

Fabiano Eloy Atilio Batista
(Organizador)

COMUNICAÇÃO E CULTURA:

processos
contemporâneos

Atena
Editora
Ano 2021

Fabiano Eloy Atilio Batista
(Organizador)

COMUNICAÇÃO E CULTURA:

processos
contemporâneos

Atena
Editora
Ano 2021

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Natália Sandrini de Azevedo

Camila Alves de Cremo

Luiza Alves Batista

Maria Alice Pinheiro

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2021 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2021 Os autores

Copyright da edição © 2021 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. 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.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília

Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Comunicação e cultura: processos contemporâneos

Diagramação: Maria Alice Pinheiro
Correção: Amanda Costa da Kelly Veiga
Indexação: Gabriel Motomu Teshima
Revisão: Os autores
Organizador: Fabiano Eloy Atílio Batista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C741 Comunicação e cultura: processos contemporâneos /
Organizador Fabiano Eloy Atílio Batista. – Ponta Grossa
- PR: Atena, 2021.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5983-539-3

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.393212709>

1. Comunicação. 2. Cultura. I. Batista, Fabiano Eloy
Atílio (Organizador). II. Título.

CDD 302.2

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, desta forma não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de e-commerce, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

APRESENTAÇÃO

Estimados leitores e leitoras;

Sendo considerada uma característica intrínseca do homem, comunicar – em suas diversas formas – é considerado um valor que partilhamos em comum; e como apregoava *Aristóteles* é o que nos transforma em “seres políticos”.

Embora os termos Comunicação e Cultura, a princípio, pareçam sólidos e indiscutíveis, não é o que de fato ocorre. As questões que dizem respeito a essas duas categorias, variáveis historicamente e socialmente, se configuram num complexo emaranhado de questões que merecem ser cotidianamente perscrutadas.

Nesse sentido, a coletânea **Comunicação e Cultura: processos contemporâneos** busca, de forma crítica e com alto rigor metodológico e científico, ao longo de 6 (seis) capítulos tencionar discussões que abordam os processos comunicacionais e suas mediações e interações em sociedade.

Nesse sentido, os dois primeiros capítulos que abrem as discussões, intitulados ‘*Narrativa Transmídia e Metaverso*’ e ‘*Narrativas da diferença na publicidade audiovisual brasileira*’, buscam explorar as questões em torno das Narrativas, empreendendo os elementos constitutivos das veiculações midiáticas, imagéticas e sonoras, por exemplo, e nos oportunizando uma percepção e compreensão do fenômeno de forma holística.

Em seguida, os capítulos intitulados ‘*Chega pro lado, deus, estou tuitando a verdade – uma análise retórica dos tweets de trump*’ e ‘*Curadorias artísticas virtuais: o Instagram como lócus da arte*’, que compõe, respectivamente nosso terceiro e quarto capítulo, busca trazer reflexões sobre os ambientes das redes sociais, sobretudo Instagram e Twitter, e como estes espaços mediam nossas interações na contemporaneidade, sobretudo em tempos de pandemia onde houve uma ampliação do uso desses meios.

Encerrando nossa coletânea, de maneira brilhante, temos o quinto e sexto capítulo, intitulados ‘*Transumanismo vida eterna, humanidade potencializada ou euforia pronta para mercantilização*’ e ‘*Gays de direita e a nova onda conservadora*’, que buscam traçar considerações sobre as relações entre a mídia e as produções de sentido na/para a sociedade.

Ademais, a coletânea **Comunicação e Cultura: processos contemporâneos** apresenta apontamentos atuais sobre as múltiplas relações entre os meios de Comunicação e a Cultura, construindo novos olhares para que possamos ampliar nossa visão de mundo e sobre os sujeitos, impactando, significativamente, nos nossos modos de pensar e agir, e nos modos de ser/estar socialmente.

Por fim, a coletânea torna-se fundamental para construção de debates e reflexões, em diálogos com diferentes dispositivos da comunicação, para podermos pensar o(s) lugar(es) das mídias na cultura contemporaneamente.

A todos e todas, esperamos que gostem e que tenham uma agradável leitura!

Fabiano Eloy Atilio Batista

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
NARRATIVA TRANSMÍDIA E METAVERSO ESTRATÉGIAS MULTIPLATAFORMAS EM “ESPECTROS – UM DRAMA FAMILIAR”, DE HENRIK IBSEN	
Thiago Berzoini	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3932127091	
CAPÍTULO 2	17
NARRATIVAS DA DIFERENÇA NA PUBLICIDADE AUDIOVISUAL BRASILEIRA	
Vanessa Cardozo Brandão	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3932127092	
CAPÍTULO 3	29
CHEGA PRO LADO, DEUS, ESTOU TUITANDO A VERDADE – UMA ANÁLISE RETÓRICA DOS TWEETS DE TRUMP	
Jair Rattner	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3932127093	
CAPÍTULO 4	39
CURADORIAS ARTÍSTICAS VIRTUAIS: O INSTAGRAM COMO <i>LOCUS</i> DA ARTE	
Marcos Rizolli Regina Lara Silveira Mello	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3932127094	
CAPÍTULO 5	50
TRANSMANISMO VIDA ETERNA, HUMANIDADE POTENCIALIZADA OU EUFORIA PRONTA PARA MERCANTILIZAÇÃO	
Leonardo de Souza Moura	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3932127095	
CAPÍTULO 6	64
GAYS DE DIREITA E A NOVA ONDA CONSERVADORA: A NEGAÇÃO DE SI MESMO E A CONTRADIÇÃO DO CONSERVADORISMO NOS COSTUMES POR PARTE DE MEMBROS DA COMUNIDADE LGBT+	
Alexandre Lauriano Copelli	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.3932127096	
SOBRE O ORGANIZADOR	78
ÍNDICE REMISSIVO	79

CAPÍTULO 1

NARRATIVA TRANSMÍDIA E METAVERSO ESTRATÉGIAS MULTIPLATAFORMAS EM “ESPECTROS – UM DRAMA FAMILIAR”, DE HENRIK IBSEN

Data de aceite: 21/09/2021

Data de submissão: 19/07/2021

Thiago Berzoini

Mestre em Comunicação (FACOM/UFJF),
doutorando pelo PPG-Letras: Estudos literários
(UFJF); professor no Centro Universitário
Academia/JF
<http://lattes.cnpq.br/1866914701962923>

Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho
“Comunicação e Culturas Digitais”, do XI Encontro
dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação
Social de Minas Gerais, 18 e 19 de outubro de 2018,
publicado originalmente nos Anais ECOMIG 2018.

