
A Narrativa Transmídia Como Estratégia de Engajamento: Uma Análise do Jogo *Don't Starve*¹

Chrystian Ariel Luft BALEM²

Vanessa HAUSER³

Universidade Luterana do Brasil, Canoas, RS

RESUMO

Este artigo pretende analisar a construção narrativa do jogo *indie Don't Starve* sob o aspecto transmidiático, com objetivo de compreender como a história do game desenvolve-se em múltiplos segmentos. Lançado em 2013 pela *Klei Entertainment*, *Don't Starve* é um jogo de estilo sobrevivência com gráficos em 2D, que utiliza como tática para engajamento do público o lançamento de trailers, quebra-cabeças interativos e histórias em quadrinhos para fornecer informações complementares sobre a trama do game. O artigo se baseia nos estudos de narrativas transmídia, tendo a qualificação de franquia transmídia de Pratten (2011) como metodologia de análise do jogo. Com esta investigação, conclui-se que a narrativa transmídia pode ser utilizada por desenvolvedoras com menos recursos como estratégia de divulgação.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Eletrônicos; *Don't Starve*; Narrativa Transmídia

1 INTRODUÇÃO

O mercado de jogos eletrônicos é um dos que mais cresce anualmente. Segundo relatório da Newzoo, que avalia a indústria de games, a China ocupou, em 2016, a liderança neste segmento, movimentando R\$ 83 bilhões no ano⁴. Só o Brasil, 11º colocado na lista, gerou R\$ 4,1 bilhões para este setor de entretenimento. Tais cifras justificam-se pelo aumento contínuo no consumo de jogos eletrônicos em diferentes plataformas e a abundante oferta de opções ao público.

Partindo dessa premissa, jogos *indies*, como são denominadas as criações produzidas por pequenas empresas, geralmente com orçamentos limitados, precisam se destacar através de diferentes estratégias para atingir o maior público possível, tanto em

¹ Trabalho apresentado na IJ05 - Comunicação Multimídia da Intercom Júnior – XIII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Bacharel em Publicidade e Propaganda pela Universidade Luterana do Brasil (ULBRA). E-mail: chrystian.ariel@gmail.com.

³ Doutora em Comunicação e Informação pela Universidade do Vale dos Sinos (Unisinos). Professora do curso de Jornalismo da ULBRA. E-mail: hauservanessa@gmail.com.

⁴DIGITAL, Redação Olhar. **Mercado mundial de games tem novo líder e Brasil ganha uma posição**. Olhar Digital, 24 jun 2016. Disponível em: < <https://olhardigital.uol.com.br/games-e-consoles/noticia/mercado-mundial-de-games-tem-novo-lider-e-brasil-ganha-uma-posicao/59687> >. Acesso em 04/04/2018.

formas de divulgação, quanto no enredo apresentado. Assim, o objetivo desta pesquisa é analisar as estratégias de narrativa transmídia do jogo *Don't Starve*, desenvolvido pela *Klei Entertainment*, produtora independente do Canadá. Desde o lançamento do game, em abril de 2013, a produtora apostou na construção de uma narrativa transmídia em torno da história, veiculando uma série de produtos derivados do universo narrativo de *Don't Starve*.

Utilizando uma narrativa no estilo de sobrevivência, na qual o objetivo do jogador é permanecer em um cenário hostil, *Don't Starve* destaca-se por ser desenvolvido em 2D em uma época que os gráficos avançados em 3D são dominantes. A estética do game é inspirado no estilo artístico do cineasta Tim Burton, sendo composto por desenhos com traços reforçados e elementos sombrios. Além da questão estética, a narrativa de *Don't Starve* é um de seus diferenciais, pois não se desenvolve unicamente no jogo, mas se complementa com outros subprodutos. Como estratégia de divulgação, a *Klei* utiliza diferentes recursos, como *trailers* cinematográficos, nos quais, muitas vezes, informações "escondidas" são dispostas para que os jogadores as decifrem e obtenham alguma recompensa. Geralmente as interações propostas pela produtora resgatam fragmentos da história dos personagens que compõem o universo de *Don't Starve*.

Para esta análise será utilizado o conceito de narrativa transmídia proposto por Jenkins (2013), que considera a convergência de diferentes mídias consequência de uma nova lógica que altera a forma como o público processa a informação recebida. Jenkins (2013) assume essa narrativa como a arte da criação de um universo, propondo que as formas de consumo se modificaram nos últimos anos, motivando os usuários a “assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais” e comparando suas observações com outros fãs (JENKINS, 2013, p. 47). O fenômeno da narrativa transmídia vai de acordo com as novas articulações da indústria criativa e das mudanças do consumo na sociedade contemporânea.

