UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM

Paula Toledo Palomino

WE WILL HOLD THE LINE: O *FANDOM* COMO FORMA DE PARTICIPAÇÃO DOS FÃS NO DESENVOLVIMENTO DO UNIVERSO TRANSMIDIÁTICO DO JOGO *MASS EFFECT*

São Carlos, SP
2015

Paula Toledo Palomino

WE WILL HOLD THE LINE: O *FANDOM* COMO FORMA DE PARTICIPAÇÃO DOS FÃS NO DESENVOLVIMENTO DO UNIVERSO TRANSMIDIÁTICO DO JOGO *MASS EFFECT*

Dissertação de conclusão de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos para obtenção do título de Mestre em Imagem e Som, sob a orientação do Prof. Dr. Leonardo Antônio Andrade.

São Carlos, SP
2015

Agradecimentos

Agradeço, primeiramente, ao meu orientador e amigo Prof. Dr. Leonardo Antonio Andrade, nestes dois anos de mestrado, pelo apoio, força e presença acessível sempre que precisei, pelas referencias bibliográficas, sugestões de novos rumos para a pesquisa, pelas tardes de estudo e jogos em nosso grupo de pesquisa.

Aos colegas do Grupo de Estudos sobre Mídias Interativas em Imagem e Som (GEMInIS) pelas ótimas discussões e pelos projetos realizados.

Ao prof. Dr. João Carlos Massarolo e à profa. Dra. Josette Maria Alves de Souza Monzani, membros da banca de qualificação, cujas críticas construtivas trouxeram melhorias significativas ao desenvolvimento deste trabalho. Ao prof. Dr. Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia e ao prof. Dr. Alessandro Constantino Gamo por terem aceitado participar da banca de defesa.

Agradeço à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), pela bolsa concedida durante este percurso, e à secretaria do Programa de Pós-graduação em Imagem e Som (PPGIS), pelo apoio logístico.

Agradeço especialmente ao meu marido André por todo o apoio e companheirismo, bem como ao meu cunhado Renan, por sempre estar lá quando precisei. Às minhas queridas amigas Michele, Hebe e Vanessa, por todo o carinho e suporte.

À minha família, minha mãe Regina, que sempre acompanhou meus percursos e com o mestrado não foi diferente, ao meu pai Marcio e meu irmão Arthur, por acreditarem em mim, à minha avó Geralda, que sempre me incentivou à seguir a carreira acadêmica, e ao meu avô Paulo, por ser uma inspiração para mim. Ao Mauro, Rosa e Rafael, por sempre me apoiarem também. Aos meus padrinhos Margarida e Eduardo por serem tão presentes em minha vida.

Aos amigos que conheci em São Carlos e que trilharam este mesmo caminho que eu: Diogo, Tiago, Paula e todos os meus colegas de mestrado.

À Chejop Kejak, que sempre soube onde eu chegaria.

Obrigada a todos que ajudaram.

Resumo

O advento e popularização da *internet* possibilitou o movimento da convergência cultural, criando inúmeras comunidades *online,* bem como a consolidação da inteligência coletiva. Sem serem tolidos pelas barreiras geográficas que os separavam, os fãs da atualidade são muito mais ativos, organizados e ávidos por conteúdo. Suas vozes podem agora serem ouvidas pelas empresas detentoras da canonicidade das histórias na *internet,* através de protestos em redes sociais e da construção de conteúdo não oficial (cultura *fandom*). Suas reações conseguem influenciar e até mesmo alterar enredos originais. O presente trabalho buscou estudar esse fenômeno sob a ótica da participação dos fãs do universo transmidiático do jogo eletrônico *Mass Effect* (2007-2012), da empresa *Bioware*, através de suas produções não oficiais, como *fanfictions*, ações pontuais através de plataformas de financiamento coletivo (ou *crowdfunding*) e interações em comunidades via redes sociais, como o *Facebook,* em resposta ao final da trilogia dos jogos, que gerou grande insatisfação devido à uma expectativa não cumprida (sob a ótica desses fãs). Analisou-se a complexidade narrativa da obra, e como esse aspecto influenciou na relação com os fãs, culminando nesta ação de protesto altamente organizado contra o final, obrigando a empresa detentora do conteúdo cânone a se retratar e alterar o final de sua obra.

Palavras-chave: cultura digital, *fandom*, jogos eletrônicos, transmídia, RPG.

Abstract

The advent and popularization of the Internet has enabled the cultural convergence movement, creating numerous online communities as well as the consolidation of collective intelligence. Without being blocked by geographical barriers that once separated them, fans of today are much more active, organized and eager for content. Their voices can now be heard by the companies holding the canonicity of the stories on the internet, through protests on social networks and unofficial content building (fandom culture). Their reactions can influence and even change the original plots. This work aimed to study this phenomenon from the fans perspective and their participation in the evolution of the transmedia universe of Mass Effect games (2007-2012), from Bioware, through its unofficial productions such as fanfiction, specific actions through crowdfunding platforms and interactions via social networking communities like Facebook, in response to the end of game trilogy, which generated great dissatisfaction due to an expectation not fulfilled (from the perspective of those fans). It analyzed the narrative complexity of the work, and how this aspect influenced the relationship with the fans, culminating in this highly organized protest action against the ending, forcing the company holding the canon content to retract and change the ending of its work.

Keywords: digital culture, fandom, electronic games, transmedia, RPG.

Lista de Figuras

Figura 1 - *Colossal Cave Adventure* (1976) 10
Figura 2 - *Adventure* (1979) 11
Figura 3 - *Spider Man Questprobe* (1984) 12
Figura 4 - *Maniac Mansion* (1987) 12
Figura 5 - *Day of the Tentacle* (1993). 12
Figura 6 - Captura de tela de interface do jogo *Mass Effect 3*. 15
Figura 7 - Infográfico com os 12 passos da Jornada do Herói de Campbell. 23
Figura 8 - Anotação de Casey Hudson sobre o roteiro de *Mass Effect* 3. 28
Figura 9 - Anotação com brainstorm de ideias sobre o tema de Mass Effect 3 e seu final 29
Figura 10 - Arte conceitual de alguns lugares e cenários de *Mass Effect*. 30
Figura 11 - Arte conceitual de alguns lugares e cenários de *Mass Effect*. 30
Figura 12 - Arte conceitual da raça alienígena *Asari*. 31
Figura 13 - Arte conceitual da versão feminina de Shepard, personagem principal da trilogia. 31
Figura 14 - Arte conceitual da versão masculina de Shepard, personagem principal da trilogia. 32
Figura 15 - Fluxograma demonstrando as escolhas envolvidas no final de *Mass Effect* 2. 50
Figura 16 - Fluxograma demonstrando as escolhas envolvidas no final de *Mass Effect* 2. 52
Figura 17 - Fluxograma demonstrando as escolhas envolvidas no final de *Mass Effect* 2. 53
Figura 18 - Fluxograma do processo de mineração de dados 62
Figura 19 - Gráfico ilustrando a pirâmide com a hierarquia das necessidades analíticas 62
Figura 20 - Principais métricas para mensuração de resultados em mídias sociais 64
Figura 21 - Exemplo de métrica para medição de alcance e impressões 64
Figura 22 - Exemplo de métrica para medição de engajamento. 65
Figura 23 - Captura de tela de parte dos *fanfictions* de *Mass Effect* no *fanfiction.net* 75
Figura 24 - Cartaz promocional do lançamento do DLC *Extended Cut*. 76
Figura 25 - Mapeamento da Bioware sobre as escolhas dos jogadores em *Mass Effect 3* 77
Figura 26 - Mapeamento da Bioware sobre os personagens de *Mass Effect 2* 78
Figura 27 - Mapeamento da Bioware sobre as escolhas dos jogadores em *Mass Effect 2* 79
Figura 28 - Gráfico da quantidade de posts e comentários efetuados pela comunidade 80
Figura 29 - Gráfico da porcentagem de comentários para cada tipo de conteúdo. 81
Figura 30 - Gráfico da porcentagem de curtidas para cada tipo de conteúdo. 82
Figura 31 - Gráfico da porcentagem de compartilhamentos para cada tipo de conteúdo. 82
Figura 32 - Principais *hashtags* geradas pela comunidade 83
Figura 33 - Principais palavras-chave geradas pela comunidade 84

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Definição dos Níveis Tecnológicos de acordo com o RPG Gurps..... 36
Tabela 2 - Mapeamento dos lugares mais importantes onde se passa a história de *Mass Effect.* 37
Tabela 3 - Mapeamento das principais facções e organizações de *Mass Effect.* 37
Tabela 4 - Mapeamento das principais raças em *Mass Effect.* 38
Tabela 5 - Mapeamento dos personagens principais da narrativa da trilogia..... 40
Tabela 6 - Mapeamento de obras canônes do universo transmidiático de *Mass Effect.* 46
Tabela 7 - Variação de finais em *Mass Effect* 3..... 48
Tabela 8 - Trilogia de acordo com a fórmula da "Jornada do Herói", de Campbell. 54
Tabela 9 - Classificação dos *fanfictions* por faixa etária..... 68
Tabela 10 - Classificação dos *fanfictions* por gênero, estilo e elementos presentes. 69
Tabela 11 - Mapeamento de algumas obras *fandom* do universo de *Mass Effect* 85

Sumário

1. INTRODUÇÃO 9

2. A CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA E O TRANSMÍDIA STORYTELLING 17

2.1. Considerações Iniciais 17
2.2. A Estrutura Narrativa Aplicada à Transmídia 18
2.3. O Processo Criativo de *Mass Effect* 24
2.4. Considerações Finais 32

