagem Parzival, após o acesso à canção, diz saber existir, embora não tivesse ideia de como seria.

Jenkins (2009b) classifica esse fundamento como Subjetividade transmídia, isto é, experiências e perspectivas a partir de caracteres secundários como a canção *Three Is a Magic Number* que, em sua letra, nos permite um novo olhar à narrativa do livro com a perspectiva do número três. O fundamento da Multiplicidade também pode ser verificado a partir da releitura alternativa do livro à luz do número três que faz com que as peças se encaixem.

Figura 69 – Trechos da Letra da canção *Three Is a Magic Number*



Three Is The Magic Number	Três É o Número Mágico
Three, oh, it's the magic number, Yeah it is, it's the magic number	Três, oh, é o número mágico, Sim é, é o número mágico
Somewhere in that ancient mystic trinity You get three It's the magic number	Em algum lugar naquele ancão trindade místico Você adquire três É o número mágico
With the past and the present and the future And faith and hope and charity And the heart and the brain and the body It'll give you three; it's a magic number,	Com o passado e o presente e o futuro E fé e esperança e caridade E o coração e o cérebro e o corpo Lhe dará três; é um número mágico,
It takes three legs to make a tripod Or to make a table stand And it takes three wheels to make a vehicle And call it a tricycle	Leva três pernas para fazer um tripé Ou fazer um posto de mesa E leva três rodas para fazer um veículo E chama isto um triciclo
Every triangle has three corners Every triangle has three sides No more, no less You don't have to guess That is three, can't you see? It's the magic number	Todo triângulo tem três cantos Todo triângulo tem três lados Nenhum mais, nenhum menos Você não tem que adivinhar Isso três são, você não pode ver? É o número mágico

Fonte: Letras (2021).<sup>44</sup>

<sup>44</sup> Disponível em: <https://www.letras.mus.br/blind-melon/4410/traducao.html>. Acesso em: 03 fev. 2021.

Podemos notar pela letra da canção *Three Is a Magic Number* que o número três relaciona-se com vários aspectos inseridos na narrativa do *Jogador nº 1*. Esse padrão, percebido na ficção do livro, ganha mais destaque a partir da relação da canção com as repetitivas ocorrências que giraram em torno do três.

Figura 70 – *Frame* do videoclipe *Three Is a Magic Number*



Fonte: *YouTube* (2021).<sup>45</sup>

As narrativas transmídias são caracterizadas pelo aspecto de múltiplas subjetividades, em que muitos olhares, perspectivas e vozes podem se encontrar. A subjetividade na narrativa transmídia nos permite novas experiências, a partir dos caracteres secundários que nos convidam a construir a realidade fictícia desse fragmento, no caso do *Jogador nº 1*, a canção *Three Is a Magic Number*.

A questão da referência à mídia audiovisual da canção serve como modelo da polifonia narrativa que gera o que Jenkins (2009b) denomina de multiplicidade de leituras, ao estabelecer a relação do número três com os fatos e eventos descritos no livro *Jogador nº 1*. Assim, a letra da canção é utilizada para ajudar a construir ainda mais as relações entre os personagens e os desafios do livro.

#### 4.2.2.3.3 *O jogo Tempest e outros detalhes narrativos*

*Tempest* é um jogo *arcade* de 1981 da *Atari Inc.* O jogo chama atenção em função do seu cenário caracterizado por uma superfície tridimensional com linhas vetoriais que, às vezes, formam um tubo. Esse cenário possui 16 variações de pistas. A visão do jogo ocorre ora de uma perspectiva aberta, ora fechada. Trata-se do recurso de *design* de níveis progressivos, no qual os próprios níveis variam, em vez de dar ao jogador o mesmo *layout* com dificuldade crescente

<sup>45</sup> Disponível em: <https://www.YouTube.com/watch?v=P0eLoV2My6Y>. Acesso em: 03 fev. 2021.

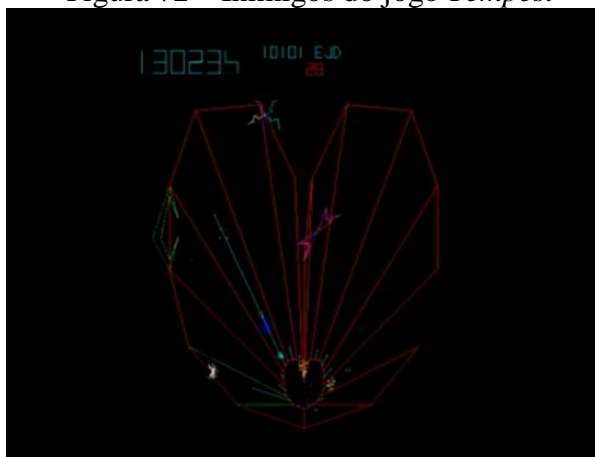
como ocorria, por exemplo, no jogo *Pac-Man*. *Tempest* foi um dos primeiros jogos a permitir que os jogadores escolhessem seu nível inicial (um sistema Atari chamado “*SkillStep*”). Esse recurso aumenta o nível inicial ao máximo.

O objetivo, em *Tempest*, segundo o narrador, é atirar nos inimigos que sobem o túnel em sua direção, passar de um nível ao outro e acumular o máximo de pontos possível. Todas essas informações, e outras não transcritas neste parágrafo, estão dispostas na narrativa do *Jogador nº1*. No entanto, a referência em evidência esconde muito mais informações que, uma vez desveladas, tornam a primeira narrativa mais rica em conteúdo do que se pode notar sem a devida interação e perfuração.

Tomemos dois trechos da narrativa *Jogador nº1*. O primeiro se refere ao fato de a ultrapassagem de níveis e o acúmulo de pontos estarem condicionados a ataques (tiros) nos inimigos. A narrativa deixa a primeira lacuna (vazio) nessa etapa dos desafios: quais inimigos? O segundo trecho se refere ao momento em que o narrador personagem (Parzival) insiste em permanecer jogando, mesmo após atingir a pontuação de 802.488 no jogo *Tempest*. Seus amigos chamam sua atenção para que interrompa o jogo e avance à próxima fase do desafio do Terceiro Portão. Então, Parzival entende que estava desperdiçando um tempo precioso e que poderia perder a vantagem que havia conquistado em relação aos seus concorrentes na caça ao *Easter Egg*. O atraso seria o único risco?

A primeira questão é respondida na mídia referenciada que, além de proporcionar uma experiência do jogo real, ainda nos traz informações sobre quantos e quais são esses inimigos que o narrador personagem Parzival enfrenta e em que atira. Os inimigos são: *Flippers*; *Tankers*; *Spikers*; *Fuseballs*; e *Pulsares* (Figuras 71 e 63).

Figura 72 – Inimigos do jogo *Tempest*



Fonte: *Youtube* (2021).<sup>46</sup>

<sup>46</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G2Sv28sYUZc>. Acesso em: 03 fev. 2021.

*Flippers* são inimigos em forma de gravata borboleta que saltam de um segmento ao outro. Eles se movem em direção ao final do campo de jogo e, em seguida, começam a virar diretamente em direção ao jogador para destruí-lo.

Os *Tankers* são inimigos em forma de diamante que se movem em linha reta. Quando disparados (ou perto do final do campo de jogo), eles se dividem em dois outros inimigos.

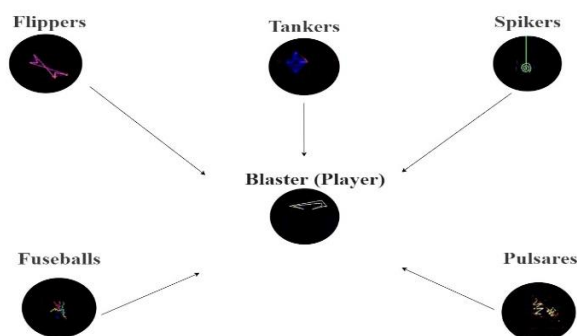
*Spikers* são espirais que se movem em direção ao final do campo de jogo e deixam um pico atrás deles, então se viram e voltam para o final do campo de jogo. Se chegarem ao final do jogo, eles reaparecem como petroleiros.

*Fuseballs* são faíscas multicoloridas que se movem, rapidamente, para cima e para baixo no campo de jogo, ao longo das bordas de seus segmentos. Eles são os únicos inimigos que não podem atirar no jogador, embora o jogador seja destruído instantaneamente ao tocar uma bola de fusível.