RESUMO: O presente artigo diz respeito a experimentações sobre narrativa transmídia, expandidas até o metaverso na intenção de possibilitar ao espectador a possibilidade de interatividade e imersão dentro do universo ficcional criado a partir de uma peça teatral; possibilitando a realização de um projeto prototípico que gera reflexões quanto ao metaverso, imersão, agenciamento e outros conceitos agregados a ambientes virtuais e suas vertentes, amparados por alguns teóricos como Henry Jenkins, Janet Murray, Carolyn H. Miller.

Palavras-Chave: Narrativa Transmídia; Teatro; Metaverso; Second Life; Interatividade.

TRANSMEDIA NARRATIVE AND METAVERSE CROSS-PLATFORM STRATEGIES IN “GHOSTS – A FAMILY DRAMA”, BY HENRIK IBSEN

ABSTRACT: The paper concerns about transmedia storytelling expanded to the metaverse with the intention of allowing the viewer the possibility of interactivity and immersion in the fictional universe created from a play. It makes possible the realization of a prototype project that creates reflections on the metaverse, immersion, agency and other concepts added to the virtual environment and its variations, supported by some theorists like Henry Jenkins, Janet Murray, Carolyn H. Miller.

KEYWORDS: Transmedia Storytelling; Theatre; Metaverse; Second Life; Interactivity.

Em julho de 2011, a Cia. Teatral Caravela das Artes levou aos palcos da cidade de Juiz de Fora, em Minas Gerais, a peça *Espectros – um drama familiar*¹, de Henrik Ibsen, dirigida por Thiago Berzoini. E foi proposta, então, a aplicação de narrativa transmídia tendo a peça como matriz midiática e proporcionando conteúdos que levassem o espectador a

¹ O drama familiar acompanha uma noite na Mansão Alving, na véspera da inauguração do orfanato em memória ao falecido Capitão Alving, figurão da cidade envolto em polêmicas. A viúva Helen Alving recebe em sua casa a visita do Pastor Manders, responsável pela administração do Orfanato. O filho do Capitão, Oswald Alving, um artista plástico, retorna a seu lar após anos vivendo em Paris. Essa noite mudará para sempre a vida dessas pessoas, incluindo a governanta da mansão Regina e Jacob, o marceneiro do orfanato. Nesta noite as verdades ecoam pela casa, como espectros que atormentam esse lar, e a partir daí o passado se torna latente, uma ameaça que lentamente arruína a existência dessas pessoas.

diversos pontos de entrada na narrativa, dentro de um universo ficcional criado a partir dos personagens de Ibsen e com algumas referências às montagens anteriores feitas pela mesma companhia.

Dentre os conteúdos transmídia, foram feitos cinco vídeos promocionais com tramas girando em torno das personagens da peça e que se passavam anos ou meses antes da história vista na montagem, além de história em quadrinhos, áudio-teatro e outros materiais como o programa da peça. Este tinha o formato de um jornal antigo, o *Mensageiro do Povo*, citado muitas vezes durante a adaptação. Todos os materiais produzidos podiam ser acessados através de um endereço eletrônico². Todavia, a possibilidade de levar o espectador a explorar o universo ficcional criado para promover a peça gerou um protótipo experimental, ao expandir-se a narrativa transmídia a um ambiente virtual. Almejava-se, assim, trabalhar³ com três aspectos relacionados à interatividade, agência e imersão, sendo que os dois primeiros deveriam contribuir para o terceiro item. E esse ponto de experimentação leva este estudo a trabalhar questões inerentes a ambientes imersivos e à narrativa interativa, como será visto adiante.

Sobre imersão deve-se entender que o conceito aqui utilizado é entendido como:

(...) a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado, prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. Imersão é m termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos em um mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto à água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial. Gostamos de sair do nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo e do deleite que é aprendermos a nos movimentar dentro dele. (...) num meio participativo implica em aprender a nadar, a fazer coisas que o novo ambiente torna possíveis. (MURRAY, 2003, p.102)

A palavra “interatividade” é descrita e utilizada de várias maneiras, geralmente envolvendo expressões como imersiva, participativa, reativa, e como um ato de “reações de resposta”, porém é continuamente ligada à questão de possuir caráter participativo, uma comunicação bidirecional, e de ter “respostas para uma resposta”. (MEADOWS, 2003).

Logo, Carolyn Handler Miller diz sobre as duas formas existentes de relacionar-se a um conteúdo, a interativa e a passiva:

(...) interatividade é uma das duas maneiras possíveis de se relacionar ao conteúdo; a outra maneira de se relacionar é a passiva. Se você se diverte de maneira passiva a uma forma de entretenimento, você não está fazendo nada mais do que assistir, ouvir ou ler. Mas se você está experimentando uma forma de conteúdo interativo, você está diretamente envolvido com o

² <http://www.espectroscaravela.blogspot.com>

³ O trabalho foi parte da dissertação de mestrado apresentada no PPG-COM/UFJF, sob orientação do prof. dr. João Queiroz e coorientação do prof. dr. Luis Dourado.

material, você é participante. Você pode manipular, explorar, ou influenciar em uma variedade de formas. Como a palavra “interatividade” indica, é uma experiência ativa. Você está fazendo alguma coisa. E o prefixo “inter” significa “entre”, nos dizendo que estamos falando sobre uma relação ativa entre usuário e o conteúdo. São duas vias de câmbio. Você faz algo, o conteúdo reage ao que você fez. Ou o conteúdo demanda algo de você e você responde a isso de alguma forma. . (MILLER, 2004, p.54, tradução nossa)4.

Consensualmente, a interatividade consiste numa ação e reação em resposta ao agenciamento de um conteúdo. As possibilidades de agenciamento em um conteúdo narrativo são limitadas. Apesar de experiências como as vivenciadas em um teatro participativo darem a impressão de interação, o agenciamento é limitado. O teatro participativo (às vezes chamado interativo) é aquele em que a quarta parede⁵ é “quebrada” e o ator interage com o espectador dando uma falsa ideia de interatividade; essa experiência não nos parece ideal.