3. A COMPLEXIDADE NARRATIVA DE *MASS EFFECT* 34

3.1. Considerações Iniciais 34
3.2. Mapeamento do cenário 34
3.3. Mapeamento de obras cânones 46
3.4. A narrativa de *Mass Effect* 47
3.5. Considerações Finais 56

4. O *FANDOM* E A PARTICIPAÇÃO DOS FÃS 57

4.1. Considerações Iniciais 57
4.2. A cultura participativa através das redes sociais 59
4.3. *Fanfictions* e a expansão de universos através dos fãs 66
4.5. O polêmico final de *Mass Effect 3* 73
4.5.1. Análise e perfil da comunidade de fãs 76
4.5.2. Mapeamento das obras *Fandom* 84
4.6. Considerações Finais 86

5. CONCLUSÃO 87

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 90

SITIOGRAFIA 94

LUDOGRAFIA ELETRÔNICA 96

FILMOGRAFIA 97

APÊNDICE A – LINHA DO TEMPO COMPLETA DA HISTÓRIA DE *MASS EFFECT* 98

APÊNDICE B – LINHA DO TEMPO COMPLETA DAS OBRAS DE *MASS EFFECT* 122

INTRODUÇÃO 1

O ato de se contar histórias é tão antigo quanto a própria humanidade. Ricoeur, em sua obra "Tempo e Narrativa" (1983), centrada na discussão e análise de duas obras particulares, Confissões de Agostinho e a Poética de Aristóteles, tece suas considerações sobre o motivo pelo qual o ser humano narra e conta histórias, bem como as etapas (ou mimeses) através das quais essas representações ganham forma.

Segundo Ricoeur, uma das explicações para o motivo pelo qual o ser humano conta histórias, está relacionada a uma relação entre o tempo e a narração, sendo que a noção do tempo origina-se principalmente das considerações feitas por Agostinho. São discutidas as angústias do tempo e o peso dessa existência temporal que o ser humano enfrenta. A narrativa torna-se então uma forma de tranquilizar o ser humano quanto às suas feridas nessa passagem de tempo. A vida pode adotar rumos inesperados, mas a história, criada pelo ser humano, sempre seguirá seus desígnios e uma lógica programada.

Temos assim diversas técnicas de se contar histórias, desde histórias orais, escritas, obras audiovisuais, e, mais recentemente os jogos eletrônicos, que tem como diferencial uma narrativa interativa. Para compreender melhor este contexto, é preciso analisar brevemente a evolução tecnológica desses jogos eletrônicos e como essa tecnologia influencia diretamente em sua narrativa.

Enquanto produtos audiovisuais, esses jogos eletrônicos têm evoluído de forma acelerada. Todo o investimento em tecnologia e a inventividade artística fizeram possível, para quem sempre havia visto e sentido tudo como espectador, agir como agente modificador e, ainda que de maneira diluída, colocar suas opiniões de forma significativa.

> "Videogames são uma forma de arte expressiva e representativa. Eles representam nossas crenças, atitudes e uma série de questões com as quais lutamos, em determinados momentos da vida. Acredito que eles podem ser doutrinas sociais ricas. O desafio é como interpretá-los, porque ao contrário de um filme onde o diretor expressa um ponto de vista particular, o jogo eletrônico está sujeito a mudar de acordo com a escolha do jogador." (JENKINS, 2008)[1].

A origem dos jogos digitais, que culminariam nos jogos eletrônicos da atualidade, data da década de 60, no entanto, além do panorama histórico relacionado ao tempo de evolução dos jogos eletrônicos, é preciso estabelecer uma relação entre o processo de desenvolvimento dos

[1] DISCOVERY CHANNEL. A Era do Videogame – Episódio 1, 2008.

jogos e a evolução do desenvolvimento tecnológico, visto que os jogos eletrônicos foram se transformando à medida que as técnicas foram evoluindo e permitindo maior interatividade e diferentes formas de narrativa e jogabilidade aos seus usuários.

> [... Assim] como as pessoas conformam com as possibilidades e limitações das novas mídias, podemos identificar muitos exemplos ao longo do tempo de como as equipes de desenvolvimento [de jogos] adequaram as suas narrativas conforme as tecnologias disponíveis: às vezes com sucesso, às vezes não. (KASTENSMIDT, 2011).

Para Kastensmidt, alguns jogos desenvolvidos para computadores na década de 60 já possuíam uma "sugestão de narrativa", porém ainda tinham um longo caminho a percorrer. Um dos primeiros jogos eletrônicos criados foi *Spacewar,* em 1961 no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, no entanto, Kastensmidt considera que o primeiro jogo que poderia ser classificado como narrativo foi criado apenas em 1976, com o nome de *Colossal Cave Adventure.* "Mesmo sem um final relativo a história (aparece um mago que acaba a aventura no fim do tempo), o jogo apresenta personagens (como um anão e um dragão) e uma sequência de eventos influenciada pelas ações do jogador. Sem dúvida, é uma narrativa de verdade." (KASTENSMIDT, 2011).

> Em resposta aos seus comandos, o jogo apresentava novos textos, continuando assim sua narrativa. Desse modo, de acordo os comandos aplicados pelo usuário, a história tomaria um determinado rumo, podendo seguir por diferentes bifurcações e assim alcançar diferentes finais. (FERREIRA, 2008).

Colossal Cave Adventure (**Figura 1**) se utilizava de toda tecnologia permitida na época para gerar interação com o usuário, através da exibição de textos e imagens, buscando assim criar interatividade e narrativa.

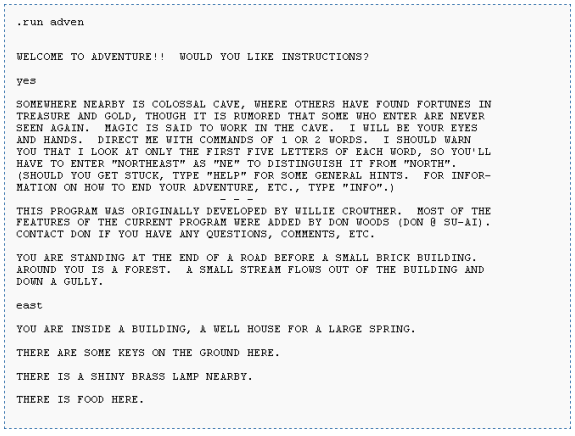


Figura 1 - *Colossal Cave Adventure* (1976)

A tecnologia não afetou a evolução dos jogos apenas no nível da narrativa, mas também na jogabilidade e nos gráficos, que por sua vez também teve sua evolução atrelada à melhora na jogabilidade e na própria narrativa.

Dessa forma, esses três pilares: narrativa, jogabilidade e qualidade gráfica tiveram suas evoluções diretamente relacionadas à evolução tecnológica das últimas décadas, tendo uma correlação entre si, trabalhando de forma intrínseca para constituir-se num jogo eletrônico aceitável para os padrões atuais.

Colossal Cave Adventure foi um jogo revolucionário, fruto das limitações técnicas de sua época: gráficos, velocidade de processamento, desenvolvimento de programação e controles.

A partir daí, temos uma evolução dos jogos eletrônicos enquanto narrativas interativas, com o lançamento de *Adventure,* em 1979, para o console Atari 2600. O jogador controlava um *avatar* quadrado, cuja missão era buscar, em um mundo aberto, por um cálice mágico, retornando então para o castelo amarelo. O universo do jogo eletrônico também era povoado por inimigos, como dragões e um morcego, que randomicamente roubava e escondia itens pelo mundo do jogo. Diferentemente de *Colossal Cave Adventure*, este jogo já possuía um gráfico, conforme a **Figura 2**, apresentada a seguir.

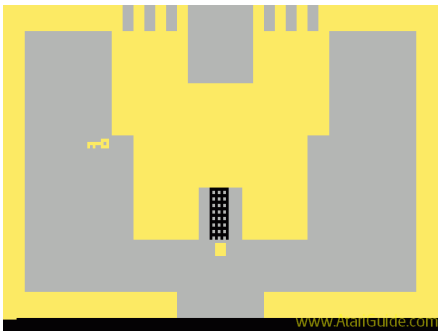


Figura 2 - *Adventure* (1979)

Outros jogos foram lançados com foco narrativo, buscando fazer uso das tecnologias da época para gerar interação entre o jogador e a história. Pode-se citar *Spider Man Questprobe* (**Figura 3**), lançado em 1984 pela *Adventure International* para Atari 800, Apple II, ZX Spectrum, Commodore 16 e Commodore 64 com as continuações sendo lançadas a cada ano subsequente, e *Maniac Mansion* (**Figura 4**), de 1987, desenvolvido e publicado pela *Lucasfilm Games*, ambos do gênero gráfico-aventura.

Figura 3 - *Spider Man Questprobe* (1984)

Figura 4 - *Maniac Mansion* (1987)

Em 1993 a *LucasArts* lançou *Day of the Tentacle* (**Figura 5**), também conhecido como *Maniac Mansion II: Day of the Tentacle,* sequência do jogo de 1987 *Maniac Mansion*, consolidando a fórmula já utilizada por seu predecessor de *´point-and-click´*. Os jogadores controlavam diretamente os personagens pelo mundo através do mouse do computador. Para interagir com o universo, os jogadores podiam escolher comandos de um conjunto de nove distribuídos pela tela, como ´pegar´, ´falar com´, e então clicar sobre um objeto do mundo.

Figura 5 - *Day of the Tentacle* (1993).