*Pulsares* se movem de forma semelhante aos *Flippers* e podem capturar a nave do jogador. No entanto, um *Pulsar* tem a forma de um zigue-zague que se expande e se contrai e eletrifica o segmento do campo de jogo que está ocupando em intervalos regulares (todos os *Pulsares* fazem isso em uníssono). Se a nave do jogador ocupa ou entra em um segmento eletrificado, ela é destruída.

Figura 73 – Infográfico dos inimigos

**Infográfico: inimigos do Jogo *Tempest***



Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

A presença de personagens de jogos é o primeiro passo para a transformação dos *games* em narrativas mais elaboradas, pois aumentam a complexidade do jogo e influenciam o rumo da história (MARTINO, 2014). Na narrativa do livro, Parzival sente muita dificuldade em jogar *Tempest*. A presença de cada um desses inimigos, ausentes na narrativa do livro, mas agora

mais bem descritos, fornece um novo quadro das dificuldades enfrentadas pelo personagem na narrativa.

A segunda questão que pode ser respondida transmidiaticamente refere-se ao fato de seus amigos precisarem chamar a atenção de Parzival para a necessidade de ele interromper o jogo e avançar para a próxima fase do desafio do Terceiro Portão. Parzival entende que estava desperdiçando um tempo precioso e que poderia perder a vantagem que havia conquistado em relação aos seus concorrentes na caça ao *Easter Egg*. O personagem se dá conta desse possível risco, depois de ouvir um pigarrear alto da personagem Art3mis que sugeria um alerta. No entanto, havia outros riscos, mas esses só são verificáveis na mídia *game Tempest*.

O jogo *Tempest* possui um limite: seu marcador de pontos só pode chegar a 999.999. Além dessa pontuação, o marcador passará para 000000. Isso significava que o personagem, que já havia ultrapassado o recorde do jogo dentro da narrativa (728.329 de James Donovan Halliday), pois já havia somado 802.488 pontos, poderia colocar o desafio a perder, se continuasse pontuando. Art3mis pigarreia, porque, na narrativa, ela conhece tudo acerca de *Tempest*, logo pode ter previsto o risco.

Jogos de videogame são narrativas que se desenvolvem dentro de contextos específicos: as premissas dos jogos (MARTINO, 2014). No livro *Jogador nº1*, a narrativa se mescla com a narrativa do jogo *Tempest*. Se com essa mescla as pessoas conseguem expandir a narrativa principal, como acabamos de fazer, então o uso da referência do *game* contribui para tornar a história narrada muito mais rica em informações.

#### 4.2.2.3.4 O filme *Monty Python em busca do Cálice Sagrado e outros detalhes narrativos*.

A mídia fílmica *Monty Python em busca do Cálice Sagrado* é uma comédia britânica de 1975 que referencia a lenda arturiana. O filme é baseado, de forma irônica, na lenda da busca empreendida pelo Rei Artur e os Cavaleiros da Távola Redonda para encontrar o Santo Graal.

Narrativa transmídia, segundo Scolari (2013, p. 40), é “um tipo de narrativa onde a história é implantada em várias mídias e plataformas de comunicação, e que uma parte dos consumidores assume uma função atuante neste processo de expansão”. Podemos verificar na mídia fílmica *Monty Python*, e em todas as outras referências observadas até este momento, a implantação na história do livro *Jogador nº1*. Essa verificação consiste em consumir a mídia auxiliar que passa a integrar a principal. Consumir aqui significa ler, jogar, assistir e até mesmo ouvir cada tecnologia com seu conteúdo midiático a fim de compreender um universo narrativo com potencial de expansão.



O penúltimo desafio, na narrativa, relacionado à caça do *Easter Egg* consiste em realizar, novamente, uma simulação semelhante à que aconteceu em *Jogos de Guerra* dentro do Primeiro Portão. Desta vez, *Monty Python* é o filme a ser representado. Elencamos pelo menos quatro momentos na narrativa de *Jogador nº1*, incluindo uma cena final, em que caberiam complementos de conteúdo localizado na mídia auxiliar.

O primeiro momento que sugere essa experiência acontece quando Parzival diz ter sido difícil não rir de si mesmo quando Art3mis o auxiliou no desafio ao recitar as falas de Carol Cleveland, na cena do Castelo Anthrax do filme *Monty Python*. Mas, afinal de contas, o que a personagem Carol Cleveland diz exatamente no Castelo de Anthrax que provoca toda uma situação hilária?

A personagem interpretada pela atriz Carol Cleveland no filme *Monty Python* chama-se Zoot, espécie de governanta de um castelo habitado unicamente por mulheres. Zoot formula frases, quase todas de duplo sentido, relacionadas a sexo. Frases como “nós somos gentis e atenderemos a todas às suas necessidades”; outras como “as camas aqui são quentes, macias e muito, muito grandes”; ou ainda “você deve bater em todas nós e, depois da surra, sexo oral” sugerem sentidos baseados no campo semântico lascivo.

Figura 74 – A personagem Zoot seduzindo Sir Galahad



Fonte: *Frame* do DVD *Monty Python em busca do Cálice Sagrado* (Sony Pictures Home Entertainment, 2001).

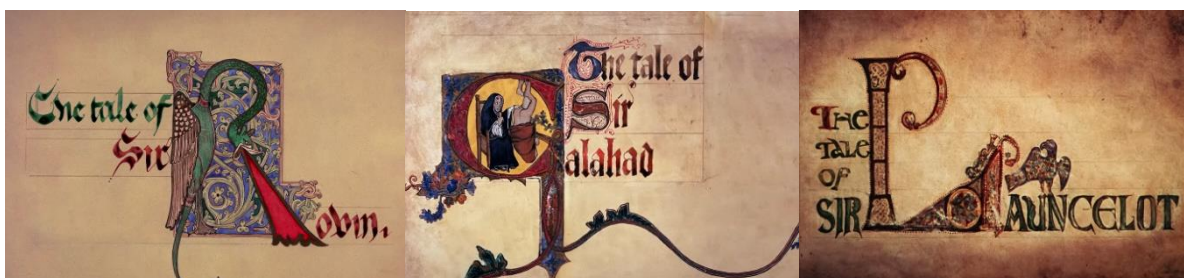
No livro *Jogador nº 1*, Parzival considera difícil conter o riso nessa parte, pois Art3mis, enquanto o auxiliava, as pronunciavam com perfeição. Segundo a lógica desse tipo de desafio, Parzival deveria emular não apenas o hóspede e protagonista do *subplot*, Sir Galahad, mas também os personagens presentes nas cenas que tinham a fala mais comprida. Por isso, às vezes,

Parzival tinha que reproduzir a voz sedutora da personagem feminina Zoot, pois a mesma alternava entre discursos curtos e longos nas cenas do castelo só de mulheres.

No segundo e no terceiro momento, respectivamente “A conversa com os Cavaleiros de Ni” e “A Lenda de Sir Lancelot”, e na cena final do filme, apresentada pelo narrador como “O ataque ao castelo francês”, há a possibilidade de verificar determinados aspectos ausentes na narrativa de *Jogador nº1*. Nas cenas em que o rei Arthur era o protagonista, Parzival o emulava. Nos subplots denominados *Tale’s Sir Lancelot*, *Sir Galahad e Sir Robin* (Figura 65), esses eram emulados por Parzival, exceto, segundo a narrativa, se o personagem que estivesse interpretando, ao mudar de uma cena a outra, passasse a ter a fala menos comprida, ou seja, na ausência do personagem rei Arthur, Parzival emulava os protagonistas desses *subplots*. Caso fosse o contrário, Parzival teria iniciado a emulação do filme como o fiel escudeiro, Patsy (personagem secundário), e não como rei Arthur (protagonista da cena).

Quantificar essas alternâncias é perfurar a narrativa em busca de compreensão aditiva: uma das possíveis formas de se lançar a uma experiência transmidiática.

Figura 75 – Os *subplots* ou TALES



Fonte: *Frame* do DVD *Monty Python em busca do Cálice Sagrado* (Sony Pictures Home Entertainment, 2001).

Se os vazios deixados na narrativa do livro não fizessem referência a nenhuma outra narrativa, teríamos um vazio descartável, sem importância. No entanto, a partir do momento em que é feita referência a outras narrativas, elas assumem um papel fundamental: mostrar em uma mídia o que não pode ser mostrado por outra. Em outras palavras, o que seria em outro contexto apenas uma elipse, na perspectiva da narrativa transmídia, é uma história explícita (SCOLARI, 2013).

