

# 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, de segunda tela e jogos – 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 antecedente, 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 e

---

\*soaresyuri@gmail.com

†cidcley@ifce.edu.br

outros). 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, indo além dos limites da tela. A pesquisadora [Dena \(2004\)](#) cunhou o termo “transficção” para designar uma mesma história distribuída por diferentes mídias. O presente trabalho utiliza o termo “narrativa transmídia” como tradução do termo “transmedia storytelling” cunhado por [Jenkins \(2003\)](#) e por sua definição ser suficientemente abrangente para abrigar os termos anteriormente citados.

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

### **Etapas 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.

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

### 3 Resultados

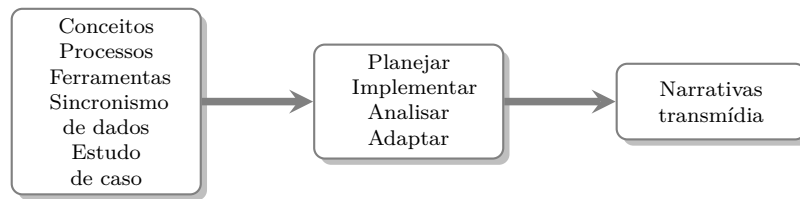
equanto a [Figura 1](#) ..

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
<b>Total</b>	<b>1432</b>	<b>21</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>1</b>	<b>52</b>	<b>97</b>

Fonte: Produzido pelos autores.

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
<b>Total</b>	<b>97</b>

Fonte: Produzido pelos autores.

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

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

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

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

Tabela 4 – Objetivos.

<b>Objetivo</b>	<b>Artigos</b>
Planejar	20
Implementar	52
Analisar	14
Adaptar	11
<b>Total</b>	<b>97</b>

Fonte: Produzido pelos autores.

Tabela 5 – Conceitos x Objetivos.

<b>Artigo apresenta</b>	<b>Para</b>	
Conceitos	Planejar	13
	Implementar	1
	Analisar	6
	Adaptar	1
<b>Total</b>		<b>21</b>

Fonte: Produzido pelos autores.

Tabela 6 – Processos x Objetivos.

<b>Artigo apresenta</b>	<b>Para</b>	
Processos	Planejar	2
	Implementar	5
	Analisar	2
	Adaptar	1
<b>Total</b>		<b>10</b>

Fonte: Produzido pelos autores.

## 5 Conclusão

Tabela 7 – Ferramentas x Objetivos.

<b>Artigo apresenta</b>	<b>Para</b>	
Ferramentas	Planejar	1
	Implementar	11
	Analisar	0
	Adaptar	1
<b>Total</b>		<b>13</b>

Fonte: Produzido pelos autores.

Tabela 8 – Estudos de caso x Objetivos.

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

Fonte: Produzido pelos autores.

## Research topics on transmedia storytelling

Yuri Soares de Oliveira\*

Cidcley Teixeira de Souza<sup>†</sup>

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

<sup>†</sup>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](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. Transmedia storytelling. moving characters from books to films to videogames can make them stronger and more compelling. *MIT Technology Review*, January 2003. Citado na página 2.

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.