

# Comunicação, Mídias e Educação

Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen  
(Organizadora)

/Promotion  
/Research  
/Business  
/Development  
/Engineering  
/Manufacturing  
/Planning

**Atena**  
Editora  
Ano 2019

**Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen**

(Organizadora)

# Comunicação, Mídias e Educação

Atena Editora  
2019

2019 by Atena Editora  
Copyright © Atena Editora  
Copyright do Texto © 2019 Os Autores  
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora  
Editora Executiva: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira  
Diagramação: Karine de Lima  
Edição de Arte: Lorena Prestes  
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

### **Conselho Editorial**

#### **Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie di Maria Ausiliatrice  
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### **Ciências Agrárias e Multidisciplinar**

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano  
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

### **Ciências Biológicas e da Saúde**

Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina  
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

### **Ciências Exatas e da Terra e Engenharias**

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

### **Conselho Técnico Científico**

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico  
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof.<sup>a</sup> Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia  
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista  
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão  
Prof.<sup>a</sup> Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal  
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará

<b>Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)</b>	
C741	Comunicação, mídias e educação [recurso eletrônico] / Organizadora Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen. – Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019.  Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader. Modo de acesso: World Wide Web. Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-344-6 DOI 10.22533/at.ed.446192205  1. Aprendizagem. 2. Comunicação – Pesquisa – Brasil. 3. Comunicação na educação. I. Hrenechen, Vanessa Cristina de Abreu Torres.  CDD 371.1022
<b>Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422</b>	

Atena Editora  
Ponta Grossa – Paraná - Brasil  
[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)  
contato@atenaeditora.com.br

## APRESENTAÇÃO

Essa obra reúne um conjunto de pesquisas sobre as novas tecnologias e técnicas aplicadas à comunicação. O compilado de artigos traz contribuições relevantes para a comunidade científica e profissionais da área.

O e-book, composto por 36 artigos, apresenta diálogos contemporâneos e reflexões sobre o papel da comunicação nos mais diversos âmbitos. Estudos analisam o uso das novas mídias na educação e avaliam a convergência dos meios na partilha de informações e aprendizagem em conjunto. Pesquisas também retratam o consumo midiático, culturas comunicacionais e as manifestações no espaço urbano.

Há artigos sobre o ambiente *comunicacional* digital e o impacto das novas tecnologias na sociedade. Autores também discutem as discrepâncias entre as visões de mundo dos jornalistas e dos usuários de redes sociais e o papel dos meios de comunicação na representação da realidade. O volume traz pesquisadores de peso que compartilham conhecimento e estimulam novos estudos na área da comunicação.

Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
OS PRIMEIROS PASSOS DO MUSEU DE GEOCIÊNCIAS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE RORAIMA (MUGEO): HISTÓRICO E ACERVO	
Lena Simone Barata Souza Ezequias Nogueira Guimarães	
<b>DOI 10.22533/at.ed.4461922051</b>	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>16</b>
CARTOGRAFÍA DIGITAL INTERACTIVA DE LO PATRIMONIAL: DEL RELATO AL “DATO” Y VICEVERSA	
Liliana Fracasso David Aperador Francisco Cabanzo	
<b>DOI 10.22533/at.ed.4461922052</b>	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>33</b>
A UTILIZAÇÃO DE MAQUETES E IMAGENS TÁTEIS COMO IMPULSIONADORAS DO APRENDIZADO PARA CEGOS E PESSOAS COM BAIXA VISÃO NAS GEOCIÊNCIAS	
Loruama Geovanna Guedes Vardiero Rodson Abreu Marques Tamires Costa Velasco Matheus Gomes Fanelli Jeruza Lacerda Benincá Barbosa Sandro Lúcio Mauri Ferreira	
<b>DOI 10.22533/at.ed.4461922053</b>	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>45</b>
REPRESENTAÇÃO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA NA TV: UMA ANÁLISE DA SÉRIE “SOBRE RODAS” COM O PARATLETA FERNANDO FERNANDES	
Antonio Janiel Ienerich da Silva Henrique Alexander Grazi Keske	
<b>DOI 10.22533/at.ed.4461922054</b>	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>62</b>
ASPECTOS EPISTEMOLÓGICOS DA EXPERIÊNCIA NARRATIVIZADA: AS REDES SOCIAIS COMO LUGAR DE FALA PARA SUJEITOS QUE CONVIVEM COM O AUTISMO	
Igor Lucas Ries	
<b>DOI 10.22533/at.ed.4461922055</b>	
<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>74</b>
DISCURSO CIENTÍFICO E DISCURSO ACADÊMICO: SOBRE UM POSSÍVEL GESTO POLISSÊMICO DE LEITURA	
Bianca Queda Costa Solange Maria Leda Gallo	
<b>DOI 10.22533/at.ed.4461922056</b>	

<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>78</b>
PARSER E LEITURA AUTOMATIZADA DE CURRÍCULOS DA PLATAFORMA LATTES PARA EXTRAÇÃO DE INDICADORES ACADÊMICOS E TECNOLÓGICOS	
Fernando Sarturi Prass Franklin Matheus Boijink Alexandre de Oliveira Zamberlan	
<b>DOI 10.22533/at.ed.4461922057</b>	
<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>96</b>
ANOTAÇÕES SEMÂNTICAS EM REPOSITÓRIOS ACADÊMICOS:UM ESTUDO DE CASO COM O RI UFBA	
Aline Meira Rocha Lais do Nascimento Salvador Marlo Vieira dos Santos e Souza	
<b>DOI 10.22533/at.ed.4461922058</b>	
<b>CAPÍTULO 9</b> .....	<b>113</b>
CONTEÚDO AUDIOVISUAL DO CURSO DE PEDAGOGIA SEMIPRESENCIAL DA UNESP/UNIVESP	
Dayra Émile Guedes Martínez José Luís Bizelli	
<b>DOI 10.22533/at.ed.4461922059</b>	
<b>CAPÍTULO 10</b> .....	<b>120</b>
EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: APRENDIZAGEM EM REDE	
Daiane de Lourdes Alves Ângela Cutolo	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220510</b>	
<b>CAPÍTULO 11</b> .....	<b>132</b>
DESAFIOS DA TUTORIA EM EAD E ESTRATÉGIAS DE MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA: UM ESTUDO DE CASO	
Tamara de Lima Lorayne de Freitas Santos	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220511</b>	
<b>CAPÍTULO 12</b> .....	<b>143</b>
CONSTRUÇÃO COLABORATIVA DE CONHECIMENTO – VIVENCIANDO EXPERIÊNCIAS COM A METODOLOGIA ATIVA	
Reyla Rodrigues Ribeiro Levy Silva Ribeiro Bruno Bernardes de Menezes Raquel Aparecida Souza	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220512</b>	

