

Apontamentos para o Estudo de Adaptações de Jogos Digitais

Christopher Kastensmidt*

Resumo: Adaptações de jogos digitais é uma área pouco estudada e rica em possibilidades para pesquisa. Este artigo apresenta as adaptações mais comuns de jogos digitais e aponta áreas para o estudo destas adaptações. As áreas discutidas incluem: processos, transmídia e remediação. Para cada área, o artigo sugere múltiplas abordagens para as pesquisas.

Palavras-chave: Jogos digitais, adaptações, transmídia, remediação.

Introdução

Este artigo surgiu de uma palestra apresentada durante a 1ª Jornada de Estudos de Adaptação, em novembro de 2013. Durante o evento, o autor, pesquisador na área de jogos digitais e profissional de quinze anos de experiência na área, destacou várias possibilidades de pesquisa na área de adaptações de jogos digitais.

Adaptações de jogos digitais é uma área pouco estudada e rica em possibilidades. Neste artigo, tentamos oferecer um ponto de partida para pesquisadores interessados na área.

Este artigo começa com uma revisão de estudos recentes da área. Depois, o artigo aponta às mídias mais relacionadas às adaptações de jogos digitais neste momento, seguindo as ligações entre jogos digitais e outras mídias. Após, apresentamos três ramos diferentes para as pesquisas da área: processos de adaptação, transmídia e remediação. Cada um destes ramos oferece numerosas abordagens de estudo.

Revisão da literatura

Relativa a outras áreas de pesquisa de jogos digitais, existe pouca pesquisa sobre adaptações. Por exemplo, quando olhamos o último volume dos *proceedings* de SBGames, a principal conferência brasileira de jogos digitais, encontramos mais de uma dúzia de artigos dedicados às narrativas de jogos digitais, mas apenas dois relacionados às adaptações. Nesta secção, apresentamos produções nacionais e internacionais dos últimos anos.

Por estudos de adaptações específicas, podemos citar (HEPBURN, 2010), uma dissertação sobre a adaptação dos jogos digitais *Mortal Kombat: Trilogy* e *Resident Evil: Director's Cut* para o cinema. (WALLIN, 2007) analisa o processo de adaptação dos filmes e livros da série *O Senhor dos Anéis* para jogos digitais. (ROCHA et al. 2010) estuda como outras mídias fazem releituras da franquia de jogos digitais *Prince of Persia*.

Na questão do equilíbrio entre narrativa e interatividade em jogos digitais, podemos citar inúmeras fontes, mas poucas que se tratam especificamente de adaptações. A dissertação (HEPBURN, 2010), citada acima, avalia este assunto dentro do contexto do estudo. O artigo (VEALE, 2012) desenvolve uma série de casos para estudar o impacto de interatividade em experiências pseudo-cinemáticas. Para algumas referências gerais sobre a questão do equilíbrio de narrativa e interatividade em jogos digitais, oferecemos (SIMONS, 2007, (PINHEIRO, 2007) e (PICCINI, 2012). Não temos conhecimento de nenhum texto que estuda especificamente os sucessos e fracassos de adaptações de jogos digitais, porém (HEPBURN, 2010) toca em alguns pontos desta questão. No campo de transmídia, há

vários exemplos na literatura que aborda a contribuição do jogo digital dentro do contexto maior da propriedade. Para títulos focados no jogo digital em si, citamos aqui três. (DAVIDSON, 2008) é um estudo do jogo digital *Myst* e sua narrativa transmídia. (FUCHS, 2013) discute a criação da narrativa do jogo digital *Alan Wake* no contexto de transmídia. (LONG, 2009), oferece uma lista de jogos digitais utilizados em narrativas transmidiáticas e discute assuntos relacionados ao uso de jogos digitais nestes contextos.

A questão de remediação e influência entre mídias está recebendo atenção, porém existe espaço para mais literatura sobre o assunto. (BRANDÃO, 2013) e (BRANDÃO, 2013) discutem o uso de linguagem cinematográfica em jogos digitais. (ANDRADE e ALVES, 2011) é um estudo de caso das influências cinematográficas em um projeto desenvolvido dentro da universidade. Pelo outro lado, (BOLTER, 2005) e (GUREVITCH, 2010) discutem a remediação de cinema por meio de tecnologias digitais, e (SURMAN, 2003) argumenta o repensamento de toda a teoria de cinema com base nas influências de jogos digitais e outras mídias. Em outra abordagem, (MUSTARO et al. 2013) analisa a maneira em que os jogos digitais são representados no cinema. Para completar, o ensaio-vídeo criado pelo aluno de mestrado da UCLA Matthias Stork serve como referência audiovisual das sinergias entre cinema e jogos digitais (STORK, 2013).

As mídias de adaptação

Atualmente, podemos citar jogos digitais adaptados de praticamente todas as outras mídias de entretenimento, e vice versa. Nesta seção, olhamos as adaptações de jogos digitais em relação a quatro das mídias mais comuns: filmes, séries, quadrinhos e livros.

