

O MUNDO PRECISA DE HERÓIS: A NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA NO JOGO ELETRÔNICO OVERWATCH

Antoni Magalhães Silva¹

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Letras na Universidade Federal da Grande Dourados, UFGD, área de Linguística e Transculturalidade

Gicelma da Fonseca Chacarosqui-Torchi²

Professora Adjunta na Universidade Federal da Grande Dourados, UFGD, Faculdade de Comunicação Artes e Letras (FACALE) e do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFGD, área de Linguística e Transculturalidade

RESUMO

Este trabalho assinala alguns aspectos da narrativa de jogos eletrônicos no que concerne as especificidades relacionadas a narrativas sendo contadas por meio de diversas mídias. Usaremos como suporte metodológico a narrativa transmidiática proposta pelo autor Henry Jenkins por acreditar que é uma teoria em sintonia com as discussões sobre como as mídias e a tecnologia impactaram na forma de se contar histórias, especificamente se tratando da narrativa em jogos eletrônicos. Por meio de uma breve análise de como a narrativa é construída no jogo eletrônico online *multiplayer* da *Blizzard Entertainment*, *Overwatch* (2016), este trabalho demonstra como esta narrativa está disponível em diversos meios e como a narrativa transmidiática funciona.

Palavras-Chave: Jogos eletrônicos. Narrativa transmidiática. Transmídia

THE WORLD NEEDS HEROES: THE TRANSMEDIATIC NARRATIVE IN THE ELECTRONIC GAME OVERWATCH

ABSTRACT

This work points out some aspects of the narrative of electronic games regarding the specificities related to narratives being told through different media. We will use as a methodological support the transmedia narrative proposed by the author Henry Jenkins, believing that it is a theory in tune with the discussions about how media and technology impacted the way of telling stories, specifically when it comes to narrative in electronic games. Through a brief analysis of how the narrative is constructed in Blizzard Entertainment's multiplayer online video game *Overwatch*

¹ thonysilvakeller@gmail.com

² gicelmatorchi@ufgd.edu.br

(2016), this work demonstrates how this narrative is available in different mediums and how transmedia storytelling works.

Key words: Electronic games. Transmedia storytelling. Transmedia.

Considerações iniciais

Alguns anos separam a internet discada da fibra ótica e muito mudou durante esse tempo, não apenas a velocidade da internet e com que as informações circulam. Novas tecnologias surgem e mudam também a forma como as pessoas vivem e se comportam. A sociedade muda conforme se torna mais moderna e as pessoas mudam seus hábitos de consumo. Durante os últimos anos mudou a forma como as pessoas consomem entretenimento. O acesso à internet e meios cada vez mais rápidos e eficazes de se propagar informação tornaram o ato de se assistir um filme ou série, ler um livro ou acompanhar um reality show pela TV em verdadeiras experiências coletivas e participativas. Séries de TV tornam-se fenômenos onde fãs assistem juntos e teorizam sobre suas tramas. Todo produto de entretenimento acaba por gerar ainda mais conteúdo na internet. A internet possibilitou que o público fosse mais que um consumidor passivo e que participasse. A internet mudou a forma como as histórias são contadas, como chegam até as pessoas e como em alguns casos não agem passivamente sobre isso.

Não só a forma de se consumir entretenimento mudou, mas também a forma como ela é produzida. Com o desenvolvimento das tecnologias, o advento das mídias digitais e a evolução da rede mundial de computadores e da internet, o surgimento das comunidades virtuais, nos deparamos também com a evolução dos jogos eletrônicos e de suas narrativas. O autor norte-americano Henry Jenkins, é um dos maiores estudiosos sobre entretenimento e mídias e escreveu sobre transmídia e cultura participativa, refletindo sobre como “fãs” consomem ativamente os conteúdos de que mais gostam. Este artigo aborda aspectos da narrativa em videogames, em como ela evoluiu ao decorrer dos anos e como a narrativa transmídia pode estar presente num jogo eletrônico.