<b>CAPÍTULO 13</b> .....	<b>154</b>
MATHQUIZ: UM JOGO EDUCATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS	
José Marcelo Silva Santiago Monck Charles Nunes De Albuquerque Francisco Ranulfo Freitas Martins Junior Fernanda Kécia De Almeida Yuri Soares De Oliveira	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220513</b>	
<b>CAPÍTULO 14</b> .....	<b>165</b>
A MÍDIA COMO VERTENTE INTERDISCIPLINAR DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA DO ADOLESCENTE EM LIBERDADE ASSISTIDA	
Sebastião Jacinto dos Santos João Clemente de Souza Neto Marcos Júlio Sergi	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220514</b>	
<b>CAPÍTULO 15</b> .....	<b>180</b>
EDUCAÇÃO VISUAL: DESENVOLVIMENTO GRÁFICO DE FASCÍCULOS COM CONTEÚDO DIDÁTICO	
Caroline de Cerqueira Medeiros Fabiola Arantes de Moraes	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220515</b>	
<b>CAPÍTULO 16</b> .....	<b>194</b>
CULTURA VISUAL E IDENTIDADE DOS ALUNOS DO CAP-UERJ	
Christiane de Faria Pereira Arcuri	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220516</b>	
<b>CAPÍTULO 17</b> .....	<b>205</b>
JUVENTUDES INTERIORANAS: ESTUDANTES DE PUBLICIDADE E SUAS MANEIRAS DE COMUNICAR	
Renata Valeria Calixto de Toledo	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220517</b>	
<b>CAPÍTULO 18</b> .....	<b>215</b>
FARTURA TRAZ ALEGRIA! O FUNK OSTENTAÇÃO E AS SUBJETIVIDADES JOVENS	
Juliana Ribeiro de Vargas	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220518</b>	
<b>CAPÍTULO 19</b> .....	<b>227</b>
REPRESENTATIVIDADE E GÊNERO NAS PRODUÇÕES MIDIÁTICAS: DILEMAS E APROXIMAÇÕES	
Ariana Grzegozeski Schneider Márcio Giusti Trevisol	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220519</b>	
<b>CAPÍTULO 20</b> .....	<b>238</b>
A AUTOACEITAÇÃO DA HOMOSSEXUALIDADE A PARTIR DE UM CASO REAL	
Bruno Filipe Griebeler	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220520</b>	



<b>CAPÍTULO 21</b> .....	<b>254</b>
A PERFORMANCE ENQUANTO FLUXO DE COMUNICAÇÃO NA MODA	
Antonio Cimadevila Ione Maria Bentz	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220521</b>	
<b>CAPÍTULO 22</b> .....	<b>266</b>
A MIDDLEWARE PERSPECTIVE FOR INTEGRATING GINGA-NCL APPLICATIONS WITH THE INTERNET OF THINGS	
Danne Makleyston Gomes Pereira Francisco José da Silva e Silva Carlos de Salles Soares Neto Álan Lívio Vasconcelos Guedes	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220522</b>	
<b>CAPÍTULO 23</b> .....	<b>280</b>
UMA ABORDAGEM PARA O DESENVOLVIMENTO E ANÁLISE DE DESEMPENHO DO RECONHECIMENTO OFF-LINE DE VOZ CONTÍNUO	
Lucas Debatin Aluizio Haendchen Filho Rudimar Luís Scaranto Dazzi	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220523</b>	
<b>CAPÍTULO 24</b> .....	<b>297</b>
INVESTIGAÇÃO ONTOLÓGICA DA OBRA DE ARTE DIGITAL: LINGUAGEM UBÍQUA, MODELO DE DOMÍNIO E PROGRAMAÇÃO VOLTADA PARA AS ARTES VISUAIS	
Teófilo Augusto da Silva Claudio de Castro Coutinho Filho Carlos Tiago Machel da Silva	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220524</b>	
<b>CAPÍTULO 25</b> .....	<b>306</b>
A INFLUÊNCIA DA TRIDIMENSIONALIDADE NA NARRATIVA ANIMADA: <i>FROZEN</i> E O USO DA ESTEREOSCOPIA	
Paula Poiet Sampedro Danilo César Granatto Leonardo Antonio de Andrade Antonio Henrique Garcia Vieira Carolina Lourenço Reimberg de Andrade Felipe Contartesi	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220525</b>	
<b>CAPÍTULO 26</b> .....	<b>317</b>
UMA NARRATIVA PROCEDURAL DENTRO DO UNIVERSO FICCIONAL DA DC COMICS	
Leonardo Antonio de Andrade Felipe Contartesi Antonio Henrique Garcia Vieira Carolina Lourenço Reimberg de Andrade Paula Poiet Sampedro Danilo César Granatto	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220526</b>	

<b>CAPÍTULO 27</b> .....	<b>332</b>
FINAL FANTASY XV: A NOVA APOSTA MULTIPLATAFORMA DA FRANQUIA	
<a href="#">Maria Tereza Batista Borges</a> <a href="#">Mirna Tonus</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220527</b>	
<b>CAPÍTULO 28</b> .....	<b>339</b>
PROCESSOS DE SUBJETIVAÇÃO EM JOGOS VIRTUAIS: UM ESTUDO SOBRE CORPO E ESTRATÉGIA NO JOGO <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	
<a href="#">Cíntia Oliveira Demaria</a> <a href="#">Márcia Stengel</a> <a href="#">Valéria Freire de Andrade</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220528</b>	
<b>CAPÍTULO 29</b> .....	<b>352</b>
GAMEPÓLITAN: UMA ANÁLISE DAS OPORTUNIDADES DE COMUNICAÇÃO, UTILIZANDO-SE DO E-SPORT COMO FERRAMENTA DE ENGAJAMENTO	
<a href="#">Luana Britto Silva Vieira</a> <a href="#">Marta Cardoso de Andrade</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220529</b>	
<b>CAPÍTULO 30</b> .....	<b>368</b>
MÍDIAS DIGITAIS E O SITE DO COMITÊ OLÍMPICO DO BRASIL	
<a href="#">Carlos Augusto Tavares Junior</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220530</b>	
<b>CAPÍTULO 31</b> .....	<b>410</b>
HOMOGENEIDADE E ENDOGENIA NOS INTERESSES DE JORNALISTAS DESCONECTAM VALOR NOTÍCIA E POPULAÇÃO	
<a href="#">Ana Maria Brambilla</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220531</b>	
<b>CAPÍTULO 32</b> .....	<b>425</b>
O ENQUADRAMENTO DO <i>IMPEACHMENT</i> DA PRESIDENTE DILMA ROUSSEFF (PT) NAS REVISTAS <i>VEJA</i> E <i>CARTA CAPITAL</i>	
<a href="#">Carla Montuori Fernandes</a> <a href="#">Eduardo Matidios Pereira</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220532</b>	
<b>CAPÍTULO 33</b> .....	<b>437</b>
PARTICIPAÇÃO E MÍDIA: UM DEBATE SOBRE A HEGEMONIA DISCURSIVA DO CAPITALISMO	
<a href="#">Michele Luciane Blind de Moraes</a> <a href="#">Tulainy Parisotto</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220533</b>	
<b>CAPÍTULO 34</b> .....	<b>449</b>
REPRESENTAÇÕES SOBRE A AMAZÔNIA BRASILEIRA: UM ESTUDO SOBRE O DOCUMENTÁRIO <i>O ACRE EXISTE</i>	
<a href="#">Daya de Kassia Pinheiro Campos</a> <a href="#">Francielle Maria Modesto Mendes</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.44619220534</b>	

