

CENTRO PAULA SOUZA

**Faculdade de Tecnologia de Americana
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais**

NARRATIVA TRANSMÍDIA NOS JOGOS DIGITAIS

Uma análise da saga Harry Potter

IGOR MATHEUS DE CASTRO SANTANA

**Americana, SP
2015**

CENTRO PAULA SOUZA

**Faculdade de Tecnologia de Americana
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais**

NARRATIVA TRANSMÍDIA NOS JOGOS DIGITAIS

Uma análise da saga Harry Potter

IGOR MATHEUS DE CASTRO SANTANA

imath.santana@gmail.com

Trabalho Monográfico, desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Fatec-Americana, sob orientação da Profa. Luciene Maria Garbuio

Área: Jogos Digitais

**Americana, SP
2015**

FICHA CATALOGRÁFICA – Biblioteca Fatec Americana - CEETEPS
Dados Internacionais de Catalogação-na-fonte

S223n

Santana, Igor Matheus de Castro

Narrativa transmídia nos jogos digitais: uma análise da saga Harry Potter. / Igor Matheus de Castro Santana. – Americana: 2015.
41f.

Monografia (Graduação em Tecnologia em Jogos Digitais). - - Faculdade de Tecnologia de Americana – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza.

Orientador: Prof. Luciene Maria Garbuio Castello Branco

1. Narrativa em jogos digitais I. Branco, Luciene Maria Garbuio Castello II. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia de Americana.

CDU: 681.6

Igor Matheus de Castro Santana

NARRATIVA TRANSMÍDIA NOS JOGOS DIGITAIS
Uma análise da saga Harry Potter

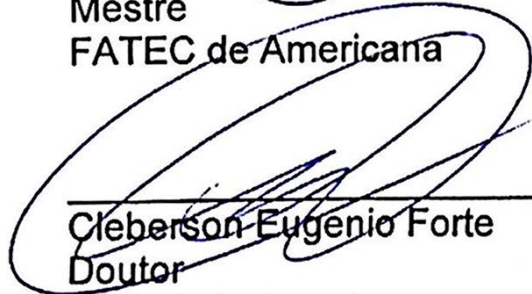
Trabalho de graduação apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Jogos Digitais pelo CEETEPS/Faculdade de Tecnologia – Fatec/ Americana.
Área de concentração: Jogos Digitais

Americana, 07 de dezembro de 2015.

Banca Examinadora:



Luciene Maria Garbui Castello Branco
Mestre
FATEC de Americana



Cleberson Eugenio Forte
Doutor
FATEC de Americana



Maria Elizete Luz Saes
Mestre
FATEC de Americana

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à Deus e aos meus pais, pois sem eles não teria chegado a lugar algum. Também aos amigos, principalmente àqueles presentes no Twitter, pelo suporte por todo o caminho até aqui, e aos professores e colegas da FATEC de Americana por todo o conhecimento transferido ao longo dos últimos três anos.

Um agradecimento especial aos amigos Marília Garcia, Lucas Ribeiro de Oliveira, cujo auxílio e apoio foram inestimáveis para este estudo. Agradeço também a Rachel Barato Gama, Felipe Masteguin Badana e Victor Alcântara Ferreira, pela ajuda mútua e suporte, tanto acadêmico quanto moral.

E também o maior dos agradecimentos à minha orientadora, Luciene Maria Garbuio, pois sem ela não seria possível concluir este trabalho.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos heróis da minha vida, minha inspiração e meu motivo de maior orgulho: meus pais.

RESUMO

A Narrativa Transmídia, definida por Jenkins (2009), Scolari (2009) e Goisciola (2011), constitui em um recurso que utiliza uma mesma narrativa ou seu universo em diferentes tipos de mídia. O uso da narrativa transmídia nos jogos digitais vem crescendo e cada vez mais novos jogos com enredos provindos de outras formas de mídia estão sendo lançados no mercado. Deste crescimento surge o objetivo deste estudo que é analisar a relação dos jogos digitais com o recurso de narrativa transmídia a fim de destacar a importância deste recurso narrativo e sua viabilidade de uso. Para atingir este objetivo foram usados os produtos midiáticos da franquia Harry Potter, criada por JK Rowling e constituída por livros, filmes e jogos, sendo este último o enfoque deste estudo. Os objetos de estudo supracitados foram descritos e discutidos, usando sua narrativa, seu lucro e sua aceitação por crítica especializada e pelos jogadores. Os resultados demonstram que o recurso de narrativa transmídia influencia apenas na lucratividade dos jogos, uma vez que traz uma base de consumidores provindos de outras mídias, mas não influencia na qualidade e aceitação da obra, sendo esta medida por diversos outros fatores como jogabilidade, gráficos e controles.

Palavras-chave: narrativa transmídia; jogos digitais; Harry Potter

ABSTRACT

The transmedia storytelling, defined by Jenkins (2009), Scolari (2009) and Goisciola (2011), is a resource that uses a same narrative or its universe in different kinds of media. Transmedia storytelling use in digital games has been growing, and increasingly new games with storytelling of other types of media are being released in the market. From this growing comes up the objective of this study, that is analyze the relationship of the digital games with the narrative resource in order to highlight the importance of this resource and his use viability. In order to achieve this goal, the media products of Harry Potter franchise created by JK Rowling was investigated and constituted by books, movies and games, the later is the focus of this study. The study objects mentioned above were described and discussed based on its narrative, its profit and its acceptance by the specialized critics and the *gamers*. The results show that the transmedia storytelling resource influences just on the profit of the games, once that brings with it a base of consumers that came from other medias, but with no influence on the quality and acceptance of the game, being this one measured by many other factors, like gameplay, graphics and controls.

Keywords: transmedia storytelling; digital games; Harry Potter.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Relação dos livros da série Harry Potter	23
Tabela 2. Relação dos filmes da série Harry Potter	24
Tabela 3. Relação dos jogos da série Harry Potter	25
Tabela 4. Notas de críticas especializadas dos jogos de Harry Potter	36
Tabela 5. Notas atribuídas aos jogos de Harry Potter pelos jogadores.....	36

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Tela do jogo <i>Harry Potter and the Philosopher's Stone</i>	28
Figura 2. Momento do filme Harry Potter e a Pedra Filosofal.....	28
Figura 3. Tela do Jogo <i>Harry Potter and the Prisoner of Azkaban</i>	30
Figura 4. Tela do jogo <i>Harry Potter and the Goblet of Fire</i>	31
Figura 5. Momento do filme Harry Potter e o Cálice de Fogo	31
Figura 6. Salão Principal, set usado nos filmes de Harry Potter.....	33
Figura 7. Momento do jogo <i>Harry Potter and the Order of the Phoenix</i>	33
Figura 8. Lucratividade da franquia Harry Potter.....	35

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	12
2	CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	14
3	REFERENCIAL TEÓRICO	16
3.1	NARRATIVA	16
3.2	NARRATIVA TRANSMÍDIA	19
3.3	JOGOS DIGITAIS E SUA NARRATIVA.....	20
4	ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS.....	23
4.1	HARRY POTER À LUZ DE DIFERENTES NARRATIVAS TRANSMÍDIAS..	23
4.2	DISCUSSÃO DOS DADOS	26
4.2.1	Comparação entre o livro, o filme e o jogo	26
4.2.2	Lucratividade e qualidade	35
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
	REFERÊNCIAS.....	40

1 INTRODUÇÃO

Nos dias atuais podemos encontrar várias formas de entretenimento nas mídias, sendo alguns exemplos a literatura, o cinema e os jogos digitais. Estas formas de entretenimento e outras mais, em sua maioria, trazem consigo alguma história, uma narrativa que tem como objetivo envolver e despertar emoções em quem a acompanha.