#### 4.2.2.3.5 *Adventure (Atari, 1979) e outros detalhes narrativos*

*Adventure* é um jogo desenvolvido por Warren Robinett para o Atari 2600 e lançado em 1979 pela Atari, Inc. O jogador controla um avatar de aspecto quadrado cuja missão é explorar um ambiente aberto para encontrar um cálice mágico e devolvê-lo ao Castelo Dourado. O jogo inaugura o recurso do *Easter Egg* (Ovo de Páscoa), geralmente definido nos jogos como uma mensagem, um truque ou uma figura de destaque, que é escondido dentro de um programa de computador por seu criador.

Ao jogar o *game Adventure*, na narrativa de *Jogador nº1*, no último desafio, Parzival narra que pegou a espada, matou os três dragões, encontrou a Chave Preta, abriu os portões do Castelo Negro e entrou no labirinto onde um ponto cinza estava escondido. Após pegar o ponto cinza, ele o conduz pelo pequeno reino de oito *bits* até passar por uma barreira mágica onde se esconde uma sala secreta. Nesse local, Parzival encontra finalmente o *Easter Egg* de Halliday e a caça ao Ovo chega ao fim.

Ao longo da narrativa do livro, quase todas as informações acerca do jogo *Adventure* são fornecidas. Informações acerca do seu *design*; sobre o fato de ter a primeira ocorrência de um *Easter Egg*; e descrições de personagens e armas como uma espada e um dragão vermelho. Após o desafio final, há uma última informação acerca do jogo que se refere à existência de três dragões em forma de pato no *Adventure*.

Sobre as narrativas ficcionais, Eco (2019) explica que todo texto é uma máquina preguiçosa que não consegue dizer tudo sobre seu enredo, por isso paira a sensação de pedido ao leitor para fazer parte do trabalho de construção dessa narrativa que não disse tudo. Em geral, nas narrativas transmídias, quem assume esse papel de complementação são outras mídias capazes de mostrar aquilo que um dado meio apenas iniciou (SCOLARI, 2013).

Nesse sentido, o jogo *Adventure* em si já é apresentado na narrativa como a versão original do próprio desafio do *OASIS*, pois há chaves (três) que abrem portões; um mago (não apreço) que as escondeu; e um *Easter Egg*, no final.

Mas o que não foi dito no último desafio do livro? Mais uma vez, a questão deixada de lado girou em torno dos personagens. Para Scolari (2013), eles não podem ser deixados de lado, pois são eles que fazem algo na história e a quem as coisas acontecem. Personagens tornam-se objetos de desejo pelo que cada um desempenha na narrativa. No jogo *Adventure*, há quatro inimigos: três dragões e um morcego (Figura 76). São eles: Yorkle, o dragão amarelo que, além de perigoso, tem medo da Chave de Ouro e foge dela, esteja ela em sua posse ou não; Grundle, o dragão verde, que perambula pelo reino ajudando a proteger da Chave Negra e outros itens;

Rhindle, o temível dragão vermelho, que guarda a Chave Branca e é o mais rápido de todos os dragões, pois pode correr na mesma velocidade que o jogador para alcançá-lo e devorá-lo; e Black Bat, o morcego negro, imortal inimigo alado que rouba itens (chaves e espadas) das mãos do jogador ou os substitui por outros itens.

Figura 77 – Inimigos do *Adventure* em detalhes



Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

Portanto, após uma incursão transmidiática, ficamos sabendo que Parzival pega a espada em forma de flecha e a usa para matar os dragões amarelo, verde e vermelho, respectivamente, Yorkle, Grundle e Rhindle. Todos perigosos. O quarto personagem do jogo original, mas ausente na narrativa do livro, é o *Black Bat* que possui como principal função, ao roubar os itens, atrasar o jogo. Parzival certamente o evitou, pois, no livro *Jogador nº1*, diz ter precisado de apenas alguns minutos para chegar à Sala Secreta e encontrar não o nome do programador original da Atari, Warren Robinett, mas o item final da competição fictícia: o *Easter Egg* de Halliday.

#### 4.3 A REPRODUÇÃO DO FENÔMENO NAS CONDIÇÕES DE SUA PRODUÇÃO

Sob uma perspectiva transmidiática, podemos verificar que as referências aqui descritas buscaram enriquecer a narrativa estudada. A cada elipse ou vazio narrativo, uma experiência transmidiática foi sugerida no contexto do livro em evidência.

A perspectiva é ancorada por alguns dos sete fundamentos da narrativa transmídia como Furabilidade, Continuidade, Imersão, Construção de mundo, Subjetividade (quando se tornam extensões que aumentam a linha do tempo na narrativa) e Disseminação (informações que podem ser encontradas na mídia original e em outras mídias, tais como *sites* e canais produzidos

e dispostos nas plataformas digitais). O principal deles, a Furabilidade, isto é, a exploração de detalhes informacionais, é um dos maiores responsáveis pela busca dos vazios narrativos. A Imersão se apresentou na necessária permanência em cada unidade midiática para a compreensão e encontro dos fios narrativos. E, finalmente, a Multiplicidade se aplica ao livro quando é lido novamente com os acréscimos de informações coletadas após a análise transmidiática.

Notamos também que o recurso de introdução de referências descritivas nas partes que constituem o enredo da narrativa do livro *Jogador nº1* cria um aspecto enciclopédico disperso nas mais variadas mídias. O enredo do *Jogador nº 1* pôde ser dividido em partes que coincidiram com os eventos relacionados à conquista de cada uma das três chaves: Cobre, Jade e Cristal. A cada uma dessas divisões, foram relacionadas às RCDCDN que, por critérios de acréscimo de informações e disposição em outras plataformas midiáticas, sugerem uma experiência transmidiática.

O percurso analítico descritivo realizado, via Subjetividade e Multiplicidade, promoveu um novo olhar para uma leitura que, antes desta dissecação, se mostrava apenas rápida – porque contida em uma só mídia –, mas que, após esta análise, passou a ser realizada meticulosamente, mais rica em magia (ECO, 2019).

A respeito dos fundamentos da Extrabilidade e do Desempenho, cabe uma nota. A Extrabilidade só pode ser analisada à luz de um outro objeto de pesquisa e o Desempenho requer uma análise do consumo e da circulação, algo não proposto neste trabalho.

A disseminação dos treze observáveis, embora resultado da ação do segmento de consumo, não ocorreu a partir de um engajamento coordenado, mas de disseminações isoladas, anteriores à publicação do livro, e desarticuladas, só unidas a partir de uma estratégia de produção que, aqui, se elucidou.

## 5 AS ESTRATÉGIAS DE PRODUÇÃO DO LIVRO *JOGADOR Nº1*

A narrativa do livro *Jogador nº1*, de Ernest Cline, construída com uso acentuado do recurso de referências, as quais estão catalogadas no *Almanaque Jogador nº 1*, ao ser analisada à luz da transmidialidade, revelou aspectos relacionados, até agora, ao modo *como* pode ocorrer a transmidialidade (KATAOKA, 2018). Resta-nos, neste último capítulo, destrincharmos uma última questão específica, segundo Fachine (2018) em relação às narrativas transmídias: Quais estratégias de produção podemos inferir a partir do que se construiu nos aportes teóricos e na análise descritiva transmidiática aqui desenvolvida?

Fachine (2018) nos faz entender estratégias transmídias como sendo as propostas programadas pelos produtores de conteúdo, bem como os recursos utilizados pela produção para desenvolver ou incentivar o engajamento dos consumidores. Trata-se da crença na competência desse consumidor de, potencialmente, explorar, buscar e articular os conteúdos dispostos nas mais diversas mídias e plataformas, de forma motivada, a tal ponto que atenda aos apelos à participação, desenvolvendo as ações de juntar as partes dispostas em outras mídias.

A integração entre mídias sempre esteve na base da narrativa transmídia, no entanto existe uma hierarquia a partir da qual os sentidos são construídos. Essa hierarquia estabelece como mídia base, ou principal, aquela que servirá de referência (texto base) em torno da qual se desenvolverão articulações e desdobramentos (FECHINE, 2018). Esse texto de referência, na presente pesquisa, é o livro *Jogador nº1*, cujas articulações e desdobramentos foram processados por meio das 13 mídias já descritas. Entender o porquê dessas escolhas – uso das referências que nos remeteram às mídias – nos levará ao encontro de três conceitos apresentados no referencial teórico: a cocriação, de Jenkins (2009); a destemporalização, destotalização e desreferencialização, de Gosciola (2014); e o romance transmídia, de Scolari (2013).