**CAPÍTULO 35 ..... 459**

PARÂMETROS DE PRODUÇÃO DE CONTEÚDO RADIOFÔNICO SOBRE SAÚDE PARA CRIANÇAS DE SEIS A DEZ ANOS

Diana Diniz de Jesus

Daniela Pereira Bochembuzo

**DOI 10.22533/at.ed.44619220535**

**CAPÍTULO 36 ..... 473**

SOCIEDADE CIVIL ATIVA NA MEDIAÇÃO DAS RELAÇÕES DO MERCADO PUBLICITÁRIO COM O PÚBLICO INFANTIL

Marcos José Zablonsky

Natally Navarro Encinas Ferreira

**DOI 10.22533/at.ed.44619220536**

**SOBRE A ORGANIZADORA..... 490**

## UMA NARRATIVA PROCEDURAL DENTRO DO UNIVERSO FICCIONAL DA DC COMICS

### **Leonardo Antonio de Andrade**

Universidade Federal de São Carlos – Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som – Departamento de Artes e Comunicação  
São Carlos – SP

### **Felipe Contartesi**

Universidade Federal de São Carlos – Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som – Departamento de Artes e Comunicação  
São Carlos – SP

### **Antonio Henrique Garcia Vieira**

Universidade Federal de São Carlos – Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som – Departamento de Artes e Comunicação  
São Carlos – SP

### **Carolina Lourenço Reimberg de Andrade**

Universidade Federal de São Carlos – Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som – Departamento de Artes e Comunicação  
São Carlos – SP

### **Paula Poiet Sampedro**

Universidade Federal de São Carlos – Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som – Departamento de Artes e Comunicação  
São Carlos – SP

### **Danilo César Granatto**

Universidade Federal de São Carlos – Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som – Departamento de Artes e Comunicação  
São Carlos – SP

**RESUMO:** Com o advento das mídias digitais, a proceduralidade se estabeleceu como um paradigma a ser alcançado para a construção de narrativas interativas. Este trabalho objetiva o mapeamento do universo ficcional da *DC Comics* da década de 1980, presente nos quadrinhos e nos livros de RPG da editora Mayfair Games. Após o mapeamento e com base no trabalho de Proop, criou-se um conjunto de parâmetros para a composição de uma função procedural para a definição de narrativas dentro do universo citado. Tal função procedural foi utilizada para criar uma narrativa, e os resultados de tal experimento estão descritos no artigo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Narrativa; Narrativa Procedural; Universo DC.

### **INTRODUÇÃO**

A narrativa é um fator importante no desenvolvimento da sociedade humana. Ela surgiu nos primórdios da humanidade e possibilita a transmissão de conhecimento, informações, valores e cultura. Durante toda sua história o ser humano procurou uma maneira de visualizar e dar vida à sua imaginação, vê-la acontecendo, seja pela forma de pinturas, esculturas ou literatura. O desejo humano de representar e interpretar sua própria percepção,

sua visão do mundo, impulsionou a arte durante séculos.

Para entender as vastas narrativas e as estruturas que elas podem assumir é preciso lembrar que diversas são as narrativas que fazem parte da nossa cultura. Barthes (1971) cita que a narrativa está presente, por exemplo, “no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, [...]”. A narrativa é, portanto, parte integrada da cultura humana, as duas caminham juntas e se desenvolvem mutuamente.

Durante muito tempo, os folcloristas se defrontaram com o fato da semelhança entre os esquemas narrativos dos povos mais diversos, entre os quais dificilmente se encontrariam vestígios de contato.

*A Morfologia do Conto Maravilhoso* (1928) obra do folclorista russo V.L. Propp constituiu uma busca do autor em analisar os contos de fadas russos de ponto de vista estrutural. Propp (2006, p. 25) realizou seu estudo com base em um corpus composto de 100 narrativas: os contos 50-151 da coletânea *Contos de fadas russos* (1855-1863) publicada por Aleksandr Afanássiev (1826-1871) em 8 volumes com um total de 600 contos. Dando desenvolvimento ao trabalho de outros autores como Afanássiev, Wunt, Volkov, Aarne, Vesseeolovski e J. Bédier, Propp explorou os motivos dos enredos analisados e definiu funções e suas relações para a construção linear narrativa.

Por função compreende-se o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação. As principais conclusões às quais chegou sobre as funções foram as seguintes:

- as funções dos personagens são os elementos fundamentais do conto maravilhoso;
- há funções 31, que não aparecem necessariamente em todos os contos;
- a ordem das funções é fixa;
- do ponto de vista de sua construção, os contos seguem um mesmo modelo.

Em *Hamlet no Holodeck*, Janet Murray (2003) apresenta os quatro aspectos que, segundo ela, definem o meio digital. São eles, o aspecto (1) participativo, que se refere à possibilidade de interação com o usuário, o (2) espacial, que se relaciona ao caráter “navegável” do conteúdo numérico, o (3) enciclopédico, que trata da capacidade praticamente ilimitada de armazenagem e acesso à informação no meio digital e o (4) aspecto procedural, que é a capacidade do meio numérico de executar instruções de maneira autônoma.

Janet mostra que este quarto aspecto – a proceduralidade – seria a principal característica das mídias digitais, distinguindo-as fundamentalmente dos demais meios:

“O elemento mais importante que o novo meio acrescenta ao nosso repertório de capacidades de representação é sua natureza [procedural], sua habilidade de capturar experiências como sistemas de ações inter-relacionadas.”

A proposta desse artigo é a de resgatar as estruturas narrativas presentes no trabalho de Proop, e aplicá-las de acordo com as narrativas presentes em determinado universo ficcional, tornando-as estruturas mais específicas e com subdivisões das funções. Tal procedimento tem por objetivo criar um algoritmo que possa criar uma narrativa factível no universo ficcional escolhido.

O universo escolhido para este trabalho é o universo da *DC Comics* (<<http://www.dccomics.com/>>), mais especificamente o universo cânone publicado pela editora entre 1986 e 1989. Como base de dados relativa a eventos, personagens, locais e tecnologias dentro do universo ficcional, foram utilizados livros de RPG da Editora *Mayfair Games*, cuja lista consta da bibliografia do presente trabalho.