Analisando-se a história dos jogos digitais, pode-se dizer que os jogos atuais não são diferentes, pois buscam se utilizar de todos os recursos atuais, bem como desenvolver novos recursos dentro das possibilidades de *hardware* e *softwares* disponíveis no mercado para, utilizando-se dos três pilares já citados, prover a melhor experiência aos seus jogadores. Nossa era, no entanto, nos provém com uma tecnologia nunca antes vista, e isso influencia diretamente na complexidade narrativa. Cada vez mais, os jogos eletrônicos misturam-se às outras mídias como cinema, quadrinhos e seriados. Em alguns casos, como no jogo *Asura´s Wrath* (2012), da produtora *CyberConnect2*, há até mesmo uma discussão sobre até onde o jogo pode ser efetivamente classificado como um jogo ou como uma animação interativa.[2] Tais questões apenas demonstram a complexidade narrativa presente nessas novas mídias.

Rodeando e absorvendo todos esses aspectos tais quais a narrativa, a jogabilidade e qualidade gráfica dos jogos eletrônicos, temos a existência do universo *fandom*, cuja palavra originou-se da junção de dois termos: *fan* (de *fanatic*, ou fanático em português) e o sufixo *–dom,* como em *kingdom* (ou reino em português), sendo usada para referir-se à uma subcultura composta de pessoas que caracterizam-se por um sentimento de empatia e camaradagem para com outras que compartilham um interesse em comum. Historicamente, os fãs do detetive Sherlock Holmes são amplamente considerados como o primeiro grupo de *fandom* moderno, tendo explicitado publicamente sua insatisfação quando Holmes foi "morto" em 1893, criando inclusive algumas das primeiras obras de *fanfiction* (ficções criadas por fãs referente à sua visão de uma determinada obra), entre 1897 e 1902 (BROWN, 2009).

Uma ampla variedade de subculturas de fãs se originaram inclusive com o *fandom* dos gêneros de ficção científica e fantasia. Mesmo antes do advento da *internet,* que amplamente auxiliou na organização e na expansão dessas comunidades, fãs se organizavam pelo mundo desde o século XIX, para compartilhar suas impressões, experiências e criações.

Dessa forma os fãs, conforme é explicado mais a fundo no decorrer deste trabalho, possuem um papel fundamental no desenvolvimento e interpretação dessas narrativas de ampla complexidade nos jogos eletrônicos, e sua produção (também chamadas de *fandom*), passam a ser parte integrante da obra, mesmo que não como conteúdo cânone, ou seja, como conteúdo oficial (referindo-se ao conjunto de obras que são consideradas genuínas ou oficialmente sancionados dentro de um universo ficcional), mas como embasamento e forma de aceitação ou não de algum aspecto do jogo.

[2] IGN. *Asura´s Wrath Review*. Disponível em <http://www.ign.com/jogos eletrônicos/asuras-wrath/ps3-86441>. Acesso em 15/07/2013.

Levando-se em consideração os conceitos e situações apresentados acima, optou-se por selecionar como objeto de estudo para esta pesquisa um jogo eletrônico, cuja narrativa fosse extremamente complexa, culminando numa obra que utiliza extensivamente as técnicas mais modernas de jogabilidade e qualidade gráficas, aproximando-a de um filme, e cuja comunidade de fãs fosse extremamente engajada e ativa.

Assim, o objeto de estudo escolhido foi a trilogia de jogos *Mass Effect* (2007-2012), da produtora *Bioware* e distribuidora *EA (Electronic Arts)*, dirigido por Casey Hudson, que justamente é fruto desta evolução ao trabalhar de forma complexa a narrativa, utilizando-se da base fornecida pelos tradicionais jogos de RPG, os gráficos e a jogabilidade, bem como do potencial que a convergência midiática oferece. Trata-se de um universo transmidiático composto, além da trilogia principal de jogos eletrônicos, de HQs, livros, animações e outros jogos casuais que complementam e engrandecem a história, tornando-a ainda mais intrínseca. *Mass Effect* utilizou-se de toda a tecnologia disponível dos consoles de última geração de sua época, como o *PC* e o *Xbox 360* (e posteriormente o *Playstation 3*), para trazer até os jogadores uma história comovente e envolvente, ambientada num universo futurístico de ficção científica.

Segundo o site "*Did you Know Gaming*"[3], em entrevista com Casey Hudson, este explicou que a ideia de *Mass Effect* surgiu quando, em 1999 a *Lucas Arts* encomendou para a *Bioware* o jogo eletrônico "*Star Wars Knights of the Old Republic*" (2003), também dirigido por Casey Rudson, a fim de fornecer uma conexão com o filme "*Star Wars Episode II: Attack of the Clones*"(2002), dirigido por George Lucas. Após o lançamento do jogo, a equipe que havia sido responsável por ele, estava com muitas ideias para um jogo de ficção científica, havendo criado todo um universo próprio, onde eles teriam maior liberdade criativa. Assim, começou-se o planejamento e produção do que viria a ser *Mass Effect*. Estabeleceu-se que a jogabilidade seria no estilo tiro (*shooter*), conforme demonstra a **Figura 6** abaixo, mas de uma forma acessível, e que o jogo deveria trabalhar com cumprimento de expectativas do jogador, ou seja, desejos que o jogador tivesse enquanto personificado no personagem deveriam ser cumpridos. Para tal, deveria haver uma mensuração para que essas recompensas fossem liberadas. No entanto, ao contrário de "*Star Wars Knights of the Old Republic*", onde havia uma medição de ações boas e ruins, *Mass Effect* deveria trabalhar uma moralidade complexa, onde as decisões não só mensurariam um nível de bondade ou maldade (chamados no jogo de comportamento "*Paragon*" ou "*Renegade*", respectivamente), mas também estariam relacionadas ao andamento da história e ao comportamento dos outros personagens em relação ao jogador, personificado na pele do(a)

[3] *Did you know Gaming*. Disponível em: <http://didyouknowgaming.com/>.Acesso em 17 de março de 2015.

Comandante Shepard. Para tal, a equipe partiu para estudos na área de RPG (*Role Playing Game*) que, como será visto mais a frente, permite esta complexidade narrativa e este envolvimento que buscavam. O envolvimento dos jogadores com os personagens e suas próprias decisões foi tanto que o final da trilogia acabou frustrando grande parte desses jogadores, que o consideraram fraco e descontextualizado de tudo o que havia sido trabalhado durante os três jogos eletrônicos e seus outros produtos transmidiáticos. Tal frustração levou a uma reação nunca antes vista, gerando uma campanha em massa pedindo um novo final para a trilogia, que levou o nome de "*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*"[4].

Figura 6 - Captura de tela de interface do jogo *Mass Effect 3*.

A presente pesquisa estuda esse fenômeno, onde os fãs influenciaram a obra de tal forma que obrigaram a produtora a se retratar por seu próprio final, lançando um conteúdo extra gratuito que foi chamado de "*Extended Cut*" (2012). Através de protestos altamente organizados e produção de conteúdo *fandom,* os fãs tomaram para si a obra e a defenderam até o fim, num rico exemplo prático de ação da cultura participativa e da convergência midiática.

No capítulo 2, são apresentados os contextos em que nos encontramos, o ambiente que nos propicia este tipo de situação, através da explicação de conceitos e termos como Transmídia, *Storytelling*, Convergência Midiática, Cultura Participativa, utilizando-se principalmente das teorias de Jenkins. No capítulo 3, a obra *Mass Effect* é analisada de forma mais aprofundada, com mapeamento do cenário e das obras, e um estudo sobre a complexidade de sua

[4] FACEBOOK. *Demand a Better End to Mass Effect 3*. Disponível em: <https://www.facebook.com/DemandABetterEndingToMassEffect3>. Acesso em 06 de Maio, 2014.

narrativa. Finalmente no capítulo 4 entramos na questão dos fãs em si e como suas produções influenciaram o desenvolvimento do universo transmidiático desse jogo. São apresentados conceitos como métricas para análise de redes sociais, e é trabalhada a teoria-ator-rede de Latour, bem como a ubiquidade da *internet* de Santaela, em conjunto com os recentes estudos sobre Cultura da Conexão de Jenkins, Green e Ford e definição do termo "*spreadability*", para explicar os fenômenos de propagação de ações nas redes. Foi então escolhida uma comunidade no *Facebook*, chamada "*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*", para realizar uma análise de perfil. Todos os dados dessa comunidade foram então minerados utilizando-se do script NAR[5], desenvolvido pelo LABIC/UFES com propósitos acadêmicos. Esses dados foram depois processados a fim de gerar os gráficos presentes neste trabalho, que demonstram o comportamento e o perfil dessa comunidade, e como suas ações de protesto foram executadas. Ainda neste capítulo são analisados como a produção de fãs em forma de conto (*fanfictions*) influenciaram nesse processo, bem como a ação desses fãs de levantar uma alta soma em dinheiro e doar para uma instituição de caridade como forma de protesto, a fim de pressionar a produtora, utilizando-se de conceitos de *crowdfunding* (financiamento coletivo), que também é explicado neste capítulo. Por fim, a resposta da produtora e o final gerado por todas essas ações são discutidos, culminando no capítulo 5, que possui a conclusão deste estudo.

[5] LABIC/UFES – NAR, um script para analisar a semântica e a movimentação interativa nas fanpages do facebook. Disponível em: <http://www.labic.net/nar-um-script-para-analisar-a-semantica-e-a-movimentacao-interativa-nas-fanpages-do-facebook/>. Acesso em 12/03/2015.

A CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA E O TRANSMÍDIA STORYTELLING 2

2.1. Considerações Iniciais

Vivemos em uma era onde interagimos com uma profusão de conteúdo e informação, que propagam-se de uma maneira aparentemente caótica pela *web*. No entanto, ao analisar estes meios de propagação, nota-se que existe um padrão mesmo dentro desse ambiente inicialmente caótico. Jenkins, Green e Ford, em seu livro "*Spreadable Media*" (2013), afirmam que "se um conteúdo não se propaga, ele está morto" (JENKINS et al., 2013). Nessa afirmação, eles não entendem por propagação as métricas antigas deste tipo de controle como por exemplo, quantas pessoas adquiriram um determinado exemplar de um livro, mas sim propõem uma forma de mensurar e estudar essa propagação no ambiente de rede virtual, ou seja, da *internet*.