A estratégia de produção pautada no processo de cocriação que emerge da narrativa do livro *Jogador nº1*, de Ernest Cline, parte de aspectos gerais discutidos por Jenkins (2009a) para chegar às singularidades das quais o caso estudado, ou estudo de caso, faz uso. Os aspectos gerais servirão para nortear o olhar superficial da questão da cocriação, mas o que nos interessa verdadeiramente é como esse princípio se manifesta em cada escolha de referência e em cada mídia referida/aludida por essas escolhas.

Entendemos por cocriação um processo de produção sistematizada, realizada conjuntamente por atores de várias empresas. Cada uma dessas empresas representa diferentes plataformas de mídia, tais como produtoras de *games*, animações, filmes e músicas. O objetivo

desse processo é o trabalho articulado, a partir da conceituação de uma propriedade. Essa maior colaboração e integração de textos de mídia relacionados tem como consequência a construção de narrativas (JENKINS, 2009a). Mas, se por um lado, a narrativa, como cocriação, pode ter sido pensada com o auxílio de outras mídias dispersas representadas pelas referências do livro, por outro lado, ela só pode se efetivar, se o público estiver aberto a essa experiência (PRAHALAD; RAMASWAMY, 2004).

A análise descritiva aqui desenvolvida reproduziu um provável percurso de engajamento do público. As pistas deixadas no processo de produção e o percurso narrativo a ser seguido disposto nos outros 13 produtos funcionam como incentivo a uma participação do leitor mais ativa do que em outras formas de narrativa. Assim, o que nos detém a partir deste ponto é a questão pensada nas marcas das mídias (produtos) envolvidas na cocriação.

A cocriação suscita um esforço de setores de produção midiática que ora esbarram em questões relacionadas à preservação de uma franquia como marca, ora se veem diante de barreiras orçamentárias oriundas do desenvolvimento de uma narrativa que demandará outras produções – ao menos mais uma em outro suporte, conforme Jenkins (2013) –, obrigatoriamente, como condição da narrativa transmídia. Uma narrativa principal ou texto base tem como desafio ser produzida de tal forma que possa se articular com o cinema, a televisão, os quadrinhos e os *games* (FECHINE, 2018).

O desafio consiste em criar conteúdo para cada uma dessas mídias de maneira coordenada, pois, segundo Jenkins (2009a), um nível de integração como esse é difícil de ser atingido. Trata-se de alinhar muitos pensamentos em um só. Algo que é bastante afetado por uma competição agressiva dentro dos conglomerados de mídia. Na busca por uma excelência produtiva, a concorrência acaba comprometendo a colaboração. O protagonismo da mídia principal não deve ser suprimido por outros protagonismos dispostos em seus suportes. Eles devem ser complementares. Algo bastante difícil devido ao aspecto econômico que exige protagonismo nessa produção articulada e desdobrada, ou seja, demanda que ela seja capaz de dar um retorno econômico aos grandes conglomerados de mídia.

Essa questão fez com que criadores pensassem no produto franquia transmídia. Para Jenkins (2009a), a aposta na franquia transmídia – principalmente com *Matrix* – tem se mostrado uma estratégia bem-sucedida. Ele atribui isso ao fato de essa produção ter sido controlada apenas pelos criadores, os irmãos Wachowski, ou seja, havia apenas uma unidade de criação (Warner Bros). Essa escolha objetiva pensar uma construção narrativa sob controle, sem concorrência entre mídias, nem destoadas de sentido, em relação à contribuição ou troca de informação que cada enredo disperso pode gerar (SANTAELLA, 2018).

Na narrativa do livro *Jogador nº1*, verificamos que, considerando que o livro foi pensado como um produto composto por 380 referências e que 13 delas incentivam uma leitura transmidiática, podem ser enumeradas 13 empresas que, direta ou indiretamente, participaram da construção do processo. Segundo Jenkis (2009a), essa autoria cooperativa é verificada mais na condição do resultado e no modo de organização da produção do livro que abre espaço na narrativa para a participação de outros conteúdos midiáticos do que em um planejamento conjunto de aglomerados de empresas detentoras dos direitos daqueles conteúdos que aparecem no livro na forma de referências (filmes, jogos etc.). Para atingir esse resultado, algumas questões relacionadas aos direitos autorais serão abordadas mais adiante.

O módulo RPG *A Tumba dos Horrores* (1975) do criador Ernest Gary Gygax pertence à empresa Wizards of the Coast, fundada por Peter Adkison em 1990. Em 1997, Wizards of the Coast comprou a TSR, empresa criadora do *Dungeons & Dragons*.

O arcade *Joust* (1982) da Atari, movido para *arcade*, PC e Nintendo *Entertainment System*, foi desenvolvido por Williams Electronics que comprou a Midway em 1988 e, mais tarde, transferiu seus jogos para a subsidiária da Midway Games.

*Dungeons of Daggorath* (1982) foi desenvolvido por Douglas J. Morgan e Keith S. Kiyohara, com sons de Phil Landmeier, em 1980-81 para o Tandy (RadioShack) TRS-80 Color Computer. Por volta de 2001, Douglas J. Morgan percebeu que os direitos autorais exclusivos haviam caído para ele, já que durante anos não houve produção e venda pela editora *RadioShack*. Ele lançou o jogo, sob uma licença do tipo *freeware*, para o público, também oferecendo o código-fonte por uma pequena taxa. Foi portado por fãs para Microsoft Windows, Linux, RISC OS e PSP através da biblioteca SDL. Uma versão gratuita e de código aberto também foi portada para a *Web*.

*Jogos de Guerra* (1983) pertence à *Metro-Goldwyn-Mayer Inc.*, ou MGM, uma empresa norte-americana de comunicação de massa, envolvida principalmente com produção e distribuição de filmes e programas televisivos.

*Zork* (1980) foi originalmente desenvolvido por quatro membros do Grupo de Modelagem Dinâmico MIT – Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels e Dave Lebling – entre 1977 e 1979 para o computador *mainframe* DEC PDP-10. Os quatro fundaram a empresa Infocom em 1979 e lançaram o *Zork* como um jogo comercial para computadores pessoais.

*Blade Runner, o caçador de andróides* (1982) é uma produção cinematográfica da Warner Bros, produtora e distribuidora estadunidense de filmes e entretenimento televisivo.

*Black Tiger* (1987) pertence à empresa Capcom Co. Ltd., desenvolvedora e editora de *videogames* japonesa.



A música “2112” pertence à gravadora Anthem com sede em Toronto, Ontário, Canadá. A empresa foi formada em maio de 1977 por Ray Danniels e Vic Wilson com os artistas iniciais Rush, Max Webster, Liverpool e A Foot in Coldwater. Os três membros do Rush, Geddy Lee, Neil Peart e Alex Lifeson, tornaram-se diretores associados da Anthem.

*Three is a Magic number* pertence à Buena Vista Television LLC (operando sob os nomes Disney – ABC Domestic Television e Disney – ABC Home Entertainment and Television Distribution e como ABC Syndication; anteriormente conhecida como Buena Vista Television, Inc. e Disney Domestic Television), empresa de vendas domésticas e distribuição de conteúdo da Disney Platform Distribution, uma divisão da The Walt Disney Company.

*Tempest da Atari* (1980) pertence à Atari Inc., nome de uma subsidiária integral da Atari SA (anteriormente Infogrames), que é a atual proprietária da Atarimarca e várias outras propriedades anteriormente pertencentes à Hasbro Interactive.

*Monty Python - em busca do Cálice Sagrado* (1975) pertence à Netflix, empresa provedora global de filmes e séries de televisão via *streaming*, sediada em Los Gatos, Califórnia, que adquiriu os direitos do filme.

*Adventure* (1979), lançado em 1980, é propriedade da Atari, Inc.

*Pac-Man* (1980) pertence à Namco Limited, desenvolvedora e editora multinacional japonesa de *videogames* com sede em Ōta, Tóquio.

O livro *Jogador nº1* foi lançado pela editora Random House, Inc., uma das principais editoras em língua inglesa do mundo. Faz parte da Bertelsmann, uma empresa de mídia alemã.

A estratégia de produção da narrativa do livro *Jogador nº1* foi utilizar, ao invés de mídias a serem produzidas, aquelas que já se encontravam à disposição em outras plataformas. Produtos produzidos há décadas que, graças ao desenvolvimento das mídias de comunicação, encontram-se dispostos nos mais variados suportes (DVD, CD, plataformas digitais, *streaming*, cinema, TV, *videogames*, *smartphones* etc.) e acessíveis para a maior parte do público.