Em *Espectros – um drama familiar*, o interessante parecia não ser quebrar a quarta parede com os atores durante o espetáculo; afinal, um tanto de imersividade já era fornecida ao espectador, quando, ao se sentar no anfiteatro, recebia uma versão impressa do jornal Mensageiro do Povo e um dossiê sobre uma das personagens citadas na montagem. A “troca direta” entre ator e público ficaria guardada para outro momento, em um meio mais apto a absorver uma experiência imersiva, que possibilitasse inclusive a interatividade com respeitável grau de agenciamento: o metaverso. Mas antes de qualquer exploração sobre o metaverso ou ciberespaço, resta ainda esclarecer alguns termos, estabelecer como são utilizados nesse trabalho. Por exemplo, seria útil uma pequena explanação sobre o uso inadequado e inadvertido de “interatividade”. A utilização “descontrolada” do termo gera confusões, e faz com que seja utilizado em momentos nos quais não se tem qualquer possibilidade de agenciamento, ou seja, a ação gera uma consequência que não é escolha real do indivíduo, pois ela já está pré-programada a acontecer.

A agência então, vai além da participação e da interatividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas as quais chamamos jogos. Portanto, quando se transfere a narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pelas estruturas dos jogos. (MURRAY, 2003, p.129)

4 (...) interactivity is one of only two possible ways of relating to content; the other way is to relate to it passively. If you are passively enjoying a form of entertainment, you are doing nothing more than watching, listening, or reading. But if you are experiencing an interactive form of content, you are directly involved with the material; you are a participant. You can manipulate, explore, or influence it in one of a variety of ways. As the word “interactive” indicates, it is an active experience. You are doing something. And the prefix “inter” means “between,” telling us that we are talking about an active relationship between the user and the content. It is a two-way exchange. You do something; the content reacts to what you’ve done. Or the content demands something from you, and you respond in some way. (MILLER, 2004, p.54)

5 A “quarta parede” pode ser definida como “uma parede imaginária situada na frente do palco do teatro, através da qual a plateia assiste passiva à ação do mundo encenado”. Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Quarta_parede Acessado em 25/07/2011

Assim, tendo em mente essa possibilidade de gerar um conteúdo novo e com capacidade de causa e efeito por aqueles que são espectadores, levar a narrativa a um ambiente virtual pareceu uma maneira interessante de provocar agenciamentos. E, dessa forma, faz-se pertinente mencionar o surgimento de um “novo” espectador representado por uma tríade, proposta por Stephen Dinehart em seus estudos sobre narrativa transmídia e *interactive narrative design*. Trata-se do “espectador/usuário/jogador”⁶; neste estudo, sugere-se que o termo “jogador” seja alterado para “interator”, para evitar equívocos conceituais, já que a ideia de “jogo” representaria:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2007, p. 33).

A citação acima traz a definição clássica de Huizinga. Sob essa definição do livro *Homo Ludens*, a proposta apresentada nos parece caber dentro do termo “jogo” (porém, atualmente, os jogos são também definidos sob uma ótica fortemente ligada a jogos eletrônicos - que não existiam, ainda, nos tempos de Huizinga). As seguintes definições parecem mais próximas ao termo como empregado por Dinehart em sua tríade.

Em *The Art of Game Design* (SCHELL, 2008), o autor questiona a definição de jogo e, a partir de uma das várias possíveis definições, desvela a sentença: “Games are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequibrial outcome” (AVEDON, SUTTON-SMITH apud SCHELL, 2008, p. 31).

Em primeiro lugar, “um exercício de sistemas de controle voluntário”: Ou seja, como jogar, os jogos acontecem (se inserem) voluntariamente. Segundo, “uma competição de poderes”: Isso parece ser parte da maioria dos jogos. Duas ou mais coisas lutando pelo domínio de algo. Alguns jogos *single-player* nem sempre são assim (você pode realmente chamar Tetris de “uma disputa de poderes”?), mas esta frase perpassa duas coisas: jogos têm objetivos e os jogos têm conflito. Terceiro, “confinados pelas regras”: Um ponto muito importante! Jogos têm regras. Brinquedos não têm regras. Regras são definitivamente um dos aspectos que definem os jogos. Quarta, “um resultado desequilibrado”: desequilíbrio é uma palavra interessante. Não significa simplesmente “desigual”. Pelo contrário, implica que uma vez houve equilíbrio, mas que foi então perdido. Em outras palavras, as coisas começaram (nas mesmas condições), mas então alguém ganhou. Isto é certamente verdade na maioria dos jogos - se você jogar, você vai ganhar ou perder. Portanto, esta definição aponta algumas qualidades-chave importantes para os jogos: Q1. Jogos são acessados voluntariamente; Q2. Jogos têm objetivos; Q3. Jogos têm conflito; Q4. Jogos têm regras; Q5. Jogos podem ser ganhos e perdidos (SCHELL, 2008, p.31, tradução nossa)⁷.

6 <http://narrativedesign.org/2011/01/transmedia-storytelling-defined/>

7 First, “an exercise of voluntary control systems”: That is, like play, games are entered willfully. Second, “a contest of powers”: That does seem to be part of most games. Two or more things striving for dominance. Some single-player games don’t always feel this way (would you really call Tetris a contest of powers?), but this phrase gets across two things:

E, a partir dessas definições e qualidades, a proposta escaparia ao termo. A princípio, parece ser consensual que um jogo implica na existência de um desafio e consiste em vitória ou derrota. Entretanto, não há “jogo” na proposta; o que há é uma possibilidade de unir as peças fragmentadas dessa narrativa transmídia, de modo a chegar num resultado de maior imersão e absorção de dados sobre a diegese em questão. Mas o espectador não perde nem ganha, caso não consiga ou não queira se aprofundar nos materiais transmídia. O espectador está como um ser que interage com os materiais e sua narrativa. Até mesmo na extensão dessa proposta em um ambiente virtual, não há um objetivo de ganhar e sim uma proposta de troca e sociabilidade resultando na imersão do espectador dentro daquele universo ficcional, se tornando assim colaborador na construção de conteúdo.