A estrutura escolhida como base para a proposta narrativa descrita, foi baseada no mapeamento de narrativas dentro do universo dos super-heróis, elaborado por Neto *et al* (1996), aliado a base de dados publicada pela *Mayfair Games*. O embasamento para criação da estrutura procedural, tem escopo teórico seguindo similaridades com as funções definidas por Propp em *A Morfologia do Conto Maravilhoso*.

## WORLDNESS

O interessante para esse estudo em resgatar o trabalho de Proop é poder usar essa estrutura mais específica das subdivisões das funções, digamos que faremos uma narrativa procedural dentro do universo de super-heróis da *DC Comics*, uma macro estrutura com subdivisões, com a qual podemos construir uma narrativa mais específica para cada tema, levando em conta o que Proop define como enredos em contraste com as funções narrativas. Para isso será preciso mapear o universo ficcional escolhido.

Lisbeth Klastrup e Susana Tosca (2004), são conhecidas pelas suas pesquisas sobre mundos transmidiáticos, propõem essa classificação para definir o que tonar um mundo ficcional um mundo factível para os seus interatores o que chamou de *worldness*, composto por três aspectos.

O **mythos** classifica o estabelecimento de conflitos e batalhas do mundo, bem como a apresentação dos personagens típicos. Neste item também estão inclusas lendas acerca de objetos e criaturas características apenas daquele universo – pode-se dizer que o “mythos” é a história por trás de todas as histórias. Um conhecimento necessário para que se consiga interagir com ou interpretar os acontecimentos posteriores.

O **topos** classifica o estabelecimento do mundo em um período histórico específico, seus povos e seus costumes e detalhes do espaço e da geografia, como um mundo futurista e tecnológico ambientado em um planeta desértico; um mundo medieval com elementos de fantasia com uma natureza selvagem habitado por bestas furiosas; ou

um mundo criminoso escondido no submundo dentro de um enorme ambiente urbano diatópico onde as pessoas usam armas laser, etc.

O **ethos** classifica as éticas e morais do mundo. Como o bem e o mal se comportam, por exemplo, e que tipo de comportamento pode ser aceito como característico desse universo ou não.

O *mythos* e o *ethos* vão ajudar a reconhecer as funções que são recorrentes do enredo enquanto o *topos* vai definir os personagens e lugares e esse precisa ser mapeado pontualmente, gerando um banco de dados com os principais personagens e lugares e posteriormente atribuindo a esfera de ação dos personagens e lugares.

Com os principais lugares, personagens e histórias do enredo mapeado podem ser montadas as subdivisões das funções.

## O WORLDNESS DO UNIVERSO DA DC COMICS ENTRE 1986 E 1989

O universo ficcional da DC Comics teve início de 1939, quando seu *topos* complementa nossa realidade com a primeira cidade ficcional, Metrópolis (Revista Action Comics #16, 1939), e o primeiro planeta externo a Terra e habitado, Krypton (Revista Kal-El #1, verão de 1939), ambos ligados a histórias em quadrinhos do Super-Homem. Na década de 1940 surgiram dezenas de novas cidades ficcionais, como Gotham City e Keystone City – ligadas aos heróis Batman e Flash, sendo inicialmente localizadas em território norte americano.

Na década de 1950 as cidades ficcionais começaram a surgir fora do território norte americano, como a Cidade Gorila (Revista The Flash #106, maio de 1959), localizada em algum ponto secreto nas florestas do Congo, lar do vilão Gorila Grodd. Fora do planeta Terra, muitos outros planetas também surgiram na década de 1960, como o Planeta Oa (Revista Green Lantern vol 2 #1, agosto de 1960), centro do universo e habitado pelos seres conhecidos como os Guardiões de Oa, mestres dos Lanternas Verdes,

Para aumentar a complexidade deste cenário, o conceito de múltiplas dimensões paralelas surge na década de 1960 na história *Flash of Two Worlds* (Revista The Flash #123, setembro de 1961) onde Flash (Barry Allen) encontra o seu antecessor dos anos 40, Jay Garrick (conhecido no Brasil como Joel Ciclone). As terras paralelas existiam no mesmo espaço e ao mesmo tempo (espaçotempo), sendo separadas apenas pelas diferentes vibrações moleculares.

A solução das múltiplas dimensões paralelas adequou os heróis surgidos na década de 1930 e 1940 (Era de Ouro), que de certa forma envelheceram com o passar do tempo, e foram relançados na década de 1950 atualizados (Era de Prata). Dentro do Universo DC, a Terra 1 seria lar dos heróis da Era de Prata, os heróis da Era de Ouro que envelheceram habitariam a Terra 2, além de outras realidades como a Terra 3, Terra Prime e Terra S. A pluralidade dimensional começou a causar muitas confusões nos leitores, o que acarretou em um evento conhecido como Crise nas Infinitas Terras.

O evento foi publicado como uma série de histórias em quadrinhos em doze edições em 1986. Caracterizou-se como uma saga épica no universo fictício da DC Comics e atingiu os mais importantes personagens publicados por ela. A obra foi roteirizada por Marv Wolfman e desenhada por George Perez. O título da série foi inspirada em histórias de *crossovers* anteriores envolvendo as Terras Paralelas do Multiverso, tais como a “Crise na Terra Dois” e “Crise na Terra Três”.

No contexto da ambientação em que se insere, a história teve fundamental importância para a editora, pois teria eliminado o conceito de Multiverso, que se baseava em criar Terras Paralelas com heróis diferentes ou versões alternativas dos heróis famosos da editora. Os eventos repercutiram simultaneamente em todas as revistas de super-heróis da editora da época. Esse tipo de evento foi repetido pela DC em outras oportunidades posteriores, como na série Lendas e na saga Milênio.

Entre os anos de 1986 e 1990, a editora de RPG *Mayfair Games*, compilou o *topos* o *ethos* e o *mythos* do universo DC pós-Crise em uma série de livros, que consta da bibliografia deste artigo. Esses livros estavam vinculados a um sistema de regras desenvolvido pela editora visando o universo de super-heróis, o que parametrizou os poderes, raças alienígenas, seres mágicos e tecnologias presentes no cenário. Dois livros que se destacam são listados a seguir:

- **The Atlas of the DC Universe** (KUPPERBERG, 1990): apresenta um guia completo para as organizações e os locais que compõem o universo da DC Comics. O Atlas fornece mapas e histórico das cidades dos Estados Unidos, os países da Terra, planetas, e as dimensões que compõem o multiverso, sendo de fundamental importância para delimitar o *topos* desse universo;
- **Who’s Who in the DC Universe** (WEBSTER, 1992a) (WEBSTER, 1992b) (NYSTUL *et al.*, 1992): em três volumes, apresenta um guia completo para os personagens, raças alienígenas e tecnologias do universo da DC Comics, sendo fundamental para o mapeamento do *ethos* e parte dos *mythos* desse universo.