Assim, o objetivo deste artigo é analisar o jogo *Don't Starve* e seus subprodutos através dos estudos de narrativa transmídia, com enfoque nos artifícios de divulgação e engajamento do público que esses recursos estimulam. A fundamentação será desenvolvida com o aporte teórico de autores que estudam a narrativa transmídia, como Henry Jenkins (2013) e Robert Pratten (2011) e considerando o conceito de imersão de Janet Murray (2003). Em um segundo momento, observa-se a importância da indústria criativa no mercado de games e dos produtores independentes. A partir disso, propõe-se

uma análise do jogo e de seus subprodutos com base no diagrama de franquia transmídia elaborado por Robert Pratten (2011). Para avaliar a construção narrativa de *Don't Starve* dentro de uma concepção transmídia, foram selecionados os seguintes subprodutos lançados pela *Klei Entertainment*: o jogo base intitulado *Don't Starve*, uma das histórias em quadrinhos lançadas no meio digital, a *DLC Shipwrecked*, o *trailer Don't Starve - A New Reign*,⁵ e um dos quebra-cabeças mais importantes para a construção da narrativa intitulada *Don't Starve Together*. Tais produtos foram escolhidos utilizando como critério a contribuição para a construção narrativa do universo de *Don't Starve*.

2 TRANSMÍDIA X MULTIMÍDIA X CROSSMÍDIA

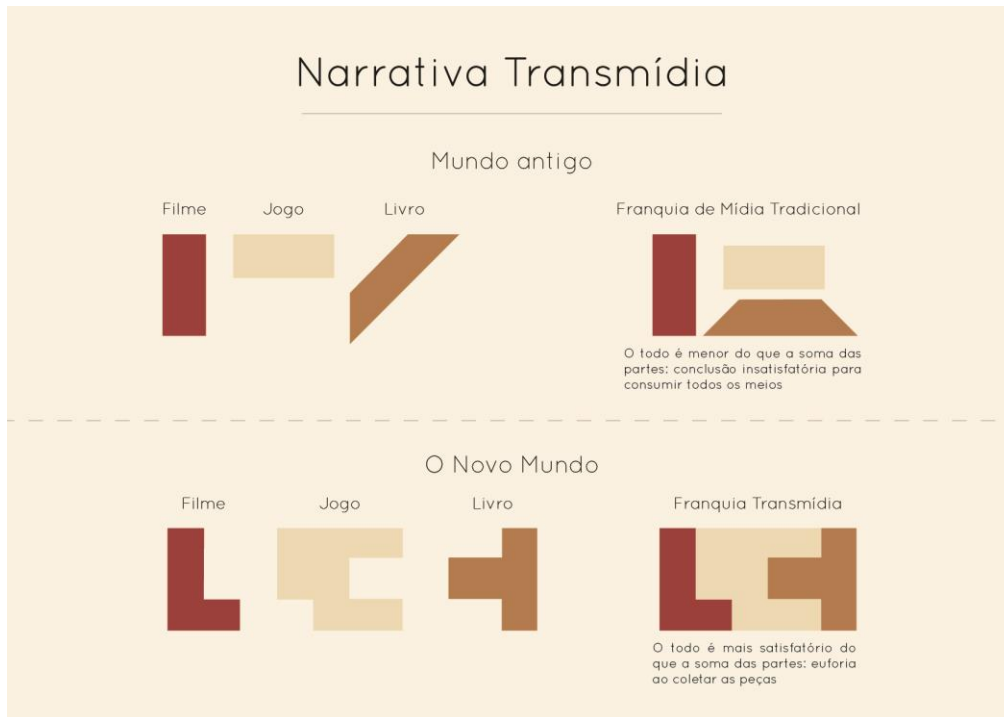
Há certa dificuldade em separar, na prática, o conceito de narrativa transmídia de outros semelhantes em sua proposta, mas diferentes em significados, como *crossmedia* e mídia híbrida. De acordo com Scolari (2015), quando se trata de *crossmedia*, as histórias dirigidas em diferentes mídias são exatamente as mesmas, enquanto na narrativa transmídia diferentes histórias são veiculadas em diferentes mídias, de modo que elas se complementem. Com a evolução dos meios de comunicação surgiu o termo multimídia, que é entendido como a somatória de muitos meios, contudo que não necessitam representar o encontro de diferentes linguagens na construção de uma narrativa complexa (GOSCIOLA, 2014).