Ele deixa de ser espectador da peça e se torna, naquele mundo virtual, um personagem que interage, e essa é uma das características possibilitadas pela interatividade com real agência. Logo, a imersão se torna um aspecto ainda mais poderoso em uma mídia interativa. E, por esse motivo, parece caber melhor à proposta a palavra interator formando o Espectador/Usuário/Interator (EUI).

Como aparatos mais diretos de interação e agência, a exploração foi feita no ciberespaço, considerando este como um termo emprestado da *ficção científica*, que condiz em parte com “um afastamento da infraestrutura da internet, [e] é usado como ‘metáfora de espaço mental criado quando alguém acessa um computador em rede’”(PEREIRA, 2009). O termo foi utilizado por William Gibson, em seu romance *Neuromancer*, e desde então vem sendo aplicado em diversos estudos no campo da *world wide web* e demais campos da “cibercultura”. Apesar disso, a definição para o termo surge mais inspirada pelos jogos eletrônicos do que pelo conceito de internet que só viria a se popularizar anos depois (TURKLE apud TAVARES, 2004, p.214); e conforme podemos notar a partir do trecho encontrado no romance:

— A matriz tem a sua origem nos jogos eletrônicos primitivos — disse a voz — nos primeiros programas gráficos e nas experiências militares com expansores cranianos. — No monitor Sony uma guerra do espaço, bidimensional, desaparecia atrás de uma floresta de fetos gerados matematicamente, demonstrando as possibilidades espaciais das espirais logarítmicas; metragem militar azul-frio ardida; animais de laboratório ligados por fios a sistemas de ensaios; elmos alimentando circuitos de controle de incêndio de tanques e aviões de combate. — O ciberespaço. Uma alucinação consensual, vivida diariamente por bilhões de operadores legítimos, em todas as nações, por crianças a quem estão ensinando conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas

games have goals, and games have conflict. Third, “confined by rules”: A very important point! Games have rules. Toys do not have rules. Rules are definitely one of the defining aspects of games. Fourth, “a disequilibrium outcome”: disequilibrium is an interesting word. It does not simply mean “unequal,” it instead implies that at one time there was equilibrium, but that it was then lost. In other words, things started out even, but then somebody won. This is certainly true of most games — if you play, you either win or lose. So this definition points out some key qualities important to games. Q1. Games are entered willfully.; Q2. Games have goals.; Q3. Games have conflict.; Q4. Games have rules.; Q5. Games can be won and lost (SCHELL, 2008, p.31).

de luz alinhadas que abrangem o universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infundáveis de dados. Como luzes de cidade, retrocedendo (GIBSON, 2003, p.53).

Todavia não se nega que “qualquer um que trabalhe com computadores parece desenvolver uma fé intuitiva de que existe algum tipo de espaço atual por trás das telas” (TAVARES, 2004, p.214). O endereço eletrônico era uma plataforma de distribuição de conteúdo transmídia, trazendo uma forma de utilizar o ciberespaço como ferramenta.

EXPERIMENTAÇÕES NO METAVERSO

A outra experimentação foi feita visando uma “imersão” maior, a exploração em um ambiente virtual. Não é novidade que as narrativas transmídia, principalmente aquelas relacionadas às grandes franquias, como, por exemplo, *Lost* ou *Matrix*, se estendam com a experiência narrativa por meio de jogos eletrônicos em ambiente virtuais. Todavia, apesar das opções que os jogos eletrônicos vêm fornecendo – cada vez mais – de interatividade e possibilidades de imersão, para as quais não cabe aqui uma maior explanação, é perceptível que o grau de agência nos jogos é ainda limitado, por maiores que sejam as liberdades de interação com o mundo virtual ali representado. Não parece, inclusive, que haja alguma proposta que seja realmente interativa e/ou imersiva. Há ainda limitações várias no que se trata de interação homem-ambientes virtuais e nos quesitos referentes à inteligência artificial.

Todavia, algumas opções permitem uma exploração menos direcionada, mais ampla, e sem regras pré-estabelecidas sobre universos ficcionais. A construção desses mundos virtuais, desses universos ficcionais explorativos, pode ser comparada com o conceito de metaverso, outro termo emprestado da ficção científica, porém desta vez retirado do romance *Snow Crash*, de 1992, escrito por Neal Stephenson. O conceito parece ainda muito fluido, podendo ter várias interpretações; todavia, não se nega que se trata diretamente de uma experiência dada através de mundos construídos a partir de aparatos computacionais e construções de dados binários. Um dos conceitos de metaverso diz que é: “The convergence of virtually enhanced physical reality and physically persistent virtual space. It is a fusion of both, while allowing users to experience it as either”⁸. Ou ainda,

Metaverso é a terminologia utilizada para distinguir um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais não necessariamente de imersão, ou seja, que desloquem os sentidos de uma pessoa para essa realidade virtual⁹.

Logo, não há uma definição única acerca desse termo, embora haja um consenso de que seja uma convergência para uma espécie de mundo virtual. Como observado a seguir,

8 <http://metaverseroadmap.org/inputs4.html#glossary> (A convergência entre virtualidade aprimorada pela realidade física e fisicamente persistente no espaço virtual. Uma fusão de ambos, enquanto permitem que usuários experimentem ambas. Trad. Autor).

9 <http://pt.wikipedia.org/wiki/Metaverso> Acessado em: 12/07/2011

Algumas pistas nessas definições apontam que há uma relação com os mundos virtuais de experiência imersiva e que empregam representações tridimensionais, guardando semelhança a aspectos de objetos de mundo físico, em interfaces específicas no ciberespaço, que permitem a interação entre diferentes (e, muitas vezes inúmeros) usuários. (PEREIRA, 2009, p.76)

É possível perceber similaridades – ainda que tacanhas – com o *Second Life* e demais mundos digitais virtuais 3D - MDV3D -, que tentam produzir similaridades com nossa realidade física ao transpor um indivíduo para esse universo virtual. Como se percebe na citação retirada do livro *Snow Crash*:

Então Hiro não está atualmente aqui. Ele está em um universo gerado por computador, que seu computador está desenhando dentro dos óculos e bombeando em seus fones de ouvido. Pelo dialeto, esse lugar imaginário é conhecido como metaverso. (STEPHENSON, 1992, p.14, tradução nossa)¹⁰.



Ilustração 1 - Second Life: simulação de Copacabana no metaverso.