Assim, é preciso entender como as obras atuais como filmes, jogos eletrônicos, dentre outras, são criadas, utilizando-se do modelo de franquia de mídia, e como busca-se atingir essa propagação e interação com sua base espectadora, ou seja, seus fãs.

Uma franquia de mídia, conforme definida por Derek Johnson, um dos maiores estudiosos na área é uma:

> propriedade intelectual, cuja implantação de um mundo imaginário através de diferentes espaços de mídia é feita por meio de uma série de linhas de produtos, estruturas criativas e/ou nós de distribuição, geridos ao longo do tempo (JOHNSON, 2009, p. 25).

Dessa forma, essas franquias de mídia ou de entretenimento caracterizam-se por sua forma de distribuição e venda de produtos de entretenimento agrupados por tema. Existem diversas franquias cinematográficas por exemplo, advindas de quadrinhos ou seriados, sendo estes produtos em geral derivados todos de um mesmo personagem, história ou universo.

Jenkins aponta ainda que:

> Tudo sobre a indústria do entretenimento foi planejado com uma única ideia em mente – a construção e expansão de franquias [...] há um forte interesse em integrar entretenimento e marketing, em criar fortes ligações emocionais e usá- las para aumentar as vendas. (JENKINS, 2008, p. 145)

Essa visão sobre franquias de mídia é a base na qual se estrutura o conceito de narrativas transmídia, conforme apontado por Massarolo e Alvarenga e que veremos de forma mais aprofundada no decorrer deste trabalho:

> A franquia é o eixo da formulação, onde o mundo de histórias aparece como uma rede interligada de narrativas, com filiações que se estendem de uma mídia para outra, produzindo variações em cada uma delas. Nesse processo, os produtos licenciados por uma franquia são dispersos sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição (pontos de venda). (ALVARENGA; MASSAROLO, 2010, p. 2)

Este capítulo busca portanto analisar como a estrutura narrativa e sua aplicação no universo transmídia, dentro deste ambiente de convergência midiática influenciaram no processo criativo de *Mass Effect*, culminando no jogo eletrônico diferenciado que gerou tamanha reação e interação de sua comunidade *fandom*.

2.2. A Estrutura Narrativa Aplicada à Transmídia

Segundo Jenkins, assim como a revista *Wired* declarou Marshall McLuhan como o patrono da revolução digital, poderíamos atribuir ao cientista político do MIT Ithiel de Sola Pool, o título de profeta da convergência midiática. Seu livro, *Technologies of Freedom* (1983), foi provavelmente o primeiro livro a traçar o conceito de convergência como uma força de mudança dentro das indústrias de mídia, através de um processo chamado "convergência de modos", que trata-se de que um embaçamento nas linhas entre uma mídia e outra, até mesmo em comunicações ponto-a-ponto, como o telefone ou telégrafo, ou em comunicações em massa, como a imprensa, rádio ou televisão. Um único meio físico - seja ele fios, cabos ou ondas – pode carregar serviços que no passado eram providos separadamente. Reciprocamente, um serviço que era oferecido por qualquer um dos meios – seja ele radiodifusão, imprensa ou telefonia – pode agora ser oferecido em diversos meios físicos diferentes. Desta forma, a relação de um para um que existia entre uma mídia e seu uso está se erodindo (JENKINS, 2008).

Este processo pelo qual estamos passando e evoluindo nas últimas décadas é de fundamental importância para os estudos de comunicação, pois se trata não apenas de um aprimoramento de nosso habitual discurso comunicacional, mas sim de um salto para outro patamar. O que era linear tornou-se multifacetado, o que nos era inatingível hoje é passível de toque, e tantas outras facetas da estrutura discursiva básica estão hoje sujeitas a diferentes estímulos, que apontam para uma alteração não das bases, mas sim da estética e fluidez do processo da comunicação, pois pedem alterações na estruturação do pensamento em sua forma.

Murray cita o *Holodeck* como sendo a última palavra em termos de simuladores. *Holodeck* é o sistema de realidade virtual inteligente utilizado a bordo das espaçonaves da Federação em *Star Trek*[6] e consiste em criar um ambiente de imersão total. O *Holodeck* pode criar simulações com objetos sólidos assim como personagens e cenários baseados em parâmetros reais ou ficcionais. *Holoprogramas* – os programas executados pelo *Holodeck* – podem servir para tarefas que variam de simulação científica a treinamento operacional, passando pelo simples entretenimento. Neste simulador virtual o que acontecem são narrativas onde os usuários são parte integrante da história, e suas ações podem modificar os percursos da mesma. "O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfaze-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível" (MURRAY, 2001, p. 101).

Segundo Jenkins, a narrativa transmídia representa um processo no qual os elementos integrantes de uma história são dispersos sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição, com a finalidade de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada, onde cada meio faz a sua própria e distinta contribuição para o desenrolar da história. Desta forma, a narrativa transmídia torna-se parte da franquia de mídia. No entanto a franquia de mídia não pode ser compreendida como uma narrativa transmídia.

Neste ambiente, surge o conceito do *transmedia storytelling*, que consiste em técnicas para contar uma história ou experiência através de múltiplas plataformas e formatos, utilizando-se de tecnologias digitais. Do ponto de vista da produção, esta técnica envolve criar conteúdo que envolva a audiência usando vários métodos para permear seus cotidianos. A fim de conseguir este envolvimento, uma produção transmidiática desenvolverá histórias em múltiplas formas de mídia, a fim de prover partes do conteúdo em cada canal. Estas partes devem não apenas estar ligadas, mas estar em narrativa sincronizada uma com a outra.

Segundo Scartozzoni, para se compreender o termo *storytelling,* utilizado em *transmedia storytelling*, é preciso entender a diferença entre as palavras de origem inglesa '*history'* e '*story'*. A primeira está relacionada a fatos reais, como a queda do Império Romano, por exemplo. A segunda é uma estrutura narrativa, geralmente ligada à ficção, mas não necessariamente. Portanto, o tipo de história trabalhada nas técnicas de *storytelling* é a *´story´*.

O ato de contar uma história pode ser definido como um encadeamento de eventos de maneira lógica, dentro de uma estrutura com certos padrões cujos principais pontos são:

[6]*RODENBERRY, Gene – Star Trek: Generations, 1998*

- Uma quebra de rotina. Histórias, em sua maioria são sobre eventos extraordinários, conforme os passos da Jornada do Herói, de Campbell, a serem esmiuçados mais a frente, tão bem assinalam.

- Pelo menos um protagonista precisa existir, sendo este o personagem com o qual as pessoas devem se identificar.

- Pelo menos um antagonista precisa existir, a fim de criar obstáculos para o protagonista.

- Uma história precisa de um conflito, ou seja, a tensão desse embate entre elementos opostos, sendo este ponto que busca segurar a atenção do público.

- A história deve ter um enredo, com começo, meio e fim, passando por pelo menos um clímax. Em *Storytelling*, é chamado de *plot,* sendo essencial para que a história faça sentido para as pessoas.

Este tipo de estrutura é utilizado desde épocas ancestrais, onde pessoas se sentavam em torno de fogueiras para contar sobre suas caçadas. O objetivo era entreter a tribo, e "viralizar[7]", ou seja, propagar e perpetuar suas aventuras, onde estavam contidos conhecimentos necessários para sua sobrevivência, desde elementos práticos até expectativas de conduta dentro daquele grupo, passando por tentativas para explicar os mistérios da vida e do universo.

A progressão dessas histórias, de acordo com as necessidades culturais e sociais dos mais diversos grupos foram se modificando (e geralmente aumentando), culminando no nascimento das mitologias, que deram forma às culturas locais. Essa evolução continuou com a invenção da literatura, teatro, cinema, quadrinhos e jogos eletrônicos, numa infinidade de meios e estilos cujos objetivos do ponto de vista da sociedade continuam os mesmos de sempre.[8]

Dentre os estudos da narrativa, alguns autores pesquisaram estruturas e culturas para identificar uma coesão. Dentre esses autores, podemos citar Paul Ricoeur, com sua obra "Tempo e Narrativa" (1994), que faz uma análise profunda sobre a relação entre o tempo e a narração, partindo do livro "Confissões de Santo Agostinho"(1973) e da "Poética de Aristóteles" (1973), buscando estabelecer uma conexão entre a questão do tempo trabalhada por Agostinho e a teoria da arte poética de Aristóteles, realizando uma espécie de síntese entre os dois autores.

Para Ricoeur, a narrativa constitui-se numa síntese para a diversidade temporal. Ainda que a narrativa não possa, de forma absoluta, realizar essa síntese, ela consegue pelo menos trabalhar uma unidade de tempo. Dessa forma, a escolha de Agostinho e Aristóteles como

[7] Termo usual da internet que designa a ação de fazer com que algo se espalhe ou propague rapidamente, semelhante ao efeito viral.

[8] SCARTOZZONI, Bruno. Storytelling e Transmídia: afinal, o que é e para que serve? Disponível em: < http://www.caldinas.com.br/2011/03/storytelling-e-transmidia-afinal-o-que.html >

suporte técnico por Ricoeur vê que "uma representação do tempo na qual a discordância não cessa de desmentir o anseio de concordância construtiva do animus. A análise aristotélica, em compensação, estabelecerá a preponderância da concordância sobre a discordância na configuração da intriga." (RICOEUR, 1994, v I, p. 16).