Pratten (2011) discorre que em uma franquia de mídia tradicional, como um filme ou livro, os meios estão organizados de modo que história ou não se conecta entre si, ou é a mesma nos diferentes suportes. Já quando se trata de uma franquia transmídia, os meios não só se interligam através da história, como também formam uma narrativa maior e mais densa. Ao conectarem-se, os diferentes meios geram interesse um pelo outro, fazendo com que o público busque mais daquele conteúdo, permanecendo, assim, mais tempo consumindo aquele produto. Na figura abaixo (Figura 1), elaborada originalmente por Pratten (2011)⁶, é possível visualizar o fundamento da narrativa transmídia e sua comparação com o fluxo midiático tradicional:

⁵ Disponível em: www.youtube.com/watch?v=tAjbOJBfk5U

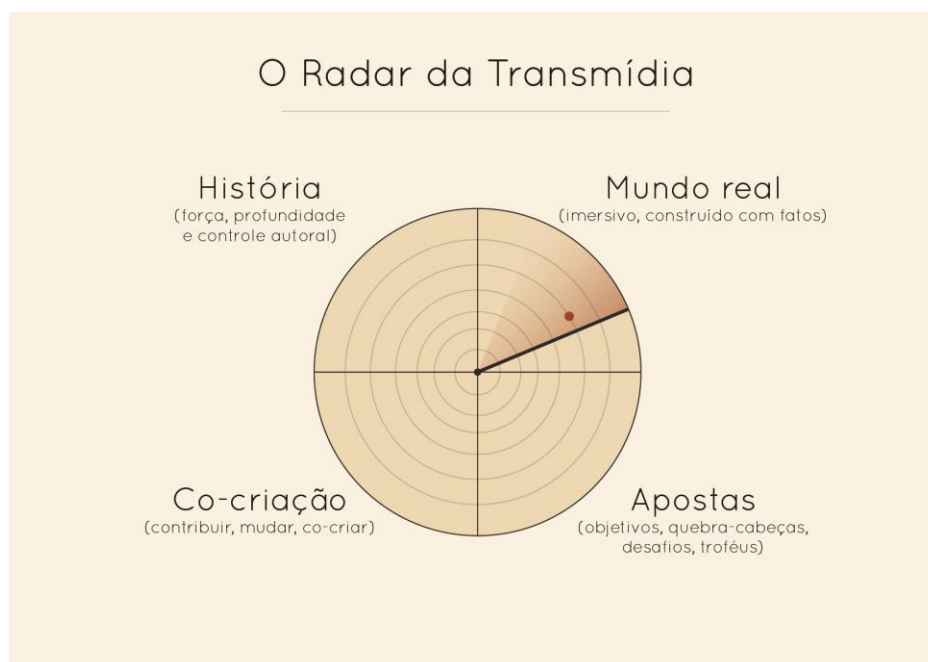
⁶ Disponível em: <http://videoturundus.ee/transmedia.pdf>

Fig. 01: Narrativa Transmídia de Robert Pratten (2011), traduzido pelo pesquisador.



Nesse contexto, pode-se exemplificar como seria uma história construída com a estrutura de narrativa transmídia através do Radar Transmídia (Figura 02).

Fig. 2: Radar da Transmídia de Robert Pratten (2011), traduzido pelo pesquisador.



Através dessa figura, observa-se alguns dos elementos que apoiam a estrutura de uma narrativa transmídia ou uma franquia transmídia: são quatro pilares que sustentam a narrativa, sendo eles a História, o Mundo Real, a Cocriação e as Apostas. A História, o primeiro pilar, deve ter força e profundidade e características autorais. O Mundo Real é importante para estabelecer uma conexão com o espectador/consumidor daquele produto, já que se baseia em fatos e é imersivo segundo a própria realidade. De acordo com a Cocriação, a participação do espectador não é mais somente ver, mas também experimentar, vivenciar aquela história e, assim, criar sua própria visão e contribuição para a narrativa, sendo um agente modificador através de sua interação. Através das Apostas pode-se conquistar as pessoas, desafiando-as a decifrar enigmas, alcançar objetivos e ainda fazer deste processo parte fundamental para o todo da história.

2.1 A NARRATIVA TRANSMÍDIA COMO FORMA DE ENGAJAMENTO

A narrativa transmídia introduz a ideia de convergência de mídias e pluralidade de aspectos tecnológicos a que se pode recorrer quando estamos criando uma narrativa. Para Jenkins (2006), essa narrativa surge para integrar textos múltiplos de modo a criar uma narrativa tão grande que ela não pode ser contida somente em um meio (2006, p. 95). Isso torna as narrativas transmídia "uma maneira excelente das corporações ampliarem suas bases e captarem diferentes grupos de consumidores" (SCOLARI, 2015, p.10).