A narrativa em jogos eletrônicos

Os primeiros jogos de tabuleiro datam de cerca de 7.000 anos a.C. Dezenas de vestígios da antiguidade demonstram que, de alguma forma, o entretenimento sempre fez parte da sociedade. Se desde as civilizações mais antigas o homem esteve a procura de formas de se entreter, seja com algum tipo de competição esportiva como na Grécia antiga ou mesmo os jogos de tabuleiro, ele também esteve a procura de formas de registro como a contação de histórias. Se as artes rupestres retratando cenas do cotidiano dos homens pré históricos podem ser consideradas uma forma de narrativa, um modo de registro de histórias, também fica evidente este interesse do homem pelas narrativas. Das cenas de caçadas pintadas em paredes de cavernas até os versos de epopeias gregas, as radionovelas, séries de TV e histórias em quadrinhos, a forma como as narrativas são construídas e como chega até as pessoas também passou por transformações com o passar dos tempos. A tecnologia não só impactou na forma como as pessoas consomem narrativas, mas também na forma como elas são criadas, principalmente em casos como as narrativas de jogos eletrônicos. Há histórias que só poderiam mesmo ser contadas em jogos de videogame graças a imersão e a interatividade possibilitadas pelos jogos eletrônicos.

As narrativas de jogos eletrônicos possuem diversas especificidades que as tornam diferentes de narrativas de outras mídias. Não só, por exemplo, pelo fator interatividade já que o jogador pode realizar ações que em certos casos modificam a narrativa, mas também por coisas como diferentes sistemas, mecânicas, personalização, desafios e também pelo fator duração. O tempo de narrativa de um jogo de videogame às vezes pode ser muito maior do que a de um filme, série ou livro. Há jogos de videogames cuja duração passa de 200 ou 300 horas. A maioria deles tem campanhas (o tempo de duração da história principal de um jogo eletrônico) com média entre 20, 30 ou 40 horas de duração. Como prender a atenção de alguém por tanto tempo? Como contar uma boa história que seja tão duradoura? Cenários, personagens, diálogos, protagonistas, antagonistas, arcos narrativos e reviravoltas. As tramas de jogos utilizam os mesmos recursos que qualquer outra narrativa presente em outras mídias e ainda assim conseguem se destacar e contar histórias cada vez mais criativas onde a interação, o controle do jogador sobre a narrativa, ocorre de maneira mais direta.

É importante destacar que o nível de imersão do jogador não está ligado unicamente ao modelo de estrutura narrativa, mas sim a uma equação que envolve diversos aspectos de construção do jogo como gráficos,

mecânicas, plataformas, efeitos e trilha sonora (LIMA, R.; LIMA, L. A., 2015, p. 696)

Antes que os próprios avanços da tecnologia influenciassem na forma como as histórias eram contadas nos videogames, prevalecia uma estrutura mais clássica, influenciada diretamente pela literatura e pela linguagem cinematográfica. Era comum que nas primeiras décadas, as histórias dos jogos fossem sobre princesas que precisavam ser resgatadas ou sobre mundos mágicos como em contos de fadas. A clássica luta do bem contra o mal que conduz diferentes narrativas há milhares de anos. Em jogos antigos e famosos como *Super Mario Bros* (1985) da *Nintendo*, a trama toda é centrada no resgate pela princesa. O encanador Mario enfrenta os mais diversos inimigos passando pelas fases em busca da Princesa Peach. Este é o grande objetivo do jogo e cada fase, cada obstáculo e chefe enfrentado deixa o jogador mais perto da princesa e da possibilidade de resgatá-la. Antes mesmo dos jogos cuja trama se reunia ao resgate de princesas, jogos eram basicamente pontos pretos ou brancos atirando e se movendo na tela, então criar narrativas acabava sendo uma tarefa complicada.