Além dos livros citados, é importante ressaltar que livros específicos de grupos (como Liga da Justiça, Novos Titãs e Esquadrão Suicida) e de organizações (como a HIVE), foram importantes no mapeamento do *worldness* do cenário analisado.

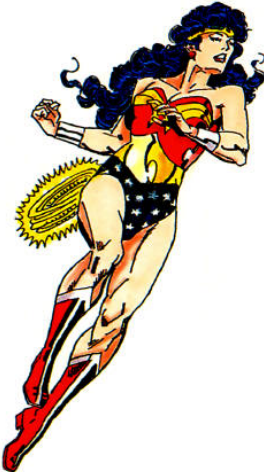
## CRIAÇÃO DA ESTRUTURA PROCEDURAL

Partindo de um levantamento sistemático dos materiais da *Mayfair Games* foi criado um banco de dados com os principais lugares e personagens do universo da DC do período escolhido, fazendo a composição dos *topos*.

O critério de escolha dos personagens mais relevantes foi baseado no material disponível criado pela *Mayfair Games*, apesar dos livros conterem um grande volume de material referente a muitos personagens e lugares do universo da DC, tínhamos



acesso a cartas criadas pela própria empresa, presentes no material que acompanhava o livro básico da segunda edição. Essas cartas descrevem de maneira rápida alguns dos personagens mais icônicos desse universo como na Figura 1, trazendo as definições mecânicas de cada personagem necessárias para um jogo de RPG. Com os personagens definidos os livros ficaram como material de apoio trazendo elementos narrativos e mecânicos para o aprofundamento de informações quando necessário.



**WONDER WOMAN™**

DEX:	13	STR:	16	BODY:	13
INT:	9	WILL:	12	MIND:	10
INFL:	10	AURA:	9	SPIRIT:	10
INITIATIVE:	36	HERO POINTS:	150		

- **Powers:** Directional Hearing: 4, Flight: 14, Running: 7, Swimming: 6, Telescopic Vision: 3
- **Skills:** Acrobatics: 11, Animal Handling: 8, Charisma (Persuasion): 12, Martial Artist: 12, Military Science (Tracking): 10, Weaponry: 13
- **Advantages:** Area Knowledge (Themyscira™); Attractive; Connections: Gods of Olympus (Low), Justice League Europe™ (High), Superman™ (High), Themyscira (High), United Nations (Low), U.S. Army (Low); Iron Nerves; Lightning Reflexes; Scholar (ancient Greek and Themysciran languages, Greek mythology)
- **Drawbacks:** Public Identity; Miscellaneous: Diana does not fully comprehend the world outside Themyscira; Diana's RV against Physical Killing Combat is 4 unless she has augmented it with her Martial Artist Skill.
- **Equipment:** Lasso of Truth™ [STR: 15, BODY: 35, Animal Control: 15, Control: 15] Lasso's length is 4 APs. Limitations: Animal Control may only be used to ward off beasts, Control only allows Wonder Woman to force a lassoed target to tell the truth or sleep. (see *Background/Roster Book* for more Equipment)
- **Alter Ego:** Princess Diana™ of Themyscira
- **Motivation:** Upholding the Good
- **Wealth:** 5

™ & © DC Comics Inc. 1989

Figura 1: Mulher Maravilha.

Fonte: <<http://new-wonder-woman.blogspot.com.br>>

A definição dos personagens pela utilização das cartas direcionou também as escolhas dos lugares de relevância, foram escolhidas as áreas descritas nos livros relativas apenas a esses personagens de forma a criar uma coerência narrativa.

Outra definição importante que foi feita a partir do uso das cartas foi à escolha das possíveis situações iniciais que serão vistas mais a frente, selecionamos para os jogadores interpretarem como seus personagens de jogo apenas aqueles que compunham equipes de heróis ou anti-heróis, pensando novamente nas questões de coerência narrativa de modo que ao gerar a narrativa os personagens jogadores fizessem parte da mesma equipe.

A partir da contribuição das estruturas propostas por Neto (1996) foi possível definir características importantes para a composição do *mythos* e do *ethos* do universo ficcional escolhido, o autor propôs alguns dos principais tipos de enredos apresentado pela DC em relação as suas histórias e os elementos constituintes de cada um desses enredos analisados, são eles os seguintes:

<b>Guerras Secretas</b>	Os personagens estão combatendo um inimigo ou uma situação que a maioria da população desconhece a existência, ou não compreende. Eles operam a margem da lei podendo ser perseguidos pela polícia. Os personagens não podem esperar por nenhum reconhecimento ou recompensa. Neste tipo de campanha os personagens alternam as condições de caça e de caçadores.
<b>Vigilantes</b>	Neste gênero os personagens estão juntos para combater uma força opositora, realizando salvamentos e resgates.
<b>Emergência/Busca</b>	Os personagens formam uma equipe que é agrupada às pressas para enfrentar um inimigo comum, ou solucionar alguma emergência. Eles têm que lidar com as dificuldades de sua missão e contra suas próprias diferenças pessoais.
<b>Equipe de Ataque</b>	Os personagens formam uma unidade de elite a serviço de terceiros (podem ser agentes do governo ou mercenários), suas missões são contra alvos específicos. Os personagens não tem muita liberdade de ação, sua função básica é entrar-bater-sair.
<b>Resistência</b>	Os personagens estão em um local dominado por alguma força tirânica, eles usam suas habilidades para tentar depor o governo, que por sua vez tenta exterminá-los. A população pode apoiá-los ou não, pense no seu grupo como sendo super-guerrilheiros (como a resistência francesa da 2ª guerra mundial).
<b>Exploradores</b>	Existe uma região a ser desbravada, por obrigação ou devido a algum tipo de naufrágio, esta é a missão dos personagens. Cada aventura apresenta um cenário, e os personagens são viajantes sendo recebidos às vezes com amizade outras com desconfiança e ódio. Cada mudança de cenário implica em uma situação completamente nova.

Tabela 1- Enredos

Fonte: (NETO et al., 1996)

Tendo o *worldness* definido e catalogado em forma de banco de dados, for possível estruturar as funções de Proop de modo a enquadrar as funções ao universo proposto, algumas funções mais genéricas como **I: marca** (experiência), **J: vitória**, **K: reparação do dano** foram mantidas na sua forma original, já outras funções foram adaptadas para refletir nosso objetivo, como por exemplo, Situação inicial ( $\alpha$ ): ( $\alpha^1$  Liga da Justiça § <sup>(A,B)</sup> § <sup>(topos)</sup>,  $\alpha^2$  Titãs § <sup>(A,B)</sup> § <sup>(topos)</sup>,  $\alpha^3$  Esquadrão Suicida § <sup>(A,B)</sup> § <sup>(topos)</sup>).