Devido a essa mudança que posiciona o usuário na centralidade do processo de consumo e rompe com a antiga passividade, é comum o entendimento de que o sucesso de um projeto esteja ligado à imersão que ele provoca. Murray (2003) fala sobre a imersão como uma experiência psicológica parecida com o momento em que realizamos um mergulho na água, no qual "a sensação é de estarmos numa realidade completamente estranha" (2003, p. 102).

A partir do lançamento do jogo *Don't Starve*, os fãs iniciaram comunidades *on-line* para desvendarem juntos os mistérios do game. Já havia sido criado pela própria produtora um site com fóruns sobre o jogo, além de uma página chamada de *Gamepedia*, com informações básicas sobre o produto. Os fãs criaram, a partir de suas experiências, uma comunidade no Wikia⁷ para inserir informações sobre a jogabilidade e atualizarem

⁷Wikia é um conjunto de páginas interligadas no qual cada uma delas pode ser visitada e editada por qualquer pessoa que possua uma conta. Disponível em: www.pt.dont-starve-game.wikia.com. Acesso em 22/04/2018.

com suas descobertas. A página oficial da *Klei Entertainment* no Facebook possui, até a finalização deste artigo, mais de 56 mil curtidas. No Brasil, a interação entre os fãs é movimentada na maior *fanpage* do jogo⁸ e em um grupo privado, com a divulgação de *gameplays* – modalidade de vídeos em que os usuários se gravam enquanto jogam –, discussão de teorias, resolução dos quebra-cabeças entre outras interações.

Considerando os recursos dos jogos digitais, pode-se entender que os traços fundamentais nos games da atualidade são a imersão, interatividade e espacialidade navegável que eles propiciam (FEITOZA E SANTAELLA *apud* VARGES, 2011, p.69). Mesmo com essa característica interativa, uma narrativa desenvolvida no meio digital não se distancia totalmente das construídas em suportes mais tradicionais, como no cinema, contudo adquire “novas características e novos comportamentos em ambientes interativos” (RYAN *apud* VARGES, 2011, p. 77). Nos games como *Don't Starve*, em que o jogador faz suas escolhas dentro do mapa jogável, a narrativa é construída através dessas decisões, dependendo por completo das ações do jogador, tornando-o co-autor na experiência. Através dos subprodutos transmidiáticos do jogo, essa relação de co-autoria aumenta, já que os mesmos necessitam da participação do usuário para se desenvolverem.

Conforme observado por Santos e Angeluci (2016), os deslocamentos dentro da narrativa transmídia, como os “movimentos de revelações e ocultações de informações” (2016, p. 82), acontecem também de acordo com o engajamento dos fãs. Jenkins (2013) aponta o seriado televisivo *Twin Peaks* (David Lynch, 1991) como um marco no início da cultura colaborativa, pois, “a comunidade *on-line* ficou fascinada ao descobrir como era trabalhar em grupo, com a força conjunta de milhares de pessoas tentando desvendar o que viam na televisão” (JENKINS, 2013, p. 27). Essa cultura colaborativa se ampliaria com o crescimento da internet, algo logo percebido pelos criadores de produtos de entretenimento, que constataram os benefícios de promover a prática ativa de consumo pela elaboração de narrativas fragmentadas ou referenciais a um universo mais amplo (FRANÇA, 2012, s/p).

Esse engajamento é importante dentro da narrativa transmídia de *Don't Starve*, pois é através da participação ativa dos fãs que os subprodutos se desenvolvem, uma vez que muitos são inicialmente ocultos e necessitam de um olhar mais aprofundado do jogador para serem encontrados. Um usuário que consome somente o jogo *Don't Starve*,

⁸ Disponível em: <https://www.facebook.com/DontstarveBRA/>. Acesso em 07/06/2018.

sem buscar os derivados transmidiáticos, não possui referências sobre a história do universo ou sobre o passado dos personagens. Aproveitando-se disso, o mistério na narrativa de *Don't Starve* faz parte da estratégia de engajar o público na caça ao tesouro citada por Jenkins (2013), pois dessa forma demanda participação dos jogadores, da mesma forma que aumenta sua capacidade de imersão no universo do game.