Em alguns casos, ocorre que a história apresentada em um tipo de mídia é reaproveitada em outra mídia. Pode ser tanto expandindo a narrativa, explorando outros elementos dela, quanto a adaptando, apenas usando a história original como base. Este recurso é nomeado por Henry Jenkins (2009) como “narrativa transmídia” ou “narrativa transmidiática”. No presente trabalho, vamos adotar o primeiro termo proposto por Jenkins.

Ao observar o número crescente do uso de narrativa transmídia, pode-se presumir que o resultado de sua utilização é satisfatório para a indústria de entretenimento. O sucesso visto tanto em adaptações de histórias para diferentes mídias - vide sucessos como as franquias cinematográficas de *Harry Potter* (J.K. Rowling) e *Senhor dos Anéis* (J.R.R. Tolkien), cujas adaptações dos livros para as telas ocupam lugares entre os dez filmes mais rentáveis de todos os tempos - quanto expansões de universos apresentados em uma história (os jogos e animações de *Star Wars* (Lucasfilm) são um exemplo disso) tornaram-se referência do recurso da narrativa transmídia, cuja utilização cresce cada vez mais.

A indústria de jogos digitais não se exclui, o que é comprovado pelos recentes lançamentos de livros e filmes baseados em jogos (os livros da série *Assassin's Creed* (Ubisoft), *Diablo 3* (Blizzard Entertainment), *God of War* (Sony) e também os filmes de *Resident Evil* (Capcom) e *Silent Hill* (Konami)), que apontam o início de uma tendência, cujo uso deve crescer ainda mais com as vindouras adaptações e expansões de diversos outros jogos.

O presente estudo justifica-se em função do crescimento abundante do uso do recurso de transmídia narrativa no mundo do entretenimento. Com o aumento do uso deste recurso, torna-se imperativo um estudo mais aprofundado para se observar a relação deste recurso com os jogos digitais: se as técnicas de seu uso

são corretas e trazem um real benefício tanto à qualidade final do produto quanto ao retorno financeiro do mesmo.

O objetivo geral deste trabalho consistiu em analisar a relação dos jogos digitais com o recurso de narrativa transmídia por meio de exemplos compostos pelos diferentes tipos de mídia da série Harry Potter (livros, filmes e jogos) afim de destacar a importância deste recurso narrativo e sua viabilidade de uso. Seus Objetivos Específicos foram:

- a) Descrever os dados a serem usados como objetos de estudo que, neste caso, são os livros, filmes e jogos da franquia Harry Potter;
- b) Estabelecer relação da narrativa transmídia entre os produtos midiáticos de Harry Potter com os jogos digitais da franquia que utilizam esse recurso;
- c) Definir a viabilidade de uso da narrativa transmídia para a os desenvolvedores de jogos nos quesitos de qualidade e lucratividade através de críticas especializadas e lucro obtido;

O trabalho buscou, também, responder a pergunta “É viável para o jogo, em termos de qualidade e lucro, o uso do recurso de narrativa transmídia nos jogos digitais?”. As possíveis hipóteses para a resposta da mesma foram:

- a) O uso da Narrativa Transmídia é viável para o jogo nos termos de qualidade e lucro do mesmo;
- b) O uso da Narrativa Transmídia é viável para o jogo apenas no quesito de qualidade do mesmo;
- c) O uso da Narrativa Transmídia é viável para o jogo apenas na lucratividade do mesmo;
- d) O uso da Narrativa Transmídia não é viável ao jogo em nenhum quesito;

O trabalho foi estruturado em cinco capítulos. O primeiro capítulo trata da introdução do estudo, o segundo caracteriza a pesquisa, o terceiro conceitua narrativa, narrativa transmídia, contextualiza o jogo e a narrativa, e o quarto discute os dados estudados, que são os jogos de Harry Potter e sua relação com os demais produtos midiáticos do mesmo. Com base nas informações obtidas a partir dos estudos realizados no capítulo anterior, o capítulo cinco se reserva às considerações finais.

2 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Este estudo é embasado pela pesquisa teórica, que é "dedicada a reconstruir teoria, conceitos, ideias, ideologias, polêmicas, tendo em vista, em termos imediatos, aprimorar fundamentos teóricos" (Demo, 2000, p. 20).

Este trabalho, visa descrever e comparar a relação entre o jogo de uma franquia e seus demais produtos midiáticos, que utilizam juntos a narrativa transmídia, para que se possa responder a pergunta: É viável para o jogo, em termos de qualidade e lucro, o uso do recurso de narrativa transmídia nos jogos digitais?

Para atingir este objetivo, primeiramente é feita uma compilação das definições do recurso de narrativa transmídia através de conceitos didáticos, encontrados nas referências bibliográficas e seus exemplos teóricos.

A pesquisa buscar descrever os objetos de estudo, que no caso são os jogos da série Harry Potter, a fim de entender sua relação com os demais produtos midiáticos da franquia e responder as questões propostas através da análise de suas características. Relaciona-se à isso a definição de Gonsalves (2003, p. 64-65) para a pesquisa descritiva:

[...] objetiva escrever as características de um objeto de estudo. Esse tipo de pesquisa contempla [...] aquelas que pretendem descobrir a existência de relações entre variáveis. Nesse caso, a pesquisa não está interessada no porquê, nas fontes do fenômeno; preocupa-se em apresentar suas características.

É o caso desta pesquisa: descobrir a existência das relações entre as variáveis das pesquisas, e usá-las para explorar o assunto através das questões previamente levantadas. Ainda segundo os objetivos, este trabalho também se enquadra como pesquisa exploratória, segundo Gonsalves (op. Cit):

[...] é aquela que se caracteriza pelo desenvolvimento e esclarecimento de ideias, com objetivo de oferecer uma visão panorâmica, uma primeira aproximação a um determinado fenômeno que é pouco explorado.

Portanto, este trabalho pode ser considerado como uma pesquisa descritiva exploratória. Os procedimentos de coleta e as fontes de informação podem ser descritos como bibliográficos, que utiliza apenas obras acadêmicas para definições técnicas e obras literárias e audiovisuais para análise de dados. Pode ser definida também como uma pesquisa qualitativa, segundo a natureza dos dados, pois, conforme define Gonsalves (op. cit.):

A pesquisa qualitativa preocupa-se com a compreensão, com a interpretação do fenômeno, considerando o significado que os outros dão às suas práticas, o que impõe ao pesquisador uma abordagem hermenêutica.

O autor quer dizer que a pesquisa qualitativa é direcionada a compreensão de um fenômeno, sendo, no caso deste estudo, a Narrativa Transmídia.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo apresenta o referencial teórico do assunto abordado neste trabalho, sendo eles narrativa, narrativa transmídia, jogos digitais e sua relação com o recurso de narrativa transmídia.

3.1 NARRATIVA

O ato de contar uma história é natural ao ser humano. Não se sabe exatamente em que momento na história da humanidade essa ação iniciou, mas seus primórdios podem ser ainda observados, como citou Gancho (2004, p. 3), com escrituras nas paredes das cavernas, que contavam as mais diversas tramas vividas pelos povos antigos, e podem ser usadas como exemplo de narração. O tempo passou e essa ação continua presente a todo momento no cotidiano de todos, seja a narração de um simples acontecimento do dia à outra pessoa, até a narração de uma história fictícia, que pode ser transmitida oralmente ou por algum outro meio.