As razões para a escolha dos textos em contrapontos são duplas:

> De um lado, encontrei no conceito de tessitura da intriga (*muthos*) a réplica invertida da *distentio animi* de Agostinho. Agostinho sofre a coerção existencial da discordância. Aristóteles discerne no ato poético por excelência – a composição do poema trágico – o triunfo da concordância sobre a discordância. [...] Por outro lado, o conceito de atividade mimética (*mimese*) colocou-me no caminho da segunda problemática, a da imitação criadora da experiência temporal viva pelo desvio da intriga. Esse segundo tema é dificilmente discernível do primeiro em Aristóteles, na medida em que a atividade mimética tende, nele, a confundir-se com a tessitura da intriga. Só desenvolverá, pois, sua envergadura e conquistará sua autonomia na seqüência desta obra (RICOEUR, 1994, v I, p. 55 – 56)

Dessa forma, é fundamental entendermos esses termos, o *muthos* e a mimese como processos ou operações e jamais como estruturas fixas (RICOEUR, 1994, v I, p. 58). Enquanto que a composição ou tessitura de intrigas já é, por si só, uma atividade, a mimese também deve ser entendida como algo dinâmico, como a arte de produzir ou representar.

Ricoeur trabalha ainda a separação da mimese em três concepções: a mimese I, que constitui-se em uma base ética pré-narrativa:

> Vê-se qual é, na sua riqueza, o sentido de *mimese* I: imitar ou representar a ação, é primeiro, pré-compreender o que ocorre com o agir humano: com sua semântica, com sua simbólica, com sua temporalidade. É sobre essa pré- compreensão, comum ao poeta e a seu leitor, que se ergue a tessitura da intriga e, com ela, a mimética textual e literária [...] A despeito da ruptura que ela institui, a literatura seria incompreensível para sempre se não viesse a configurar o que, na ação humana, já figura (RICOEUR, 1994, v I, p. 101).

Já a mimese II, possui uma função mediadora entre o mundo prático (mimese I) e o mundo do leitor ou espectador (mimese III). Como mediação, a mimese II será sempre uma atividade (produtora), sendo este o motivo de Ricoeur a chamar de disposição dos fatos ao invés de sistema dos fatos (RICOEUR, 1994, v I, p. 102).

Por fim, a mimese III marca o encontro da obra com seu público, ou seja, "a intersecção entre o mundo do texto e o mundo do ouvinte ou do leitor. A interseção, pois do mundo configurado pelo poema e do mundo no qual a ação efetiva exibe-se e exibe sua temporalidade específica". (RICOEUR, 1994, v I, p. 110).

Enquanto Ricoeur define a narrativa em estruturas conceituais relacionadas à necessidade da humanidade em lidar com o tempo, temos outros autores que estudam a narrativa, buscando padrões comuns para esses enredos. Um desses autores, Vladimir Propp,

expõe uma metodologia de análise do conto de magia ("*volchébnoi skázki*"), em seu livro, "Morfologia do Conto Maravilhoso" (1928), definindo o tipo específico da narrativa, não em relação aos seus temas, mas à sua composição e construção, desmembrando-o em sete papéis: o herói, o antagonista (ou agressor), o doador, o auxiliar, a princesa (ou seu pai), o mandante e o falso herói, e trinta e uma funções (ações) a serem realizadas: afastamento, proibição, transgressão da proibição, interrogatórios, informação sobre o herói, embuste, cumplicidade, dano, carência, mediação, início da reação, partida, primeira função do doador, reação do herói, recepção do objeto mágico, deslocamento no espaço, combate, marca do herói, vitória, reparação do dano ou carência, regresso do herói, perseguição, salvamento, chegada incógnito, falsa pretensão, tarefa difícil, tarefa cumprida, reconhecimento, desmascaramento, transfiguração, castigo e casamento (PROPP, 1928).

Apesar de seus estudos serem dirigidos quase que exclusivamente ao folclore, a produção teórica de Propp se presta a uma larga aplicação nos mais diversos ramos de estudos narrativos, tendo também seu caráter de originalidade em relação aos estudos dos grupos formalistas da época, no que diz respeito à tentativa de superar algumas das limitações básicas que estes apresentavam na definição dos traços distintivos da narrativa.

Por fim, o último autor a ser analisado para fins desse trabalho é Joseph Campbell, um pesquisador de mitologia e religião comparada. Em seu livro "O Herói de Mil Faces" (1997), Campbell apresenta o conceito da "Jornada do Herói", um paradigma literário identificado em diversas narrativas, desenvolvido em doze passos, embasados na psicanálise, para justificar a verossimilhança deste modelo, ou seja, em que ele se assemelha à vida do leitor ou espectador, a ponto de prendê-lo a narrativa por empatia. Esta é uma das fórmulas mais usadas atualmente principalmente na ficção fantástica, tendo sido utilizada em filmes como *Star Wars* (1977), de George Lucas e incontáveis outras obras cinematográficas, literárias, entre outras.

Conforme mostra a **Figura 7** abaixo, podemos decompor uma narrativa fantástica utilizando-se destes doze passos, de forma a compreender seu "esqueleto" de enredo. No caso do objeto de estudo desta pesquisa, a trilogia *Mass Effect*, é possível realizar a análise utilizando-se desta fórmula, conforme será demonstrado no capítulo 3 deste trabalho.

Figura 7 - Infográfico com os 12 passos da Jornada do Herói de Campbell.[9]

Com base nos estudos destes três autores sobre narrativas, pode-se dizer que histórias são um tipo particular da comunicação humana com o objetivo de persuadir uma audiência sobre a visão de quem as conta, sendo que pessoas que contam e acreditam em histórias iguais possuem valores semelhantes. A visão de mundo de qualquer pessoa é, simplesmente uma coleção de histórias sobre fatos que acredita-se através do tempo. Logo, uma boa história é fundamental para se criar uma sensação de "nós". As técnicas e os estudos sobre narrativa mostram que histórias compartilhadas são valores compartilhados e visões de mundo compartilhadas, culminando na ideia de se pertencer a um grupo específico. Sem uma história não há conflito, porque não é possível existir "nós" se não houver "eles".

Transmedia Storytelling faz uso então de todos estes conceitos e técnicas para criar uma ressonância em todos os esforços de comunicação e marketing, trabalhando com franquias

[9] Fonte: http://viverdeblog.com/jornada-do-heroi/

de mídia de forma a atingir e unificar esses grupos específicos, que no caso deste trabalho são chamados de fãs.

A franquia transmidiática do universo do *Star Wars* é um dos maiores casos de estudo da influência dos fãs no desenvolvimento da história e na produção de conteúdo de fãs para fãs, e foi extensamente analisada por Jenkins em seu livro *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (JENKINS, 2008). Segundo ele, fãs amam *fandom* (ou seja, produtos advindos dentro do universo e cultura dos fãs). Eles amam os personagens e a história, e querem compartilhar seu amor com os outros. Este é um dos motivos que os fazem despender tanto esforço e gastar tantas horas escrevendo, lendo, alterando e publicando conteúdo para o universo *fandom*. O *fanfiction* trata-se tanto de um esforço pessoal quanto de um projeto de grupo, unindo pessoas que de outra forma não estariam juntas a não ser por seu amor em comum por certos personagens, episódios ou certos livros, o que lhes permitem falar sobre as coisas que tanto amam.

No caso dos jogos eletrônicos, esses por natureza, já trabalham desde sua criação com processos imersivos em ambientes virtuais, processos esses que têm evoluído, culminando em histórias contadas em diversas plataformas, com a plataforma do jogo eletrônico em âmbito principal mas fazendo uso de aplicativos para redes sociais, *tablets* e *smartphones*, livros, HQs, *web series*, vídeos, *podcasts*, jogos de tabuleiros, etc., para contar e aprofundar uma história, utilizando assim de recursos da *transmedia storytelling*, já com um público alvo padrão mais acostumado com estes recursos.

2.3. O Processo Criativo de *Mass Effect*

Conforme já abordamos anteriormente neste trabalho, desde o surgimento da fala, o ato de contar histórias é parte intrínseca da natureza humana, pois é o meio natural com que trocamos informações. O ser humano anseia por histórias, pois se vê nelas, sentindo seus dilemas, agregando informações e lidando com o tempo. Toda história possui uma mensagem a ser transmitida. Mas para que ela seja transmitida corretamente, é necessário um contexto, sendo esse o grande diferencial entre uma história qualquer e uma história que será lembrada. No entanto, só há a narração de uma história quando há o narrador dessa história.

O RPG (*Role Playing Game*) é um jogo onde uma história é contada por um narrador, ou como é chamado, o Mestre do Jogo (ARNESON & GYGAX, 1974). Essa história é interativa pois, além de ser contada e gerenciada pelo Mestre, é composta também pelas decisões

e interações dos demais jogadores, chamados de personagens jogadores (ou *Player Characters*). O conjunto da história contada pelo narrador e vivida pelos jogadores, constitui-se numa partida de RPG. Sua origem relaciona-se à arte de contar histórias e aos jogos de tabuleiros fantásticos (COOK, 2009).

No começo dos anos 70, nos EUA, foi criado o primeiro *Wargame* de fantasia medieval (os *wargames* anteriores utilizavam-se de referências históricas), o *Wargame Chainmail*, cuja base estava na mitologia criada por Tolkien em O Senhor dos Anéis (TOLKIEN, 1954). Em 1974, três anos após a criação do *Chainmail*, surgia o primeiro RPG, baseado nos mesmos elementos ficcionais do *Wargame Chainmail* mas com personagens individualizados. Através das regras específicas do RPG era possível definir cada um dos personagens que antes eram tratados por conjuntos. *Dungeons and Dragons*, ou simplesmente *D&D*, como é mais conhecido, e o *Chainmail,* foram criados por Gary Gygax em duas parcerias (com Jeff Perren no *Chainmail* e Dave Arneson no *D&D*) e foram publicados pela editora TSR. Ambos constituíram-se nos primeiros mecanismos que abriram as portas para a exploração de possibilidades e realidades ficcionais através dos jogos (ANDRADE *et. al.*, 2011).