3 JOGOS INDIES E A INDÚSTRIA CRIATIVA

Considerada uma das maiores indústrias mundiais da atualidade (NESTERIUK, 2015, p. 129), a indústria dos *games* arrecada cifras bilionárias a cada ano, e o número de jogadores também alcança essa marca. Segundo Nesteriuk (2015), a construção dos jogos eletrônicos pode ser entendida pela união de “três elementos ancestrais da cultura humana e indissociáveis de sua história: o jogo, a narrativa e a tecnologia” (2015, p. 129). Junto ao crescimento da indústria dos *games*, os jogos *indies* também estão se destacando, e o que antes víamos como algo restrito a pequenos públicos, hoje, com a convergência das mídias e a interatividade, alcança um número muito maior de usuários.

O termo *indie* é uma abreviação da palavra *independent*, que significa independente em português. Lipkin (2015) descreve o *indie* como um produto que, por natureza, protesta contra o *status-quo* (2015, p. 10, tradução nossa), o que está relacionado com a característica dos produtos culturais independentes fugirem da produção e do consumo em massa. Tomando como exemplo a cena de rock *indie* dos anos 80 – que divulgava as bandas independentes através de *fanzines*, estações de rádio colegiais e distribuidoras independentes – é possível constatar que a cena *indie* está entrelaçada com um conjunto de estruturas alternativas projetadas para contornar as conveniências das produções e distribuições tradicionais.

Os jogos considerados *indies*, como *Don't Starve*, estão inseridos na área da economia criativa, que implica em uma rearticulação entre cultura, economia e sociedade (DE MARCHI *apud* NESTERIUK, 2015, p. 129), assim, a criatividade passa a ser tão importante quanto o capital investido em determinado projeto. A aposta dos desenvolvedores de *Don't Starve* em realizar o jogo em gráficos 2D, por exemplo, tornando sua produção mais barata, mostram essa abertura que a economia criativa possibilita a desenvolvedores independentes. Um dos destaques do game analisado é a profundidade narrativa desenvolvida nos produtos transmídia, algo geralmente associado

a jogos de produção cara, como *Skyrim*, em que a trama central apresenta uma narrativa cheia de nuances e histórias entrelaçadas, porém realizado de forma independente e com menor orçamento em *Don't Starve*.

A análise do jogo partirá de uma descrição dos subprodutos transmídia para verificar o objeto estudado e discuti-lo com base nos autores que indicam a estrutura teórica. Com base nesses argumentos será feito um levantamento dos produtos e subprodutos do jogo *indie Don't Starve*, utilizando o modelo de Franquia Transmídia (Figura 3), inspirado no proposto por Robert Pratten (2011):

Fig. 3: Franquia Transmídia do jogo *Don't Starve* através do modelo de Pratten (2011).



4 ANÁLISE DOS PRODUTOS TRANSMIDIÁTICOS DE *DON'T STARVE*

O jogo *Don't Starve* utiliza uma narrativa no estilo de sobrevivência e, com isso, o jogador tem a possibilidade de criar itens, como capacetes e lanças, estruturas para fortalecer sua base e sobreviver ao ataque de animais invasores, como muros e armadilhas (Figura 4), e as intempéries das quatro estações do ano.

Fig. 04: Estilo do jogo de sobrevivência *Don't Starve*.



Lançado em 2013, *Don't Starve* é um "descomprometido jogo de sobrevivência selvagem cheio de ciência e mágica", disponível para várias plataformas (PC, PS3, PS4, Xbox) além de estar à venda para celular (Android e IOS). O game tem seus recursos limitados em comparação aos lançamentos atuais, como jogos desenvolvidos em 3D e em Realidade Virtual (VR), tornando-o acessível para praticamente qualquer configuração de computador. O jogo possui 15 personagens jogáveis, sendo Wilson o primeiro personagem acessível, considerado o protagonista do jogo ao lado de Maxwell.

O mistério envolvendo os personagens é utilizado no decorrer de toda a narrativa. Diferente de muitos jogos que apostam em desenvolver o arco narrativo do game inteiramente dentro dele, como *The Witcher*⁹, para compreender a história de *Don't Starve* e recuperar informações sobre os personagens, é necessário interagir e consumir os subprodutos disponibilizados.