Criação de jogos digitais baseados em filmes é uma prática comum desde o primeiro caso, o jogo digital *Star Wars: The Empire Strikes Back* de 1982 (STAR WARS..., 1982). Alguns exemplos recentes incluem: *Clash of the Titans* (CLASH OF THE TITANS, 2010), *Transformers: Dark of the Moon* (TRANSFORMERS..., 2011) e *Pacific Rim* (PACIFIC RIM, 2013). Filmes inspirados em jogos digitais são menos comuns, porém cada vez mais frequentes. Exemplos recentes incluem *Resident Evil 5: Retribuição* (RESIDENT..., 2012), *Príncipe da Pérsia: As Areias do Tempo* (PRÍNCIPE..., 2010) e *Bloodrayne: O Terceiro Reich* (BLOODRAYNE..., 2010).

Da mesma forma, é fácil encontrar jogos digitais baseados em séries de TV, como *The Walking Dead: Survival Instinct* (WALKING..., 2013) e *Young Justice: Legacy* (YOUNG..., 2013). Os anos 90 presenciaram um número amplo de desenhos animados baseados em jogos digitais, porém este número tem diminuído recentemente. Citamos como um dos poucos exemplos atuais a série *Rabbids Invasion* (RABBIDS INVASION, 2013), exibida pelo canal Nickelodeon. Pelo outro lado, o crescimento de canais *online* como YouTube e Machinima.com possibilitou a ascensão de séries criadas especificamente por distribuição pela Internet. Exemplos incluem webséries do tipo *live-action Mortal Kombat: Legacy* (MORTAL..., 2011) e *Halo 4: Forward Unto Dawn* (HALO..., 2012).

Adaptações entre quadrinhos e jogos digitais são comuns nas duas direções. Adaptações recentes de quadrinhos na forma de jogos digitais incluem *The Darkness II* (DARKNESS II, 2012) e *Batman: Arkham Origins* (BATMAN..., 2013). Exemplos de quadrinhos adaptados de jogos digitais incluem *Dragon Age* (DRAGON AGE, 2010) e *World of Warcraft* (WORLD OF WARCRAFT, 2007).

Livros baseados em jogos digitais, os famosos romantizações ou *tie-ins*, são cada vez mais comuns e populares. Doze romances baseados da série *Halo* foram lançados entre 2001 e 2013, e quatro deles chegaram à lista de bestsellers do jornal *The New York Times* (WIKIPEDIA, 2013). O livro *Assassin's Creed – Renascença* foi entre os vinte livros de ficção mais vendidos nos anos de 2011 e 2012 no Brasil (PUBLISHNEWS, 2013). Pelo outro

lado, a adaptação de um livro diretamente para um jogo digital é menos comum, a maioria dos livros passam primeiro por outra mídia (filme ou seriado) antes de chegar aos jogos digitais. Uma exceção notável é a série *The Witcher* (WITCHER, 2007), baseada nos livros de Andrzej Sapkowski. O jogo digital *A Game of Thrones: Genesis* (GAME..., 2011) também foi baseado nos livros e não na série.

Levando em conta apenas as quatro mídias discutidas acima (filmes, séries, quadrinhos e livros) e suas adaptações de e para os jogos digitais, temos a nossa disposição oito caminhos a estudar (figura 1).

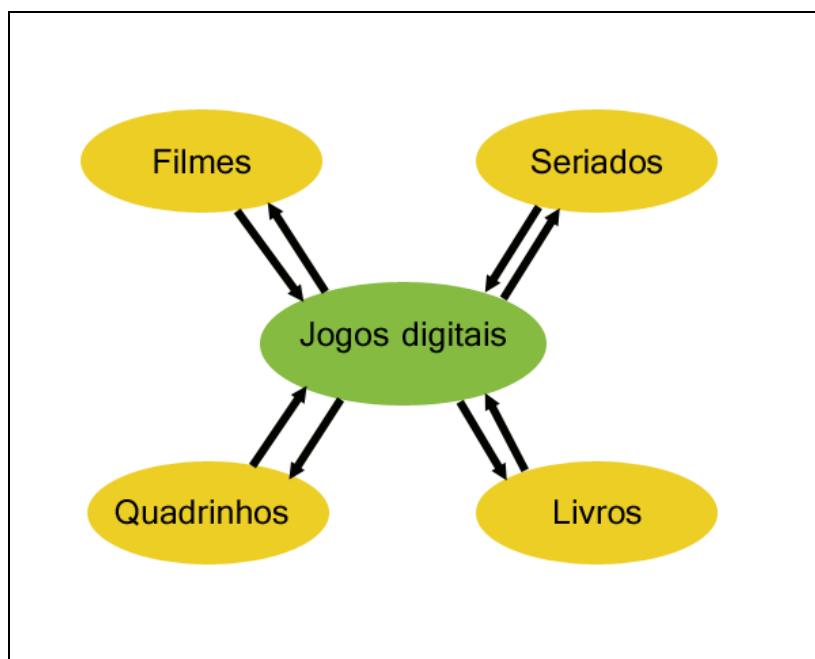


Figura 1: Os caminhos das adaptações

Fonte: Autor

Dentro destes oito canais, há várias abordagens possíveis. Apontamos algumas das possibilidades nas próximas secções.