Certamente, tais ambientes com suas devidas limitações permitem a exploração da narrativa transmídia, porém não se deseja neste estudo abordar essa expansão através de um jogo eletrônico; parece mais interessante a exploração através de uma plataforma 3D, que possibilite alguma interação na narrativa sendo construída pelos que estiverem presentes na ocasião. Para tal, devemos escolher a plataforma que abrigará a experiência. A mais popular parece ser o *Second Life*, um *software* que oferece um mundo 3D para exploração através de avatares¹¹ customizáveis.

¹⁰ So Hiro's not actually here at all. He's in a computer-generated universe that his computer is drawing onto his goggles and pumping into his earphones. In the lingo, this imaginary place is known as the Metaverse (STEPHENSON, 1992, p.14).

¹¹ Representação no ambiente virtual de um indivíduo do mundo físico.

Uma plataforma para experimentações em ambientes virtuais: o “Metaverso Second Life”

Ambientes de realidade virtual vêm sendo explorados cada vez mais. Destaca-se a tendência para uma maior interação homem – máquina, no sentido de integração e de simulação da vida real, como é o caso do *Second Life* (SL). É descrito como um mundo virtual onde se pode interagir, socializar e criar através de voz, texto e edição de módulos da interface. Um ambiente virtual que simula, em alguns aspectos, a vida real e social do ser humano. Foi criado em 1999 e desenvolvido em 2003, e é mantido pela empresa Linden Lab. Dependendo do tipo de uso, pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social. O nome *Second Life* ou “Segunda Vida” pode ser interpretado como uma “vida paralela”, uma segunda vida além da vida “principal”, “real”. Dentro do próprio jogo, o jargão utilizado para se referir à “primeira vida”, ou seja, à vida real do usuário, é “RL” ou “Real Life” que se traduz literalmente por “vida real”.

Não necessariamente um jogo – inclusive as funções -, as impressões iniciais de quem cria o seu avatar, é de estar numa rede social em ambiente 3D; apenas após algum tempo de customização do avatar e exploração da interface do SL, notamos que também pode servir como um jogo de interpretação, com sistemas de combate próprios para as determinadas regiões dos determinados jogos. Por ser um *sandbox* – mundo aberto -, não é apenas uma regra de *Roleplay* que rege o mundo de SL, mas cada região pode possuir um *Roleplay* diferente como é o caso do recente *The Next Day*, criado por designers franceses e italianos, onde existem várias opções de carreira e um sistema exclusivo de combate (CCS), que pode ou não ser utilizado pelos visitantes. Se a intenção do “jogador” é apenas a exploração dos ambientes e personagens de *The Next Day*, então o sistema CCS pode ser desativado e o usuário pode apenas vislumbrar os designs criados para o RPG. Fora da ambientação fantástica como a citada, é possível apenas “vagar” por ambientes que tentam simular ambiências da realidade física, como, por exemplo, teletransportar o avatar para diversos locais, entre eles Nova York, Búzios, ou ainda Copacabana, no Rio de Janeiro.

Sendo que no SL seus usuários têm autonomia para construção de objetos (de um bloco de madeira quadrado, até carros e casas), o mundo virtual possui simulação das leis da física, o comércio também é permitido, o que estabelece a relação financeira e, conseqüentemente, mais um ponto em comum com o mundo da “vida real”.

Em 2007, com toda a mídia voltando seus olhos para a sua criação, o *Second Life* teve um número grande de cadastros, mas uma queda vertiginosa veio logo em seguida. Apesar de atualmente ter uma quantidade de usuários razoável, o suficiente para se manter como um vasto ambiente digital virtual 3D, não é mais como nos momentos de frisson que causou há alguns anos. Todas essas características fizeram com que o *Second Life* assumisse para si o conceito de metaverso, termo emprestado do romance de ficção científica *Snow Crash* de Neal Stephenson, lançado em 1992.

O metaverso foi utilizado, através da proposta encontrada no *Second Life*, como uma plataforma para experimentação de uma narrativa transmídia. Poderia ter sido escolhida outra plataforma, como o *There* ou *Active Worlds*, porém o mundo virtual desenvolvido pela Linden Lab é o mais popular. Assim, o universo expandido de *Espectros – um drama familiar* foi levado a esse ambiente tridimensional já bastante popularizado e com base em um texto escrito pelo diretor da montagem, inspirado na trama de Ibsen, mas em uma estória que se passa 1 mês antes dos eventos que são vistos no espetáculo feito pela Cia. Teatral Caravela das Artes. Essa experimentação foi na verdade um protótipo de algo que pode ser feito em uma escala muito maior. Essa é uma primeira tentativa, um teste. É sabido que a *Royal Shakespeare Company* fez apresentações de trechos de Hamlet no *Second Life*, mas apenas trechos. Porém, essa experimentação aqui descrita não se trata de transpor uma obra – trecho dela – e apresentá-la no metaverso. Trata-se de transpor um trecho de uma obra inédita criada para expansão do universo ficcional da montagem.

Essa experimentação tende a gerar mais um dos produtos que integram a totalidade da narrativa disponibilizada ao público. Isso leva a outra vertente, que permite não somente a integração das narrativas entre diferentes linguagens como áudio, audiovisual, quadrinhos, mas também a interação dos espectadores com uma das personagens da peça; a partir daí, eles podem criar em conjunto uma narrativa interativa que deve sair do texto-base para algo totalmente novo. Para que fosse possível a “Assembleia”, como foi chamada, e para que o público pudesse ter acesso a tais informações, o blog¹² tinha sido amplamente divulgado, assim como o horário e a data da Assembleia no *Second Life*. Tendo sua divulgação em jornais, sites informativos da região, nos “Eventos”, na rede social *Facebook*, *Orkut* e também via mala-direta do e-mail da Cia. Teatral Caravela das Artes. Assim, o público convencional estaria apto a participar. Via mala direta, o convite era feito com o mesmo texto encontrado no blog, também utilizado via *Facebook* e *Orkut*.

A ASSEMBLEIA NO SECOND LIFE

Condições ideais:

Algumas condições ideais para a realização do experimento foram elencadas para que a experiência ocorresse de maneira a propiciar ao máximo uma condição de imersão dos indivíduos.