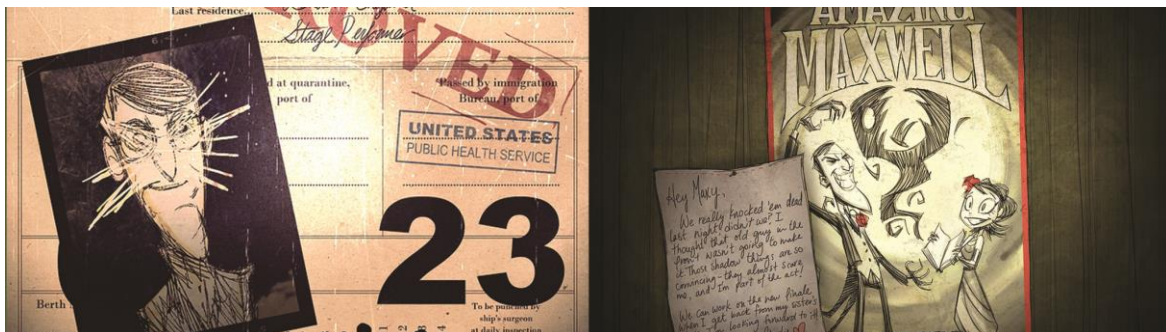
O início do *gameplay* deixa para o próprio jogador descobrir o que precisa realizar no seu mapa. Quando inicia um novo jogo, o personagem escolhido pelo usuário é recepcionado por Maxwell com a frase: "Diga, amigo, você não parece muito bem. É melhor você achar algo para comer antes que a noite chegue", e logo ele desaparece. Conforme inicia o jogo, os personagens dão pequenas dicas sobre os itens e seres que são encontrados ao longo do game. Nesse sentido, é possível fazer uma conexão com a forma que o jogo amplia a imersão na experiência do usuário, proporcionando que ele escolha seu caminho e que decida suas ações dentro do mapa. Todos os objetivos são criados pelo jogador que decide o que fazer, quando fazer e a prioridade de suas ações.

⁹ Na maioria dos jogos existem as *cutscenes*, cenas que explicam a história onde não há interação do jogador, ou quando há é muito pontual.

Na época do lançamento de *Don't Starve*, os desenvolvedores lançaram *trailers* que continham trechos da história explicando como o personagem inicial, Wilson, foi parar no universo hostil do game. O primeiro quebra-cabeça identificado pelos fãs foi um conjunto de imagens denominadas de *Enigmas de William Carter* (Figura 5), nome anterior de Maxwell, que foram escondidos pela *Klei Entertainment* em trailers que divulgavam as atualizações do game.

Dentro da narrativa, Maxwell é personagem central da história, pois ele que conduz os outros para dentro do mundo de sobrevivência no qual a história é ambientada¹⁰, e anteriormente era ele que recepcionava o jogador quando este iniciava o mapa para começar o jogo, independente do personagem escolhido como protagonista. Contudo, com as recentes atualizações do game, denominadas *Don't Starve: A New Reign*, esta dinâmica mudou, e Maxwell tornou-se um personagem subjugado no game, como os outros, porém essa mudança é compreendida somente pelos jogadores que assistissem os *trailers* lançados pela *Klei Entertainment*.

Fig. 05: Cartão de Inspeção e cartaz de O Espetacular Maxwell, ilustrações descobertas por fãs após inspecionar trailers e o código-fonte do site da *Klei Entertainment* que revelam o passado de Maxwell



Don't Starve é considerado um sucesso do gênero *indie*, além de possuir uma boa avaliação no *Metacritic*, site de referência que reúne um conjunto de avaliações de críticos especializados em jogos e a avaliação dos jogadores. O *Metascore* do jogo, média da soma das notas de 33 críticos, era 79 de 100. Já em relação a cópias digitais vendidas, considerando somente a *Steam*, uma das principais plataformas de comercialização de jogos, *Don't Starve* vendeu mais de 4 milhões de cópias, sendo que destes, 86% são jogadores ativos do game. As avaliações positivas, tanto dos críticos quanto dos

¹⁰ Don't Starve Cinematic Trailer: Forbidden Knowledge. Klei Entertainment, 23 fev 2013. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=N0QhvmisGWU> >. Acesso em 07/06/2018.

jogadores, mostram a relevância deste jogo dentro de seu gênero e como a narrativa bem desenvolvida pode influenciar na experiência dos jogadores.

4.1 *DON'T STARVE: SHIPWRECKED*

Um derivado na história do jogo, *Shipwrecked* (Figura 6) é uma expansão que segue o mesmo estilo de sobrevivência e criação de itens, mas com a diferença que os personagens acordam em uma ilha deserta e devem navegar de um lugar a outro para encontrar recursos. *Shipwrecked* introduz quatro novos personagens com habilidades específicas para o mapa do naufrágio. Esse tipo de recurso, como um conteúdo diferenciado que pode ser baixado para o jogo-base, modifica a relação de consumo entre público e produto, fazendo com que o jogador aumente o tempo de “vida útil” do game, ou seja, passe mais tempo utilizando aquele meio. Considerada a história expandida, de acordo com a imagem de Pratten (2011) sobre Franquia Transmídia, *Shipwrecked* trouxe mais quebra-cabeças para a narrativa.