A narrativa permeia o ato de contar histórias. Segundo o dicionário Michaelis *online*, a palavra narrativa pode ser definida como “o modo de narrar; conto, história”. Porém, aprofundando o significado da palavra, Squire (2014, p. 273) define narrativa como “uma cadeia de signos com sentidos sociais, culturais e/ou históricos particulares, e não gerais”. A autora parece querer dizer com isso que uma narrativa é qualquer símbolo ou signo, seja ele formado por letras ou até mesmo imagens, que formam a justamente a narração de um evento. Isso se relaciona com a definição do dicionário, quando define narrativa como “conto, história”. Alves e Pereira (2006, p. 2) complementam a definição de narrativa:

É a narrativa que articula e organiza o material proposto, determinando não apenas como as histórias serão contadas, mas sobretudo atuando na constituição de gêneros narrativos mais ou menos definidos.

A arte de se contar histórias é estudada pela narratologia, termo traduzido do vocabulário francês “*narratologie*”, que foi proposto na segunda metade do século XX por Tzvetan Todorov em seu livro Gramática do Decameron (*Gramatica del Decameron*, 1969). Reis (1988, p. 121) define:

[...] a narratologia examina o que as narrativas têm de comum entre si e aquilo que as distingue enquanto narrativas. Para tal, a narratologia procura descrever o sistema específico narrativo, buscando as regras que presidem à produção e processamento dos textos narrativos.

Gancho (2004, p. 6) afirma que toda narrativa deve ser estruturada sobre cinco elementos principais: Enredo, Personagens, Tempo, Espaço e Narrador. O Enredo, segundo a autora, trata do conjunto dos fatos de uma história. Ele contém um elemento estruturador, o conflito, que “é qualquer componente da história (personagens, fatos, ambiente, ideias, emoções) que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor”.

A partir deste elemento estruturador, o enredo como um todo pode ser estruturado em quatro partes: na exposição, ou introdução, é exposto ao leitor o conflito que permeia a história, então vem a complicação, ou desenvolvimento, onde o conflito é desenvolvido, até que se chegue no clímax, que é o momento culminante da história, aquele que apresenta maior tensão e traz consigo o ponto máximo e decisivo do conflito. Em seguida vem o desfecho, ou conclusão, com solução do conflito, seja ela boa ou má, isto é, um final feliz ou não.

Os Personagens são os seres animados que compõem o enredo e lidam com o conflito. Gancho (op. cit, p. 8) define “personagem”:

A personagem ou o personagem é um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo; em outras palavras, é quem faz a ação. Por mais real que pareça, o personagem é sempre invenção, mesmo quando se constata que determinados personagens são baseados em pessoas reais. O personagem é um ser que pertence à história e que, portanto, só existe como tal se participa efetivamente do enredo, isto é, se age ou fala. Se um determinado ser é mencionado na história por outros personagens, mas nada faz direta ou indiretamente, ou não interfere de modo algum no enredo, pode-se não o considerar personagem.

A autora categoriza os personagens em três diferentes tipos: o protagonista, que é o personagem principal da história, o antagonista, que é aquele que se opõe ao protagonista, geralmente o vilão da história, e os personagens secundários, aqueles que detêm uma importância menor na narrativa e uma participação menos recorrente.

Em termos de caracterização do personagem, a autora cita dois tipos: os personagens planos, facilmente identificados pelo leitor por conter um número

pequeno de atributos e serem pouco complexos, e os personagens redondos, que apresentam uma variedade maior de características e por isso são mais complexos.

O Tempo em uma história tem vários níveis: a época que se passa a história, seja ela em algum momento do passado, no presente ou no futuro; a duração da história, que é o tempo que dura toda a ação do enredo; o tempo cronológico, que transcorre na ordem natural dos fatos e pode ser mesurado em horas, dias, meses, anos ou séculos; e o tempo psicológico, que é o tempo “que transcorre numa ordem determinada pelo desejo ou pela imaginação do narrador ou dos personagens, isto é, altera a ordem natural dos acontecimentos” (GANCHO 2004, p. 12 - 13).

O Espaço em uma narrativa, segundo Gancho, é o lugar onde se passa a ação. Gancho (2004, p. 13) enaltece as funções do espaço na história:

O espaço tem como funções principais situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens.

O último elemento da narrativa, o Narrador, é um dos mais importantes, pois não existe narrativa sem narrador. A autora afirma que são usados dois termos para designar a função do narrador: foco narrativo e ponto de vista (do narrador ou da narração). Estes dois termos referem-se à posição ou perspectiva do narrador frente aos fatos narrados.

De acordo com Gancho (op. cit., p12-13), existem dois tipos de narrador: o narrador em primeira pessoa e o narrador em terceira pessoa (do singular). O narrador em primeira pessoa é aquele que está fora dos fatos narrados, e tende a se mostrar imparcial sobre os eventos que descreve. Suas características principais são a onisciência (o narrador sabe tudo sobre a história) e onipresença (o narrador está presente em todos os lugares da história). O narrador em primeira pessoa, ou narrador personagem, “é aquele que participa diretamente do enredo como qualquer personagem, portanto tem seu campo de visão limitada isto e, não é onipresente, nem onisciente”.

3.2 NARRATIVA TRANSMÍDIA

As narrativas podem se estender em mais de um tipo de mídia (cinema, literatura, teatro, jogos, pinturas, etc.), ou textos que são adaptados de uma mídia para outra. Este recurso foi denominado por Jenkins (2003) como “narrativa transmídia”. Ele define:

Uma história narrativa desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo (JENKINS, 2009, p. 138).

Baseando-se na conceituação de Jenkins, Scolari (2009) também define Narrativa Transmídia, citado por Alzamora e Tárzia (2012):

[...] uma estrutura que se expande tanto em termos de linguagens (verbais, icônicas, textuais etc) quanto de mídias (televisão, rádio, celular, internet, jogos, quadrinhos etc). Uma característica importante deste tipo de narrativa, de acordo com este autor, é não se repetir ou simplesmente ser adaptada de uma mídia para outra. As histórias se complementam em cada suporte e devem fazer sentido isoladamente, conforme propõe Jenkins. O autor ressalta que o termo ainda gera muita confusão.

Percebe-se pelas definições de Jenkins e Scolari que são usados dois termos distintos para o mesmo recurso que foi definido acima. O primeiro, e usado neste trabalho, é a narrativa transmídia, enquanto o outro, citado por Jenkins, é a narrativa transmidiática.

Scolari parece estar certo ao afirmar que o termo ainda gera muita confusão. Enquanto ele e Jenkins concordam em relação à definição do termo, Gosciola et al. (2011) já introduzem uma nova interpretação:

No bojo deste planejamento, surge um novo conceito: narrativa transmídia (transmedia storytelling) como a arte de criação de um universo que visa ampliar e enriquecer a experiência de

entretenimento para todos os consumidores, possibilitando-lhes experimentar de forma plena o universo ficcional [...]

Goisciola também cita Martins (2009) para sua definição:

Neste processo, cada mídia faz de maneira própria e específica sua contribuição para o desfecho, construindo uma experiência coordenada e unificada de entretenimento.

E Goisciola continua:

Trata-se de uma história com múltiplas "timelines", que considera que a singularidade de cada mídia permite o desenvolvimento de certas dimensões de uma mesma história ou experiência. Segundo Lance Weiler (2009), a narrativa transmídia refere-se a "uma abordagem ao desenvolvimento de histórias que agrega audiências fragmentadas adaptando a produção a novas formas de apresentação e integração social." (GOISCIOLA et al, 2011, p. 206)

Entende-se pela definição proposta no texto supracitado que o termo narrativa transmídia também engloba a narração de histórias ficcionais em mídias distintas, como o cinema, a literatura e jogos digitais (sendo a última o foco deste estudo), uma em base na outra. Isso é: uma sendo adaptação da outra, apresentando a mesma história, porém utilizando de suas próprias particularidades de forma a entregar a narrativa ao interlocutor de maneiras distintas.

