



NARRATIVAS TRANSMÍDIA E INTERATIVIDADE: A CONVERGÊNCIA ENTRE CINEMA E GAMES

Lombardi, Ismael de Oliveira 1

Instituto Federal de Goiás, Câmpus Cidade de Goiás.

Souza, Vítor Lima 2

Instituto Federal de Goiás, Câmpus Cidade de Goiás.

Gonçalves, Meire Lisboa Santos 3

Instituto Federal de Goiás, Câmpus Cidade de Goiás.

Avelar, Michely Gomes 4

Instituto Federal de Goiás, Câmpus Cidade de Goiás.



O presente artigo investiga as transformações nas formas narrativas decorrentes da convergência entre cinema, games e outras mídias digitais, enfatizando a emergência das narrativas transmídia e da interatividade como elementos centrais na experiência do público contemporâneo. Diferentemente das narrativas tradicionais, ancoradas em estruturas lineares, fixas e controladas pela lógica do autor, as narrativas transmídia expandem universos ficcionais por meio de múltiplas plataformas — como filmes, jogos, quadrinhos, literatura e ambientes virtuais —, possibilitando a fragmentação e, ao mesmo tempo, a ampliação da imersão. Nesse contexto, o espectador deixa de ocupar exclusivamente uma posição passiva para assumir também o papel de participante e coautor, interagindo com a obra e influenciando sua construção e seus desdobramentos. Nesta perspectiva, a pesquisa tem como proposta analisar a influência bidirecional entre games e cinema, buscando, ainda, promover expansão de perspectivas sobre essas mídias e suas linguagens. Ademais, se

concentra na análise de como a estética cinematográfica é incorporada ao universo dos games, gerando experiências híbridas que exploram linguagem audiovisual, técnicas narrativas e elementos de jogabilidade em uma dinâmica de retroalimentação. Para isso, amparamo-nos metodologicamente na pesquisa de cunho qualitativo interpretativista, tendo sido realizadas as seguintes etapas: revisão e discussão da literatura sobre o tema; seleção de games e filmes; análise dos games e filmes com base na literatura pesquisada; coleta e registro de informações; análise das informações e dados. Além da revisão teórica sobre transmídia e interatividade, foi realizada a elaboração de um roteiro de jogo com características cinematográficas, proposto como estudo de caso para demonstrar as possibilidades criativas dessa convergência. O roteiro evidencia como recursos típicos do cinema — enquadramentos, montagem, ritmo narrativo e construção dramática — podem ser transpostos ao ambiente interativo dos games, sem perder sua essência narrativa. Conclui-se que a convergência entre cinema e games não apenas transforma a forma de contar histórias, mas também redefine a própria relação entre obra, criadores e público, instaurando novas práticas culturais e estéticas.

Palavras-chave

Narrativas Transmídia; Interatividade; Cinema; Games; Convergência Midiática.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio do Instituto Federal de Goiás.