Fig. 06: Ambientação da expansão *Shipwrecked*.



4.2 *DON'T STARVE TOGETHER*

Don't Starve Together é uma sequência do primeiro jogo, chamada de expansão multiplayer, que segue a história principal de seu original e introduz o modo cooperativo, possibilitando interagir com outros jogadores de modo *on-line*. A partir desta expansão, a produtora desenvolveu quebra-cabeças para que os jogadores resolvessem em grupo, o que constantemente repercute em debates nos fóruns do game. Assim como no universo do jogo original, a interatividade em *Don't Starve Together* apresenta-se em destaque, pois, além do jogador agenciar sua própria experiência dentro do game, ou seja, escolher

os caminhos que deseja seguir, é possível realizar isso junto a outras pessoas no meio *online*. Nesse caso, como a dinâmica do jogo depende dos usuários, eles tornam-se co-autores de um universo em processo de criação, que se elabora diferentemente durante cada jogo (NESTERIUK, 2009, p. 29).

Com as novidades trazidas por *Don't Starve Together*, o número de pessoas que possuem o jogo dentro da plataforma *Steam* era, até o fechamento desta pesquisa, de aproximadamente 6 milhões, dois milhões a mais que o jogo original. Isso se deve muito ao fato de que a expansão possibilita criar seu próprio mapa e deixá-lo aberto para que outros usuários interajam junto, enriquecendo a experiência do game.

4.3 TRAILERS CINEMATOGRAFICOS

Os trailers lançados pela produtora junto ao lançamento do jogo, além de mostrarem o funcionamento do universo narrativo e darem pequenas dicas, também revelaram um pouco de como e por quê o personagem inicial do *gameplay*, Wilson, foi transportado para esse universo hostil. Um dos primeiros quebra-cabeças foi encontrado em um vídeo e apresenta uma história em quadrinhos, de uma única página, com a imagem do personagem Wilson trabalhando na criação de um portal. No *trailer* oficial do jogo, em determinado momento quando Wilson está "absorvendo" o conhecimento que Maxwell lhe ofereceu, é possível visualizar (Figura 7) um link encurtado que direciona para uma página com conteúdo adicional sobre a história.

Fig. 07: Trecho do *trailer* oficial do jogo no qual é possível visualizar o link encurtado.



Conforme o jogo era aprimorado pelos desenvolvedores através das atualizações, surgiam mais elementos para serem encontrados e desvendados pelos jogadores. Em outra ocasião, durante a atualização *Winter's Tale*, um som particular podia ser notado e,

quando transformado em letras, utilizando-se o Código Morse, era descoberta a frase "O seu fim é o seu começo". A frase era um prenúncio das novas funcionalidades que seriam introduzidas no jogo, como a estação inverno e novos animais ameaçadores.

4.4 QUADRINHOS E ILUSTRAÇÕES

Junto com atualizações e eventos, os desenvolvedores constantemente liberam imagens com fragmentos da história, geralmente em quadrinhos, resgatando o passado dos personagens ou anunciando novidades no game (Figura 8). Essas histórias geralmente também são interativas, pois são acessadas em uma página específica da web, e conforme o jogador desvenda o que é necessário realizar perante aquele quadrinho, como clicar em uma sequência de objetos específicos, lhe é proporcionado algo como recompensa.

Fig. 08: Trecho de um dos quadrinhos interativos que revela detalhes da narrativa.



Uma das descobertas mais interessantes por parte dos jogadores é possivelmente a imagem resgatando o passado de William Carter, posteriormente chamado de Maxwell. A ilustração revela o cartão de inspeção para viagens de um britânico, ator de palco que, pela descrição do material, esteve a bordo de um navio chamado *Quest* saindo de Liverpool e indo para os Estados Unidos. A imagem somente foi encontrada pelos fãs quando um deles analisou o código-fonte em HTML da página oficial da *Klei Entertainment*, encontrando um link com este trecho oculto da história. Com objetivo similar a essa imagem surgiram outras que visam explicar para os usuários o motivo dos acontecimentos que desenvolvem a narrativa do game.