- 1) Customização do Avatar: para evitar os trajes inadequados à época em que se passa a estória, o ideal seria que o EUI, ao fazer seu login no visualizador do *Second Life*, tivesse conhecimento e interesse necessário para fazer com que as vestimentas e aparência de seu avatar fossem próximas à caracterização da época. Sobretudo, calça social, camisas sociais, coletes, chapéus, são elementos de figurino que ajudariam a não destacar demais determinado avatar em relação

¹² <http://espectroscaravela.blogspot.com/p/assembleia-no-second-life.html>

aos avatares-atores.

2) Microfone *headset*: para que os EUI pudessem dialogar com os avatares-atores através de áudio e não através do texto (embora fosse uma possibilidade, a presença de alguns indivíduos conversando via *chat* poderia dificultar a atenção do avatar-ator, e este, por sua vez, poderia deixar alguma pergunta sem ser respondida). O ideal seria que acontecesse como uma conversa onde todos os presentes pudessem escutar a voz do outro, e conversar não somente com o avatar-ator, mas sentindo-se à vontade para interagirem entre si.

3) Ambiência condizente: Não se tratava apenas de reunir um grupo de pessoas no *Second Life* em um lugar qualquer pré-determinado. O lugar deveria ser, sim, pré-determinado e condizer com a trama. No caso de *Espectros*, o ideal era que se passasse dentro de um saguão da Prefeitura, ou no saguão ainda não terminado do Orfanato citado na trama da peça. Como tais lugares não tinham sido encontrados durante as procuras de locações no *Second Life*, uma das alternativas era moldar o lugar. Uma alternativa que demandaria tempo e conhecimentos avançados nos moldes dos *prims*¹³ do SL.

4) Conhecimento prévio de elementos da trama: para que houvesse interação entre os indivíduos presentes no experimento, seria necessário que estivessem por dentro de elementos da trama, em especial no caso de *Espectros*, do “Dossiê”. Certamente, quanto mais elementos da trama (fornecidos pela narrativa transmídia) os EUI possuísem sobre esse conteúdo, mais se extrairia da experiência e de suas possibilidades.

5) Conexão banda larga e computadores que suportem o SL rodando de maneira razoável, ainda que não fosse possível extrair o máximo de seus gráficos e potencialidade para uma experiência realmente satisfatória.

CONDIÇÕES REAIS

Aqui se encontra uma transcrição resumida do evento que durou aproximadamente 40 minutos, com as condições encontradas para a realização do mesmo. O evento programado para o dia 16 de Junho foi transferido para o dia 22 do mesmo mês. O adiamento ocorreu para que houvesse mais tempo de divulgação e, logo, maior público participante. O evento foi aberto a toda comunidade, sendo divulgado através de jornais, blog, redes sociais, e mala direta. Teve início às 20h e 45min. Esse atraso ocorreu devido à percepção de que alguns avatares que tentavam se materializar no metaverso não o conseguiam – e, logo, nesse ínterim, os presentes ajustavam seus microfones, volumes, e demais configurações necessárias. Dentre os avatares que não conseguiram uma boa performance devido ou à largura de banda ou à configuração do computador pessoal (chegando a relatar o ocorrido), estavam presentes dois atores, responsáveis pela interpretação das personagens Regina

¹³ *Prims* (ou primitivos) são formas geométricas básicas moldáveis que compõem todos os objetos do *Second Life*.

e Jacob Engstrand. Uma vez percebendo os problemas, foi dado início à sessão, pela personagem Pastor Manders, ocorrendo não em um saguão da prefeitura, ou um local em construção para ser usado como saguão em construção do Orfanato, mas sim na *Second Norway*; e esta foi uma opção interessante, já que levava o EUI até a versão no metaverso da Noruega.



Imagem 2 – Second Norway e o bistrô onde ocorreu a Assembleia

Após o encontro, todos se dirigiram a um bistrô onde teve início a assembleia. Já nesse primeiro momento era possível perceber que algo deixaria a desejar; afinal, pareceu que todos os presentes, em algum momento, tiveram um problema referente à banda larga disponível. Dado início à assembleia, após cerca de 8 minutos teve fim o texto-base sobre

a inauguração do orfanato pela abastada família Alving, e as perguntas giraram em torno do dossiê contra o falecido patriarca da família, Capitão Alving; em torno da verba que era destinada ao dossiê (e quanto faria falta à família, dado o tamanho do investimento), além de fatos relacionados à índole dos personagens, sendo que a circulação do dossiê poderia prejudicá-los. Um dos presentes também levantou um ponto a respeito das acusações em relação ao falecido capitão, que diziam possuir um(a) filho(a) fora do casamento, e sobre a possibilidade do autor (ou autores) do dossiê estar interessado em prejudicar a construção do orfanato com a difusão do documento. Todas as respostas e perguntas e demais comentários giraram em torno dos eventos vistos no conteúdo transmídia.

Após 40 minutos de conversa entre os que estavam presentes, o Pastor Manders se despediu de todos, agradecendo a sua presença e dando fim à primeira experimentação da qual se tem registro dentro do gênero: uma expansão da diegese através da narrativa transmídia com sua extensão no metaverso, inspirada numa obra clássica de dramaturgia e que permitia aos espectadores interagirem como cidadãos ativos naquele universo.



Imagem 3 – A Assembleia no metaverso

A experiência em si foi satisfatória, mas o número de EUI presentes deixou a desejar. Mesmo assim, devido ao aparente sucesso do experimento entre os que estavam presentes, supõe-se que, quanto maior o número dos EUI, mais intrigante a experiência pode se tornar, já que pode chegar a envolver assuntos a princípio não imaginados – pelo menos não diretamente ou esclarecidamente pelos produtores.