As regras existem para dar solidez e acrescentar elementos do acaso à história. Elas ditam os limites sobre o que os personagens podem fazer e se suas ações foram bem sucedidas ou não. Além disso, auxiliam a criação dos personagens e delimitam seus pontos fortes e fracos (REIN.HAGEN et al., 1994).

A evolução dos RPGs continuou pelas próximas décadas, quando, com o lançamento de Vampiro: A Máscara, de Mark Rein.Hagen, em 1991, surgiu o primeiro sistema efetivamente focado na narrativa, o sistema *Storytelling*. A partir desse momento, o RPG consolidou-se como um jogo de interpretação e narrativa. (APPELCLINE, 2013). Essa evolução ocorreu em paralelo aos computadores e seus primeiros jogos, os jogos textuais que, conforme demonstrado na introdução deste trabalho, culminou nos jogos eletrônicos transmidiáticos da atualidade.

Os primeiros jogos eletrônicos a terem uma preocupação com a narrativa, ou seja, os precursores dos RPGs eletrônicos da atualidade, foram os jogos do gênero *adventure*. No entanto, pode-se dizer que o primeiro VRPG (*virtual role playing game*) ou CRPG (*computer role playing game*) foi o jogo *Dragon Quest,* da então empresa *Enix*, para a *Nintendo*, em 1986. Nesse mesmo ano, o jogo *The Legend of Zelda* foi produzido por Shigeru Miyamato, também para a *Nintendo,* efetivamente consolidando as bases dos VRPGs, permitindo ao jogador amplo controle do personagem, bem como uma história mais complexa e possibilidade de escolhas. Em 1987, a

então empresa *Squaresoft* lançou *Final Fantasy,* que tornou-se uma série de RPGs eletrônicos incrivelmente popular, com 14 jogos lançados até o momento, e mais em produção. Esse jogo apresentava um estilo de *gameplay* semelhante ao *Dragon Quest,* mas num mundo muito maior e com uma jogabilidade muito mais complexa, atrelada à uma história intrincada e envolvente.

As empresas japonesas consolidaram-se então como os maiores expoentes na criação de RPGs eletrônicos, também chamados de JRPG (RPG estilo japonês). No ocidente, essa evolução começou em 1988, quando SSI e *Dungeons and Dragons* lançaram o jogo *Pool of Radiance*, como primeira versão do tradicional RPG de mesa para computador. Em 1996, a produtora *Blizzard* lançou o famoso jogo eletrônico *Diablo,* criando o primeiro RPG eletrônico de sucesso fora os tradicionais *Final Fantasy* e *The Legend of Zelda.*

Nesse sentido, *Mass Effect* representa a epítome da fusão dessas técnicas e conceitos dos RPGs chamados de "tradicionais" com os jogos eletrônicos transmidiáticos, conforme vemos a seguir em seu processo criativo.

> A galáxia está presa num ciclo sem fim de extinção. A cada 50.000 anos, uma raça ancestral de máquinas invade a galáxia. Com uma terrível eficiência, essas máquinas destroem todas as civilizações orgânicas avançadas, deixando apenas ruínas e resquícios de tecnologia, destruindo toda e qualquer evidência de sua própria existência. Poucos acreditam nessa lenda antiga. Você no entanto, sabe que isso é verdade. A luta para parar com este evento de extinção se tornou a missão mais importante da galáxia. É sua missão. Como o(a) Comandante Shepard da nave SSV Normandy, você levará um grupo de elite consigo por toda a galáxia em tumulto, em uma corrida desesperada para evitar o retorno de um inimigo sem misericórdia. A fim de parar esse inimigo, você deverá agir sem remorso, sem hesitação, e aventurar-se nos limites da lei. Sua única prioridade é preservar a vida civilizada na galáxia - a qualquer custo. Você deverá se tornar a lança da humanidade, porque você sozinho sabe toda a extensão do que está em jogo se você falhar. (BIOWARE, 2007).[10]

Mass Effect é um universo transmidiático de ficção científica criado pela produtora e desenvolvedora de jogos eletrônicos *Bioware,* desde 2007, quando do lançamento do primeiro jogo eletrônico da franquia, bem como outros produtos como livros e HQs, que iniciaram a expansão e propagação deste universo de forma dispersa em diversas mídias diferentes. O universo retrata a galáxia no futuro, no ano de 2183 CE, 35 anos depois que a raça humana descobriu ruínas de uma antiga raça alienígena chamada de *Protheans* em Marte. Com a tecnologia dessas ruínas, a humanidade aprendeu a tecnologia "*mass effect*", que permitia a viagem em velocidade mais rápida que a luz, através de mecanismos espalhados pelo espaço e utilizados por várias outras raças alienígenas também, chamados de "*mass relays*", formando uma rede que ligava os mais distantes lugares da galáxia, permitindo viagens praticamente instantâneas entre quaisquer

[10] Tradução livre da autora da sinopse oficial do primeiro *jogo eletrônico* da trilogia, disponível em: < http://masseffect.bioware.com/me1/jogo eletrônicoinfo/index.html>

desses lugares. O jogador assume o papel do Comandante Shepard (que pode ser um personagem masculino ou feminino) a bordo da nave SSV Normandy. Numa missão de rotina para recuperar uma ruína dessa antiga raça dos *Protheans*, o Comandante é atacado por alguns inimigos desconhecidos e é atingido por uma energia quando essa ruína é ativada, passando a ter visões sobre um passado longínquo, quando essa mesma raça foi totalmente exterminada por uma raça mecânica chamada de "*Reapers*". Shepard se torna a única pessoa na galáxia a saber que os *Reapers* estão para retornar e devastar todas as civilizações orgânicas, no ciclo de extinção em massa que ocorre na galáxia a cada 50.000 anos. O primeiro jogo trata de Shepard tentando impedir que esses seres, os *Reapers*, venham para sua galáxia e comecem o ciclo de extinção. A história evolui no segundo jogo, para Shepard descobrindo mais sobre os *Reapers* e suas intenções, até o final da trilogia quando os *Reapers* efetivamente conseguem vir e iniciam a exterminação de toda a vida desenvolvida da galáxia, cabendo a Shepard juntar todas as raças da galáxia para impedi-los.

Para analisar o processo de criação desta obra, de forma preliminar, esta pesquisa baseou-se nos conceitos dos estudos de crítica genética que, segundo Cecília Salles, trata-se de uma abordagem da obra a partir do acompanhamento dos documentos desses processos, sejam eles anotações, diários, esboços, vídeos, maquetes, contatos, projetos, roteiros, etc. Nessa relação entre esses registros e a obra final, encontra-se um pensamento em processo. A análise desse pensamento e como se dá essa construção da obra é o foco dos estudos genéticos. Inicialmente a crítica genética focava-se nos processos criativos de obras literárias. No entanto, a partir de 1992, os estudos começaram a abarcar processos comunicativos em sentidos mais amplos, como literatura, artes plásticas, dança, teatro, fotografia, música, arquitetura, jornalismo, publicidade e até mesmo jogos eletrônicos, como é o caso da obra analisada nesta pesquisa (SALLES, 1998).

Para Monzani, a realização do roteiro constitui o primeiro momento da criação cinematográfica (MONZANI, 1993). Levando-se em conta esse aspecto, podemos observar, nos manuscritos abaixo na **Figura 8**, como as idéias de roteiro começaram a tomar forma na criação de *Mass Effect 3*.

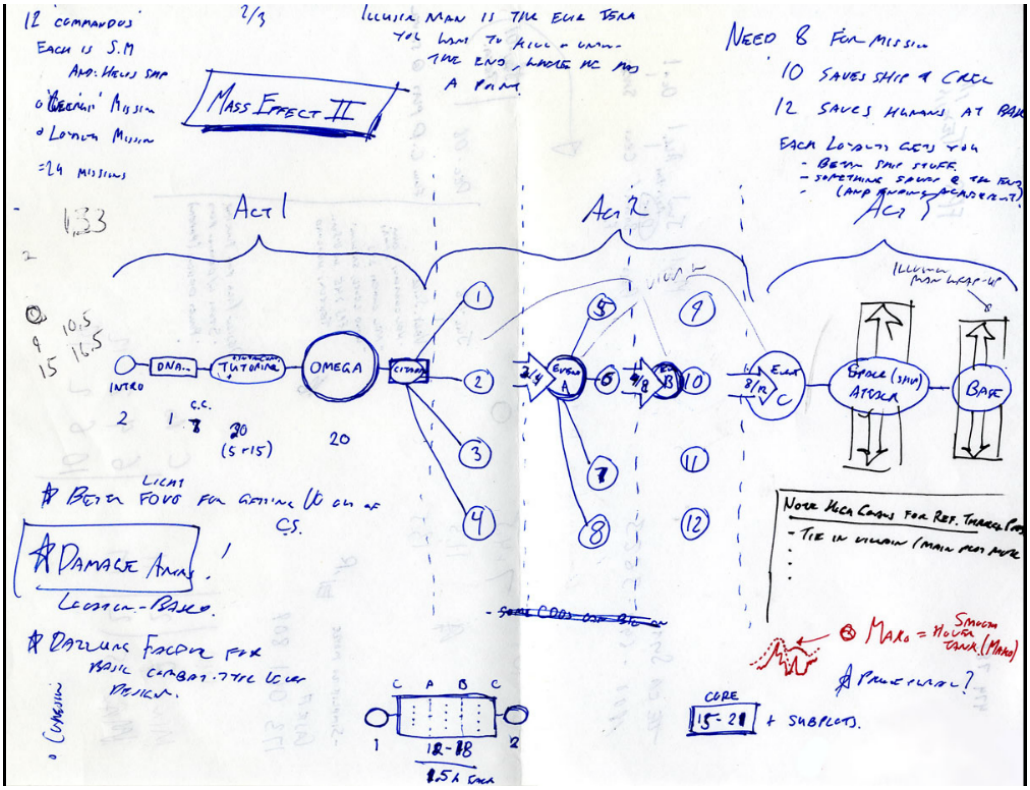


Figura 8 - Anotação de Casey Hudson sobre o roteiro de *Mass Effect* 3.

