

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 de 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.^a Dr.^a Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof.^a Dr.^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof.^a Dr.^a Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof.^a Dr.^a Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof.^a Dr.^a 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.^a Dr.^a 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.^a Dr.^a Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof.^a 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.^a Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
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
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
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

CAPÍTULO 1	1
OS PRIMEIROS PASSOS DO MUSEU DE GEOCIÊNCIAS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE RORAIMA (MUGEO): HISTÓRICO E ACERVO	
Lena Simone Barata Souza Ezequias Nogueira Guimarães	
DOI 10.22533/at.ed.4461922051	
CAPÍTULO 2	16
CARTOGRAFÍA DIGITAL INTERACTIVA DE LO PATRIMONIAL: DEL RELATO AL “DATO” Y VICEVERSA	
Liliana Fracasso David Aperador Francisco Cabanzo	
DOI 10.22533/at.ed.4461922052	
CAPÍTULO 3	33
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	
DOI 10.22533/at.ed.4461922053	
CAPÍTULO 4	45
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 Grazzi Keske	
DOI 10.22533/at.ed.4461922054	
CAPÍTULO 5	62
ASPECTOS EPISTEMOLÓGICOS DA EXPERIÊNCIA NARRATIVIZADA: AS REDES SOCIAIS COMO LUGAR DE FALA PARA SUJEITOS QUE CONVIVEM COM O AUTISMO	
Igor Lucas Ries	
DOI 10.22533/at.ed.4461922055	
CAPÍTULO 6	74
DISCURSO CIENTÍFICO E DISCURSO ACADÊMICO: SOBRE UM POSSÍVEL GESTO POLISSÊMICO DE LEITURA	
Bianca Queda Costa Solange Maria Leda Gallo	
DOI 10.22533/at.ed.4461922056	

CAPÍTULO 7	78
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	
DOI 10.22533/at.ed.4461922057	
CAPÍTULO 8	96
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	
DOI 10.22533/at.ed.4461922058	
CAPÍTULO 9	113
CONTEÚDO AUDIOVISUAL DO CURSO DE PEDAGOGIA SEMIPRESENCIAL DA UNESP/UNIVESP	
Dayra Émile Guedes Martínez José Luís Bizelli	
DOI 10.22533/at.ed.4461922059	
CAPÍTULO 10	120
EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: APRENDIZAGEM EM REDE	
Daiane de Lourdes Alves Ângela Cutolo	
DOI 10.22533/at.ed.44619220510	
CAPÍTULO 11	132
DESAFIOS DA TUTORIA EM EAD E ESTRATÉGIAS DE MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA: UM ESTUDO DE CASO	
Tamara de Lima Lorayne de Freitas Santos	
DOI 10.22533/at.ed.44619220511	
CAPÍTULO 12	143
CONSTRUÇÃO COLABORATIVA DE CONHECIMENTO – VIVENCIANDO EXPERIÊNCIAS COM A METODOLOGIA ATIVA	
Reyla Rodrigues Ribeiro Levy Silva Ribeiro Bruno Bernardes de Menezes Raquel Aparecida Souza	
DOI 10.22533/at.ed.44619220512	

CAPÍTULO 13	154
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	
DOI 10.22533/at.ed.44619220513	
CAPÍTULO 14	165
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	
DOI 10.22533/at.ed.44619220514	
CAPÍTULO 15	180
EDUCAÇÃO VISUAL: DESENVOLVIMENTO GRÁFICO DE FASCÍCULOS COM CONTEÚDO DIDÁTICO	
Caroline de Cerqueira Medeiros Fabiola Arantes de Moraes	
DOI 10.22533/at.ed.44619220515	
CAPÍTULO 16	194
CULTURA VISUAL E IDENTIDADE DOS ALUNOS DO CAP-UERJ	
Christiane de Faria Pereira Arcuri	
DOI 10.22533/at.ed.44619220516	
CAPÍTULO 17	205
JUVENTUDES INTERIORANAS: ESTUDANTES DE PUBLICIDADE E SUAS MANEIRAS DE COMUNICAR	
Renata Valeria Calixto de Toledo	
DOI 10.22533/at.ed.44619220517	
CAPÍTULO 18	215
FARTURA TRAZ ALEGRIA! O FUNK OSTENTAÇÃO E AS SUBJETIVIDADES JOVENS	
Juliana Ribeiro de Vargas	
DOI 10.22533/at.ed.44619220518	
CAPÍTULO 19	227
REPRESENTATIVIDADE E GÊNERO NAS PRODUÇÕES MIDIÁTICAS: DILEMAS E APROXIMAÇÕES	
Ariana Grzegozeski Schneider Márcio Giusti Trevisol	
DOI 10.22533/at.ed.44619220519	
CAPÍTULO 20	238
A AUTOACEITAÇÃO DA HOMOSSEXUALIDADE A PARTIR DE UM CASO REAL	
Bruno Filipe Griebeler	
DOI 10.22533/at.ed.44619220520	