A seguir as funções geradas para o projeto:

Ex: Enredo/ Tema: Super-heróis da DC Comics

Situação inicial ( $\alpha$ )

$\alpha^1$  Liga da Justiça § <sup>(A,B)</sup> § <sup>(topos)</sup>

$\alpha^2$  Titãs § <sup>(A,B)</sup> § <sup>(topos)</sup>

$\alpha^3$  Esquadrão Suicida § <sup>(A,B)</sup> § <sup>(topos)</sup>

**A:** *dano / carência*

**A<sup>1</sup>** Guerras Secretas § <sup>(D1,D3,D4,D8,D9,H1,H2)</sup> § (↑<sup>2</sup>,↑<sup>3</sup>)

**A<sup>2</sup>** Vigilantes § <sup>(D2,D3,D4,D5,D7,D9)</sup> § (↑<sup>1</sup>)

**A<sup>3</sup>** Emergência/Busca § <sup>(D3,D6,D7,D9,H2)</sup> § (↑<sup>1</sup>,↑<sup>2</sup>,↑<sup>3</sup>)

**A<sup>4</sup>** Equipe de Ataque § <sup>(D2,D4,D6)</sup> § (↑<sup>1</sup>,↑<sup>2</sup>,↑<sup>3</sup>)

**A<sup>5</sup>** Resistência § <sup>(D1,D3,D6,D8,H1,H2)</sup> § (↑<sup>1</sup>,↑<sup>2</sup>,↑<sup>3</sup>)

**A<sup>6</sup>** Exploradores § <sup>(D1,D3,D4,D7,H2)</sup> § (↑<sup>2</sup>,↑<sup>3</sup>)

**B:** *mediação, momento de conexão (Mentor)* § <sup>(topos)</sup>

**C:** *início da reação* (início do jogo)

↑: *partida do herói* § <sup>(topos)</sup>

↑<sup>1</sup> Terra

↑<sup>2</sup> Galáctico

↑<sup>3</sup> Extra planar

**D:** *prova* (doador submete herói à prova)

**D<sup>1</sup>** Procurado § <sup>(H1)</sup>

**D<sup>2</sup>** Obedeçam às ordens

**D<sup>3</sup>** Investigação § <sup>(F1,F2,F3,F4,F5,F6)</sup>

**D<sup>4</sup>** Código de honra § <sup>(F7,F8,F9)</sup>

**D<sup>5</sup>** Inimigo Oculto § <sup>(H2)</sup>

**D<sup>6</sup>** Conflitos internos

**D<sup>7</sup>** Correndo contra o tempo

**D<sup>8</sup>** Inimigo dos meus inimigos

**D<sup>9</sup>** Identidades secretas

**E:** *reação* (desenvolvimento narrativo)

**F:** *transmissão de objeto/ objetivo*

**F<sup>1</sup>** Unir pistas para identificar força opositora § <sup>(H1,H2)</sup>

**F<sup>2</sup>** Inibir ação terrorista

**F<sup>3</sup>** Unir pistas para identificar plano § <sup>(H1,H2)</sup>

**F<sup>4</sup>** Unir objetos para solucionar problema

**F<sup>5</sup>** Encontrar personagem perdido

**F<sup>6</sup>** Encontrar objeto perdido

**F<sup>7</sup>** Juramento de Vingança

**F<sup>8</sup>** Código de Conduta

**F<sup>9</sup>** Juramento de Valor

**H:** *luta contra malfeitor*

H<sup>1</sup> Oposição superior § (topos)

H<sup>2</sup> Arquivilão § (topos)

I: *marca* (experiência)

J: *vitória*

K: *reparação do dano*

Opcional

↓: *regresso*

Pr: *perseguição*

M: *tarefa difícil*

W: *recompensa*

É importante demarcar a §: *conexões* (ação que interliga duas outras funções), que ligam cada função para manter a coerência da linha narrativa, algumas sub-funções podem excluir ou possibilitar outras funções e subdivisões na sua sequencia. Com todas as sub-funções e conexões definidas é possível então gerar uma linha narrativa procedural para ser seguida como narrativa dentro do universo analisado.

Proop apresenta modelos de textos que apresentam narrativas simultâneas ou encadeadas, mas esse tipo de modelo não foi utilizado nessa proposta inicial. O primeiro ato funciona de forma mais introdutória na narrativa proposta, explicando a situação inicial para os personagens e colocando um mentor ou mediador para orientar o objetivo que foi gerado proceduralmente para o jogo, a narrativa começa a se desenrolar de fato no segundo ato onde os jogadores enfrentarão os desafios e irão concluir ou não os objetivos propostos.

As etapas e funções que estariam dentro do terceiro ato foram deixadas dentro de uma etapa opcional nessa proposta.

## APLICAÇÃO DA ESTRUTURA PROPOSTA

Para aplicar o modelo proposto, utilizaram-se tabelas montadas a partir do mapeamento anteriormente descrito. Tais tabelas apresentavam resultados para rolagem de dados de  $N$  faces, onde o resultado apresentado de forma aleatória seria utilizado para compor a narrativa usando a base estrutural já delimitada. Possíveis incongruências/incoerências frente ao *worldness* foram eliminadas em aplicações prévias para melhor delimitação da proposta.

A primeira rolagem teve relação com a escolha do subgênero da narrativa, dado pela Tabela 1 e pela função A da estrutura proposta baseada em Propp. Tendo seis enredos possíveis, foi rolado um dado de 6 faces, para essa escolha, sendo obtido um 5, que culminou na escolha do enredo **Resistência**. A Tabela 2 mostra os enredos e suas 12 possíveis características, ressaltando que posteriormente cada característica

foi escolhida com jogadas subsequentes de dados.

<p><b>Enredos</b></p> <p>A- Guerras Secretas – 1, 2, 3, 5, 6, 7, 11, 12 (galáctico/extraplanar)</p> <p>B- Vigilantes – 4, 5, 6, 8, 10,12 (terra)</p> <p>C- Emergência/ Busca – 2, 5, 9, 10, 12 (terra/galáctico/extraplanar)</p> <p>D- Equipe de Ataque – 4, 6, 9 (terra/ galáctico/extraplanar)</p> <p>E- Resistência – 1, 2, 3, 5, 9, 11 (terra/ galáctico/extraplanar)</p> <p>F- Exploradores – 2, 3, 5, 6, 10 (galáctico/extraplanar)</p>
<p><b>Características</b></p> <p>1- Oposição Superior – Governo, sociedade secreta, ligas opositoras, forças intergalácticos, forças mágicas.</p> <p>2- Arquivilão – Darkseid, Brainiac, Lex Luthor, Ras Al Ghul, Despero, Gorila Grood, Manga Khan, Mestre do Oceano, Sinestro, Vandal Savage, Ares, The Brain, Coringa, Blackfire, Starro, Deathstroke, Adão Negro.</p> <p>3-Procurados – Ligado à oposição superior.</p> <p>4-Obedeçam às Ordens – Ligado à oposição superior.</p> <p>5-Investigação - Unir pistas para identificar força opositora; Inibir ação terrorista; Unir pistas para identificar plano; Unir objetos para solucionar problema; Encontrar personagem perdido; Encontrar objeto perdido.</p> <p>6-Código de Honra – Juramento de Vingança, Código de Conduta, Juramento de Valor.</p> <p>7-Mentor – Batman, Guardiões de Ao, Sandman, Ajax, Spectro.</p> <p>8-Inimigo Oculto – Ligado ao Vilão.</p> <p>9-Conflitos Internos – Ligado aos personagens.</p> <p>10-Correndo Contra o Tempo – Tempo restrito para executar a missão.</p> <p>11-Inimigos dos meus Inimigos – Ligado a antagonista.</p> <p>12-Identidades Secretas – Anula cartas de personagens com identidade pública.</p>