Processos de adaptação

Estudar os processos de adaptação entre jogos digitais e outras mídias é uma área rica e, por enquanto, pouca explorada. Sugerimos aqui abordagens para pesquisa.

Uma possibilidade é o estudo da adaptação de conteúdo de uma mídia para outra, seja o conteúdo da narrativa, personagens, características ou outras áreas. (HEPBURN, 2010), por exemplo, apresenta, entre outros assuntos, a maneira em que golpes especiais de personagens do game *Mortal Kombat* são integrados no contexto do filme. (ROCHA, 2010) compara referências visuais dos jogos da série *Prince of Persia* com cenas do filme. (WALLIN, 2007) é interessante porque analisa duas adaptações da série *O Senhor dos Anéis* que foram criadas por dois estúdios diferentes ao mesmo tempo: uma das adaptações baseada na licença dos filmes e outra baseada na licença dos livros. Neste caso, o autor descobre que a escolha da licença (entre filme ou livro) pode mudar o resultado final de formas inesperadas.

Vale mencionar aqui que é importante o pesquisador identificar, em todos os casos, qual foi a mídia adaptada. No caso de adaptações de outras propriedades intelectuais para jogos digitais, às vezes é difícil adivinhar de qual mídia o jogo digital foi derivado. Cada vez

mais, as mídias se misturam, e o pesquisador precisa localizar a fonte da licença da propriedade intelectual. Por exemplo, quando olhamos os copyrights associados ao jogo *The Walking Dead: Survival Instinct* (WALKING..., 2013), descobrimos que o dono da propriedade é listada como AMC Film Holdings LLC. Assim, podemos identificar que o jogo foi adaptado da série de televisão (que foi uma adaptação dos quadrinhos). *The Walking Dead* por Telltale Games (WALKING DEAD, 2012), porém, lista o copyright sendo de Robert Kirkman, LLC, o autor dos quadrinhos. Este segundo jogo digital foi adaptado diretamente dos quadrinhos. O próprio conteúdo dos jogos confirma de onde foram licenciados. O protagonista do primeiro jogo, Daryl Dixon, é um personagem criado especificamente para a série, onde o segundo jogo não contém nenhuma personagem específica da série, apenas personagens dos quadrinhos e personagens criados especificamente para o jogo.

Outro elemento que complica as adaptações de jogos digitais e merece maior estudo é o cabo de guerra que existe entre narrativa e interatividade nos jogos digitais. Afinal, a grande diferença entre os jogos digitais e as outras mídias mencionadas (filme, séries, livros e quadrinhos) é a interatividade. Podemos sentir interação emocional com livros, filmes e outras mídias, mas com jogos digitais, a interação acontece também no nível físico, onde o jogador decide as ações do protagonista. A interatividade pode ser um problema nas duas direções. Quando outras mídias são adaptadas para o meio interativo, o roteirista perde o controle total sobre o roteiro e tem que abrir mão para a exploração não-linear do jogador. Quando o jogo digital é adaptado para outras mídias, os jogadores podem se estranhar ao perder controle sobre personagens que eles ficaram tanto tempo interpretando, similar ao efeito de ler um livro, imaginar os personagens, e depois estranhar com as imagens nas adaptações audiovisuais. A exibição do jogo digital está sempre nas mãos do jogador.

Por isso, a narrativa do jogo é, em alguns casos, delegada a uma posição inferior à jogabilidade. De fato, a narrativa não é uma característica necessária do jogo digital. Oferecemos como exemplo *Tetris* (TETRIS, 1984), um jogo sem enredo nem nenhuma outra característica narrativa. Outros jogos oferecem uma narrativa de elementos audiovisuais sem oferecer o que pode ser classificado como enredo. No jogo digital *Space Invaders* (1978), por exemplo, o jogador entende quanto do nome do jogo tanto dos gráficos que trata-se de uma invasão alienígena. Porém, é apenas contexto. Não existe nenhuma progressão de história. Pelo outro lado, muitos jogos oferecem enredos complexos, como *Heavy Rain* (HEAVY RAIN, 2010). Qualquer pesquisa de adaptação de conteúdo precisa levar as características da narrativa interativa em conta.

Outra abordagem é de analisar as técnicas de adaptação, estudando os processos técnicos. Criação de jogos digitais é um processo complexo, com até centenas de pessoas envolvidas nos projetos maiores. Por exemplo, mais de mil pessoas contribuíram para criar o jogo digital *Grand Theft Auto V* (MAKUCH, 2013). Em alguns casos de transmídia, o jogo digital é criado ao mesmo tempo das outras mídias, que pode afetar os processos das duas propriedades ao mesmo tempo. Durante a criação do projeto *Avatar: The Game*, por exemplo, houve troca de tecnologia e conteúdo entre os criadores do game e do filme (GAUDIOSI, 2009).