CAPÍTULO 21	254
A PERFORMANCE ENQUANTO FLUXO DE COMUNICAÇÃO NA MODA	
Antonio Cimadevila Ione Maria Bentz	
DOI 10.22533/at.ed.44619220521	
CAPÍTULO 22	266
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	
DOI 10.22533/at.ed.44619220522	
CAPÍTULO 23	280
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	
DOI 10.22533/at.ed.44619220523	
CAPÍTULO 24	297
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	
DOI 10.22533/at.ed.44619220524	
CAPÍTULO 25	306
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	
DOI 10.22533/at.ed.44619220525	
CAPÍTULO 26	317
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	
DOI 10.22533/at.ed.44619220526	

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

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

FINAL FANTASY XV: A NOVA APOSTA MULTIPLATAFORMA DA FRANQUIA

Maria Tereza Batista Borges

Programa de Pós-Graduação em Tecnologia,
Comunicação e Educação UFU
Uberlândia - MG

Mirna TONUS

Programa de Pós-Graduação em Tecnologia,
Comunicação e Educação UFU
Uberlândia - MG

RESUMO: Este artigo traz um compilado de um trabalho de conclusão de curso que analisou a transmediação da franquia de videogames Final Fantasy, com base nas teorias da cibercultura, finalizado em 2014. Os conceitos foram retomados para a análise de um novo jogo da franquia, Final Fantasy XV, lançado em março de 2016, que traz uma proposta totalmente transmídia e multiplataforma, se tornando um novo investimento da empresa em termos de conteúdo. Para isso, apresentamos as principais definições teóricas que nortearam a análise e as produções transmídia de Final Fantasy XV: um anime, um minigame, um filme e conteúdos multimídia.

PALAVRAS-CHAVE: Final Fantasy; Transmídia; Games.

ABSTRACT: This article shows a compiled of a monograph which analyzed the transmediação of videogame franchise Final Fantasy, based

on the theories of cyberculture, completed in 2014. The concepts were taken for the analysis a new game of the franchise, Final Fantasy XV, released in March 2016, which brings a whole transmedia and multiplatform proposal, doing a new company investment in terms of content. So, we present the main theoretical definitions that guided the analysis and the transmedia productions of Final Fantasy XV: an anime, a minigame, a movie and multimedia content.

KEYWORDS: Final Fantasy; Transmedia; Games.

INTRODUÇÃO

Há cinco anos, quando terminamos o trabalho de conclusão de curso sobre a transmediação da franquia Final Fantasy, já sabíamos que, eventualmente, a Square Enix lançaria dezenas de outros produtos. Eis que em 2016, a empresa lançou o novo jogo da franquia, com um conteúdo essencialmente multiplataforma desde a concepção: Final Fantasy XV. Nesse artigo, além de abordar os conceitos de transmídia, cultura de fãs e a franquia, analisamos a nova aposta que veio com o jogo: atrair a atenção por meio de múltiplas formas, explorando conteúdo em outros dispositivos.

O objetivo desse trabalho é apresentar

as multiplataformas de Final Fantasy XV. Para isso, trazemos alguns conceitos que nortearam o trabalho, como transmídia e gamecultura, um pouco sobre a franquia Final Fantasy e, por fim, a observação dos produtos.

