

Tópicos de pesquisa sobre narrativas transmídia em Computação

Yuri Soares de Oliveira*

Cidcley Teixeira de Souza†

Dezembro 2015

Resumo

Esse estudo revisa a literatura de publicações científicas sobre narrativas transmídia em Computação a fim de (a) identificar os tópicos mais pesquisados e (b) as áreas de aplicação mais estudadas, a fim de contribuir para a visualização e melhor entendimento do atual estado da arte das pesquisas em narrativas transmídia. Os artigos revisados sugerem que RESUMIR A DISCUSSÃO E CONCLUSÃO AQUI (...) Alguma coisa a mais aqui no resumo.

Palavras-chave: narrativa transmídia. transmídia. revisão sistemática.

1 Introdução

A *Internet* possibilita, além de conectar várias pessoas simultaneamente, agregar meios de comunicação, integrando-os e ampliando-lhes seu potencial. A convergência produzida através dessa agregação permitiu o surgimento de uma “Renascença digital”, e com ela novas maneiras de se contar histórias (JENKINS, 2001). A emergência desse modelo inovador de narração se deu basicamente no contexto da televisão contemporânea, especialmente no âmbito da produção seriada televisiva norte-americana. Esse processo de reconfiguração narrativa se deu de forma simultânea ao desenvolvimento das tecnologias de reprodução e armazenamento de dados, notadamente as plataformas de TV digital e de segunda tela – Smart TV, smartphones e tablets, entre outros dispositivos.

A narrativa transmídia é o processo de dispersar sistematicamente elementos de um enredo em múltiplas plataformas, permitindo que cada um contribua para o todo. Cada meio realiza sua função: as histórias em quadrinhos fornecem a história geral, os jogos permitem explorar o mundo criado e as séries de televisão oferecem desdobramentos narrativos diferentes, por exemplo (JENKINS, 2011).

Com base na conceituação proposta por Jenkins, Scolari (2008) define Narrativa Transmídia como uma estrutura que se expande tanto em termos de linguagens (verbais, icônicas, textuais etc) quanto de mídias (televisão, rádio, celular, internet, jogos, quadrinhos

*soaresyuri@gmail.com

†cidcley@ifce.edu.br

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. [Hanson \(2004\)](#), por exemplo, refere-se ao termo screen bleed para nomear universos ficcionais que ultrapassam os limites de sua mídia, esboreando os limites da tela. A pesquisadora [Dena \(2004\)](#) cunhou o termo “transficção” para designar uma mesma história distribuída por diferentes mídias.

E importa também observar quem usa as novas mídias: é ao mesmo tempo um espectador, um usuário/jogador e um interator. Normalmente a sigla correspondente é EUI (espectador/usuário/jogador) ou VUP (viewer/user/player) (INJU, 2011). Sendo assim, o trabalho de roteirização de transmídias tem a atenção voltada para a característica complexa de seu público (EUIs). Em Narrativa Transmídia o EUI transforma a história através de: repertório próprio, habilidades cognitivas, habilidades psicológicas. O EUI é um co-criador da obra, ainda que temporariamente e sempre restrito às opções oferecidas pelo roteirista. Assim, este texto se propõe a verificar como a narrativa transmídia se configura como sistema de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação. Essa possibilidade de integração de meios de comunicação, que está no cerne da narrativa transmídia, sempre foi um ideal buscado e proposto por diversos teóricos e artistas. Assim, serão visados neste texto questões como quais seriam as ideias pioneiras de integração de meios de comunicação, os primeiros usos do conceito transmídia, a definição do que é e do que não é narrativa transmídia, a relação entre narrativa transmídia e sociedade, o público da narrativa transmídia e a principal característica expressiva da narrativa transmídia.

A discussão central a ser desenvolvida nesse estudo é possibilitar melhor visualização e entendimento do atual estado da arte das pesquisas em narrativas transmídia. O objetivo desse estudo é conduzir uma revisão sistemática acerca de narrativas transmídia em Computação a fim de:

- (a) identificar os tópicos mais pesquisados em narrativas transmídias,
- (b) identificar as áreas de aplicação mais estudadas,
- (c) classificar as pesquisas em narrativas transmídias com base nos tópicos e áreas de aplicação.