Tabela 1- Enredos e suas Características

Para a escolha dos protagonistas da narrativa, utilizou-se o conjunto de cartas apresentado anteriormente no material da segunda edição do RPG DC Heroes da *Mayfair Games*, sendo escolhidos os seguintes heróis: Aquaman, Canário Negro, Flash, Gelo e Mulher Maravilha.

Após as rolagens feitas para as características do enredo, a narrativa proposta foi elaborada, e está detalhada na Tabela 3.

<p><b>Enredo:</b> Resistência</p>
<p><b>Características:</b></p> <p>Oposição Superior: Colmeia (HIVE)</p> <p>Arquivilão: Mestre do Oceano</p> <p>Procurados: Colmeia</p> <p>Investigação: Encontrar objeto perdido</p> <p>Conflitos Internos: Canário e Gelo</p> <p>Inimigos dos meus Inimigos: Aquaman</p>

Tabela 3- Enredo e suas Características na Narrativa Gerada Proceduralmente

Através do mapeamento do *topos* do Universo DC, foi criada uma tabela que contém probabilidades de ocorrência na narrativa procedural. Tal tabela está disponível no arquivo <[http://200.136.243.12/emergingnarratives/narrative\\_generation.mp4](http://200.136.243.12/emergingnarratives/narrative_generation.mp4)>.

onde as porcentagens, definidas de 1 a 56% foram definidas a partir da rolagem de dois dados, sendo o primeiro de seis lados para dezena e o segundo de dez lados para unidade, de forma a atingir os 56%. Os resultados encontrados foram os valores 2 e 1, respectivamente, que resultou no valor 21, que indicou a narrativa ocorrer na América do Sul, mais especificamente na Argentina.

O vídeo em que as rolagens são realizadas para a escolha do enredo e suas características, o *topos* e os personagens da narrativa, está disponível em <[http://200.136.243.12/emergingnarratives/narrative\\_generation.mp4](http://200.136.243.12/emergingnarratives/narrative_generation.mp4)>.

A partir de então, rolou-se uma narrativa aplicada em um jogo de RPG com os alunos da disciplina Narrativas Interativas Virtuais, ligada ao Programa de Pós-Graduação da UFSCar. Os relatos da atividade foram gerados após a atividade lúdica pelos jogadores, e estão disponíveis nos seguintes arquivos:

- <[http://200.136.243.12/emergingnarratives/Aquaman\\_\\_Report.pdf](http://200.136.243.12/emergingnarratives/Aquaman__Report.pdf)>
- <[http://200.136.243.12/emergingnarratives/Ice\\_\\_Report.pdf](http://200.136.243.12/emergingnarratives/Ice__Report.pdf)>
- <[http://200.136.243.12/emergingnarratives/Wonder\\_Woman\\_\\_Report.pdf](http://200.136.243.12/emergingnarratives/Wonder_Woman__Report.pdf)>

## CONCLUSÃO

Esse é um modelo inicial que ainda não usa o poder procedural do meio digital, apesar de ser totalmente implementável. Dentro da aplicação da narrativa gerada como jogo de RPG, se mostrou necessário que o narrador do jogo preenchesse varias lacunas narrativas, mas essa proposta pode indicar um caminho para construções mais complexas e que aproveitem mais as capacidades computacionais, partindo das estruturas narrativas analisadas e consolidadas pelos autores referenciados. Sobre a geração de narrativa procedurais e sua qualidade, temos a seguinte citação:

“Geração de Narrativa Procedural refere-se ao processo de criação dinâmica de histórias sem, ou de maneira reduzida, a necessidade de um autor humano. O sistema ideal almejaria prover um conjunto infinito de narrativas interessantes e diversas sem custo para o usuário do sistema. O desenvolvimento de sistemas como o citado, entretanto, tende a ser complexo e custoso, e muitas vezes levam a narrativas que são simples e de baixa qualidade.”

(KYBARTAS & VERBRUGEE, 2014)

Foi possível analisar a boa correlação das características do enredo dentro da aplicação realizada, sua coesão com o *worldness* do Universo da DC Comics e perceber como as estruturas se encaixaram de forma muito complementar. O *worldness* serviu para construir o banco de dados da proposta, o *mythos* e *ethos* ajudam a mapear as funções e o *topos* funciona como um banco de dados com informação relativa aos lugares e personagens para serem colocados dentro das funções enquanto a estrutura narrativa criou o a linha a ser seguida pela história. Dessa forma foi criada

uma macro estrutura narrativa procedural com base no universo ficcional escolhido, capaz de gerar uma narrativa rica em inter-relação e com alto valor de reusabilidade.

Tal proposta pode ser aplicada a outros universos ficcionais, desde que seja realizado um mapeamento de *worldness* além dos enredos possíveis dentro da ambientação escolhida, podendo ser gerada a narrativa através de uma mecânica procedural que pode ser implementada computacionalmente.

## REFERÊNCIAS

BARTHES, R. Análise estrutural da narrativa. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1971.

HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives. The MIT Press. Cambridge/Londres, 2009.

KLASTRUP, L.; TOSCA, S. Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design. Proceedings of the International Conference on Cyberworlds, 2004. Los Amitos: IEEE Computer Society, 2004.

KYBARTAS, B.; VERBRUGEE, C. Integrating Formal Qualitative Analysis Techniques within a Procedural Narrative Generation System. Interactive Narrative Technologies 6 Workshop, Boston, 2014. Disponível em <<https://www.researchgate.net/publication/265420311>>.

MURRAY, Janet. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Massachusetts: MIT Press, 1997

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

### **Bibliografia dos Livros da Mayfair Games para o universo da DC Heroes**

#### ***Primeira Edição***

ACRES, Mark. DC Heroes Dream Machine, 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-75-5.

ACRES, Mark. DC Heroes King for All Time, 1987, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-72-0.

ACRES, Mark. DC Heroes Knight to Planet 3, 1987, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-70-4.

ACRES, Mark. DC Heroes Lines of Death, 1988, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-61-5.

ACRES, Mark. DC Heroes The Doomsday Program, 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771- 48-8.