Space invaders (1978) é um dos jogos mais conhecidos culturalmente e um dos grandes sucessos responsáveis pelo crescimento da indústria. Um jogo inspirado pelo livro de ficção científica de *H. G. Wells*, *A Guerra dos mundos* (1897) e pelo primeiro filme de *Star Wars* (1977), sobre invasores alienígenas atacando a terra. Nele, o jogador controla uma pequena nave que utiliza seus canhões para atirar e destruir os invasores alienígenas que vão surgindo na tela. Tudo que sabemos da narrativa de *Space Invaders* é isso. Há alienígenas surgindo na tela e uma nave atirando neles. Não há começo, meio e fim. Não há personagens e nomes, não há de fato uma história sendo narrada. Não há informações sobre quem pilota a nave, onde a história é ambientada, de onde os alienígenas vieram e o que querem. Ainda assim, *Space Invaders* foi responsável por grandes mudanças na indústria, pois mostrou um certo amadurecimento dos consumidores. Antes de *Space Invaders* os jogos costumavam emular jogos como *Ping Pong*, *pinball* e outros esportes, e o jogo de batalha espacial foi um indício de como os jogadores esperavam por novidades nos jogos.

Diversos jogos na época, aliás, repetiam fórmulas assim. Havia pressa para que novos lançamentos chegassem ao mercado, muitos jogos tinham fórmulas bem parecidas (jogos de naves ou com temática espacial eram comuns) e desenvolver uma boa narrativa

não era o principal objetivo dos criadores, não apenas pelas limitações tecnológicas, mas por que achavam que os videogames não precisavam contar histórias para entreter. A objetivo deveria ser apenas conquistar pontuações cada vez mais altas e esta era a forma de entreter o jogador. O desafio era conquistar mais pontos, o que era responsável pela sentimento de recompensa, satisfação do jogador.

Aos poucos, não só pelas adaptações de jogos para o cinema ou de filmes para jogos, as tramas começaram a se tornar mais complexas. *Adventure* (1979), do *Atari 2600* foi considerado o primeiro jogo onde o principal objetivo não era conseguir mais pontos e “viver” a aventura era mais importante, diversos jogos seguiram seus passos nos próximos anos. Mesmo que a grande maioria dos jogos ainda fosse criada com o intuito claro de entreter pelo acumulo de pontos ao realizar tarefas, uma minoria de jogos com narrativas era lançada. Inspirado em um *adventure* de texto (um jogo propriamente textual onde o jogador lia e digitava ações em um computador), em *Adventure* (Imagem 12) o jogador controlava um quadrado de pixels que representava o aventureiro que explorava diferentes castelos em busca de um artefato sagrado. O jogo foi responsável por uma série de inovações que influenciam a criação de jogos até os dias atuais, como trazer elementos de rpg (*role-playing game*) e possibilitar que o jogador interagisse com objetos, podendo carrega-los de um lugar para outro. O jogador podia carregar um objeto por vez, o que aumentava o fator de desafio do jogo, já que era necessário racionar para carregar o objeto certo em cada cenário.

Já na década de 80, outra mudança importante na construção de narrativas aconteceu devido a própria evolução da tecnologia dos fabricantes. Em 1981, o *designer* de jogos Eugene Jarvis queria desenvolver um jogo que fosse rápido e difícil, mas tinha dificuldades para criá-lo pelo espaço que teria na tela para que seu jogo de batalha espacial acontecesse. Jarvis então desenvolveu um “universo de jogo maior que a própria tela”, ou seja, uma forma de rolagem horizontal onde conforme o personagem (ou nave) se movia para a frente, novos cenários e inimigos iam surgindo. Desta forma os cenários iriam sempre mudando e os ambientes mudavam conforme o personagem se movia, formato que se tornou cada vez mais popular na década de 80 com os jogos de aventura 2D conhecidos como jogos de plataforma. A ação se desenvolve como um pergaminho sendo desenrolado com o cenário surgindo e o personagem se movendo da esquerda para a direita.