2 Métodos

(definir revisão sistemática, suas etapas e o que foi realizado em cada uma)

Uma revisão sistemática é um método que possibilita a avaliação e interpretação de toda a pesquisa relevante acessível para uma ou mais questões de pesquisa ou evento de interesse. Para essa revisão, seguiu-se um processo definido para a condução de revisões sistemáticas proposto por [Kitchenham e Charters \(2007\)](#):

Etapas 1: Planejamento da revisão

- Atividade 1.1: Identificação da necessidade de uma revisão
- Atividade 1.2: Desenvolvimento de um protocolo de revisão

Etapas 2: Condução da revisão

- Atividade 2.1: Identificação da busca
- Atividade 2.2: Seleção de estudos primários
- Atividade 2.3: Estudo de qualidade

Atividade 2.4: Extração de dados

Atividade 2.5: Sintetização de dados

Etapa 3: Relatando a revisão

Atividade 3.1: Comunicando os resultados

2.1 Planejamento e Condução da revisão

(...)

Questão 1: Quais tópicos são mais pesquisados sobre narrativas transmídias?

Questão 2: Quais os objetivos mais apresentados?

Questão 3: Que perspectiva de pesquisas futuras se pode inferir sobre narrativas transmídia?

(...)

A *string* de busca utilizada foi: ((narrativ* OR storytelling OR “digital storytelling”) AND (“second screen” OR multiscreen OR interactive OR transmedia OR crossmedia OR “cross media”)). A [Tabela 1](#) apresenta o protocolo utilizado em cada base de dados.

Tabela 1 – *Strings* de busca.

Fonte	<i>String</i> de busca	Nota
ACM	Title:((narrativ* OR storytelling OR “digital storytelling”) AND (“second screen” OR multiscreen OR interactive OR transmedia OR crossmedia OR “cross media”)) OR Abstract:((narrativ* OR storytelling OR “digital storytelling”) AND (“second screen” OR multiscreen OR interactive OR transmedia OR crossmedia OR “cross media”))	Busca em “Advanced Search”, filtro de data (2009 a 2015) adicionado manualmente
IEEE	(narrativ* OR storytelling OR “digital storytelling”) AND (“second screen” OR multiscreen OR interactive OR transmedia OR crossmedia OR “cross media”)	Busca em “Command Search”, filtro de data adicionado manualmente
ScienceDirect	pub-date > 2008 and tak((narrativ* OR storytelling OR “digital storytelling”) AND (“second screen” OR multiscreen OR interactive OR transmedia OR crossmedia OR “cross media”)) [All Sources(Computer Science,Engineering)]	Busca em “Advanced search”, filtros “pub-date” e “All Sources” adicionados manualmente
Scopus	TITLE-ABS ((narrativ* OR storytelling OR “digital storytelling”) AND (“second screen” OR multiscreen OR interactive OR transmedia OR crossmedia OR “cross media”)) AND (LIMIT-TO (SUBJAREA , “COMP”) OR LIMIT-TO (SUBJAREA , “ENGI”)) AND (LIMIT-TO (PUBYEAR , 2016) OR LIMIT-TO (PUBYEAR , 2015) OR LIMIT-TO (PUBYEAR , 2014) OR LIMIT-TO (PUBYEAR , 2013) OR LIMIT-TO (PUBYEAR , 2012) OR LIMIT-TO (PUBYEAR , 2011) OR LIMIT-TO (PUBYEAR , 2010) OR LIMIT-TO (PUBYEAR , 2009))	Busca em “Advanced search”, filtros “LIMIT-TO” adicionados manualmente

Fonte: Produzido pelos autores.

Critérios de inclusão (I) e de exclusão (E):

(E) Não está relacionado ao tema narrativas transmídia

(E) O resumo do artigo não esclarece o aspecto transmídia desenvolvido no trabalho

(I) Trata de conceitos

- (I) Trata de processos
- (I) Trata de ferramentas
- (I) Trata de sincronismo de dados
- (I) Estudo de caso

A [Tabela 2](#) resume a etapa de seleção.

Tabela 2 – Etapa de seleção.