A complexidade do universo narrativo de *Mass Effect* pôde ser analisada, com base nos processos de crítica genética, desde as anotações iniciais da equipe de desenvolvimento, conforme demonstrado pelas **Figuras 8 e 9**, até a leitura de entrevistas com a equipe técnica e principalmente, através da análise do documentário *"The Final Hours of Mass Effect 3",* do jornalista Geoff Keighley, que buscou esmiuçar esses processos do ponto de vista da equipe técnica, o envolvimento dos autores e de toda a equipe, demonstrando como isso ocorreu num nível muito profundo com os personagens e o *metaplot* da história. Esse é um dos fatores que levou a empresa *Bioware,* em 2012, quando da recepção crítica negativa dos fãs sobre o final da trilogia, a demorar tanto para se posicionar e a resistir, em última instância, a dar razão aos fãs, arriscando o futuro da franquia, que tem ainda um novo jogo eletrônico em desenvolvimento (sem nome oficial, chamado até o momento de *Mass Effect* 4) para ser lançado no mercado. Da mesma forma que os fãs se uniram enquanto grupo vitimado pelo final que não correspondeu às suas expectativas, a equipe de desenvolvimento do jogo reuniu-se como grupo não compreendido em seu processo criativo. Esta recepção por parte dos fãs e a resposta dos autores é analisada mais profundamente nos próximos tópicos desta pesquisa.

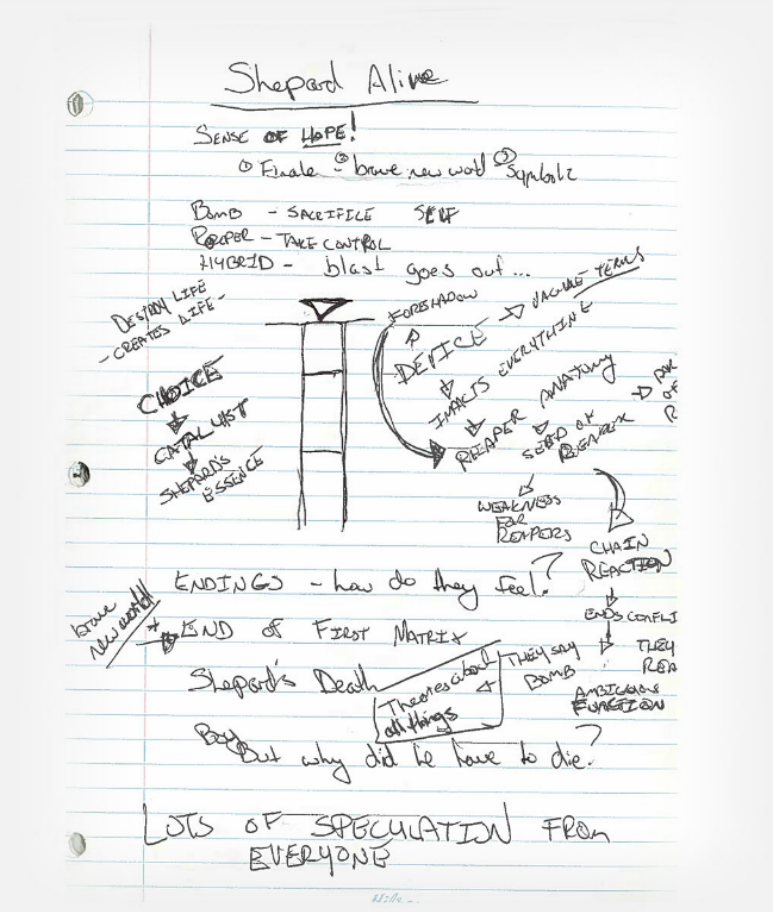


Figura 9 - Anotação com *brainstorm* de ideias sobre o tema de *Mass Effect 3* e seu final controverso.

A história desse universo é complexa, e as escolhas dos jogadores podem mudar muito a narrativa e o desenrolar da história como um todo. Além disso, através de HQs, livros, animações e outros produtos transmidiáticos, o universo ganha mais corpo e história, complementando e aumentando a complexidade da série.

A preocupação em retratar uma galáxia moderna, desenvolvida, repleta de vida e diversidade é visível nas artes conceituais dos lugares que o jogador visita durante a trilogia. Nas **Figuras 10 e 11** pode-se ver um dos cenários mais importantes da série, a *Citadel,* capital de todas as galáxias.

Figura 10 - Arte conceitual de alguns lugares e cenários de *Mass Effect.*[11]

Figura 11 - Arte conceitual de alguns lugares e cenários de *Mass Effect.*

As raças alienígenas também tiveram um trabalho bastante complexo para que fossem essencialmente não humanas tanto em fisiologia quanto culturalmente (no caso da **Figura 12**, temos um estudo conceitual da raça *Asari,* que não possui sexo, sendo todos os seres desta raça representados de forma feminina, podendo, no entanto ser pais e mães e poderem misturar sua genética com qualquer outra raça alienígena da galáxia, produzindo filhos *Asari* seja qual for a circunstância. Essa raça também é conhecida por seus poderes psíquicos e sociais, trabalhando na maior parte das vezes como embaixadores, dançarinos, relações públicas, etc.). Um dos personagens mais importantes da história é uma *Asari*, chamada Liara, que, além de ter uma

[11] CASEY H., DEREK W. *The Art of the Mass Effect Universe.* Dark Horse, 2012.

importância chave no roteiro do jogo, é uma personagem passível de ser par romântico de Shepard, tanto em sua versão masculina quanto em sua versão feminina.

Figura 12 - Arte conceitual da raça alienígena *Asari.*[12]

Shepard, enquanto personagem principal, pode ser customizado de acordo com a escolha do jogador, desde seu perfil de origem, aparência, sexo e nome (nas **Figuras 13** e **14** pode-se ver a aparência original de Shepard em suas duas versões). Ao escolher jogar com a versão masculina ou feminina no jogo, obtém-se nuances diferentes da história, principalmente no que condiz às escolhas românticas que o jogador pode fazer no decorrer dos três jogos. Alguns personagens são gays, outras lésbicas, outros bissexuais, outros assexuados, e outros heterossexuais, permitindo que Shepard, enquanto *avatar* do jogador, possa escolher dentre uma miríade de personalidades, histórias e personagens disponíveis dentro da narrativa.

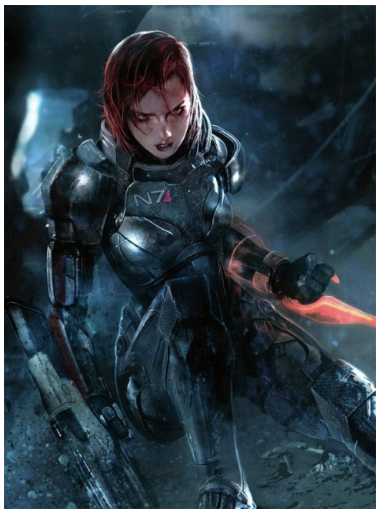


Figura 13 - Arte conceitual da versão feminina de Shepard, personagem principal da trilogia.[13]

[12] Disponível no documentário KEIGHLEY, Geoff. The Final Hours of Mass Effect 3, 2012.
[13] CASEY H., DEREK W. *The Art of the Mass Effect Universe.* Dark Horse, 2012

Figura 14 - Arte conceitual da versão masculina de Shepard, personagem principal da trilogia.

Além da narrativa em forma de jogo eletrônico, *Mass Effect* possui, complementando e ampliando sua história, diversas outras obras em mídias diferentes, concentrando-se em HQs, livros, animações e outros jogos casuais.

No capítulo 3 foi realizado um mapeamento do cenário, descrevendo os personagens mais importantes e os cenários mais relevantes para a história. Para uma lista mais detalhada da história, este trabalho possui uma cronologia detalhada em seu Apêndice A.

2.4. Considerações Finais

Verificou-se, de acordo com a análise da complexidade da narrativa e do processo criativo de *Mass Effect*, que esse jogo eletrônico aproxima-se de uma obra cinematográfica, em alguns aspectos até mesmo ultrapassando essa complexidade, devido ao número de escolhas e às possibilidades de interação inerentes à mídia e ao estilo narrativo de RPG. É possível notar como a convergência midiática evolui, quando essas fronteiras sobre o que caracteriza cada mídia tornam-se embaçadas e de difícil categorização.

Para os fins deste trabalho, os conceitos de crítica genética foram utilizados de forma preliminar e superficialmente para traçar um esboço de como a obra foi pensada, visto que a reação da empresa quando do confronto com os fãs pode ser compreendida ao perceber o quão imersivo já foi o próprio processo de criação.