É também possível estudar o processo no contexto do seu resultado. Existe uma história de sucessos e fracassos extremos (do ponto de vista crítico e financeiro) nas adaptações de jogos digitais. Por exemplo, o site Metacritic cita o filme *Alone in the Dark – O Despertar do Mal* com nota 9 de 100, baseado nas resenhas de 25 críticos, e 1.8 de 10 entre cerca de 200 usuários avaliadores (METACRITIC, 2013a). Estas avaliações colocam o filme entre os piores 30 filmes de todos os tempos entre os críticos e os 12 piores filmes de todos os tempos entre os fãs, isso de um catálogo de mais de 9.000 filmes. Quatro outros filmes baseados em jogos digitais também figuram entre os cem piores de Metacritic: *Em Nome do*

Rei, Silent Hill: Revelação 3D, House of the Dead: O Filme e Mortal Kombat: A Aniquilação (METACRITIC, 2013b). O jogo digital Super Mario Bros. (SUPER..., 1985), votado em enquete da IGN como o melhor jogo de todos os tempos (IGN, 2005), mas cujo filme foi um enorme fracasso, com receita de \$20,9 milhões sobre um orçamento de \$48 milhões.

Para sucessos de adaptações para jogos digitais, podemos citar as adaptações do personagem Batman dos quadrinhos para *Batman: Arkham Asylum* (BATMAN..., 2009) e *Batman: Arkham City* (BATMAN..., 2011) – jogos digitais que agradaram os fãs e já somaram mais de 16 milhões de cópias vendidas mundialmente (VGCHARTZ, 2013).

Um estudo mais profundo dos casos de sucesso e fracasso seria interessante. Qualquer estudo teria que olhar todas as variáveis possíveis: orçamento, direção, continuidade com a propriedade, ganha ou perda de interatividade e qualquer outro fator que poderia afetar a reação do público.

Transmídia

Podemos ver, da longa lista incluída em (LONG, 2009), que o jogo digital já se tornou elemento quase integral nas narrativas transmidiáticas. Existem estudos de jogos digitais dentro de narrativas transmidiáticas, porém ainda existe muito mais a pesquisar.

Uma área pouca estudada é a grande liberdade que o jogo digital oferece dentro da narrativa transmidiática. Os jogos digitais apresentam uma variedade excepcional de plataformas e gêneros a explorar. Uma única propriedade pode ser distribuída por meio de *smartphones*, consoles de vídeo games, PCs, *tablets* e redes sociais, cada plataforma com um jogo digital próprio, criado especificamente para a tecnologia e usuários da plataforma.

Para nem falar em multiplataformas, até uma única plataforma pode servir para lançar produtos para público alvos diferentes, sem criar nenhuma confusão do mercado. Por exemplo, é fácil encontrar vários produtos lançados no console Xbox 360, repetindo os mesmos personagens de super-heróis da Marvel, porém para públicos diferentes. A lista inclui: *Lego Marvel Super Heroes* (LEGO..., 2013), *Marvel Avengers: Battle for Earth* (MARVEL AVENGERS..., 2012), *Marvel vs. Capcom Origins* (MARVEL VS., 2012), *Marvel Super Hero Squad: Comic Combat* (MARVEL SUPER..., 2011), *Ultimate Marvel VS. Capcom 3* (ULTIMATE..., 2011), *Marvel Pinball* (MARVEL PINBALL, 2010) e *Marvel: Ultimate Alliance 2* (MARVEL ULTIMATE..., 2009), para nem falar nos muitos jogos baseados em personagens individuais como Homem de Ferro, Homem Aranha, Capitão América e outros.

A mídia também deixa combinar franquias de forma inédita. Um exemplo é a série de jogos digitais *Kingdom Hearts* (KINGDOM HEARTS, 2002), que mistura personagens da Disney, como Mickey Mouse e Pato Donald, com personagens da série *Final Fantasy* (FINAL FANTASY, 1987) da Square Enix, dois universos radicalmente diferentes. O universo do Mickey Mouse é um para crianças, sem violência e com um estilo de animação ligada a empresa norte-americana Disney e suas animações cinemáticas. O universo de Final Fantasy é um de combate e violência, com um estilo inspirado nos animes e mangás japoneses. Outro exemplo, o jogo digital *Disney Infinity* (DISNEY INFINITY, 2013), combina personagens das franquias *Piratas do Caribe*, *Toy Story*, *Os Incríveis* e várias outras. Estes jogos combinam personagens de forma inédita. Talvez apenas os famosos *crossovers* das histórias em quadrinhos chegam a combinar tantos personagens de origens diferentes dentro das mesmas narrativas.

Remediação

A nossa terceira sugestão de pesquisa é a área de remediação e as influências entre os jogos digitais e outras mídias.