Fonte	Resultantes da busca	CI1	CI2	CI3	CI4	CI5	Selecionados
ACM Digital Library	240	9	4	6	1	12	32
IEEE Xplore	187	0	1	2	0	7	10
ScienceDirect	35	0	1	1	0	3	5
Scopus	970	12	4	4	0	30	50
Total	1432	21	10	13	1	52	97

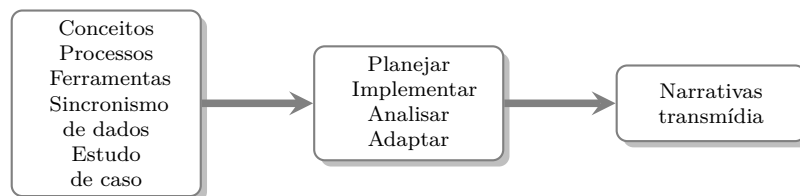
Fonte: Produzido pelos autores.

Comentários adicionais: na seleção: 97 aceitos, 19 com alta prioridade de leitura, 44 com prioridade

3 Resultados

equanto a [Figura 1](#) ..

Figura 1 – Categorias de classificação



Fonte: Produzido pelos autores

A [Tabela 3](#) apresenta a classificação.

Tabela 3 – Categorias de classificação.

Trata de	Artigos
Conceitos	21
Processos	10
Ferramentas	13
Sincronismo	1
Estudo de Caso	52
Total	97

Fonte: Produzido pelos autores.

Tabela 4 – Objetivos.

Objetivo	Artigos
Planejar	20
Implementar	52
Analisar	14
Adaptar	11
Total	97

Fonte: Produzido pelos autores.

A [Tabela 4](#) apresenta os objetivos.

A [Tabela 5](#) apresenta os conceitos.

Tabela 5 – Conceitos x Objetivos.

Artigo apresenta	Para	
Conceitos	Planejar	13
	Implementar	1
	Analisar	6
	Adaptar	1
Total		21

Fonte: Produzido pelos autores.

A [Tabela 6](#) apresenta os processos.

Tabela 6 – Processos x Objetivos.

Artigo apresenta	Para	
Processos	Planejar	2
	Implementar	5
	Analisar	2
	Adaptar	1
Total		10

Fonte: Produzido pelos autores.

A [Tabela 7](#) apresenta as ferramentas.

A [Tabela 8](#) apresenta os estudos de caso.

4 Discussão

Trabalhar a questão de que foram encontrados muitos resultados duplicados, muitos estudos de caso, somente uma pesquisa abordando a questão da sincronização dos dados

5 Conclusão

Tabela 7 – Ferramentas x Objetivos.

Artigo apresenta	Para	
Ferramentas	Planejar	1
	Implementar	11
	Analisar	0
	Adaptar	1
Total		13

Fonte: Produzido pelos autores.

Tabela 8 – Estudos de caso x Objetivos.

Artigo apresenta	Para	
Estudos de caso	Planejar	4
	Implementar	35
	Analisar	6
	Adaptar	7
Total		52

Fonte: Produzido pelos autores.

Research topics on transmedia storytelling

Yuri Soares de Oliveira*

Cidcley Teixeira de Souza[†]

Dezembro 2015

Abstract

This paper discuss a systematic review on research topics in transmedia storytelling. The chosen sources were: ACM, IEEE, ScienceDirect, Scopus

Keywords: latex. abntex.

*soaresyuri@gmail.com

[†]cidcley@ifce.edu.br

Referências

DENA, C. Current state of cross media storytelling: Preliminary observations for future design. In: EUROPEAN INFORMATION SYSTEMS TECHNOLOGIES EVENT. 2004. Disponível em: <http://www.christydena.com/Docs/DENA_CrossMediaObservations.pdf>. Citado na página 2.

HANSON, M. *The End of Celluloid: film futures in the digital age*. UK: RotoVision, 2004. Citado na página 2.

JENKINS, H. Convergence? i diverge. *MIT Technology Review*, p. 93, June 2001. Citado na página 1.

JENKINS, H. *Seven Myths About Transmedia Storytelling Debunked*. Fast Company, 2011. Disponível em: <<http://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytellingdebunked>>. Citado na página 1.

KITCHENHAM, B.; CHARTERS, S. *Guidelines for performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering*. [S.l.], 2007. Disponível em: <<http://www.dur.ac.uk/ebse/resources/Systematic-reviews-5-8.pdf>>. Citado na página 2.

SCOLARI, C. A. *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona, España: Editorial Gedisa, 2008. Citado na página 1.