A diferença entre as definições de Jenkins e Goisciola é justamente a ligação da narrativa das diferentes mídias: Jenkins afirma que, na narrativa transmídia, as diferentes mídias contam diferentes histórias de um universo narrativo maior, e juntas formam uma história maior, enquanto que Goisciola afirma que a definição abrange também aqueles casos em que uma mídia adapta diretamente a história da outra, contando a mesma história e não incrementando para se tornar um universo.

3.3 JOGOS DIGITAIS E SUA NARRATIVA

Os jogos também fazem parte das plataformas nas quais a narrativa transmídia pode ser aplicada. Michaelis *online* define jogo como "Brincadeira, divertimento, folguedo; Divertimento ou exercício de crianças, em que elas fazem

prova da sua habilidade, destreza ou astúcia”. Utilizando-se desta definição, é difícil imaginar a ligação entre o jogo e uma narrativa qualquer.

Para melhor contextualização, portanto, deve-se ater à definição de Huizinga (1980, p. 33):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'.

Os jogos eletrônicos surgiram de departamentos de pesquisa de universidades, laboratórios, instalações militares e fornecedores de produtos de defesa, de acordo com Novak (2010, p. 4). Enquanto em bases militares os recrutas utilizavam jogos eletromecânicos para se distraírem dos rigores do treinamento básico, estudantes, programadores, professores e pesquisadores de instituições acadêmicas e governamentais transformavam seus computadores *mainframe* em máquinas de jogos para relaxarem entre as tarefas árduas do dia a dia.

Novak (cit. op.) também alega que indústria dos jogos digitais teve início a partir da década de 1950, depois do lançamento da SEGA (abreviação de *Service Games*, Jogos de Serviço), que veio a se transformar no setor de máquinas de game operadas por moedas. Na década de 1970 essas máquinas apresentaram um notável crescimento em termos de popularidade, e assim se iniciava a indústria através do fliperama.

Porém, de acordo com Alves e Pereira (2006, p. 2), nos primeiros anos da indústria não havia muito interesse nos aspectos narrativos nos jogos eletrônicos: histórias “embrulhavam” os jogos, já que, no jogo, havia apenas pontos azuis denominados como naves. Na caixa do jogo eram descritas como terríveis inimigos alienígenas prontos para destruir a galáxia.

Com o passar dos anos, os jogos foram agregando mais recursos, abrindo novas possibilidades, inclusive a de inserção de tramas mais complexas na jogatina, personagens ricos e cenários impossíveis para as gerações de jogos passadas. Com isso surgiu outra forma de se contar histórias: a narrativa interativa. Alves e Pereira (2006, p. 4-5) comentam a narrativa dos jogos:

Quando falamos narrativa dos games, falamos de um tipo específico de narrativa. Que guarda, certamente, relações com outras narrativas midiáticas - especialmente o cinema e os quadrinhos -, mas que possui objetivos, gramática e processualidades próprias. Os games apresentam suas histórias de maneiras que lhe são peculiares. Sem dúvida que suas cut scenes remetem ao cinema e a construção de seus personagens remete aos quadrinhos: mas no instante em que o gamer - consubstanciado através de seu avatar -, assume esta ou aquela linha de ação e interfere fisicamente dentro da narrativa - atualizando uma história que reside “apenas” em potência dentro de um suporte qualquer -, toda a semelhança anterior deve ser colocada em perspectiva. A narrativa em games não se resume à história que está sendo contada. De fato, não se resume nem a como está sendo contada (um narrador, um herói, linearmente, com elipses de tempo, etc). Mas deve compreender também as decisões de interface que disponibiliza ao jogador, bem como os dispositivos técnicos de que dispõe.

Desta forma, é possível concluir que a narrativa presente nos jogos digitais se difere das demais pela interatividade, isto é, por levar em consideração a interação do jogador com a história em si, que muitas vezes pode ser até moldada em torno disso.

Observando este modo peculiar de lidar com a narrativa nos *games*, imagine-se então como a narrativa transmídia se aplica a este tipo de mídia. Portanto, é aberto um leque de oportunidades para as narrativas, antes limitadas apenas a serem lidas ou assistidas, agora tendo que lidar com a interatividade.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

Neste capítulo é abordado a análise e discussão dos dados coletados da franquia Harry Potter: a comparação dos jogos com os livros e filmes da série, assim como lucratividade e a aceitação dos jogos.

4.1 HARRY POTER À LUZ DE DIFERENTES NARRATIVAS TRANSMÍDIAS

Uma vez definido o conceito de narrativa transmídia, é necessário contextualizá-la na prática, através dos jogos, livros e filmes da série Harry Potter. Esta franquia foi escolhida como objeto de estudo desta pesquisa por ter uma narrativa extensa, porém simples, o que facilita a discussão dos dados, além de sua popularidade crescente em todo o mundo.

A série conta a história de um garoto chamado Harry Potter, que ao completar 11 anos descobre ser um bruxo, e narra seus sete anos seguintes, estudando na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts com seus amigos e enfrentando as forças das trevas lideradas pelo bruxo maligno Lorde Voldemort.

As obras literárias são a base das demais, isto é, a literatura foi o primeiro meio no qual a história foi narrada. São sete livros escritos por Joanne Kathleen Rowling, de 1997 a 2007. A série é constituída pelas obras presentes na Tabela 1.

Tabela 1. Relação dos livros da série Harry Potter

Livros da série Harry Potter					
Nome	Nome Original	Autor	Ano de lançamento	Tradutor	Editora
Harry Potter e a Pedra Filosofal	<i>Harry Potter and the Philosopher's Stone</i>	J.K. Rowling	1997	Lia Wyler	Rocco
Harry Potter e a Câmara Secreta	<i>Harry Potter and the Chamber of Secrets</i>	J.K. Rowling	1998	Lia Wyler	Rocco
Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban	<i>Harry Potter and the Prisoner of Azkaban</i>	J.K. Rowling	1999	Lia Wyler	Rocco
Harry Potter e o Cálice de Fogo	<i>Harry Potter and the Goblet of Fire</i>	J.K. Rowling	2000	Lia Wyler	Rocco
Harry Potter e a Ordem da Fênix	<i>Harry Potter and the Order of the Phoenix</i>	J.K. Rowling	2003	Lia Wyler	Rocco
Harry Potter e o Enigma do Príncipe	<i>Harry Potter and the Half-Blood Prince</i>	J.K. Rowling	2005	Lia Wyler	Rocco

Harry Potter e as Relíquias da Morte	<i>Harry Potter and the Deathly Hallows</i>	J.K. Rowling	2007	Lia Wyler	Rocco
--------------------------------------	---	--------------	------	-----------	-------

Fonte: autor

As obras cinematográficas têm nomes homônimos dos livros, embora o último livro tenha sido dividido em dois filmes. Sua narrativa pode ser considerada transmídia através da definição de Goisciola (2011) apresentada no capítulo 3. A série cinematográfica durou de 2001 a 2012, contabilizando oito filmes, cuja relação pode ser conferida na Tabela 2.