Muitos pesquisadores estudam a influência cada vez maior entre cinema e vídeo games. Estudos como (BRANDÃO, 2013) e (ANDRADE e ALVES, 2011) focam no caminho de cinema para jogos digitais. (GUREVITCH, 2010) e (BOLTER, 2005), porém, focam no caminho inverso. Quando olhamos a sequência de luta tipo *side-scroller* em *Oldboy* (OLDBOY, 2003) ou *respawn* da protagonista Lola de *Corra, Lola, Corra* (CORRA..., 1998), é difícil ignorar estas influências.

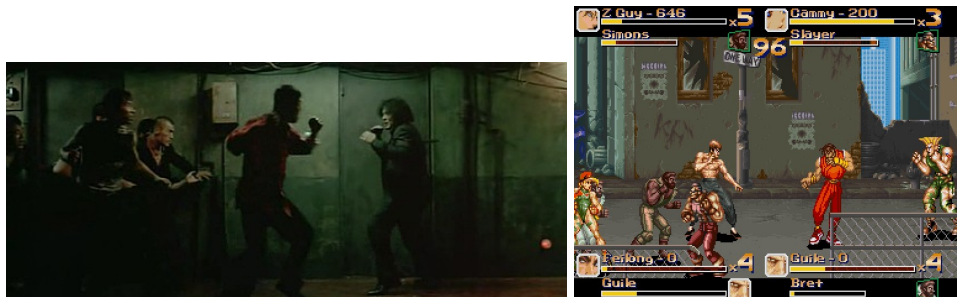


Figura 2: Cenas de luta em *Oldboy* e *Beats of Rage* (2003)

Fonte: Captura de imagem do filme e do jogo digital

Além das influências visuais, existem também tentativas de colocar interatividade na experiência cinematográfica, como, por exemplo, o filme *Last Call* (LAST CALL, 2010), onde os personagens na tela fazem ligações para os celulares dos espectadores. Os personagens pedem ajuda da audiência e o filme segue uma narrativa não-linear baseada nos seus conselhos.

Fora do cinema, pouca pesquisa está sendo feita com outras mídias. Porém, argumentamos que as influências são comuns. Podemos citar, como exemplo, a influência do estilo visual dos quadrinhos em jogos digitais como *Viewtiful Joe* (VIEWTIFUL JOE, 2003) e *Darkstalkers* (DARKSTALKERS, 1994).



Figura 3: *Viewtiful Joe* (2003)

Fonte: Captura de imagem do jogo digital

As influências são tão prevalentes hoje, que é possível até indentificar ciclos de influência. O jogo digital *Batman: Arkham Asylum*, inspirado em quadrinhos, acabou influenciando o *design* de quadrinhos posteriores (PLUNKETT, 2010).

Conclusões

Por enquanto, as adaptações de jogos digitais não estão recebendo sua devida atenção. De mais de cem *full papers* publicados nos proceedings da SBGames 2013, conseguimos encontrar apenas dois relacionados diretamente às adaptações. Jogos digitais têm uma alta relevância no mundo hoje, com números massivos de pessoas gastando bilhões de horas toda semana jogando (KASTENSMIDT, 2010). Pesquisas sobre adaptações de jogos precisam receber uma atenção maior.

Material de estudo não falta. Neste artigo, listamos exemplos de adaptações de jogos digitais relacionadas a quatro mídias: quadrinhos, filmes, livros e séries. Há muito espaço para pesquisas em todas estas ligações.

Inúmeras abordagens são possíveis. Neste artigo, sugerimos três linhas para exploração: processos, transmídia e remediação. Cada linha oferece abordagens diferentes e inúmeras possibilidades de pesquisa.

Na área de processos, citamos processos de adaptação de conteúdo, o equilíbrio entre interatividade e narrativa, as técnicas de adaptação e os resultados das adaptações. Para transmídia, além das pesquisas sobre o lugar do jogo digital na narrativa transmidiática, sugiremos estudos das possibilidades de espalhar uma propriedade entre múltiplos gêneros ou plataformas e a combinação inédita de franquias. Em termos de remediação, sugerimos análises das influências entre os jogos digitais e todas as outras mídias.

O pesquisador que nunca estudou jogos digitais precisa tomar cuidado com a mídia. É um erro julgar a narrativa interativa do jogo digital da mesma forma que se julga uma narrativa linear clássica. A conexão física entre jogador e jogo e o poder que o jogador exerce sobre o produto combina para formar uma experiência única. Na pesquisa da área, nunca referimos ao jogador como “espectador” e sempre como “jogador”, aquele que participa no jogo.

Referências

ANDRADE, Gustavo E. de; ALVES, Lynn. Lukas James e os viajantes da história: influências cinematográficas na criação do roteiro para um jogo eletrônico.. **Proceedings do X SBGames 2011**, Salvador, 7 a 9 de novembro de 2011. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92362.pdf>>. Acesso em: 17 dez. 2013.