TRANSMÍDIA E VIDEOGAMES

O termo transmídia surgiu da ideia de convergência das mídias, que se refere à enorme circulação de conteúdo, por diversos meios de comunicação e que depende da participação ativa dos consumidores (JENKINS, 2009). A construção da narrativa transmídia em si é um tipo peculiar de convergência. Nela, uma história é difundida em diferentes meios, de forma que, em cada meio, o conteúdo expande as narrativas do contexto principal. Para que uma narrativa transmídia seja completa, cada meio de comunicação explora a história em sua melhor forma, de maneira distinta e, ao mesmo tempo, importante para a experiência do usuário. Cada acesso aos diferentes produtos deve ser autônomo e cada um deles é um ponto de acesso à franquia como um todo. Para ser um processo completo, como em todo método de convergência, é preciso que haja o engajamento do público, que contribui compartilhando e produzindo conteúdos para ou sobre a história, tornando-se, além de consumidor, um criador (BORGES, 2014).

Nesse novo contexto de produção midiática, o consumo passa a ser coletivo, assim como nos diz Lévy (1999), com o que chamou de inteligência coletiva: a soma de expertises individuais, por meio da Internet, que formam as comunidades virtuais, alavancadas pela soma das inteligências de cada membro do grupo, na qual cada um contribui com sua experiência. E para entender como se constroem as comunidades, utilizamos as teorias da cibercultura, termo que surgiu para “dar conta dos fenômenos que nascem à volta das novíssimas tecnologias de comunicação, da chamada informática de comunicação ou mídia digital interativa” (RÜDIGER, 2011, p. 12). Essa nova mídia que surge, na cibercultura, é, em essência, interativa, o que torna claro o conceito de participação.

Nesse universo de coexistência de mídias e da construção de culturas por meio delas, abordamos os videogames e o conceito de jogo como parte da cultura. Huizinga (1980) diz que os games podem ser entendidos como um elemento da cultura, uma vez que possibilitam experimentar, criar e transformar, tendo, inclusive, a capacidade de expandir potencialmente histórias e produzir narrativas transmidiáticas em seus produtos, como é o caso analisado neste trabalho. Além disso, os jogos têm a capacidade de criar a identificação do jogador com um grupo, o que faz nascer o conceito de gamecultura, que “se formaliza nestas práticas sociais, hábitos cotidianos e valores intelectivos mediados pelos games” (SOUSA; MAGALHÃES, 2008, p. 10) e também na relação com a mídia.

A FRANQUIA FINAL FANTASY

Dentro do universo da convergência, escolhemos os games e, dentre eles, estudamos a franquia Final Fantasy, que existe há quase 30 anos. O primeiro jogo da série foi lançado em 18 de dezembro de 1987, inspirado em RPGs (Role-Playing Games) da época, como o primeiro Dragon Quest, conhecido no ocidente por Dragon Warrior, desenhado por Akira Toriyama. De lá para cá, foram produzidos mais de 14 jogos, além de spin-offs, filmes, anime, CDs com trilhas sonoras e remakes para novas plataformas (FINAL, 2013a). Hoje, a Square Enix Holdings Corporation é uma softhouse sediada no Japão, que se tornou uma empresa conhecida mundialmente devido à franquia e seus outros jogos distribuídos e lançados no mundo todo. Praticamente todos os títulos da franquia são do gênero RPG, que consiste em um jogo de interpretação de personagens, ou seja, o jogador assume o papel do personagem e segue as aventuras como se fosse ele.

Para entender e analisar o projeto de transmediação da franquia Final Fantasy, utilizamos a metodologia de Arnaut et. al. (2011), que elenca algumas características de um projeto transmídia, dizendo que ele deve partir de um conteúdo principal envolvente, ser distribuído em múltiplas plataformas, utilizar o melhor de cada uma, gerar interesse e visibilidade, manter o engajamento das pessoas, permitir a produção de novos conteúdos, obter resultados positivos e levar à transversalização. Assim, chegamos à conclusão de que a franquia é um projeto de jogos eletrônicos para consoles de videogame e para computadores pessoais, que visa a criar um ambiente imersivo, em um cenário de RPG, para serem jogados individualmente. Seu principal objetivo é entreter, mas não deixa de ensinar com suas histórias ou criar formas de circulação de informações.