A narrativa do livro segue a estratégia de utilizar narrativas já dispostas, isto é, já construídas ao longo dos anos. Na produção do livro, é feito apenas um alinhamento dessas narrativas pré-existentes com a história nele narrada. Essa estratégia de alinhar o passado com o presente para construir uma narrativa é descrita por Yakob (2006) como um desafio semelhante aos desenvolvidos em *Star Wars* (1977) e *The Matrix* (1999), pois, no primeiro, foi produzida uma trilogia, pré-trilogia clássica; já no segundo, por meio de *Animatrix* (2003), houve um alinhamento narrativo que explicava o motivo da guerra entre homens e máquinas. O autor esclarece que a coisa toda surge de estratégias que não se prendem à questão temporal linear, o que importa no final é que a narrativa esteja alinhada.

Ao recorrer ao uso de referências, e não às próprias mídias e marcas nelas contidas, a narrativa foge das limitações impostas pelas leis de direitos autorais no local onde o livro foi concebido: os EUA. A lei de direitos autorais dos Estados Unidos, contida no Título 17 do Código dos Estados Unidos, o Copyright Act, de 1976, fornece a estrutura básica para a atual lei de direitos autorais. Essa lei estabelece as denominadas “limitações aos direitos autorais”, ou seja, situações que não constituem ofensa aos direitos autorais de outrem. As citações são uma dessas “limitações”, desde que atendidos os critérios legais.

Segundo o Título 17 do Código dos Estados Unidos, o *copyright* não protege, por exemplo, títulos, nomes, frases curtas e *slogans* (COPYRIGHT, 1976). Na circular nº 33 (documento que se detém nas especificações das leis), pode ser verificado como a estratégia do uso das referências foi pensada, uma vez que os trabalhos não protegidos por direitos autorais se encaixam no modo como as referências foram usadas no livro.

Palavras e frases curtas, como nomes, títulos e *slogans* não podem ser protegidos por direitos autorais, porque contêm uma quantidade insuficiente de autoria. Não se registrará palavras individuais ou combinações breves de palavras, mesmo que a palavra ou frase curta seja nova, distinta ou se preste a um jogo de palavras. Exemplos de nomes, títulos ou frases curtas que não contêm uma quantidade suficiente de criatividade para apoiar uma reivindicação de direitos autorais podem ser encontrados na Circular 33 (COPYRIGHT, 1976).

Em suma, pode ser usado o nome de um indivíduo (incluindo pseudônimos ou nomes artísticos); o título ou subtítulo de uma obra, como um livro, uma música ou uma obra pictórica, gráfica ou escultural; o nome de uma empresa ou organização; o nome de uma banda ou grupo performático; o nome de um produto ou serviço; o nome de domínio ou URL; o nome de um personagem; palavras-chave ou frases de efeito; e lemas, *slogans* ou outras expressões curtas (COPYRIGHT, 1976). No quadro das referências, notamos a equivalência com o disposto no Título 17 do Código dos Estados Unidos que delibera sobre os trabalhos não protegidos por direitos autorais. Caso alguma referência escape do disposto nesse parágrafo, o fato será dado como isolado e deve ser atribuído à especificidade jurídica adotada por unidade administrativa dos EUA, mas que não se aplica em âmbito geral.

A cocriação, a partir da perspectiva transmidiática da narrativa do livro *Jogador nº 1*, é realizada com o uso das referências que ligam a narrativa principal a outras narrativas dispostas em outras mídias. O conteúdo dessas outras mídias foi desenvolvido por pessoas ou empresas que, embora não tenham concebido produtos inseridos em uma estratégia transmídia, de acordo com Yakob (2009), são utilizadas por meio de referências no *Jogador nº1*, isso implica que não podemos ignorar a estreita relação dialógica que se estabelece com o universo do livro, “seja

ela contratual ou polêmica, consoante ou dissonante”. (FECHINE, 2018, p.60). Essa estratégia, pensada tanto em sintonia com a lei dos direitos autorais norte-americana, o Copyright Act., de 1976, quanto como uma aposta no perfil de um consumidor engajado que busca partes da história em outras mídias, é algo verificável em *Jogador nº1*.

Se o leitor do livro sentir desejo de buscar as contribuições já elencadas na análise transmidiática desenvolvida no capítulo analítico desta pesquisa, poderá consumi-las nas mídias mantenedoras de seus conteúdos. Contudo, excetuando as referências, tangíveis e intangíveis, elencadas na narrativa de *Jogador nº1*, o restante da obra é uma ficção. Os demais nomes, personagens, lugares e incidentes são produtos da imaginação do autor ou são usados ficticiamente. Portanto, qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, eventos ou locais é mera coincidência.

O processo particular da estratégia de cocriação que este caso suscita encontra base teórica nos três processos trazidos ao campo da Comunicação por Gosciola (2014): a destemporalização, destotalização e desreferencialização, os quais muito nos dizem a respeito da forma como foi configurada a narrativa do livro *Jogador nº1* analisado aqui sob o viés transmidiático.

O uso, de forma particular, de referências e a potencial dispersão da narrativa em mídias anteriores à sua produção ou dispostas simultaneamente nos remetem ao fator da destemporalização da narrativa transmídia (GOSCIOLA, 2014). A história do *Jogador nº1* é narrada com o auxílio de produções já criadas. Ao se beneficiar daquilo que já foi produzido por outros criadores de forma harmoniosa e orgânica, a narrativa pode se tornar uma experiência atraente. Jenkins (2009a) tem consciência de que produtores midiáticos ainda estão buscando caminhos e alternativas de desenvolvimento da narrativa transmídia e, mais ainda, de que estão dispostos a permitir que outros produtores corram esses riscos. A cocriação vislumbrada neste estudo de caso, ao lado do fator da destemporalização, assume a condição de um desses riscos.

A não linearidade da narrativa transmídia é marcada ora pela simultaneidade da narrativa, ora pela desconstrução da sua ordem cronológica. A simultaneidade pode ser verificada no caso clássico de *Matrix Reloaded* (2003) e o jogo *Enter the Matrix* (2003). Nesse caso, quem jogar o *game* poderá compreender certas lacunas existentes no filme, pois este é auxiliado pela narrativa do jogo. A animação *Animatrix* (2003) exerce a mesma função no longa *Matrix Revolutions* (2003), indo mais longe, pois traz um enredo cronologicamente anterior ao primeiro longa-metragem *Matrix* (1999), ao descrever o início da luta entre homens e máquinas, conteúdo essencial para uma compreensão mais rica do universo narrativo de *Matrix*. Essa desconstrução temporal, tanto em relação ao tempo dessa mídia quanto ao seu conteúdo, é o

que Gosciola (2014) descreve como destemporalização da narrativa transmídia, isto é, seu produto não depende da linearidade temporal.

Essa destemporalidade, no livro *Jogador nº1*, pode ser verificada a partir das informações complementares oriundas das narrativas analisadas e representadas pelas referências, que tanto fornecem essas informações de modo simultâneo quanto fora da ordem cronológica, por já terem sido produzidas há décadas. Assim, é “consenso que essas partes não são definidas pela temporalidade”. (GOSCIOLA, 2014, p.10). Nesses dois casos, o que vai determinar se a experiência do leitor vai ser simultânea ou não, é o perfil desse leitor, ou seja, se suas competências e práticas de leitura fazem com que já tenha essa bagagem de conteúdo de outras mídias ou se essa bagagem será adquirida enquanto consome o livro (CHARTIER, 1998).

As múltiplas narrativas capazes de complementar uma narrativa principal nos colocam diante da questão da destotalização (GOSCIOLA, 2014). A narrativa do *Jogador nº1*, a partir do que se verificou na análise transmidiática, com base no potencial das referências, assume uma condição de enredo destotalizado, pois acaba recebendo fragmentos narrativos de outras mídias. Segundo Chartier (1998), a narrativa do livro passa a viver uma pluralidade de existências, uma vez que, ao mesmo tempo em que outras narrativas passam a abrigar o enredo de *Jogador nº1*, este último também as abriga. O uso recorrente das expressões “no livro”, “no jogo”, “no filme” na análise transmidiática foi uma estratégia utilizada para não nos perdemos no emaranhado narrativo provocado por essa destotalização narrativa.