BOLTER, Jay David. Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema. *Intermedialités*. No 6, outono de 2005. Disponível em: <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_bolter_text.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2013.

BOX Office Mojo. Super Mario Bros. **Box Office Mojo**, 2013. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=supermariobros.htm>>. Acesso em: 17 dez. 2013.

BRANDÃO, Luis Rodrigo Gomes. Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos. **Proceedings do XI SBGames 2012**, Brasília, 2 a 4 de novembro de 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full25.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2013.

---. A linguagem cinematográfica no meio eletrolúdico: integração da narrativa visual ao motor gráfico dos jogos tridimensionais. **Proceedings do XII SBGames 2013**, São Paulo,

16 a 18 de outubro de 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full25.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2013.

DAVIDSON, Drew. **Stories in between: narratives and mediums @ play**. Unites Staes: ETC Press, 2008. 142p.

FUCHS, Michael. "My name is Alan Wake. I'm a writer.": Crafting Narrative Complexity in the Age of Transmedia Storytelling," in Gretchen Papazian & Joseph Michael Sommers (eds.), **The Intersection of Video Games and Movies**. Jefferson, NC: McFarland, 2013. Disponível em: <https://www.academia.edu/1642332/_My_name_is_Alan_Wake._Im_a_writer._Crafting_Narative_Complexity_in_the_Age_of_Transmedia_Storytelling>. Acesso em: 17 dez 2013.

GAUDIOSI, John. James Cameron's Avatar: The Game Interview. **GeForce**, 2009. Disponível em: <<http://www.geforce.com/whats-new/articles/avatar-game-cameron>>. Acesso em: 17 dez 2013.

GUREVITCH, Leon. The Cinemas of Interactions: Cinematics and the 'Game Effect' in the Age of Digital Attractions. **Senses of Cinema**. Issue 57, dezembro de 2010. Disponível em: <<http://sensesofcinema.com/2010/feature-articles/the-cinemas-of-interactions-cinematics-and-the-%E2%80%98game-effect%E2%80%99-in-the-age-of-digital-attractions/>>. Acesso em: 17 dez 2013.

HEPBURN, Matthew. **The Technoludic Film: Remediation in Videogame to Film Adaptations'**, University of Warwick, Dissertação ainda não publicada. 2010. Disponível em: <<http://www.matthewhepburn.com/Blog/wp-content/uploads/2012/01/Technoludic-Thesis-by-Matthew-Hepburn1.pdf>>. Acesso em: 17 dez 2013.

IGN. IGN's Top 100 Games. **IGN.com**, 2005. Disponível em: <<http://top100.ign.com/2005/001-010.html>>. Acesso em: 17 dez 2013.

KASTENSMIDT, Christopher. Ubiquidade de Jogos Digitais. Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), Caxias do Sul, 2 a 6 de setembro de 2010. 2010.

LONG, Geoffrey. Play Chapter: Video Games and Transmedia Storytelling. **Media in Transistion 6**. Cambridge, MA:MIT. 2009. Disponível em: <<http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Long.pdf>>. Acesso em: 17 dez 2013.

MAKUCH, Eddie. Rockstar: More than 1,000 people made GTAV. **Gamespot**. 04 de outubro de 2013. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/rockstar-more-than-1000-people-made-gtav/1100-6415330/>>. Acesso em: 17 dez 2013.

METACRITIC. Alone in the Dark. **Metacritic**, 2013. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/movie/alone-in-the-dark>>. Acesso em: 17 dez. 2013.

---. Movie Releases by Score (Metascore). **Metacritic**, 2013. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/browse/movies/score/metascore/all?sort=desc&view=condensed>>. Acesso em: 17 dez 2013.

MUSTARO, Pollyana Notagiacomo; CAMARGO, Hertz Wendel De; ALVES, Juliano; MENDONÇA, Raphael Leal. Análise Fílmica sobre a Representação de Jogos Eletrônicos no Cinema: um estudo a partir da Narratologia e Mitologia. **Proceedings do XII SBGames 2013**, São Paulo, 16 a 18 de outubro de 2012. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-11_full.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2013.

PINHEIRO, Cristiano. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. Tese de Doutorado, Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

PICCINI, Maurício da Silveira. O papel do jogador na construção de sentido em narrativas de jogos digitais: o jogo como forma de expressão do jogador. **Proceedings do XI SBGames 2012**, Brasília, 2 a 4 de novembro de 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full25.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2013.

PLUNKETT, Luke. New Batman Comic Influenced By Batman Video Game. **Kotaku**, 2010. Disponível em: <<http://kotaku.com/5682214/new-batman-comic-influenced-by-batman-video-game>>. Acesso em: 17 dez. 2013.

PUBLISHNEWS. Lista de mais vendidos de 2012 / Lista de mais vendidos de 2011. 2013.