Além de *Adventure*, um jogo com grande influência na forma de se contar histórias em jogos de videogame, e mais que isso, ajudar a modificar a própria indústria, foi o *Pacman* (1980) da *Namcon* (Imagem 13). Além de super colorido, o jogo era uma tentativa de mudar a visão da indústria de que videogame era um brinquedo preferencialmente dado a meninos. Mesmo que os consoles fossem consumidos em família, geralmente os homens que jogavam e as mulheres assistiam. O *Pacman* era um jogo sem tiroteios e mortes, onde o principal objetivo era fugir e comer tudo que surgia no labirinto onde o personagem se encontrava. A pequena bola amarela com uma boca, criada por Toru Iwatani inspirada por uma pizza com um pedaço faltando, foi a primeira personagem na indústria a ter um nome e uma personalidade, além de uma série de produtos licenciados. *Pacman* virou brinquedo, desenho animado e estava estampado nos mais diversos produtos infantis. Era acima de tudo um produto comercial que podia gerar lucros além da esfera dos consoles e vendas de cartuchos. *Pacman* era mais uma prova de como os jogos podiam ser cativantes e fazer parte da cultura popular.

O nome e a personalidade dados a “pizza comedora” em *Pacman* ainda eram insignificantes no quesito narrativa. *Pacman* não tinha uma história sendo contada com início, meio, fim e outras características de narrativas mais complexas, mas mesmo assim o nome e a personalidade eram importantes para criar uma certa identificação com o jogador. Um personagem carismático é uma característica de boas narrativas. A partir da década de 80, personagens carismáticos, cenários coloridos e as narrativas ainda rasas eram cada vez mais comuns. *Donkey Kong* (1981) e *Mario Bros* (1983), ambos da Nintendo, tinham sim histórias simplórias (no primeiro o resgate de uma namorada e no segundo o de uma princesa), mas personagens com nomes eram um grande passo para narrativas mais complexas. Gancho (2002), define que uma narrativa precisa de fatos e que tais fatos precisam ser vivenciados por um personagem num determinado tempo e lugar. Segundo ela, uma narrativa seria composta por seis principais elementos, sendo eles enredo, personagens, tempo, espaço, ambiente e narrador.

Narrar é uma manifestação que acompanha o homem desde sua origem. As gravações em pedra nos tempos da caverna, por exemplo, são narrações. Os mitos — histórias das origens (de um povo, de objetos, de lugares) —, transmitidos pelos povos através das gerações, são narrativas; a Bíblia — livro que condensa, história, filosofia e dogmas do povo cristão compreende muitas narrativas: da origem do homem e da mulher, dos milagres de

Jesus, etc (GANCHO, 1991, p.4)

Gancho (2002) ainda explica que a estrutura de uma narrativa não é definida apenas começo, meio e fim e que é necessário entender a importância que os conflitos têm na construção da narrativa. Mesmo que o resgate de uma princesa em *Mario Bros* (1983) não seja a narrativa mais complexa do mundo, há personagens, nomes, tempo (não tão definido assim) espaço, ambiente, e o conflito. *Mario Bros* funciona bem justamente por que existe uma princesa a ser resgatada e por que é isto que motiva o jogador a continuar jogando até cumprir seu objetivo. Nos anos seguintes, a sequência de *Mario Bros*, *Super Mario Bros* (1985), seguiu os passos do primeiro jogo sendo uma aventura de plataforma onde o encanador precisava resgatar a princesa, mas além das melhorias no design abriu espaço para outros jogos de sucesso da *Nintendo*, empresa japonesa que começava a dominar o mercado mundial. Mario trazia um universo explorável que não era linear. Era possível entrar em passagens secretas passando por canos verdes posicionados abaixo ou acima do personagem. Criação de Shigeru Miyamoto, também criador dos jogos de Mario, *The Legend of Zelda* (1986) da *Nintendo* (Imagem 14), foi o próximo jogo eletrônico a mudar o mercado e principalmente a trazer novidades e mudanças na forma de se contar uma história dentro de um jogo de videogame.