Com Final Fantasy XV, anunciado em 2013 como parte da Fabula Nova Crystallis (um dos projetos da franquia), apresentado em março e com lançamento previsto para 30 de setembro de 2016, a proposta da Square Enix é, desde o início, transmídia. Logo no evento de apresentação oficial, no dia 31 de março, a empresa elencou os produtos que farão parte da narrativa: o jogo como conteúdo principal, uma canção tema, dois demos (uma versão demonstrativa de algo, nos games, é uma primeira e pequena experiência do produto), um anime, um filme, um carro personalizado, um game mobile paralelo e gameplays (PLAYSTATION, 2016).

O jogo principal, chamado de Final Fantasy XV, conta a história de um país que tem a posse de um Crystal, a maior fonte de poder do mundo e um dos elementos comuns aos jogos dentro da Fabula (FFXIII e FF Type-0). Todos os outros reinos dentro do universo já tiveram os cristais em mãos, mas os perderam em guerras e agora o país onde vivem o protagonista e seus amigos, que ainda possui o seu, está sofrendo ataques de saqueadores que querem tomar o poder. A história foca em Noctis, o último herdeiro ao trono do país, que se vê obrigado a quebrar o acordo de paz e lutar. Para isso, sai em uma missão com um grupo de amigos que o ajudam e protegem.

Todos os produtos que fazem parte da narrativa abordam o mundo e a vida de Noctis. O anime, por exemplo, chamado de Final Fantasy XV – Brotherhood, terá cinco episódios que contam a história dos amigos que acompanham o protagonista em sua jornada: Gladiolus, Ignis e Prompto. O primeiro episódio da série já foi lançado e os fãs se mostraram empolgados e ansiosos nas redes sociais, como na página Final Fantasy Is Life (2013b), do Facebook, criada e mantida por fãs, que comentou os produtos e faz diversas postagens explorando o novo jogo.



Figura 1: Postagem da página de fãs sobre Final Fantasy XV - Brotherhood

Fonte: FINAL (2013b)

O filme, que terá o nome de Kingsglaive: Final Fantasy, será produzido totalmente em computação gráfica (CGI) de alta qualidade, assim como todo o jogo, buscando quebrar a linha entre jogo, animação e realidade. No filme, a história é anterior ao contexto principal e conta a história de King Regis, o pai de Noctis, que luta com a elite das forças armadas, a Kingsglaive, para proteger o cristal de seu país. Além do conteúdo em CGI, também foi anunciado um elenco especial de dublagem, composto de atores renomados como Aaron Paul, Lena Headey e Sean Bean.

Além do jogo principal, foram lançados e já estão disponíveis dois demos ou gameplays, que são pequenas partes do jogo principal, com a mesma jogabilidade e tutoriais que ensinam as ações aos jogadores. Um deles ensina as formas combate, como defesa, uso de armas, deslocamento e ataque. O outro, lançado na convenção de março, chamado de Platinum Demo, traz a infância de Noctis e uma aventura que ele empreende sozinho. Ainda no evento de lançamento, foi anunciado um mini game spin off para smartphones, o Justice Monsters Five, em formato de pinball, já

que o grupo de amigos se aproxima de uma máquina com esse tipo de jogo dentro da história principal. A proposta é criar um modo de o jogador fazer uma ação que os personagens poderiam realizar dentro de seu universo.

Uma das grandes surpresas para os fãs foi a parceria entre a franquia e a Audi, montadora de carros alemã, para a produção de um Audi R8 exclusivo de Final Fantasy XV, com o mesmo visual do que é utilizado no universo de Kingsglaive, o filme.