O METAVERSO COMO UMA FERRAMENTA PARA EXPLORAÇÃO DE NARRATIVAS COAUTORAIS

As possibilidades narrativas no metaverso são diversificadas, algumas já consagradas como, por exemplo, o massively multiplayer online roleplaying game (MMORPG), tais como World of Warcraft, MUonline, ou o próprio Taikodom. Em todos esses universos de RPG massivo podem ser notadas características de metaversos, inclusive transações financeiras para que os jogadores possam comprar, por exemplo, armas melhores que a de seus adversários ou equipamentos que forneçam a esses jogadores vantagens sobre adversários (principalmente em relação àqueles utilizadores das contas free, que ficam privados de muitos desses equipamentos). Em metaversos onde a liberdade de exploração é maior como SL, Active Worlds, There, a possibilidade de exploração é mais ousada. Tem-se o caso da SL Shakespeare Company, cujo intento é adaptar peças de William Shakespeare para o Second Life (apenas trechos e não as montagens completas, até o momento em que fizeram essas apresentações), para que o alcance do autor seja maior para o público e acessível de qualquer parte do mundo. Pode-se notar o cuidado e esmero na apresentação, na caracterização das personagens; todavia ainda assim, é uma transcrição da obra para outro meio. Há um produto melhor explorado, o Kidz Connect, projeto descrito como “a virtual cultural exchange program that connects young people in different countries through media art, performance and collaborative creation in virtual worlds⁴².” Oferece possibilidades para apresentações de digital art, performances e storytelling para crianças, isso após introduzi-las a oficinas e técnicas para esse meio virtual; e em alguns casos as encenações ocorrem simultaneamente em um teatro real e no Second Life (PEREIRA et al, 2009).

Rompendo os limites bem definidos entre espectadores e atores e “amalgamando” as posições, os avatares-personagens (atores) possuem seu background e suas características de construção da personagem que são adquiridas da experiência do palco na vida real e demais leituras e experiências que contribuam para a construção da personagem. Por outro lado, os espectadores chegam ao metaverso imbuídos de informações que circundam o universo ficcional em questão, mas não assumem uma personagem - embora seus avatares sejam personas outras, podem ser ainda eles mesmos interagindo com os personagens, sem interpretar, apenas interagindo de acordo com as informações que possuem sobre aquele universo, conversando com o avatarpersonagem. Isso não significa que o indivíduo ao entrar no metaverso, para esse tipo de contribuição, não possa estar caracterizado como uma persona única e exclusiva para esse universo ficcional, mas esse apenas não é um fator primário para sua participação.

A ideia é que o EUI assuma-se como tal: como espectador/usuário/interator. Isso difere da experiência do roleplaying game (RPG), onde se assume uma quantidade de valores e dados para a descrição de um personagem (como, por exemplo, Carisma, Força,

Vitalidade, e uma série de outras características - comumente chamadas “vantagens e desvantagens” que tornam o Character Player do RPG diferente da proposta desta dissertação), e onde há uma figura, o mestre, que pode ser também uma pessoa ou uma quantidade de valores e dados pré-definidos que são acionados em pontos-chaves para que os jogadores avancem ou não na narrativa. Até mesmo nos sistemas onde a narrativa se sobressai ao sistema do jogo de RPG, como no caso do sistema Storytelling, da empresa White Wolf, é improvável ocorrer fuga das fichas e ficar preso somente à narrativa sem alguns testes para verificação de sucesso dos jogadores. A descrição de RPG, encontrada no livro “Vampiro – a máscara”, descrito como um jogo de horror de narrativa pessoal, da White Wolf, é 94 Os jogos de narrativa, ou RPGs, são parecidos com diversos jogos de interação social. Mas são também bastante distintos. Cada jogador interpreta um personagem – no caso, um vampiro – e participa de uma forma de improvisação teatral, dizendo o que o vampiro diria e descrevendo o que o vampiro faria. A maior parte desse processo é livre – os jogadores podem fazer com que os personagens digam e façam o que quiserem desde que os diálogos e as ações sejam coerentes com a personalidade e as habilidades de cada personagem.

Contudo, certas ações são melhor julgadas através do uso de dados e das regras apresentadas em um livro. (ACHIL, et al. 1999, p.21) Na descrição acima é perceptível que as ações são controladas pelas habilidades (números existentes na ficha do personagem) e algumas outras regras descritas ao longo de mais de 300 páginas. Na proposta deste estudo, os avatares não possuem dados que medem suas características, pois não há desafios a serem vencidos, há um universo a ser explorado através da troca de informações e possibilidades de elaborações da narrativa que a experiência transmídia proporciona. Existem certos parâmetros a serem admitidos como fatores primários para a realização da experiência, sendo o principal deles o conhecimento prévio de (alguns) materiais que constroem a narrativa desse universo ficcional.

Para a experiência bem sucedida, apenas o(s) ator(es) precisam ter um texto-base pré-definido, e conseqüentemente uma noção de suas histórias, até onde a consciência desses personagens está apta a interagir em determinados comentários nas sessões – para não se tornar figura onisciente –; e, uma vez o texto-base terminado, ele deve deixar as pontas para o início de uma conversação. Essas interações podem ser feitas por áudio e texto – como num chat -, embora a experiência se torne mais convincente se todos possuírem condições de transmissão de áudio. O conteúdo gerado a partir dessa sessão será totalmente novo e seria uma narrativa colaborativa, com aspectos da interação e agenciamento, pois funciona como um jogo de improviso inspirado em elementos tidos com canônicos de determinado universo.

O conteúdo advindo desse encontro virtual deveria ser passível de alterar a estrutura da narrativa canônica, ou seja, considerada oficial pelos produtores. Essa “intervenção” que deveria ser considerada como uma coautoria entre espectadores e produtores poderia

ser transposta posteriormente em qualquer tipo de mídia, e, em um aspecto ideal, seria de maior eficácia se fosse absorvida dentro da trama matriz; quando esse aspecto conseguir ser empregado nas produções, o termo EUI poderá ter realmente força, e ser utilizado com maior propriedade do que neste experimento onde seu uso não absorve todas as possibilidades almejadas. Não há limites para a construção da experiência narrativa (que visa transmidializar um conteúdo) na sessão em questão, apenas aqueles pré-definidos pelo universo ficcional. O desafio é tornar a proposta totalmente funcional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar da experiência satisfatória, pôde-se perceber que o público ainda não se encontrava devidamente equipado em termos de computadores pessoais e acesso à banda larga a ponto de conseguir participar de uma experiência como a que foi proposta. Afinal, algumas das pessoas que confirmaram a presença relataram não ter conseguido ficar conectadas no *Second Life*, e alguns atores da peça reportaram o mesmo problema com a banda larga, não conseguindo se manter no metaverso. Logo, esse se torna um dos principais problemas encontrados: a banda larga¹⁴ que não permite uma navegação satisfatória em ambientes virtuais como o SL, e também a configuração dos computadores pessoais que não estão ainda preparados para as exigências de um programa como esse.