Disponível em: <<http://www.publishnews.com.br/telas/mais-vendidos/ranking-anual.aspx?cat=9&data=2012>> e <<http://www.publishnews.com.br/telas/mais-vendidos/ranking-anual.aspx?data=2011&tipo=anual>>. Acesso em: 17 dez. 2013.

ROCHA, Diego; SANTOS, Bernardo; TEOFILO, Vania; OLIVEIRA, Bruno; NEVES, André. Prince of Persia: Mídias e representações midiáticas. **Proceedings do IX SBGames 2010**, Florianópolis, 8 a 10 de novembro de 2010. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/artanddesign/Full_A%26D_19.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2013.

SIMONS, Jan. Narratives, Games, and Theory. **Game Studies: the international journal of computer game research**. Volume 7, Issue 1. 2007. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0701/articles/simons>>. Acesso em: 17 dez. 2013.

STORK, Matthias. Transmedia Synergies – Remediating Films and Video Games, **Mediascape**, Fall 2013. Disponível em: <http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Winter2013_TransmediaSynergies.html>. Acesso em: 17 dez. 2013.

SURMAN, David. Remediation and Cine-Literacy: An Approach to Recent Popular Film Towards Theory and Practice, **CILECT Conference**, Cardiff, United Kingdom, 20 a 22 de novembro de 2003. Disponível em: <https://www.academia.edu/168072/Remediation_and_Cineliteracy_An_Approach_to_Recent_Popular_Film>. Acesso em: 17 dez. 2013.

VEALE, Kevin. “Interactive Cinema” Is na Oxymoron, but May Not Always Be. **Game Studies**: the international journal of computer game research. Volume 12, Issue 1. 2012. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1201/articles/veale>>. Acesso em: 17 dez. 2013.

VGCHARTZ. Game database. **VGChartz**, 2013. Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=arkham>>. Acesso em: 17 dez. 2013.

WALLIN, Mark Rowell. Myths, Monsters and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of the Lord of the Rings. **Game Studies**: the international journal of computer game research. Volume 7, Issue 1. 2007. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0701/articles/wallin>>. Acesso em: 17 dez. 2013.

WIKIPEDIA. List of Halo media. Wikipedia, 2013. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Halo_media#Novels>. Acesso em: 17 dez. 2013.

Jogos digitais:

BATMAN: Arkham Asylum. Desenvolvedora: Rocksteady Studios. Publicadora: Eidos Interactive. Plataforma: Xbox 360. 2009. DVD.

BATMAN: Arkham City. Desenvolvedora: Rocksteady Studios. Publicadora: Warner Bros. Interactive Entertainment. Plataforma: Xbox 360. 2011. DVD.

BATMAN: Arkham Origins. Desenvolvedora: Warner Bros. Games Montréal. Publicadora: Warner Bros. Interactive Entertainment. Plataforma: Xbox 360. 2013. DVD.

CLASH of the Titans. Desenvolvedoras: Game Republic, Hexadrive. Publicadora: Namco Bandai Games. Plataforma: Xbox 360. 2010. DVD.

DARKNESS II, The. Desenvolvedora: Digital Extremes. Publicadora: 2K Games. Plataforma: Xbox 360. 2012, DVD.

DARKSTALKERS (série). Desenvolvedora: Capcom. Publicadora: Capcom. 1994.

DISNEY Infinity. Desenvolvedora: Avalanche Software. Publicadora: Disney Interactive Studios, LucasArts. Plataforma: Xbox 360. 2013, DVD.

FINAL Fantasy (série). Desenvolvedora: Square Enix. Publicadora: Square Enix. 1987.

GAME of Thrones: Genesis, A. Desenvolvedora: Cyanide. Publicadora: Focus Home Interactive. Plataforma: Windows. 2011. DVD-ROM.

HEAVY RAIN. Desenvolvedora: Quantic Dream. Publicadora: Sony Computer Entertainment. Plataforma: PlayStation 3. 2012, Blu-ray.

KINGDOM Hearts (série). Desenvolvedoras: Square Enix, Jupiter, h.a.n.d. Publicadoras: Square Enix, Disney Interactive Studios. 2002.

LEGO Marvel Super Heroes. Desenvolvedora: TT Games. Publicadora: Warner Bros. Interactive Entertainment. Plataforma: Xbox 360. 2013. DVD.

MARVEL Avengers: Battle for Earth. Desenvolvedora: Ubisoft Quebec. Publicadora: Ubisoft. Plataforma: Xbox 360. 2012. DVD.

MARVEL vs. Capcom Origins. Desenvolvedoras: Capcom e Iron Galaxy Studios. Publicadora: Capcom. Plataforma: Xbox 360. 2012. DVD.

MARVEL Super Hero Squad: Comic Combat. Desenvolvedora: Griptonite Games. Publicadora: THQ. Plataforma: Xbox 360. 2011. DVD.

MARVEL Pinball. Desenvolvedora: Zen Studios. Publicadora: Zen Studios. Plataforma: Xbox 360. 2010. DVD.