Em *The Legend of Zelda*, o personagem principal é Link, um elfo que pode explorar um mundo “aberto”, já que pode ir para quase qualquer lugar do mapa (alguns locais são acessíveis com itens que adquire durante a aventura, mecânica utilizada até jogos atuais), e precisa derrotar o vilão Ganon para poder resgatar a princesa do Hyrule, Zelda. Parece mais uma história de princesa sendo resgatada no fim, mas Zelda era diferente de tudo que havia na indústria até então. Havia uma narrativa sendo contada com começo, meio e fim, com personagens carismáticos que tinham nomes e motivações, um universo todo cheio de regras e quebra-cabeças para o jogador resolver. Em Zelda os NPCs (*non-player character*), ou seja, personagens não jogáveis que o jogador encontra e conversa durante a aventura, são essenciais para construção da narrativa, fato que se tornaria indispensável na indústria.

Conforme as gerações de consoles evoluíram, os desenvolvedores e escritores encontraram novas formas e recursos para contar histórias nos jogos eletrônicos. Inspirados em linguagens de outras mídias, as narrativas estão mais complexas e é cada vez mais importante que se tornem objeto de estudo tendo em vista que novos modos de

criar narrativas têm surgindo nas mais diversas mídias. Se antes os enredos eram simples, imutáveis e lineares, hoje o jogador tem narrativas complexas onde pode alterar toda a narrativa e ter controle sobre a ordem dos acontecimentos. Os personagens e cenários emulam a realidade como nunca, sendo cada vez mais parecidos com o mundo real. A tecnologia também transforma constantemente os suportes, ou seja os meios e mídias em que as narrativas são contadas. Contar uma história também é cada vez mais difícil já que as pessoas estão mais ocupadas e distraídas, anseando sempre por mais rapidez ao receber informações.

Narrativa transmidiática

No começo do milênio algumas séries de televisão e filmes inovaram com narrativas que transitavam em diferentes meios. As histórias, sendo complexas ou não, utilizavam diferentes mídias para tornar seus universos ficcionais mais ricos e interessante para o público. Em 2004, quando o seriado *Lost* começou a ser transmitido, uma grandiosa comunidade de fãs se reunia de forma online ou em convenções para discutir os rumos da narrativa e tentar entender os mistérios que cercavam a ilha e os sobreviventes do voo 815 da *Oceanic airlines*.

Lost contava a história de um grupo de pessoas presas em uma ilha depois de sobreviverem a um desastre aéreo. A cada novo episódio novos mistérios e questões levantadas. Além dos fãs, a própria emissora parecia entender que o universo da narrativa de *Lost* precisava ser mais explorado. Pequenos episódios da série eram produzidos e disponibilizados no site da emissora, enquanto livros eram publicados e sites sobre a série eram criados. Fãs haviam criado sites para as companhias aéreas da série e para uma universidade com matérias sobre a trama da série e jogos sobre *Lost* podiam ser jogados na internet. A narrativa de *Lost* estava na série de TV, nas páginas dos livros, nos sites da internet, nos jogos e nos celulares das pessoas.

Este fenômeno da narrativa de *Lost* é explicado pelo conceito de narrativa transmidiática cunhado pelo estudioso de mídias, Henry Jenkins em 2006:

Histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para nossa compreensão do universo; uma abordagem mais integrada do desenvolvimento de uma franquia do que os modelos baseados em textos originais e produtos

acessórios (JENKINS, 2009, p.392)

Narrativas transmidiáticas são comuns em jogos eletrônicos. Comunidades de jogadores de videogame costumam ser ativas e organizadas. No caso de alguns jogos, a própria comunidade pode criar conteúdo para os jogos como mapas, modos de jogo ou cosméticos (cosméticos são itens de decoração ou “roupas” para personagens). É cada vez mais comum que os desenvolvedores criem maneiras para permitir que os jogadores participem mais ativamente da criação de conteúdo. Em jogos como *Fortnite* (2017), da *Epic Games* ou *Minecraft* (2011) da *Mojang Studios*, os jogadores podem construir mapas e compartilhá-los com qualquer pessoa por meio de códigos. Além dessa cultura participativa, comum em mídias onde a narrativa transmidiática está presente, as produtoras de alguns jogos eletrônicos criam seus jogos pautados no uso de outras mídias para contar suas histórias como, por exemplo, *Overwatch* (2016).