A desreferencialização é o terceiro e último aspecto – depois da destemporalização e destotalização – verificado em *Jogador nº1*. Se o uso das referências atingir seus propósitos como estratégia transmidiática, então teremos uma grande narrativa dispersa nas mais diversas mídias ou telas como RPG, DVD, CD etc. Com foco no aspecto narrativo, isto é, no conteúdo das histórias, a escolha física do suporte ficará subordinada a critérios técnicos exigidos por cada universo em expansão.

Na franquia *Matrix*, por exemplo, para apresentar o início da invasão de *Osiris*, bastou um curta de animação de 00:11:14 denominado de *O voo final de Osiris* (2003) exibido nos cinemas com o filme *Dreamcatcher* (2001), mas que logo depois pôde ser consumido também em VHS e DVD, mais especificamente a partir de 3 de junho de 2003. Outros curtas-metragens (quatro dos desenhos que compõem *Animatrix*) foram lançados originalmente no *site* oficial da série. É nessa possibilidade de utilização de várias telas ou mídias que reside a desreferencialização em narrativa transmídia (GOSCIOLA, 2014).

O livro *Jogador nº1*, por sua vez, nos três desafios da narrativa, apresenta um grupo de 13 referências que residem originalmente em mídias capazes de atender as experiências propostas. São essas mídias *videogames*, DVD, RPG, VHS e plataformas digitais.

Scolari (2013) desenvolveu uma abordagem teórica – ou seria uma teoria aplicada a práticas? – que muito contribui para compreendermos o caso da pesquisa empírica desenvolvida ao longo desta investigação: a relação entre obras literárias e narrativa transmídia.

Encontrar outras obras literárias que tenham passado por uma experiência não idêntica, mas parecida, talvez possa nos ajudar a extrair de um conjunto de casos isolados certas tendências, que possam, em um futuro qualquer, servir tanto de dissonância quanto de assonância às abordagens que incursionarem por esses caminhos.

O projeto *We tell stories* (2008), da editora inglesa *Peguin*, faz uso de uma estratégia de cocriação baseada na autoria cooperativa, de acordo com Jenkins (2009a), criando a possibilidade de ampliação das narrativas das seis histórias por meio da participação dos leitores com o uso de tecnologias digitais facilitadoras dessa interação. As narrativas *Os 21 Passos*, *Slice*, *Contos de Fadas*, *Your Place and Mine* e *O (ex) General em seu Labirinto* se tornam narrativas transmídias a partir do envolvimento dos fãs. Como exemplo, podemos citar as ocasiões em que esses fãs preenchem as lacunas deixadas nas narrativas originais.

Entretanto, não basta produzir mais conteúdo via cultura participativa, conforme Fechine (2018), pois é pré-requisito, em se tratando de narrativa transmídia, que essa produção resida em outras mídias, ou seja, em pelo menos uma das quatro formas principais de suportes de comunicação: documento escrito; produção audiovisual; telecomunicação; e informática (SANTAELLA, 2018). É importante que a narrativa esteja disposta, no mínimo, em duas dessas formas de comunicação (JENKINS, 2013).

Só reforçando, o projeto *Peguin* é um modelo da relação entre literatura e narrativa transmídia, mas as semelhanças com o caso do *Jogador nº1* param por aí. O uso de tantas referências em *Jogador nº1* aposta no engajamento do leitor em buscar mais informações, segundo Fechine (2018) e não na produção de mais conteúdo na forma da autoria participativa, conforme Jenkins (2009a). Isso significa que o rol de informações acrescentadas à narrativa do livro e apresentadas aqui na análise descritiva (análise transmidiática) é fruto de buscas de pedaços de histórias dispostas em outras mídias e não de construções realizadas na narrativa por leitores do livro.

Verificado um caso dissonante em relação ao *Jogador nº1*, partimos para os assonantes. São eles: os romances *House of Leaves* (2000), do autor americano Mark Z. Danielewski; e *Nocilla Lab* (2009), do escritor espanhol Agustín Fernández Mallo.

*House of Leaves* (2000), como estratégia de produção, possui algumas semelhanças com o *Jogador nº1*. Vamos a algumas delas. O primeiro possui duas narrativas complementares: a peça *The Whalestoe Letters* (2000), do mesmo autor; e o álbum de músicas *Haunted* (2000), da cantora Poe. Já *The Whalestoe Letters* (2000) é uma peça em que se desenvolvem, mais plenamente, as correspondências literárias entre Pelafina H. e seu filho Johnny, personagens introduzidos pela primeira vez na narrativa principal ou romance principal. De acordo com Eco (2019), em geral, as narrativas de ficção são, fatalmente rápidas, porque esmiuçar um universo narrativo com seus enredos e personagens é uma tarefa difícil de ser realizada e o texto correria o risco de jamais terminar. Logo, a unidade narrativa *The Whalestoe Letters* (2000) traz detalhes narrativos que ficaram de fora da narrativa principal: *House of Leaves*.

Podemos comparar essa ocorrência com a relação do observável *Tumba dos Horrores* e sua função complementar na narrativa do livro *Jogador nº1*. Mais informações são adicionadas ao *Jogador nº1* quando analisamos o RPG *Tumba dos Horrores*. A forma como são distribuídas todas as câmaras secretas do mapa da tumba e o fato de o *Acererak* descrito no livro *Jogador nº1* ser um falso *Acererak* são informações obtidas graças à busca dessa narrativa em seu suporte. Assim, uma vez pensadas essas estratégias, caberá ao leitor buscar uma forma de preencher as lacunas (ECO, 2019).

O álbum *Haunted*, mídia sonora, e suas faixas musicais “*House of Leaves*”, “*Exploration B*” e “*5 & ½ Minute Hallway*”, por meio de suas letras, conseguem trazer elementos adicionais à narrativa principal *House of Leaves*. O uso da paralaxe serve para reforçar que, embora complementares, essas narrativas musicais possuem autonomia narrativa, pois são semanticamente inteligíveis, se consumidas isoladamente. Ademais, essa mesma paralaxe traz um novo entendimento da narrativa principal em função da mudança do ponto de observação a partir das letras das canções, isto é, a dimensão do fundamento da Subjetividade (JENKINS, 2009b; SCOLARI, 2013).

A música, como narrativa complementar, embora independente, também se fez presente na análise do livro *Jogador nº1*. Tanto as canções *The Grand Finale*, subfaixa VII da canção 2112 da banda *Rush*, quanto *Three is a Magic number*, de Bob Dorough, através de suas composições, forneceram conteúdos informacionais capazes de tornar a leitura do livro mais rica. A faixa 2112 e sua subfaixa *The Grand Finale* revelam o porquê do cenário em ruínas descrito em *Jogador nº1*, pois a canção fala que todos os Planetas da Federação Solar são avisados de que serão dominados por invasores. Pelo contexto da letra da música, chega-se à conclusão que a invasão foi seguida de destruição. A letra *Three Is a Magic Number*, ao enfatizar o número três, estabelece um padrão bastante recorrente dentro da narrativa: as três

chaves; os três portões; um conjunto de três desafios; três grandes amigos e três desafios dentro do terceiro e último portão.

As músicas e suas letras, portanto, cada uma a seu modo, contribuem para o entendimento elevado da narrativa principal. Eco (2019) discorre acerca do texto que precisa de uma contrapartida do leitor para compreendê-lo. Ouvir as canções, compreender suas letras e trazer novas informações são exemplos dessa contrapartida, pois, segundo Barthes (2011), não há informação perdida desde que se estabeleçam fios narrativos que se liguem aos níveis da história.

Segundo Mora (2012), *Nocilla Lab* (2009), do escritor espanhol Agustín Fernández Mallo, usa fórmulas narrativas dispares das tradicionais, pois aposta na fragmentação da narrativa ao realizar associações inesperadas e a inserção de citações de vários livros e autores, tais como o romance *The Music of Chance* (1990), de Paul Auster, e sua adaptação, *The Music of Chance* (IRS Media, 1993), realizada sob a direção de Philip Haas. As referências e citações se tornam locais para onde o leitor pode migrar a fim de não se perder em um labirinto de textos elípticos e histórias interligadas. A narrativa *Jogador nº1*, entrecortada pelas referências quantificadas, tabuladas e categorizadas nesta pesquisa, utiliza-se dos elementos RCDCDN distribuídos no percurso narrativo para simultaneamente fragmentá-la e fazer uso desses mesmos fragmentos para constituir uma grande narrativa, pois em narrativa transmídia a grande história deve estar entrecortada por outras narrativas dispostas em outras mídias introduzindo, sempre, uma compreensão aditiva (JENKINS, 2009a).