Figura 2: Carro temático feito em parceria com a Audi

Fonte: NELVA (2016)

Por fim, a clássica música *Stand by me*, de Ben E. King, de 1960, foi anunciada como a música tema de Final Fantasy XV. A versão foi gravada por Florence Welch, da banda Florence and the Machine, junto com uma orquestra. A música é uma das características dos jogos da franquia, já que cada um deles possui um tema. Dessa vez, a canção é interpretada por uma voz e está tanto nos trailers quanto na história do jogo e se relaciona com a trajetória de Noctis, que direciona uma mensagem parecida com *stand by me* (fique comigo) para o pai, como pode ser visto no trailer *Reclaim Your Throne*.

Para sistematizar a linha narrativa e contextualizar cada produto, utilizamos a metodologia de Ishida e Collaço (2012), que recomendam a criação de um gráfico transmídia, que apresenta três elementos: universo narrativo, um espaço para posicionar as mídias do processo; linhas de histórias, que apresentam as histórias de cada mídia no local exato e a duração dentro da narrativa; e cruzamentos de mídia, que mostram o ponto de encontro da história de cada mídia.

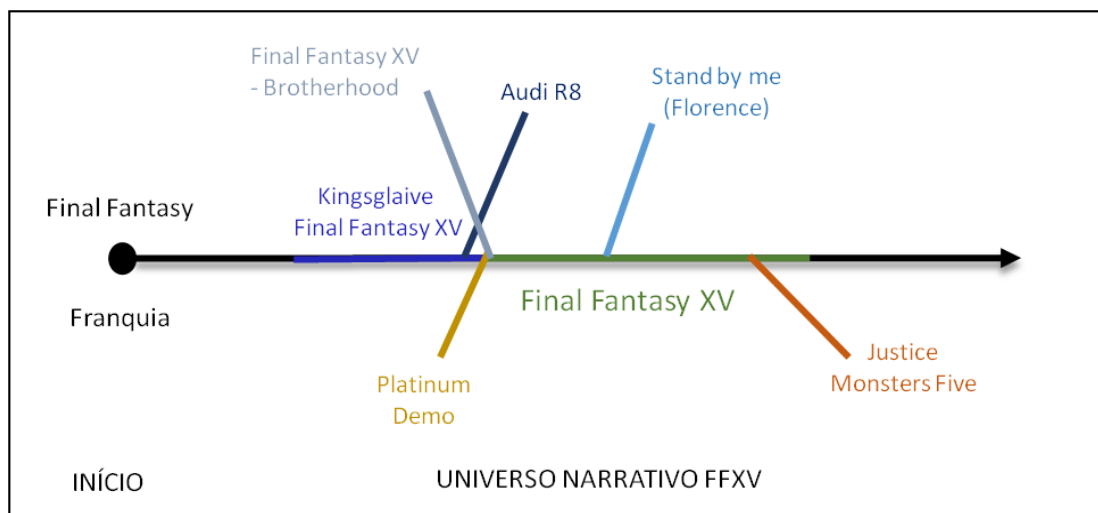


Figura 3: Gráfico transmídia de Final Fantasy XV

Fonte: Elaboração própria

Como se pode observar no gráfico, o filme Kingsglaive vem antes na narrativa, por contar a história do pai de Noctis para proteger o país. O demo e o anime são histórias anteriores ao jogo, mas estão fora da narrativa por serem complementares ao conteúdo principal. O carro Audi R8 está logo depois do filme, pois foi inspirado em um elemento dele. A música Stand by me está dentro do jogo principal e o mini game pinball Justice Monsters Five também, já que é retirado de uma cena dos personagens principais. Eventualmente, surgirão produções de fãs, como cosplays e desenhos, mas, como tudo é recente, ainda não se tem uma visão do conteúdo das comunidades. No entanto, percebe-se movimentação nas páginas e grupos dedicados à franquia, como a Final Fantasy Is Life, já citada nesse trabalho.