Tabela 2. Relação dos filmes da série Harry Potter

Filmes da série Harry Potter						
Nome	Nome original	Diretor	Produtor	Roteirista	Ano	Distribuidora
Harry Potter e a Pedra Filosofal	Harry Potter and the Philosopher's Stone	Chris Columbus	David Heyman	Steve Kloves	2001	Warner Bros.
Harry Potter e a Câmara Secreta	Harry Potter and the Chamber of Secrets	Chris Columbus	David Heyman	Steve Kloves	2002	Warner Bros.
Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Alfonso Cuarón	David Heyman	Steve Kloves	2004	Warner Bros.
Harry Potter e o Cálice de Fogo	Harry Potter and the Goblet of Fire	Mike Newell	David Heyman	Steve Kloves	2005	Warner Bros.
Harry Potter e a Ordem da Fênix	Harry Potter and the Order of the Phoenix	David Yates	David Heyman	Michael Goldenberg	2007	Warner Bros.
Harry Potter e o Enigma do Príncipe	Harry Potter and the Half-Blood Prince	David Yates	David Heyman	Steve Kloves	2009	Warner Bros.
Harry Potter e as Relíquias da Morte - Parte 1	Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1	David Yates	David Heyman	Steve Kloves	2010	Warner Bros.

Harry Potter e as Relíquias da Morte - Parte 2	Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 2	David Yates	David Heyman	Steve Kloves	2011	Warner Bros.
--	---	-------------	--------------	--------------	------	--------------

Fonte: autor

Quanto aos jogos, a série Harry Potter tem um total de 13, dos quais oito são adaptações homônimas dos livros e filmes, dois são adaptações em formato das peças lego (a primeira do ano 1 ao 4, a segunda do ano 5 ao 7) e três são jogos derivados que pouco se relacionam à história principal. Nesta pesquisa os jogos são o foco da análise, e para tal só são consideradas as adaptações diretas e o jogo derivado *Harry Potter: Quidditch World Cup*. Sua relação pode ser conferida na Tabela 3, que trazem o título em inglês pelos jogos não conterem tradução.

Tabela 3. Relação dos jogos da série Harry Potter

Jogos da série Harry Potter			
Nome	Desenvolvedora	Distribuidora	Ano
<i>Harry Potter and the Philosopher's Stone</i>	EA Games	EA Games	2001
<i>Harry Potter and the Chamber of Secrets</i>	EA Games	EA Games	2002
<i>Harry Potter and the Prisoner of Azkaban</i>	EA Games	EA Games	2004
<i>Harry Potter and the Goblet of Fire</i>	EA Games	EA Games	2005
<i>Harry Potter and the Order of the Phoenix</i>	EA Games	EA Games	2007
<i>Harry Potter and the Half-Blood Prince</i>	EA Games	EA Games	2009
<i>Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1</i>	EA Games	EA Games	2010
<i>Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 2</i>	EA Games	EA Games	2011
<i>Harry Potter: Quidditch World Cup</i>	EA Games	EA Games	2003
<i>Harry Potter for Kinect</i>	WB Games	Warner Bros. Entertainment	2012
<i>Wonderbook: Book of Spells</i>	Sony	Sony	2012
<i>Lego Harry Potter: Year 1 - 4</i>	Traveller's Tales	Warner Bros. Entertainment	2010

<i>Lego Harry Potter: Year 5 - 7</i>	Traveller's Tales	Warner Bros. Entertainment	2012
--------------------------------------	-------------------	----------------------------	------

Fonte: autor

Dos jogos relacionados na tabela acima, é possível afirmar que apenas *Wonderbook: Book of Spells* e *Harry Potter: Quidditch World Cup* se enquadram como narrativa transmídia segundo a definição de Jenkins, apresentada no capítulo 3. Todos os outros jogos, assim como os filmes, são adaptações diretas da narrativa apresentada nos livros, portanto se enquadram na definição de Goisciola.

4.2 DISCUSSÃO DOS DADOS

A contextualização da obra na narrativa transmídia acontece por meio da comparação das narrativas dos jogos com suas obras-fonte, no caso os livros e filmes da série.

Para essa comparação foram lidas as obras literárias, assistidas as cinematográficas e jogados os *games*, cujo conjunto forma os objetos principais de estudo, sendo os jogos o foco. Em um primeiro momento é comparado os espaços narrativos que são cobertos nas diferentes mídias (localização, personagens, tempo), a fim de definir como se completam as narrativas como um todo. Então, são observados os pontos descritos por Bona e Sousa (2013, p. 64) em todas as mídias: o evento narrado em cada um deles; se utilizou ou não de fatos secundários da obra-fonte (no caso, os livros) para o seu desenvolvimento; se tratou de um conteúdo adaptado ou inédito; se foi possível compreender seu conteúdo isoladamente dos demais; qual a ligação com a obra-fonte; se contribuiu ou não para uma formação total da narrativa; se possuía ligação com conteúdo gerado por outro produto midiático secundário como o filme ou o jogo; e de que forma esses conteúdos eram interligados.

4.2.1 Comparação entre o livro, o filme e o jogo

Assim como os livros e filmes da série Harry Potter, os primeiros jogos têm como público-alvo as crianças. Por conta disso, eles oferecem uma experiência mais infantil, com uma jogabilidade simples e visual colorido.

No jogo *Harry Potter and the Philosopher's Stone* a premissa da história é a mesma para livro e filme. O garoto Harry Potter descobre que é um bruxo, famoso em seu mundo por ter sobrevivido ao ataque do bruxo das trevas Lord Voldemort antes do mesmo desaparecer. Ele então é levado para a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts para aprender como ser um bruxo, e lá faz amizade com outros dois estudantes, Rony Weasley e Hermione Granger. Também descobre que a Pedra Filosofal, uma pedra que dá a vida eterna, está sendo caçada por algum bruxo na escola. Finalmente, Harry e seus amigos descobrem que este bruxo se trata do professor Quirrell, que carrega consigo ninguém menos do que Lord Voldemort, tentando voltar à sua forma humana. Harry impede seu inimigo, mas é alertado pelo Prof. Dumbledore que existem outras formas dos quais Voldemort pode voltar à vida.

Já em *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, Harry retorna à Hogwarts para seu segundo ano letivo, mesmo com o alerta de um elfo doméstico, uma criatura pequena usada como escrava pelos bruxos, de que seria perigoso retornar. Na escola, a Câmara Secreta, que é um antigo esconderijo de um dos fundadores da escola, é reaberta, e liberta uma cobra gigante chamada Basilisco, que começa a petrificar quem a vê através de um reflexo. Quando a irmã de Rony, Gina Weasley, é sequestrada, Harry e seus amigos encontram a Câmara Secreta, e descobrem que quem a reabriu foi a lembrança de Lord Voldemort, vinda de um diário e tentando retornar à vida através da garota. Harry derrota o basilisco e novamente impede Voldemort, salvando Gina e toda a escola novamente.

Em relação às suas obras-fonte, esses dois jogos pouco se aproveitam. O visual dos personagens é baseado no visual dos atores encontrados nos filmes, porém as limitações gráficas pouco deixam transparecer isso, como pode ser observado na comparação entre o primeiro jogo e o primeiro filme da franquia na Figura 1 e na Figura 2.

Figura 1. Tela do jogo *Harry Potter and the Philosopher's Stone*



Fonte: *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (EA Games)

Figura 2. Momento do filme *Harry Potter e a Pedra Filosofal*



Fonte: *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (Warner Bros.)