Nesse aspecto, é importante destacar a escolha dos produtores em construir a história de *Don't Starve* envolta de elementos que evocam o mistério, tanto na estética

ligeiramente sombria, quanto na escolha do enredo. Os produtos transmídia desvendados até o momento proporcionaram ao usuário descobrir algumas passagens sobre o universo do game e, em sua maioria, são fragmentos que flertam com o sobrenatural, destacando a presença de uma entidade maligna que manipula a quem almeja poder e glória. Essa escolha de enredo proporciona ao jogo unir o desejo dos usuários em buscar e desvendar os quebra-cabeças dispersos pelo universo jogável, assim como intensifica a curiosidade do jogador em relação a conhecer que mistérios cercam a narrativa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para uma produtora independente conseguir espaço na indústria de jogos é preciso desenvolver formas diferentes de interação entre público e produto. Os bons resultados obtidos por *Don't Starve* demonstram o acerto na escolha da *Klei Entertainment* em apostar na criação de subprodutos transmídia para ampliar a relação de consumo dos jogadores. Como observado com base no modelo de Franquia Transmídia, os meios se interligam através da história, formando uma narrativa mais ampla e engajando os usuários para “coletar as peças”. Considerando o objeto de análise deste artigo, é perceptível que os jogadores são engajados na busca por conteúdos diferenciados sobre a franquia *Don't Starve*. Pode-se destacar alguns fatores que a interação do público, como a natureza misteriosa da história que se desenrola no universo do game, e as recompensas que a produtora disponibiliza após a interação com determinados subprodutos.

Com o trabalho realizado é perceptível que o modelo de franquia de mídia tradicional (Pratten, 2011) está cada vez mais em desuso. Isso deve-se pela forma como a convergência dos meios amplia as possibilidades de interação público-produto e, conseqüentemente, tornam os produtos mais lucrativos que os convencionais. Pequenos desenvolvedores já perceberam o potencial de franquias transmídia e estão utilizando suas narrativas em congruência com essas características para alçar um maior número de público e base de fãs. O uso dos recursos do modelo de franquia transmídia e a crescente convergência dos meios fez com que a produtora *Klei Entertainment* aproveitasse o melhor de uma experiência dentro de um game que produz mais sentido quando experimentado com os outros materiais da franquia. O jogo só é plenamente aproveitado quando conhecemos os seus fragmentos que estão dispostos em códigos e mensagens esperando para serem reveladas.

REFERÊNCIAS

FRANÇA, Renné Oliveira. **Heróis transmidiáticos A cultura da convergência no Universo Marvel do cinema**. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/herois-transmidiaticos-a-cultura-da-convergencia-no-universo-marvel-do-cinema/>. Acesso em 22/06/2018.

GOSCIOLA, Vicente. **Narrativas Transmedia - Entre Teorías y Prácticas. Narrativa transmídia: conceituação e origens**, p. 7-12, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução de Willian Gibson. São Paulo, SP: Aleph, 2013.

Jenkins, Henry. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. New York: New York University Press. 2006.

LIPKIN, Nadav. **Examining Indie’s Independence: The Meaning of ‘Indie’ Games, the Politics of Production, and Mainstream Cooptation. Loading...** Journal of the Canadian Game Studies Association, v. 7, n. 11, p. 8-24, 2013.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

NESTERIUK, Sergio. **Indie games como paradigma da indústria criativa: perspectivas e possibilidades comunicacionais**. Revista Organicom, Ano 12, n. 23, p. 124 – 137, 2º Sem. 2015. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/organicom/article/view/139301>. Acesso em 13/05/2018.

NESTERIUK, Sérgio. **Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades**. In: FEITOZA, Mirna; SANTAELLA, Lúcia. **Mapa do jogo: adversidade cultural nos games**. São Paulo: Cengage, 2009. p. 23-37

PRATTEN, Robert. **Getting Started with Transmedia Storytelling**. 2011.

SANTOS, Roberto Elíseu dos; ANGELUCI, Alan César Belo. **Comunicação Transmídia e Inovações Narrativas**. Revista Comunicação Midiática, São Paulo. v. 11, n. 2, p. 78 – 90, Mai/Ago, 2016. Disponível em: <http://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/comunicacaomidiatica/article/view/Article/743>. Acesso em 17/06/2018.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas Transmídias: Consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea**. Tradução de Alana Claro, Carlos Costa e Laura Uliana, 2015.

VARGES, Júlia Pessoa. **Videogames como narrativas interativas: Integração de gameplay e narratividade na análise de Red Dead Redemption**. Dissertação de mestrado defendida no Programa de Pós-Graduação “Comunicação e Sociedade” da Universidade Federal de Juiz de Fora. 2011. Disponível em <http://repositorio.ufjf.br:8080/xmlui/handle/ufjf/2652>. Acesso em 22/06/2018.