O jogo eletrônico Overwatch

Overwatch (2016), jogo online multiplayer da *Blizzard Entertainment*, alcançou uma verdadeira legião de fãs e jogadores assíduos. Naquele ano venceu o *The Game Awards 2016*, considerado um Oscar dos videogames³ e maior prêmio da indústria, além de vencer outras três categorias e ser o grande vencedor da noite. *Overwatch* é um jogo *multiplayer* sem uma campanha (um modo de jogo específico para que uma narrativa seja contada) que conte sua história. Na época de sua vitória, várias pessoas estranharam e torceram um nariz pela vitória do jogo que concorria com jogos com uma narrativa fechada como *Uncharted 4: A Thief's End* (2016) da *Naughty Dog* e *Titanfall 2* (2016) da *Respawn Entertainment*. Jogos que contavam com campanhas que contavam uma história principal e fechada, mas que também possibilitavam que os jogadores jogassem online com amigos em partidas mais rápidas do tipo mata mata.

O que explicava então o sucesso de *Overwatch*? Primeiro, e principalmente, *Overwatch* era divertido. Era um jogo rápido, colorido, com personagens diferentes e carismáticos com as mais variadas habilidades. Segundo, *Overwatch* era um jogo com uma narrativa transmidiática interessante. Quando o jogador entra em *Overwatch*, um

³ <https://thegameawards.com/>

vídeo surge em sua tela e o personagem Winston, um macaco cientista, explica o que é a *Overwatch*, o que fazem e por que são importantes. Então o jogador aperta um botão para iniciar o jogo e fica livre para jogar com amigos e desconhecidos. A narrativa não era o foco, mas estava ali. Na verdade a narrativa de *Overwatch* estava em vários lugares. Esporadicamente a empresa publicava vídeos animados contando histórias dos personagens. Histórias em quadrinhos e contos também eram disponibilizados de forma gratuita. Livros de receitas, músicas (um dos personagens é o DJ brasileiro Lucio, que cura as pessoas com o poder da música), e até mesmo um cereal como o do jogo foi lançado na “vida real”. O jogo trazia eventos que anualmente recriavam missões vividas pelos personagens e o jogador podia participar de missões da *Overwatch*. Cada detalhe enriquecia mais a narrativa do jogo e trazia informações que não estavam no produto original.

Os personagens diversos também são um dos trunfos da narrativa de *Overwatch*. É um dos jogos eletrônicos com elenco de personagens mais representativo da indústria. Os personagens de diversos países e etnias também são diversos no quesito sexualidade e tipo corporal. Mulheres baixas, altas, magras e gordas. Um homem com nanismo, uma jovem mulher lésbica, uma *bodybuilder* russa. A narrativa transmidiática era uma forma de se saber mais sobre estes personagens tão diversos e interessantes.

Imagem 1: Quadro da HQ da personagem Symmetra “Um mundo melhor”



Fonte: aficionados.com.br (2017)

Na quarta edição da história em quadrinhos de *Overwatch* publicada pela *Blizzard* o foco foi a cientista indiana Satya Vaswani, conhecida no jogo como Symmetra. Na

história “Um Mundo Melhor”, Symmetra investiga as reais intenções de uma empresa que pode estar agindo de má fé contra pessoas que moram em uma comunidade carente. Em determinado trecho da história Symmetra diz que “Sanjay sempre disse que eu era... Diferente. Todos dizem. Me perguntando onde eu me encaixo no espectro.” (Imagem 17). Um leitor associou a fala de Symmetra sobre se “encaixar no espectro” a terminologia usada para designar pessoas no Transtorno do Espectro Autista (TEA). No jogo, Symmetra usa originalmente roupas com tom azul e sua habilidade envolve a manipulação de uma luz sólida, também na cor azul, cor que comumente é associada ao autismo. Não parecia ser coincidência. Parecia ser uma informação sobre a personagem sendo contada por meio da história em quadrinho e por meio das cores e a própria habilidade dela. “O verdadeiro inimigo da humanidade é a desordem”, uma das frases ditas por Symmetra no jogo demonstra seu apreço por controle e organização, o que também poderia ser visto como uma característica do autismo.