Segundo Scolari (2013), a experimentação narrativa está acontecendo diante de nossos olhos, o que significa que pode haver erros e acertos, como ocorre em qualquer experimentação. O autor destaca, por último, que, ao lado da inovação tecnológica, ocorre também a inovação narrativa, portanto, para a área criativa (produção), emerge um vasto campo repleto de promessas e desdobramentos.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa desenvolvida tratou de responder a seguinte pergunta: Como um conjunto de referências presentes no livro *Jogador nº1* propõe uma experiência transmidiática? Para responder a essa pergunta, operações metodológicas foram desenvolvidas, como a elaboração do quadro teórico de referência, a contextualização da narrativa ficcional do livro *Jogador nº1* e a descrição dos métodos de análises (descritiva e interpretativa).

Centrada em aspectos teóricos e epistemológicos da Comunicação, mais especificamente da comunicação contemporânea, a presente pesquisa buscou o desentranhamento do comunicacional em Braga (2008) para abordar questões que levassem em conta as mudanças que as tecnologias trouxeram para a área da Comunicação nas últimas décadas.

A velocidade com que essas tecnologias surgem, se desenvolvem e interferem em estratégias de produção do entretenimento na contemporaneidade faz jus aos apontamentos desta pesquisa. É importante destacar que leitura também é entretenimento. A temática aqui abordada da narrativa transmídia e suas manifestações na história contada no livro *Jogador nº1*, via uso de referências, embora se caracterizasse como um estudo de caso, propôs com esse objeto específico contribuir para a pesquisa no sentido de ampliar as discussões acerca dessas mudanças.

Para responder à pergunta de pesquisa, três objetivos específicos foram estabelecidos: organizar um referencial teórico envolvido nas estratégias de produção transmidiática; mostrar como se daria a transmidialidade na obra *Jogador nº1*; e identificar as estratégias de produção transmidiática presentes em *Jogador nº1*.

Após a verificação do modo como a transmídia era percebida na narrativa do livro *Jogador nº1*, por meio do método de análise descritiva transmidiática, realizamos a análise interpretativa dos apontamentos relacionados à cocriação, de Jenkins (2009); à tríade, de Gosciola (2014); e aos elementos verificados no romance transmídia, de Scolari (2013).

O resultado imediato da pesquisa foi a possibilidade de aplicação, de forma analítica, de teorias relacionadas ao estudo transmidiático na narrativa de um livro, a partir do uso que ele faz do recurso das referências. Outro resultado obtido foi a identificação de determinadas manifestações relacionadas às estratégias de produção que, nem sempre, se apresentam de forma inteligível. A ausência dessa inteligibilidade requer de pesquisas deste gênero (estudo de caso) um olhar analítico interpretativo caso a caso.



O livro *Jogador nº1* se configura como reflexo de práticas de produção na comunicação contemporânea como a cocriação, de Jenkins (2009a); apresenta aspectos que atravessam processos comunicacionais, como a destemporalização, destotalização e desreferencialização, de Gosciola (2014); e se soma a outras obras literárias, ao permitir que sua narrativa possa ser continuada em outros suportes e não se encerre no próprio livro, conforme Scolari (2013).

A análise transmídia envolvendo os treze observáveis ao acionar, entre outros conceitos, os sete fundamentos da narrativa transmídia, pôde fornecer parâmetros de uso da análise transmídia em um objeto empírico como o livro.

A pesquisa, que aqui se encerra, não traz um fim em si, muito pelo contrário, analisar o modo como ocorre a transmidialidade e quais estratégias podem ser relacionadas a essa produção pode funcionar como ponto de partida para outros estudos em comunicação contemporânea. Por exemplo, uma verticalização desta pesquisa, segundo Pacheco (2011) enfocando outros aspectos que despertem o interesse pela continuidade da investigação do objeto aqui analisado pode dar início a novas etapas de produção de conhecimento em programas *stricto sensu*, mestrado, doutorado e seus subsequentes.

Desse modo, um conhecimento científico surgiu a partir da determinação de um objeto específico de investigação: o livro *Jogador nº1*. A explicitação dos métodos empregados nesta investigação pode servir de parâmetro para pesquisas afins, nesta ou em outras áreas do conhecimento.

Como exemplo da relação que se estabelece entre pesquisas, basta lembrarmos o que Gosciola (2014) fez com os acionamentos acerca da destemporalização, destotalização e desreferencialização de Gumbrecht (2010) até chegar ao contexto de narrativas transmídias. Toda pesquisa tem o poder de expansão, de adaptação, enfim, de apropriação. Às vezes, o legado é uma teoria, às vezes, um método, mas o maior de todos é despertar na sociedade à nossa volta a formulação das seguintes questões: “Como?” e “Por quê?”, para, em seguida, respondê-las.

Ainda acerca do tema, pode ser questionado o que torna a pesquisa que aqui se encerra uma pesquisa da área de Comunicação?

Uma pesquisa em Comunicação foca dois aspectos: o tecnológico e humano. O aspecto tecnológico busca o protagonismo da mídia, suas características técnicas, sua produção e circulação. O aspecto humano é destacado principalmente pelas interações e as relações simbólicas surgidas ou não do tecnológico.

No entanto, o foco no objeto (mídia) não é suficiente para definir uma pesquisa em Comunicação, pois áreas como a Educação Física, Geografia e Educação podem muito bem

explorar esse objeto. Portanto, somente o objeto não definiria uma pesquisa como pertencente ao campo da Comunicação.

Focar também em uma resposta que diga que a pesquisa em Comunicação é baseada apenas na interação humana cria outro problema: a interação entre pessoas é promovida por tecnologias e corpos. Esse aspecto se confunde com estudos da Psicologia, Sociologia, Linguística etc.

A pesquisa intitulada *O livro Jogador nº1: a narrativa ficcional sob tensionamentos transmidiáticos* teve como enfoque a mídia, mas o que a tornou uma pesquisa em Comunicação foi o percurso construído. A epistemologia comum da área, verificada nas referências, e os métodos de pesquisa recorrentes na área da Comunicação dão uma pista sobre o campo do saber que a abriga, pois a pesquisa em Comunicação não surge pronta, ela é construída epistemológica e metodologicamente do comunicacional. Ou ainda, de acordo com França e Simões (2016), o que distingue uma pesquisa em Comunicação não é seu objeto empírico, mas a maneira específica como esse objeto será olhado.

## REFERÊNCIAS

- ABAURRE, L.; ABAURRE, B.; PONTARA, M. **Português: contexto, interlocução e sentido**. São Paulo: Moderna, 2013.
- AZEVEDO, D. Revisão de Literatura, Referencial Teórico, Fundamentação Teórica e Framework Conceitual em Pesquisa – diferenças e propósitos. **Working paper**, 2016. Disponível em: <https://unisinos.academia.edu/DeborAzevedo/Papers>. Acesso em: 18 out. 2019.
- BARTHES, R. **Image, Music, Text**. London: Published by Fontana Press, 1977.
- BARTHES, R. “Introdução à Análise Estrutural da Narrativa”. In: BARTHES, R. *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. 7. ed. Tradução: Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Vozes, 2011, p. 19-62.
- BENJAMIN, W. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Lesbov. In: BENJAMIN, W. **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.v.1.
- BLADE RUNNER: o caçador de andróides. Direção: Luke Scott, Shinichiro Watanabe, Denis Villeneuve, Ridley Scott. EUA: Warner, 2017. 1 DVD (117 min.)
- BOUMANS, J. **Crossmedia: e content report 8**. ACTeN, Anticipating content technology needs, p. 1-21, ago., 2004.
- BRAGA, J.L. A prática da pesquisa em comunicação - abordagem metodológica como tomada de decisões. **E-Compós**, v.14, n.1, p. 1-33, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.665>. Acesso em: 18 out. 2019.
- BRAGA, J.L. Comunicação, disciplina indiciária. **Revista Matrizes**, v.1. n.2, p. 73-88, 2008.
- BRAGA, J.L. Constituição do campo da Comunicação. **Revista Verso e Reverso**, v.25. n.58, p.62-77, 2010.
- BRAGA, J.L. Os estudos de interface como espaço de construção do campo da comunicação. **Contracampo**, v. 10/11, 2004.
- CANTON, J. *et al.* (org.). **O livro da literatura**. Trad. de Camile Mendrot. São Paulo: Globo, 2016.
- CAPES. **Catálogo de teses e dissertações**. 2020. Disponível em: <http://catalogodeteses.capes.gov.br>. Acesso em: 18 out. 2020.
- CHARTIER, R. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Conversações com Jean Lebrun. Tradução: Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Imprensa Oficial/Ed. UNESP, 1998.
- COPYRIGHT. **Circular 33 - Works not protected by copyright**. Washington: DC, 1976.
- CLINE, E. **Jogador número 1**. Tradução: Carolina Caires Coelho. São Paulo: Leya, 2012.