ARCHITECTS, the Adventure. DC Heroes Legion of Super-Heroes Volume II: The World Book, 1987, Mayfair Games Inc. ISBN0-912771-57-7.

BARKER, Jack A. A Gamer's Guide to DC Heroes, 1988, Mayfair Games Inc. ISBN COSTELLO, Matthew J. DC Heroes Hex Escort to Hell, 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-49-6.

COSTELLO, Matthew J. DC Heroes Wheel of Destruction, 1985, Mayfair Games Inc.

CROW, Stephen R. DC Heroes Operation: Atlantis, 1988, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771- 96-9.

CROW, Steve; FRANKS, Doug. DC Heroes The Belle Reve Sourcebook, 1988, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-93-3.

CROW, Steve; MORTIKA, Chris. DC Heroes Pawn of Time, 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-69-0.

CROW, Steve; MORTIKA, Chris. DC Heroes The Superman Sourcebook, 1987, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-82-8.

DC Heroes Role Playing Game, 1985, Mayfair Games Inc. ISBN 0-425-06633-9.

DENNING, Troy. DC Heroes Four Horsemen of Apokolips, 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-47-X.

DENNING, Troy. DC Heroes H.I.V.E., 1987, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-26-7.

DENNING, Troy. DC Heroes Hardware Handbook, 1987, Mayfair Games Inc. ISBN 0-12771-81-X.

EPPERSON, Jerry; PATTERSON, Craig. DC Heroes Siege, 1985, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-30-5.

GORDEN, Greg. DC Heroes All That Glitters, 1987, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-64-X.

GORDEN, Greg; MANILOFF, Lee. DC Heroes Project Prometheus, 1985, Mayfair Games Inc. ISBN 0-91771-45-3.

GREENBERG, Dan. DC Heroes Countdown Armageddon, 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-48-8.

GREENBERG, Dan. DC Heroes Strangers in Paradise, 1988, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-90-9.

GREENBERG, Dan. DC Heroes Watchmen, 1987, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-73-9.

HUMPHREY, Bruce. DC Heroes Fire and Ice, 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-59-3.

HUMPHREY, Bruce. DC Heroes Rigged Results, 1987, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-77-1.

HUNT, Walter. DC Heroes Night in Gotham, 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-68-2.

JENKINS, Scott. DC Heroes City of Fear, 1988, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-91-7.

JENKINS, Scott. DC Heroes Don't Ask, 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-60-7.

KUPPERBERG, Paul; WINNINGER, Ray. DC Heroes Moonshot, 1988, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-89-5.

LEVITZ, Paul; CROW, Steve. DC Heroes Legion of Super-Heroes Volume I, 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-63-1.

MARTIN, David. DC Heroes Mad Rook's Gambit, 1987, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-71-2.

O'HARE, Jeff. DC Heroes Blitzkrieg, 1988, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-89-5.

O'HARE, Jeff. DC Heroes Blood Feud, 1985, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-56-9.

O'HARE, Jeff. DC Heroes King of Crime, 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-58-5.



PERRIN, Steve. DC Heroes An Element of Danger, 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-68- 2.

SCHICK, Lawrence. DC Heroes Eternity, Inc., 1986, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-63-1.

SLOBINS, Jon. A Little Less Super, 1988, Mayfair Games Inc.

STACKPOLE, Mike. DC Heroes Batman, 1986, Mayfair Games Inc.

WINNINGER, Ray. DC Heroes Lights Camera Kobra, 1987, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771- 79-8.

WINNINGER, Ray. DC Heroes The Green Latern Corps, 1988, Mayfair Games Inc. ISBN 0- 912771- 83-6.

WINNINGER, Ray. DC Heroes Watchmen Taking on the Trash, 1987, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-84-4.

WINNINGER, Ray. DC Heroes When a Stranger Calls, 1987, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771- 62- 3.

### **Segunda Edição**

BIERBAUM, Tom and Mary. DC Heroes 2995: The Legion of Super-Heroes Sourcebook, 1992, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-64-3.

COOK, Thomas R. DC Heroes Deadly Fusion, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-14-7.

GREENBERG, Dan. DC heroes War of The Gods, 1989, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-76-3.

GREENBERG, Daniel. DC Heroes Magic, 1992, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-21-X.

KUPPERBERG, Paul. DC Heroes The Atlas of the DC Universe, 1990, Mayfair Games Inc. ISBN 0- 923763-19-8.

MAYKRANIZ, Scott Paul. DC Heroes The Apokolips Sourcebook, 1989, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-00-7.

MAYKRANTZ, Scott Paul. DC Heroes The Law of Darkness, 1990, Mayfair Games Inc. ISBN 0- 923763-15-5.

MOE, Michael; Hale, Beverly. DC Heroes World in the Balance, 1992, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923963-45-7.

NYSTUL, Bryan; WINNINGER, Ray; TABB, Doug; NYSTUL, Mike. DC Heroes Who's Who #3, 1993, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-77-5.

STACKPOLE, Mike. DC Heroes Batman Sourcebook, 1989, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763- 03-1.

STERN, Roger. DC Heroes Superman – The Man of Steel Sourcebook, 1992, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-38-4.

TERRA, John J. DC Heroes the New Titans, 1990, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-16-3.

TERRA, John J.; PECSENYICKI, Joe; FRANKS, Douglas; TRACY, William. DC Heroes In Hot Pursuit, 1990, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-16-3.

WEBSTER, Andrew. DC Heroes Who's Who #2, 1992, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-50-3.

WEBSTER, Andrew; GOETZ, Ann; WINNINGER, Ray. DC Heroes Who's Who #1, 1992, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-49-X.

WINNINGER, Ray. DC Heroes Justice League Sourcebook, 1990, Mayfair Games Inc. ISBN 0-912771-94-1.

WINNINGER, Ray. DC Heroes Swamp Thing, 1991, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-28-7.

WINNINGER, Ray. DC Heroes The Otherwhere Quest, 1990, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-13-9.

WINNINGER, Ray. DC Heroes The Watchmen Sourcebook, 1990, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-20-1.

WINNINGER, Ray. DC Heroes The World At War, 1991, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-37-6

WINNINGER, Ray; BARKER, Jack. DC Heroes Come on Down, 1990, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-12-0.

***Terceira Edição***

NOVICK, Jerry A. DC Heroes DC Technical Manual, 1993, Mayfair Games Inc. ISBN 0-923763-82-1.

WINNINGER, Ray. DC Heroes Role-Playing Game, 1993, Mayfair Games Inc. ISBN 1-56905-000-7.

## **SOBRE A ORGANIZADORA**

**Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen:** Graduada em Comunicação Social/Jornalismo (UEPG); mestre em Crítica de Mídia (UEPG). Tem 10 anos de experiência em assessoria de imprensa.

Atualmente é proprietária de agência de publicidade que presta serviços na área de marketing e comunicação empresarial.

Agência Brasileira do ISBN  
ISBN 978-85-7247-344-6