CONCLUSÃO

A nova aposta da Square Enix ao investir em um conteúdo tão completo Final Fantasy XV parece ser resultado de vários pedidos e demandas dos fãs e do mercado. Desde o FFXVII, considerado um divisor de águas na franquia, que contava com vários conteúdos complementares também, a empresa se vê cercada de cobranças por parte de seus fãs. Seja em termos de jogabilidade, seja em investimento e em proposta inovadora, Final Fantasy XV atende a várias expectativas e se alinha a uma nova perspectiva de mercado: a mídia convergente.

Se cada vez mais as empresas apostarem em narrativas complexas, com elementos transmídia e considerando a participação e importância dos fãs, assim como a Square Enix, o universo midiático e cultural será muito mais amplo e com experiências mais gratificantes para produtores e fãs. Afinal, a época de emissor e receptor separados entre si por uma mensagem unilateral, em uma única mídia, de uma única forma, já foi. A era agora é de produção de fã para fã, de produtora para fã e de fã para produtora. Essa é a era de Final Fantasy XV: o mundo se tornou

multiplataforma.

REFERÊNCIAS

ARNAUT, R. et al. A Era Transmídia. **Revista Geminis**, 2011. n.2, Ano 2, p. 259 – 275. 2011. Disponível em <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/93/pdf>>. Acesso em 04 abr. 2016.

BORGES, Maria Tereza Batista. **Criadores de Chocobos**: a transmediação dos jogos da franquia Final Fantasy no âmbito da cibercultura. 2014. 78 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2014.

COLLAÇO, F.; ISHIDA, G. **Caminhos para metodologia em análise transmídia**. 2012. II Fórum Transmídia. Disponível em <<http://pt.slideshare.net/gabrielishida/metodologia-e-grfico-transmdia-ii-frum-transmdia-2012>>. Acesso em 03 abr. 2016.

DIAS, G. Trial: as tradicionais demos de video game estão mudando... E para melhor. **Tecmundo**, 2014. Disponível em <http://games.tecmundo.com.br/especiais/representaria-trial-o-fim-demo-video-games_795673.htm> Acesso em 06 abr. 2016.

FINAL Fantasy Brasil. **Facebook**, 2013a. Disponível em <<http://finalfantasy.com.br/>>. Acesso em 05 abr. 2016.

FINAL Fantasy Is Life. **Facebook**, 2013b. Disponível em <<https://www.facebook.com/FinalFantasyIsLife>>. Acesso em 05 abr. 2016.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JENKINS, H. **A cultura da convergência**. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÈVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

NELVA, Giuseppe. Ogle the Beautiful Final Fantasy XV Audi R8: a Peculiar Product Placement. **Dual Shockers**, 2016. Disponível em <<http://www.dualshockers.com/2016/03/31/ogle-the-beautiful-final-fantasy-xv-audi-r8-a-peculiar-product-placement/>>. Acesso em 06 abr. 2016.

PLAYSTATION Blog. Final Fantasy XV sai em 30 de setembro. 2016. Disponível em <<http://blog.br.playstation.com/2016/03/30/final-fantasy-xv-sai-em-30-de-setembro-filme-e-serie-anime-anunciadas>>. Acesso em 01 abr. 2016.

RÜDIGER, F. **As teorias da cibercultura**: perspectivas, questões e autores. Porto Alegre: 2a edição, Sulina, 2013.

SOUSA, I. R. L. de; MAGALHÃES, H. P. de. Interseções entre cultura midiática, cibercultura e gamecultura: o Ragnarök como processo sociocomunicacional e mediador da conscientização ambiental. **Culturas midiáticas**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, ano 1, n. 1, 2008. Disponível em <<http://www.cchla.ufpb.br/ppgc/smartgc/uploads/arquivos/0430543c4220101009053949.pdf>> Acesso em 06 abr. 2016.

TUDO Celular. **Justice Monster Five**: Square Enix anuncia spin-off do jogo Final Fantasy XV para dispositivos móveis. 2016. Disponível em <<http://www.tudocelular.com/android/noticias/n69121/square-enix-jogo-final-fantasy-celulares.html>>. Acesso em 01 abr. 2016.

WIKIA Final Fantasy XV. 2016. Disponível em <http://pt-br.finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_XV> Acesso em 05 abr. 2016.

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