Em relação ao ambiente, nos dois primeiros jogos pouco é aproveitado dos filmes. Existem poucos lugares a serem reconhecidos pelo jogador que já assistiu ao longa metragem, sendo um deles o Salão Comunal e um pouco da Escadaria da escola. A maioria dos lugares do qual o jogador tem que passar, como os corredores, salas e aula e ambientes externos, são pouco baseados no que foi mostrado pelos filmes: apenas sua arquitetura é parecida.

Em relação a história em si, existem muitas diferenças. Embora sejam baseados nos livros e filmes, os dois primeiros jogos têm poucos elementos narrativos, e mudam alguns fatores em relação às obras-fonte. De certa forma, são as mesmas histórias, contadas de forma diferente.

Na versão para console dos dois primeiros jogos, a introdução é feita através de um narrador, enquanto são exibidas imagens de um livro. Na versão para computadores isso só permanece no primeiro jogo; já no segundo, a narração é ilustrada por uma animação com o resumo dos acontecimentos.

Durante ambos os jogos, o jogador tem que passar por desafios propostos pelos mais diversos personagens, e é através destes desafios que é exposta a narrativa. Poucas são as partes fiéis ao material original, mas outras exploram mais alguns aspectos não tão explorados nos filmes ou livros, como as aulas de magia em si ou os jogos de *quadribol*.

Os jogos também se utilizam de elementos só vistos nos livros, como o fantasma Pirraça, e também de elementos inéditos, como o feitiço *Flipendo*.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, o terceiro jogo da série, é apresentado de forma um pouco mais fiel ao material original, principalmente ao filme do qual é baseado. Nele, um homem perigoso escapa da prisão de Azkaban, e Harry descobre que se trata de seu padrinho, Sirius Black. Por conta desta fuga, os temíveis guardas da prisão que sugam a felicidade das pessoas, os dementadores, começam a circundar pela escola, pois acreditam que Sirius irá atrás do sobrinho para mata-lo. Porém, Harry descobre que Sirius é inocente, e o verdadeiro culpado era Pedro Pettigrew, disfarçado de rato de estimação de Rony por todos esses anos. Porém, Pedro foge e Harry ajuda Sirius a escapar da sentença de morte que recebeu.

Com melhores gráficos que os jogos anteriores, é possível se aproximar mais do visual dos atores do filme, como também é feita uma ambientação mais fiel.

Assim como nos dois primeiros jogos, são usados elementos dos livros e dos filmes, e, neste jogo, poucos são os elementos originais, embora seja explorado mais o voo no hipogrifo, conforme mostra a Figura 3. A narrativa é exposta também através de pedidos e desafios de outros personagens, porém, os acontecimentos da mesma têm um peso maior, e trazem novas missões ao jogador. É possível afirmar que o terceiro jogo contém mais elementos narrativos que seus antecessores, e conseqüentemente, acaba apresentando uma narrativa mais fiel.

Figura 3. Tela do Jogo *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*

Fonte: Jogo *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (Electronic Arts)

Por sua vez, *Harry Potter and the Goblet of Fire* mudou toda a jogabilidade apresentada pelos jogos antecessores. A história, baseada totalmente no filme homônimo, é exposta totalmente em animações simples, narradas com falas dos personagens ou por um narrador em terceira pessoa.

No quarto capítulo da franquia, Harry é misteriosamente escolhido para participar do Torneio Tribuxo, onde três alunos de diferentes escolas encaram desafios mortais para ganhar a Taça Tribuxo. Harry passa por todos os desafios, porém, no desafio final, descobre que um seguidor de Voldemort o colocou no torneio, apenas para que ele usasse o sangue do inimigo para reviver. Desta vez o protagonista não consegue impedir o bruxo das trevas, que renasce, mas foge antes que Voldemort possa mata-lo.

A jogabilidade é baseada em pequenos desafios impostos ao jogador para progredir no jogo. Ele é estruturado em fases, e cada fase representa algum momento do filme, como as tarefas do Torneio Tribuxo.

Em relação ao visual, o quarto jogo apresenta gráficos melhores, e simula com precisão a aparência dos personagens e a ambientação que são apresentadas nos filmes, conforme ilustra a comparação presente na Figura 4 e na Figura 5.

Figura 4. Tela do jogo *Harry Potter and the Goblet of Fire*



Fonte: jogo *Harry Potter and the Goblet of Fire* (Electronic Arts)

Figura 5. Momento do filme *Harry Potter e o Cálice de Fogo*



Fonte: *Harry Potter e o Cálice de Fogo* (Warner Bros.)

Harry Potter and the Order of the Phoenix também apresenta uma jogabilidade diferente, o que se repete em seu sucessor, *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. No primeiro, ninguém acredita que Lord Voldemort realmente retornou, e o Ministério da Magia coloca em Hogwarts uma nova professora, Dolores Umbridge, para que possa ter um controle maior sobre os alunos e desmentir Harry Potter e aqueles que acreditam nele. Para preparar as pessoas para o retorno do lorde das trevas, Harry monta a Armada de Dumbledore, um grupo secreto de alunos que aprende magia defensiva. Porém o grupo é descoberto, a culpa recai sobre o diretor Dumbledore e Umbridge assume o cargo. Harry então tem uma visão de Sirius Black sendo atacado no Ministério da Magia, e enfrenta a terrível diretora para então partir ao resgate de seu padrinho. Chegando lá descobre que foi um plano de Voldemort para que ele chegasse até a profecia que prediz que o garoto está destinado a derrotar o bruxo das trevas. Após uma grande batalha, que resulta na morte de Sirius Black, o ministro da magia finalmente vê que Voldemort voltou, e Harry e Dumbledore são inocentados de todas as acusações.

Já no sexto volume da franquia, Dumbledore treina Harry para sua batalha final contra Voldemort, revelando a existência das Horcruxes, partes da alma do bruxo das trevas. Paralelo a isso, o garoto investiga seu arqui-inimigo na escola, Draco Malfoy, por achar que ele planeja alguma coisa. No final, descobre-se que Draco foi encarregado por Voldemort da tarefa de matar Dumbledore, mas é o professor Snape quem a realiza, e foge depois. Harry então decide caçar as horcruxes de Voldemort, para derrotá-lo de uma vez por todas.

Tanto *Harry Potter and the Order of the Phoenix* quanto *Harry Potter and the Half-Blood Prince* trazem uma Hogwarts em mundo aberto, onde o jogador pode explorar todo o ambiente da escola de magia livremente, juntar colecionáveis e encontrar as mais diversas missões secundárias propostas por outros personagens.

A narrativa é mais explorada desta vez, com animações reproduzindo cenas dos filmes quando ocorre algum acontecimento importante. Tais acontecimentos sempre têm um impacto no jogo, impondo um novo desafio ou acarretando em uma nova missão.