MARVEL: Ultimate Alliance 2. Desenvolvedoras: Vicarious Visions, n-Space e Savage Entertainment. Publicadora: Activision. Plataforma: Xbox 360. 2009. DVD.

PACIFIC Rim: The Video Game. Desenvolvedora: Yuke's. Publicadora: Warner Bros. Interactive Entertainment. Plataforma: PlayStation Network. 2013. Distribuição por download digital.

SPACE INVADERS. Publicadora: Midway. Plataforma: gabinete de fliperama. 1978.

STAR Wars, The Empire Strikes Back, Desenvolvedora: Parker Brothers. Publicadora: Parker Brothers. Plataforma: Atari VCS. 1982. Cartucho.

SUPER Mario Bros. Desenvolvedora: Nintendo EAD. Publicadora: Nintendo. Plataforma: NES. 1985. Cartucho.

TETRIS. Desenvolvedor: Alexey Pajitnov. Plataforma: IBM PC. 1984.

TRANSFORMERS: Dark of the Moon. Desenvolvedora: High Moon Studios. Publicadora: Activision. Plataforma: Xbox 360. 2011. DVD.

ULTIMATE Marvel VS. Capcom 3. Desenvolvedoras: Capcom e Eighting. Publicadora: Capcom. 2011. Plataforma: Xbox 360. DVD

VIEWTIFUL Joe. Desenvolvedora: Team Viewtiful. Publicadora: Capcom. Plataforma: GameCube. 2003. Nintendo optical disc.

WALKING Dead: Survival Instinct, The. Desenvolvedora: Terminal Reality. Publicadora: Activision. Plataforma: Xbox 360. 2013. DVD.

WALKING Dead, The. Desenvolvedora: Telltale Games. Publicadora: Telltale Games. Plataforma: Xbox 360. 2012. Distribuição por download digital.

WITCHER, The. (série). Desenvolvedora: CD Projekt RED. Publicadora: Atari, Inc. 2007.

YOUNG Justice. Desenvolvedora: Freedom Factory Studios. Publicadora: Little Orbit, Warner Bros. Interactive Entertainment. Plataforma: Xbox 360. 2013. DVD

Filmes:

BLOODRAYNE: O Terceiro Reich. Direção: Uwe Boll. Produção: Uwe Boll e Dan Clarke. [s. l.]: Boll Kino Beteiligungs e Herald Productions, 2010. DVD (76 min). Título original: Bloodrayne: The Third Reich.

CORRA, Lola, Corra. Direção: Tom Tykwer. Produção: Stefan Arndt. Alemanha: X-Filme Creative Pool, 1998. DVD (81 min.). Título original: Lola Rennt.

LAST Call. Direção: Milo. Alemanha: Film Deluxe GMBH, 2010.

OLDBOY. Direção: Park Chan-wook. Produção: Im Seung-yong e Kim Dong-joo. Coreia do Sul: Show East e Egg Films, 2003. DVD (120 min.) Título original: Oldeuboi

PRÍNCIPE da Pérsia: As Areias do Tempo. Direção: Mike Newell. Produção: Jerry Bruckheimer, Jordan Mechner, Chad Oman, Eric McLeod e Mike Stenson. United States: Walt Disney Pictures e Jerry Bruckheimer Films, 2010. 1 DVD (116 min). Título original: Prince of Persia: The Sands of Time.

RESIDENT Evil 5: Retribuição. Direção: Paul W. S. Anderson. Produção: Paul W. S. Anderson, Jeremy Bolt, Don Carmody, Samuel Hadida e Robert Kulzer. [s. l.]: Constantin Film, Davis Films e Impact Pictures, 2012. 1 DVD (95 min). Título original: Resident Evil: Retribution.

Programas de TV e webséries:

HALO 4: Forward Unto Dawn. Produção executiva: Josh Feldman, Lydia Antonini. United States: Microsoft Studios e 343, 2012. 5 episódios. Distribuição original por YouTube e Halo Waypoint.

MORTAL Kombat: Legacy. Desenvolvido por: Kevin Tancharoen e Oren Uziel. Produção: Kevin Tancharoen, Todd Helbing, Aaron Helbing, Lance Sloane e Tim Carter. [s. l.]: NetherRealm Studios e Warner Bros. Interactive Entertainment, 2011. 19 episódios. Distribuição original por YouTube e Machinima.com.

RABBIDS Invasion. Desenvolvido por: Ubisoft Motion Pictures. France: Ubisoft Motion Pictures e Nickelodeon Animation Studios, 2013. 27 episódios. Distribuição original pelo canal Nickelodeon.

Quadrinhos:

DRAGON Age. Escritores: Orson Scott Card e Aaron Johnston. United States: IDW Publishing, 2010. 6 edições.

WORLD of Warcraft. Escritores: Walt Simonson e Louise Simonson. United States: Wildstorm, 2007. 30 edições.

Imagens do filme e jogos digitais utilizadas sob *Fair use*, 17 U.S.C. § 107.