Ao ser questionado em uma carta enviada pelo jogador, o ex-diretor criativo de *Overwatch*, Jeff Kaplan, confirmou em uma carta resposta que Symmetra era autista:

Foi muito perspicaz da sua parte ter prestado atenção que ela [Symmetra] indica esta característica em nossos quadrinhos. Symmetra é autista. Ela é uma das nossas heroínas mais amadas e nós achamos que ela faz um ótimo trabalho representando o quão fantástico alguém com autismo pode ser (KAPLAN, 2017)

O Conto "Bastet", divulgado pela Blizzard em janeiro de 2019, tem a narrativa focada na personagem Ana, uma atiradora sexagenária que fora uma das fundadoras da organização *Overwatch*. Por meio da história, em um diálogo com o personagem Jack Morrison, no jogo conhecido como Soldado 76, é revelado que o personagem é gay. Uma ilustração no conto mostra Morrison ao lado de Vincent, uma antiga paixão. Assim como no caso da revelação sobre o autismo da personagem Symmetra, um dos funcionários da empresa se pronunciou publicamente confirmando a informação. Por meio de sua conta pessoal no twitter, o autor do conto, Michael Chu confirmou que a relação entre Jack e Vincent era romântica e afirmando que ambos se identificam como gays. Isso também demonstra como as redes sociais e fóruns de discussão são um elemento importante dentro desta possibilidade de se criar uma narrativa transmidiática, já que existe essa

possibilidade de que por meio do contato com o público, os próprios criadores das histórias possam

Imagem 2: Imagem do conto “Bastet”



Fonte: Arnold Tsang (2019)

No site oficial de *Overwatch* no Brasil há uma seção específica denominada “mídia” que reúne parte do conteúdo transmidiático do jogo. O site reúne apenas conteúdo que estão diretamente ligados a própria narrativa ou mecânicas do jogo e não mídias como, por exemplo, livros de culinária que apesar de trazer receitas da nacionalidade dos diversos personagens, não acrescenta nada de novo a trama. Desta forma, caberá aqui listar o conteúdo disponível no site que se enquadra como narrativa transmidiática por trazer informações importantes que colaborem com a narrativa do jogo como o autismo da personagem Symmetra, a sexualidade da personagem Tracer revelados em histórias em quadrinhos ou a sexualidade do personagem Soldado 76 revelada em um conto. O caso de *Overwatch*, onde a narrativa transmidiática dá informações sobre personagens para torná-los mais “profundos” ou interessantes, é diferente, por exemplo, de como a narrativa transmidiática foi utilizada no filme das irmãs Wachowski, *Matrix* (1999) uma das primeiras mídias a utilizarem elementos transmídia. Jenkins cita que *Matrix* seria entretenimento para essa era da convergência, “integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (JENKINS, 2008, pg.141), não só por que as pessoas ficaram impressionadas com os efeitos especiais considerados inovadores, mas por que as pessoas tinham dificuldade para entender a

trama. Jenkins conta que os fãs “saíram correndo dos cinemas, pasmos e confusos, e se plugaram nas listas de discussão na Internet, onde cada detalhe era dissecado e cada interpretação possível, debatida” (JENKINS, 2008, pg.140). Desta forma, outras mídias ajudavam a explicar a história do filme e ainda assim expandir as informações daquele universo construído no filme.