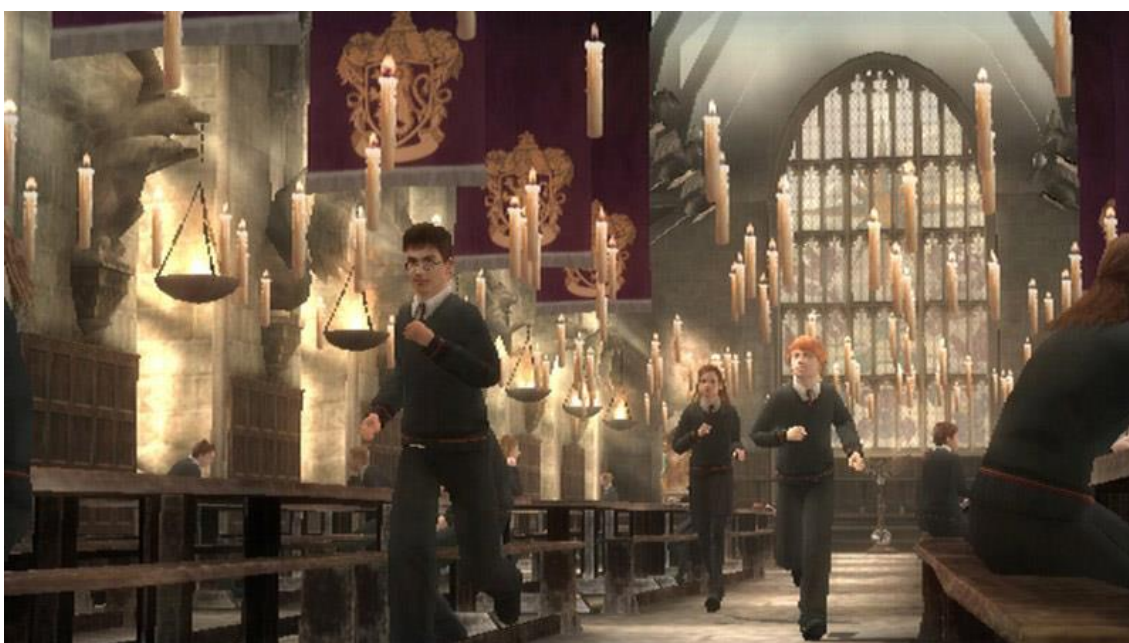
O visual se torna o mais fiel possível, principalmente na ambientação: Hogwarts é fielmente reproduzida, e o jogador consegue visitar ambientes conhecidos nos filmes, e explorá-los. A Figura 3 e a Figura 4 ilustram a fidelidade dos cenários, comparando o Grande Salão de Hogwarts no filme e no jogo.

Figura 6. Salão Principal, set usado nos filmes de Harry Potter



Fonte: Publicidade Leavesden Studios

Figura 7. Momento do jogo *Harry Potter and the Order of the Phoenix*



Fonte: jogo *Harry Potter and the Order of the Phoenix* (Electronic Arts)

Finalmente, os dois últimos jogos, *Harry Potter and the Deathly Hallows Part 1* e *Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2* mudam completamente a jogabilidade dos anteriores para seguir a narrativa apresentada nos filmes.

No último capítulo da saga, dividido em duas partes nos filmes e nos jogos, Harry parte em busca das horcruxes de Voldemort com a ajuda de Rony e Hermione, ao mesmo tempo que o bruxo das trevas toma controle do Ministério da Magia e começa a controlar o mundo mágico. Quando finalmente são destruídas

todas as partes da alma de Voldemort, inicia-se uma grande batalha em Hogwarts, com Harry e seus aliados contra Voldemort e seus aliados. É então que o protagonista finalmente derrota seu inimigo, e salva o mundo mágico de uma vez por todas.

Com gráficos melhores que os jogos anteriores, os dois últimos jogos apresentam personagens bem fiéis aos atores dos filmes, e utiliza de ambientes fielmente reproduzidos. No entanto, sua estrutura é modificada: volta a ser feita por fases, assim como em *Harry Potter and the Goblet of Fire*, porém com um peso maior da narrativa, que se apresenta mais fiel também. Ela é exposta por meio de animações e informações *in game*, isso é, atrelada à jogabilidade.

O jogo derivado, *Harry Potter: Quidditch World Cup*, não adapta nenhum livro ou filme diretamente, mas explora o esporte apresentado nos mesmos, o quadribol. Na história, o quadribol é um esporte praticado por bruxos em suas vassouras voadoras, e, assim como qualquer esporte no mundo real, tem torneios mundiais e dentro da própria escola.

Este jogo não traz nenhuma narrativa significativa, mas acrescenta um elemento que pouco é explorado nos livros e filmes. Mostra como funciona a copa mundial de quadribol, permitindo que o jogador assuma o papel dos “atletas” e vivencie esta experiência.

Uma vez realizada a comparação geral dos jogos com as outras mídias, é possível responder os pontos levantados por Bona e Sousa (2013, p. 64). Primeiramente, os jogos se utilizaram de fatos secundários dos livros, principalmente no primeiro, segundo, quinto e sexto jogo. Todos eles se trataram de um conteúdo adaptado, embora em algumas partes tenham mostrado conteúdo inédito.

Apesar das adaptações realizadas e da superficialidade atribuída à narrativa nos primeiros jogos, é possível compreender o conteúdo isoladamente dos livros e filmes, o que mostra que a ligação com a obra-fonte é a própria utilização da história como um todo. Os jogos contribuem para a formação total da narrativa, pois trazem algumas histórias paralelas - principalmente no quinto e sexto jogo - que não foram vistas nos filmes ou livros.

Os jogos possuem uma forte ligação com conteúdo de outro produto midiático, no caso os filmes, como o visual, trilha sonora e até alguns elementos narrativos.

4.2.2 Lucratividade e qualidade

Além da análise da narrativa em si, é importante também considerar os resultados, ou seja, a exploração da lucratividade dos jogos, comparando-se os números de venda entre si e com outros jogos que utilizam e não utilizam os recursos intermídiaáticos, bem como a recepção pela crítica especializada, a fim de medir a qualidade apresentada.

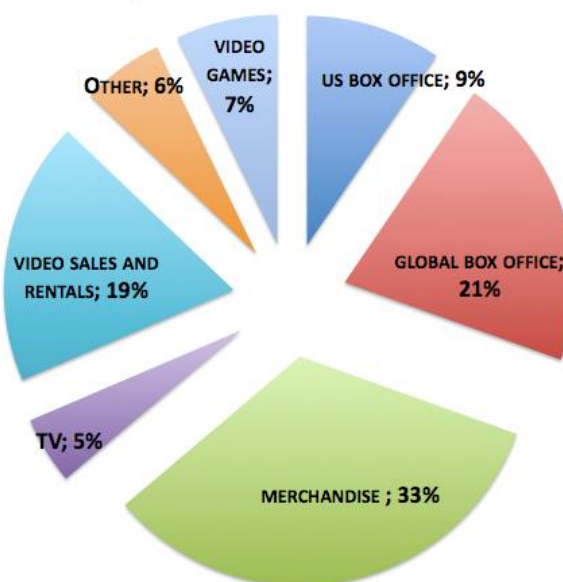
A opinião dos jogadores sobre como encaram os jogos que utilizam tais recursos também é relevante, se isso os incentiva a comprar um jogo ou não.

Em termos de lucratividade, os jogos de Harry Potter não decepcionaram sua desenvolvedora, Eletronic Arts. Segundo o artigo "*Harry Potter, Inc: How the Boy Wizard Created a \$21 Billion Business*", os jogos juntos já venderam mais de 40 milhões de unidades, rendendo em torno de um bilhão de dólares.

Como se pode ser observado na Figura 5, apresentado por Kruhly (2011), os jogos são responsáveis por 7% dos ganhos totais da franquia de Harry Potter, que totaliza 21 bilhões de dólares.

Figura 8. Lucratividade da franquia Harry Potter

Harry's Haul: Where \$21 Billion Comes From



Fonte: The Atlantic

Para esta pesquisa foram coletadas as notas de seis sites especializados em *reviews* de jogos: Game Informer, GamePro, GameSpot, IGN, Nintendo Power e OXM. A Tabela 4 mostra o desempenho do jogo segundo os sites supracitados.