No entanto, aqueles que integraram esse momento-protótipo mostraram-se interessados e envolvidos no universo ficcional com o qual já haviam tido contato através dos demais conteúdos (por exemplo, os áudios, audiovisuais, impressos e HQ disponíveis no endereço eletrônico). O que deixa margem não para uma conclusão, mas para um verdadeiro começo de pesquisa e experimentações que envolvam universos ficcionais, o metaverso e suas possibilidades de interatividade, imersão e agenciamento.

REFERÊNCIAS

DINEHART, Stephen E. **Defining Narrative Design**. The Narrative Design Exploratorium 2008. Disponível em: <http://narrativedesign.org> Acessado em: 01/10/18.

DINEHART, Stephen E. **Dramatic Play**: The Near-Future of Interactive Narrative. The Narrative Design Exploratorium 2008. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2010/04/dramaticplay/> Acessado em: 03/10/18.

DINEHART, Stephen E.. **Transmedia Storytelling Defined**. The Narrative Design Exploratorium. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2011/01/transmedia-storytelling-defined/> Acessado em: 02/09/2018.

DINEHART, Stephen E.. **Transmedia Franchise Development**. The Narrative Design Exploratorium. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2009/06/transmedia-franchise-development/> Acessado em: 03/10/18.

¹⁴ A informação se baseia na banda larga disponível na cidade de Juiz de Fora (2011).

DINEHART, Stephen E.. **Life and Narrative Structure**. The Narrative Design Exploratorium. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2009/06/life-and-narrative-structure/> Acessado em: 04/10/18.

DINEHART, Stephen E.. **Video Games and as Gesamtkunstwerk**: the total artwork. The Narrative Design Exploratorium. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2008/05/video-games-as-gesamtkunstwerk-the-total-artwork/> Acessado em: 01/10/18.

DINEHART, Stephen E.. **What is narrative interactive design**. The Narrative Design Exploratorium. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2009/09/what-is-interactive-narrative-design/> Acessado em: 05/10/18.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4º Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

IBSEN, Henrik. **Ghosts**. 1881. Disponível em: <http://www.gutenberg.org/> Acessado em: 20/01/2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

MEADOWS, Stephen E. **Pause & Effect**: the art of interactive narrative. Indianapolis: New Riders, 2008.

MILLER, Carolyn Handler. **Digital Storytelling**: A creator's guide to interactive narrative. Burlington: Focal Press, 2009.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

PEREIRA, Itamar C. **Metaverso** – interação e comunicação em mundos virtuais. Brasília: Universidade de Brasília; Programa de Pós Graduação em Comunicação, 2009. Disponível em: <http://repositorio.bce.unb.br/handle/10482/4863> Acessado em: 12/04/2011.

SHELL, Jesse. **The art of game design**: A book of lenses. Burlington: Morgan Kaufman publishers, 2008.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. New York: Bantam Spectra Books, 1992.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Afetos 19, 71

Arte 9, 10, 3, 30, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 76, 78

B

Brasil 19, 40, 47, 54, 62, 64, 68, 72, 76

C

Cognição 50, 51, 52, 54, 55, 56, 61

Comunicação 2, 9, 1, 2, 16, 28, 29, 30, 32, 38, 41, 42, 45, 50, 53, 54, 55, 62, 64, 76, 78

Comunicar 9, 29, 46, 48

Comunidade LGBTQ+ 10, 64, 71

Conflitos 54

Conservadorismo Nos Costumes 10, 64, 65, 67, 70, 71, 75

Consumo 17, 18, 19, 26, 27, 42, 43, 45, 78

Contemporaneidade 9

Crítica 9, 42, 43, 50, 60, 61, 62, 64, 65

Cultura 2, 9, 16, 18, 26, 27, 29, 39, 40, 42, 51, 53, 57, 58, 60, 78

D

Desafios 14, 40, 54

Discursos 26, 31, 32, 71, 72

E

Economia da informação 50

Educação 39, 40, 53, 78

Estética 19, 23, 26

G

Gays de Direita 64, 72

I

Identidades 26, 64

Inclusão 17, 19, 20, 21, 24, 26

Instagram 9, 10, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 49

Inteligência Artificial 6, 50, 51, 52, 60, 61, 62

Interatividade 1, 2, 3, 5, 6, 15

L

Linguagem 26, 30, 45, 48, 54, 57, 58, 60

M

Mediação 19, 28

Memória 1, 41, 56, 58, 69

Metaverso 9, 10, 1, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16

Mídia 9, 5, 8, 15, 44, 46, 50, 76, 78

Multiplataformas 10, 1

N

Narrativas publicitárias da diferença 17

Narrativa Transmídia 9, 10, 1, 2, 4, 5, 7, 9, 10, 12

Nova Onda Conservadora 9, 10, 64, 66, 68

Nova Retórica 29

P

Percepção 9, 10, 45, 58, 59, 69

Poética 43

Pós-humanismo 50

Publicidade 9, 10, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 52, 54

Publicidade Inclusiva 17

R

Redes Sociais 9, 10, 18, 26, 29, 30, 31, 40, 44, 45, 46, 51, 52, 53, 73

Retórica 9, 10, 18, 23, 27, 29, 30, 31, 37

S

Second Life 1, 7, 8, 9, 10, 13, 15

Sociedade 9, 18, 25, 27, 28, 43, 50, 52, 61, 62, 65, 66, 70, 71, 75, 78

Subjetividades 62

T

Teatro 1, 2, 3, 13

Tradição 47

Transumanismo 9, 10, 50, 55

Twitter 9, 29, 30, 31, 32, 37

V

Verdade 9, 10, 4, 9, 18, 29, 31, 37, 56, 67, 72, 75

 www.atenaeditora.com.br

 contato@atenaeditora.com.br

 @atenaeditora

 www.facebook.com/atenaeditora.com.br

COMUNICAÇÃO E CULTURA:

processos
contemporâneos

 www.atenaeditora.com.br

 contato@atenaeditora.com.br

 [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)

 www.facebook.com/atenaeditora.com.br

COMUNICAÇÃO E CULTURA:

processos
contemporâneos