“Os cineastas plantam pistas que só farão sentido quando jogarmos o game. Abordam uma história paralela, revelada por uma série de curtas de animação que precisam ser baixadas da web e vistas num DVD separado. (JENKINS, 2008, p.140)

No caso de *Overwatch*, as principais mídias utilizadas são as histórias em quadrinhos, contos e vídeos. A página mídia no site oficial do jogo é composta por várias seções e subseções com uma indicação numérica que revela a quantidade de conteúdo disponível em cada área. A área “Quadrinhos e contos” tem 31 postagens, a de “Vídeos” tem 69, a de “Música” tem 4, a de “Imagens de jogo” tem 100 e a página de “Arte” tem 31. A área destinada aos quadrinhos e contos é organizada com as subseções “comics” para os quadrinhos e “histórias curtas” para os contos. A área destinada aos vídeos tem as subseções “curtas de animação” com curta metragens sobre personagens do jogo, “histórias de origem” que são vídeos curtos de apresentação publicados quando um personagem novo é lançado, “apresentação de heróis” que tem um propósito parecido, mas neste caso mostra cenas in game dos personagens sendo utilizados para mostrar suas habilidades dentro do jogo, além de trailers e *teasers* publicados na época de lançamento do jogo e as subseções “prévias de jogabilidade” e “prévias de habilidade” que trazem os mesmos vídeos que mostram as habilidades de personagens. A seção música tem quatro postagens que disponibilizam links que dão acesso serviços online de streaming para se escutar ou comprar a trilha sonora dos curtas de animação, dos mapas do jogo e músicas que teriam sido compostas por um dos personagens do jogo, o DJ brasileiro, Lucio. A seção “imagens de jogo” é dividido com as subseções “heróis” e “mapas” trazendo imagens de todos os personagens e mapas disponíveis no jogo. A última seção “arte” tem algumas artes conceituais do jogo.

Mesmo que as mídias e informações contidas nestas seções e subseções nem sempre tragam informações que possam ser consideradas “importantes” ou “essenciais” para trama principal que o jogo propõe contar, elas servem justamente para dar mais

“peso” ou corpo para informações sobre personagens, locais e acontecimentos da narrativa. Imaginando a narrativa como uma árvore, cada mídia poderia ser entendida como galhos que independentemente de serem menores ou maiores fazem parte da mesma coisa.

Considerações finais

A narrativa transmidiática em jogos eletrônicos funciona não só como uma alternativa eficaz para tornar um jogo mais interessante, mas também como uma forma de se aproveitar todo o potencial criativo de uma marca, expandindo sua narrativa para outras mídias. Em uma indústria onde produtoras demoram anos para produzir um jogo e em que funcionários são pressionados para concluir seus trabalhos cada vez mais rápido, uma trama que seja transmidiática pode ser uma alternativa de longo prazo para se contar uma história por “partes” e ainda por cima ajudar a fidelizar e criar discussões em grupo de fãs. No caso dos jogos eletrônicos existe a possibilidade de “atualizações” que adicionam conteúdo aos jogos, além do lançamento de DLCs (*downloadable content*) que é um conteúdo extra que pode ser pago ou não, mas que traz mais horas de jogo, novas áreas ou itens, conteúdo este que pode convergir com outras mídias.

Atualmente, graças à internet e as redes sociais, é comum que diferentes mídias sejam parte de um jogo eletrônico, desde sua produção e divulgação, até lançamento e recepção do público. *Overwatch* é apenas um dos exemplos de como os avanços tecnológicos e principalmente, a participação mais ativa de jogadores ao consumir um produto, estão mudando a indústria dos jogos eletrônicos. As narrativas se tornam cada vez mais complexas e interessantes e esta é uma demanda de um mercado com um público cada vez mais exigente.

Referências

AFICIONADOS. **Overwatch: Symmetra é confirmada como autista pelo diretor do game.** Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/overwatch-symmetra-autismo/>>. Acesso: 13/8/2021.

BIANCHINI, Maíra; MIELNICZUK, Luciana. **O Universo Ficcional de Lost e a Narrativa Transmidiática**. Logos, v. 18, n. 1, 2011.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1997.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 1991.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

SANTAELLA. **Games e comunidades virtuais**. Disponível em:
<<https://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>>. Acesso:
13/8/2021.

VERBUM – CADERNOS DE PÓS GRADUAÇÃO – ISSN 2316-3267