DALCASTAGNÉ, R. (org.). **Histórias em quadrinhos**: diante da experiência dos outros. São Paulo: Editora Horizonte, 2012.

DEMO, P. **Metodologia científica em Ciências Sociais**. São Paulo: Editora Atlas, 1995.

DEMO, P. **Princípio científico e educativo**. São Paulo: Cortez, 1990.

ECO, U. **Seis passos pelos bosques da ficção**. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

FECHINE, Y. Transmídiação como modelo de produção: uma abordagem a partir de estudos da televisão e de linguagem. In: SANTAELLA, L.; MASSAROLO, J.; NESTERIUK, S.(org.). **Desafios da transmídia**: processos e poéticas. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018. cap.3, p.42-65.

FRANÇA, V.; SIMÕES, P. **Curso Básico de Teorias da Comunicação**. Belo Horizonte: Autêntica editora, 2016.

GENETTE, G. Fronteiras da narrativa. In: BARTHES, R. *et al.* **Análise Estrutural da Narrativa**. 7. ed. Tradução: Maria Zélia Barbosa Pinto. Ed. Vozes: Petrópolis, 2011, p. 218-264.

GOSCIOLA, V. Narrativa transmídia: conceituação e origens. In: RENÓ, Denis. **Narrativa transmedia**: entre teorías y practicas. Bogotá. Editorial *Universidad del Rosario*, 2014. p. 7-14.

GUMBRECHT, H. **Corpo e forma**: ensaios para uma crítica não hermenêutica. Rio de Janeiro: UERJ, 1998.

GUBERN, R. **Del bisonte a la realidad virtual**: la escena y el laberinto. 2. ed. Barcelona: Editorial Anagrama, 1999.

JENKINS, H. **A cultura da convergência**. São Paulo: Adelph, 2009a.

JENKINS, H. Convergence? I diverge. In: TECHNOLOGY REVIEW, 2001. Disponível em: <http://www.technologyreview.com/article/401042/convergence-i-diverge>. Acesso em: 18 out. 2019.

JENKINS, H. Henry Jenkins habla del boom de las narrativas transmedia. [Entrevista concedida a Carlos Alberto Scolari]. **Narrativas transmedia**: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto S.A. Ediciones, 2013.

JENKINS, H. Os sentidos da convergência. [Entrevista concedida a Vinicius Navarro]. **Revista Contracampo**, Niterói (RJ), n. 21, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.22409/contracampo.v0i21.77>. Acesso em: 24 maio 2021.

JENKINS, H. **The revenge of the origami unicorn**: seven principles of transmedia storytelling. 2019b. Disponível em: [http://henryjenkins.org/blog/2009b/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/blog/2009b/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html). Acesso em: 14 abr. 2021.

JENKINS, H. Transmedia storytelling. *In: TECHNOLOGY REVIEW*, 2003. Disponível em: <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page3/>. Acesso em: 18 out. 2020.

JOGOS DE GUERRA. Direção: John Badham. EUA: MGM, 1998. 1 DVD (112 min.)

KATAOKA, F. **Almanaque Jogador nº1**: filmes, séries, games e os principais ícones da cultura pop dos anos 1980, inspirado no livro *Jogador nº1*, de Ernest Cline. Rio de Janeiro: Leya, 2018.

KINDER, M. **Playing with power in movies television, and video games**: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Berkeley: University of California Press, 1991.

KLAUSTRUP, L.; TOSCA, S. **Transmedia worlds**: rethinking cyberworlds design. 2004. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/4109310\\_Transmedial\\_worlds\\_-\\_Rethinking\\_cyberworld\\_design](https://www.researchgate.net/publication/4109310_Transmedial_worlds_-_Rethinking_cyberworld_design). Acesso em: 04 maio. 2021.

KRISTEVA, J. **Introdução à semanálise**. Tradução de Lucia Helena França Ferraz. 3. ed. rev. aum. São Paulo: Perspectiva, 2012.

LAUREL, B. Creating core content in a post-convergence world. *In: ZERO*, 2000. Disponível em: [http://www.tauzero.com/Brenda\\_Laurel/Recent\\_Talks/ContentPostConvergence.html](http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html). Acesso em: 17 out. 2019.

LEMES, D. (org.). **Level design**: jogabilidade e narrativa para games. São Paulo: Editora COD3S, 2018.

LONG, G. Transmídia: a narrativa da atualidade. *In: REVISTAPONTOCOM*. 2009. Disponível em: <http://www.revistapontocom.org.br/edicoes-antioresentrevistas/transmidia-a-narrativa-daatualidade>. Acesso em: 24 maio 2021.

LOPES, M. I. V. **Pesquisa em Comunicação**. 12. ed. São Paulo: Loyola, 2014.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MARTINO, L. **Teoria das mídias digitais**: linguagens, ambientes, redes. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2014.

MARTINO, L. **Métodos de pesquisa em Comunicação**: projetos, ideias, práticas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018. Não paginada.

MONTY PYTHON: em Busca do Cálice Sagrado. Direção: Terry Gilliam, Terry Jones. EUA: Sony Pictures Home Entertainment, 2001. 1 DVD (92min.)

MORA, V. **El Lectoespectador**. Deslizamiento entre literatura e imagen. Barcelona: Seix Barral, 2012.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa Khoru Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PACHECO, E. (org.). **Institutos Federais**: uma revolução na educação profissional e tecnológica. Fundação Santilanna. São Paulo: Editora Moderna, 2011.

PAPERBACK Trade Fiction **The New York Times**, New York, 13 maio 2018. Disponível em: <https://www.nytimes.com/books/best-sellers/2018/05/13/trade-fiction-paperback/>. Acesso em: 27 dez. 2020.

PRAHALAD, C.; RAMASWAMY, V. **The Future of Competition**. Boston, Massachusetts: Harvard Business School Press, 2004.

PRATTEN, R. Transmedia storytelling. *In*: TRANSMEDIA STORYTELLER. 2012. Disponível em: <http://www.tstoryteller.com/transmedia-storytelling>. Acesso em: 28 jan. 2020.

QUÉAU, P. **Lo virtual**: virtudes y vértigos. Barcelona: Paidós, 1995.

REINO, L.; OLIVEIRA, W. **A transmídia presente no livro Jogador nº 1 de Ernest Cline**: processos de midiaticização e circulação na narrativa literária. 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.17648/asas.v17i1.2111>. Acesso em: 23 maio 2021.

RIBEIRO, A. **Textos multimodais**: leitura e produção. São Paulo: Parábola, 2020.

RUDIO, F. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. 17. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1992.

SANTAELLA, L. **Comunicação e pesquisa**: projetos para dissertação e doutorado. 2. ed. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

SANTAELLA, L. **Leitura de imagens**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

SANTAELLA, L. A potência expansionista da narrativa. *In*: SANTAELLA, L.; MASSAROLO, J.; NESTERIUK, S. (org.). **Desafios da transmídia**: processos e poéticas. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018. cap.4, p.66-83.

SCOLARI, C. A. **Narrativas transmedia**: Cuando todos los médios cuentan. Barcelona: Deusto S.A. Ediciones, 2013.

SIJLL, J. **Narrativa cinematográfica**: contando histórias com imagens em movimento: as 100 convenções mais importantes do mundo do cinema que todo cineasta precisa conhecer. Tradução: Fernando Santos. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017.

WELSH, J. **The music of Stuart Saunders Smith**. New York: Excelsior. 1995.

YAKOB, F. Prefácio. *In*: JENKINS, H. **A cultura da convergência**. São Paulo: Adolph, 2009. cap. 2, p. 11-14.

YAMAMOTO, Y. Desentranhar o comunicacional: a Comunicação segundo José Luiz Braga. **Questões Transversais - Revista de Epistemologias da Comunicação**, v. 1, n. 2, p. 100-106, jul.-dez., 2013. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/questoes/article/view/7662>. Acesso em: 23 maio 2021.