Tabela 4. Notas de críticas especializadas dos jogos de Harry Potter

Críticas Especializadas					
Nome	GameInformer	GamePro	GameSpot	IGN	Nintendo Power
Harry Potter and the Philosopher's Stone	5,5/10	4,5/5	6,1/10	8,0/10	4,0/5
Harry Potter and the Chamber of Secrets	6,0/10	4,5/5	7,3/10	8,9/10	4,4/5
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	8,0/10	3,0/5	7,5/10	6,5/10	4,4/5
Harry Potter and the Goblet of Fire	6,5/10	3,0/5	7,3/10	7,8/10	3,5/5
Harry Potter and the Order of the Phoenix	6,5/10	3,25/5	5,0/10	7,8/10	7,0/10
Harry Potter and the Half-Blood Prince	7,0/10	2,5/5	5,0/10	7,7/10	5,5/10
Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1	7,0/10	2,5/5	5,0/10	2,5/10	4,0/10
Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 2	6,5/10	2,0/5	4,0/10	5,5/10	5,5/10
Harry Potter: Quidditch World Cup	7,75/10	4,0/5	6,5/10	7,2/10	3,8/5

Fonte: Autor

Conforme demonstrado, as críticas são mistas em relação aos jogos da série. O jogo que parece ter se saído melhor foi *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, enquanto o mais criticado foi *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1*.

A Tabela 5 mostra o desempenho do jogo segundo votos dos próprios jogadores, segundo os sites GameRatings e Metacritic.

Tabela 5. Notas atribuídas aos jogos de Harry Potter pelos jogadores

Opinião Jogadores		
Nome	GameRatings	Metacritic
Harry Potter and the Philosopher's Stone	73%	65/100
Harry Potter and the Chamber of Secrets	77,33%	77/100
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	72,59%	70/100

Harry Potter and the Globet of Fire	70,10%	71/100
Harry Potter and the Order of the Phoenix	70,50%	69/100
Harry Potter and the Half-Blood Prince	64,48%	66/100
Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1	70,50%	69/100
Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 2	64,48%	66/100
Harry Potter: Quidditch World Cup	70,62%	69/100

Fonte: Autor

Na tabela acima é possível perceber que os jogadores em si têm mais gosto pelo jogo *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, concordando com a crítica especializada. Porém os jogadores discordam em relação ao jogo de pior nota, considerado por eles *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da apresentação e análise da relação entre os jogos de Harry Potter e seus outros diferentes tipos de mídia, observa-se que os *games* tiveram um impacto significativo na franquia como um todo.

Os jogos puderam trazer um nível de interatividade que os filmes e livros não trazem, colocando o jogador no lugar do protagonista e fazendo-o vivenciar, de certa forma, as tarefas do mundo mágico criado por Rowling: conjurar feitiços, frequentar as aulas de Hogwarts e praticar quadribol.

Em termos de narrativa, os jogos tiveram a chance de juntar elementos dos filmes e dos livros, criando uma experiência teoricamente mais completa. Porém, pode ser observado que o uso da narrativa em alguns dos jogos, como em *Harry Potter and the Goblet of Fire* foi apresentada de forma superficial, através de desafios impostos por outros personagens, o que pode comprometer o entendimento geral da história e o aprofundamento da mesma. Em outros jogos, como *Harry Potter and the Order of the Phoenix*, a narrativa é mais intensa e profunda, explorando diversos elementos tanto do livro quanto do filme, e ainda apresentando tramas não exploradas nos mesmos.

Os lucros mostram-se satisfatórios, porém a qualidade, segundo os dados coletados, mostra-se mediana: as críticas especializadas foram mistas, assim como os níveis de aprovação dos próprios jogadores. No entanto pode-se depreender que a narrativa transmídia em si não pode ser responsabilizada pela aceitação média dos jogos, uma vez que a narrativa é apenas um dos aspectos analisados pela crítica e pelos jogadores.

Por outro lado, é fato que os jogos tiveram um resultado satisfatório nas vendas. Este fato pode indicar que, por serem jogos que se utilizam do recurso de narrativa transmídia, trazem consigo uma base de consumidores provenientes de outras mídias, o que aumenta a lucratividade, mesmo com a aceitação mediana recebida pelos *games*.

Portanto, pode-se concluir que o uso da Narrativa Transmídia é viável para o jogo apenas na lucratividade do mesmo, pois a qualidade dele não é influenciada pela utilização deste recurso.

Feita a análise, o objetivo geral desta pesquisa é cumprido e sua justificativa mostra-se correta, uma vez que é observada que a causa do crescimento abundante do uso da narrativa transmídia nos jogos digitais está atrelado à lucratividade às produtoras e desenvolvedoras, enquanto que a qualidade de tais jogos não pode ser medida ou influenciada por essa utilização.

Porém existem aqui oportunidades de estudo futuro. Podem ser explorados os casos em que a mídia original da narrativa é o jogo, e não alguma outra; ou também uma análise mais aprofundada na lucratividade do jogo, sobre os direitos autorais e o quanto realmente vai para a produtora. São várias as possibilidades de estudo sobre este fenômeno que cresce absurdamente com o passar do tempo.

REFERÊNCIAS

ALVES, Marsal; PEREIRA, Cristiano. **Uma Tipologia dos Games**. Razón y Palabra, vol 11, num 53. Estado do México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, outubro-novembro de 2006. Disponível em <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520728003>>. Acessado em 10 de setembro de 2015.

ALZAMORA, Geane; TÁRCIA, Lorena. **Convergência e Transmídia: galáxias semânticas e narrativas emergentes em jornalismo**. SBPJor, vol 8, num 1. 2012, p. 22 - 35.

BONA, Rafael Jose; SOUSA, Marina Pacheco de. **As histórias em quadrinhos e suas extensões em produtos midiáticos: a narrativa transmidiática de *The Walking Dead***. Sessões do Imaginário, vol 18, num 30. 2013, p. 57-67.

DEMO, Pedro. **Pesquisa e construção do conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1994.

FERRARI, Pollyana. **Hipertexto, Hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Editora Ática, 2004.

GONSALVES, Elisa Pereira. **Conversas sobre Iniciação à Pesquisa Científica**. 3ª edição. Campinas: Editora Alínea, 2003.

GOSCIOLA, Vicente; MORAES-GONÇALES, Elisabeth; PORTO-RENÓ, Denis; VERSUTI, Andréa Cristina. **Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional**. Palavra Clave, vol 14, num 2, p. 201 – 115, 2011. Disponível em <http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0122-82852011000200002&script=sci_arttext> Acesso em 22 de março de 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4ª edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ª edição. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to videogames can make them stronger and more compelling**. Technology Review, 15 de janeiro de 2003. Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/biotech/13052>>. Acesso em 02 de novembro de 2015.

KRUHLY, Madeleine. **Harry Potter, Inc: How the Boy Wizard Created a \$21 Billion Business**. The Atlantic, 15 de julho de 2011. Disponível em <<http://www.theatlantic.com/business/archive/2011/07/harry-potter-inc-how-the-boy->

wizard-created-a-21-billion-business/241948/#slide6>. Acesso em 06 de novembro de 2015.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. 2ª edição. São Paulo: Editora Cengage Learning, 2010.

MARTINS, Cecília. **A cultura da convergência e a narrativa transmídia**. Opinião & Notícia, setembro de 2009. Disponível em <<http://opinioenoticia.com.br/vida/tecnologia/a-cultura-da-convergencia-e-a-narrativa-transmidia/>>. Acesso em 12 de novembro de 2015.

REIS, Carlos e LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Editora Ática, 1988.

SCOLARI, Carlos A. **Transmedia Storytelling**: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication* 3, 2009.

SQUIRE, Corinne. **O que é narrativa?** Porto Alegre: Civitas, 2014. P. 272-284.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. 4ª edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.