Dados os fatores expostos acima, pode-se dizer que os jogos eletrônicos narrativos, especialmente os jogos do gênero RPG, são um nicho naturalmente rico para estudos sobre narrativas transmídia, cultura participativa e desenvolvimento de universos em ambientes transmidiáticos. Estes aspectos justificam a escolha da trilogia *Mass Effect* como objeto de estudo para esta pesquisa, bem como seus produtos transmidiáticos, que serão apresentados em maiores detalhes nos tópicos a seguir.

A COMPLEXIDADE NARRATIVA DE *MASS EFFECT* 3

3.1. Considerações Iniciais

Os avanços da tecnologia e seu uso para a construção de histórias interativas nos jogos eletrônicos está cada vez mais aproximando essa mídia de obras cinematográficas, séries televisivas e outras obras audiovisuais. O objetivo deste trabalho é analisar o fenômeno que levou os fãs a apoderarem-se de uma obra, lutarem por ela e influenciarem-na diretamente, enfrentando a produtora do conteúdo cânone. No entanto, a fim de obter esta compreensão, fez-se necessário estudar a obra em si. Ao entender a complexidade narrativa de *Mass Effect*, compreendemos como essa ligação com os fãs deu-se de forma tão profunda e onde nessa estrutura narrativa houve a ruptura que os levou à este levante tão peculiar que exemplifica como age e se comporta a cultura participativa.

A fim de obter este entendimento, nos próximos tópicos realizamos um mapeamento mais detalhado do cenário e personagens principais, bem como das obras consideradas oficiais, ou seja, cânones (onde, no contexto de um universo ficcional, o termo é utilizado para referir-se ao conjunto de obras consideradas genuínas ou oficialmente sancionadas, bem como os eventos, personagens e cenários considerados como existentes dentro do universo ficcional) para, com base nestas informações, concluir o capítulo com uma análise mais aprofundada da narrativa de *Mass Effect,* baseando-se na "Jornada do Herói" de Campbell.

3.2. Mapeamento do cenário

Ao considerar o que deve ser definido para estabelecer e manter a continuidade de uma história, segundo Klastrup e Tosca (2004), podemos identificar três características cujo entendimento conjunto entre os *designers* (criadores da obra) e sua audiência é essencial, para criar o que chamamos de mundo transmídia. A primeira dessas características é chamada de *mythos* e consiste em "estabelecer conflitos e batalhas no mundo" que produzam "o conhecimento central que precisa existir a fim de interagir com ou interpretar eventos neste mundo com sucesso". A segunda característica é o *topos,* que consiste do "cenário do mundo em um período histórico específico e geografia detalhada" que informa "o que deve ser esperado da física e navegação neste mundo." A última característica é chamada de *ethos,* consistindo "das éticas explícitas e

implíficadas do mundo e de seu código (moral) de conduta", usada para entender como os personagens devem comportar-se neste mundo (KLASTRUP et al, 2004).

Segundo Suppia

> Da perspectiva da crítica cinematográfica, um filme de ficção científica não tem a necessidade de ficar restrito ao conhecimento científico corrente. Tanto melhor uma obra do gênero quanto mais inteligentes forem suas extrapolações ou especulações sobre ciência e tecnologia. Muito mais do que a validade das idéias científicas que expõe, interessa a filmes do gênero a construção de uma lógica interna (SUPPIA, 2006).

Baseando-se nestas características, realizou-se a desconstrução e o mapeamento do cenário de *Mass Effect*, partindo de seu gênero, que é a ficção científica. No entanto, dentro deste gênero, temos várias histórias em diversas épocas e com cenários bastante diferenciados, tornando esse mapeamento mais complexo que o comum. Como exemplo dessa complexidade, podemos citar obras como *Neuromancer,* de William Gibson (1984), que conta a história de um *hacker* de computadores já vencido, que é contratado por um misterioso empregador para efetuar o *hack* final. Nesta história, temos um futuro mais imediatista, ainda que considerado ficção científica, sendo muito mais próximo de nossa realidade atual. Já em Jornada nas Estrelas (*Star Trek*), de Gene Roddenbery (1966), temos a descrição de um futuro possível, ainda distante de nossa realidade, mas passível de se tornar real, com conceitos mais próximos de serem compreendidos e muitas vezes em fase de pesquisa ou prototipação. Em contraponto à essas duas obras, podemos citar Duna (*Dune*), de Frank Herbert (1965), que expõe um futuro longínquo e muito distante em seu cenário de ficção científica.

Vemos, portanto que, a compreensão do momento em que se passa a história, em relação ao seu nível tecnológico, é de suma importância para esse mapeamento, e devido à complexidade do universo de *Mass Effect,* é a primeira coisa que precisa ser definida. De acordo com o RPG *GURPS*, de Steve Jackson, 2ª Edição (1994)

> O nível tecnológico é uma descrição geral da maior realização tecnológica (ou de um certo tipo de tecnologia) de uma cultura. Se um soldado da Segunda Guerra Mundial (NT 6) fosse enviado de volta ao tempo do Rei Arthur (NT 3), as coisas poderiam ficar interessantes. Obviamente, não há necessidade de se fazer uma viagem no tempo. Mesmo nos dias de hoje, para se recuar 3 ou 4 níveis tecnológicos basta visitar a parte certa do mundo. Também é possível, para um lugar, país ou mundo haver uma grande variação de nível tecnológico em assuntos diferentes. Armamentos e medicina, por exemplo, poderiam estar bem avançados, enquanto que transporte e comunicações poderiam estar atrasados um nível ou dois. A escala de níveis tecnológicos começa em 0. Níveis altos de tecnologia provavelmente parecerão magia para pessoas originárias de um meio com nível tecnológico significativamente inferior. (JACKSON, 1994).

Por ser um sistema genérico, a obra fornece uma escala de NT0 a NT16, a fim de que qualquer tipo de cenário possa ser enquadrado em alguns desses aspectos, conforme mostra a **Tabela 1** abaixo:

Tabela 1 - Definição dos Níveis Tecnológicos de acordo com o RPG Gurps (1994).

N.T.	Descrição
NT0	Idade da Pedra: fogo, alavanca, linguagem.
NT01	Idade do Bronze (Atenas): roda, escrita, agricultura.
NT02	Idade do Ferro (Roma): Arco de meio-ponto.
NT03	Idade Média (antes de 1450): armas de aço, matemática com zero.
NT04	Renascença/Colonial (1450-1700): pólvora, imprensa.
NT05	Revolução Industrial (1701-1900): produção em massa, máquina a vapor, telégrafo.
NT06	Guerras Mundiais (1901-1950): carros, aviões, rádio.
NT07	Moderna (1951-2000): energia nuclear, computador, laser, foguetes.
NT08	Era Espacial (2001-2050?): viagem espacial velocidade menor que a da luz, energia de fusão, transplantes.
NT09	Era Estelar: viagem estelar em velocidade Mais Rápida que a da Luz, computadores sensíveis, longevidade.
NT10	Antimatéria: energia de antimatéria, gravidade artificial, comunicação lenta – Mais lenta que a Luz.
NT11	Força: escudo de força, feixes propulsores, comunicação rápida – Mais Rápida do que a Luz.
NT12	Gravítica: antigravidade, compensação gravitacional, escudos de força pessoais.
NT13	Adaptação Planetária: modificação completa de planetas.
NT14	Dysoniana: construção de planetas, satélites, etc.
NT15	TM: transmissão de matéria, energia cósmica.
NT16+	Qualquer coisa acima dos níveis tecnológicos anteriores.

Tomando como base esta tabela, pode-se dizer então que o cenário do universo *Mass Effect,* na época em que se passa os jogos eletrônicos (2183 a 2186 CE – Era Comum) e a maior parte da história até o momento encontra-se no nível tecnológico NT12.

Esta definição nos auxilia a compreender que é uma época onde a viagem espacial é normal, onde temos compensação gravitacional e até mesmo escudos de força pessoais (poderes chamados de Bióticos). A viagem entre planetas é normal a ponto de ser comparada à uma viagem de metrô, de uma estação até a outra. Em *Mass Effect,* atravessa-se galáxias e cruza-se planetas em questões de minutos. A noção de distância é dada através de quantos "*mass relays*" são necessários atravessar para se chegar a um destino.

Alguns lugares são considerados chaves, como hoje considera-se chave as grandes capitais dos países. Na **Tabela 2,** temos um mapeamento desses principais lugares.

Tabela 2 - Mapeamento dos lugares mais importantes onde se passa a história de *Mass Effect,* até o final de *Mass Effect* 3.

Nome	Espécie Nativa	Descrição
Citadel	Não aplicável	Supostamente construída pela raça há muito extinta dos *Protheans,* essa extensa estação espacial serve como capital do Conselho da *Citadel.*
Mass Relays	Não aplicável	Gigantescas estruturas espalhadas pela galáxia, geralmente localizadas dentro de sistemas estelares, formando uma extensa rede que permite viagem interestelar. Considerada um dos maiores legados da extinta raça dos *Protheans,* essa estruturas podem transportar naves estelares instantaneamente de um *relay* a outro, permitindo jornadas que de outra forma levariam anos ou até mesmo centenas de anos apenas com os motores FTL.
Omega	Não aplicavel	Construída sobre um asteroide metálico, Omega tem sido um refúgio para criminosos, terroristas e mal feitores por milhares de anos. A estação ficou abandonada por séculos, apenas para ser reativada por um grupo de fora-da-lei buscando um novo começo. Não há governo centralizado ou nenhuma autoridade unificadora em Omega, e ninguém sabe dizer se houve algum dia.
Omega-4 Relay	Não aplicável	Este *relay* em específico é rodeado por inúmeros perigos e defesas automáticas. Durante os últimos milhares de anos, muitas naves tentaram atravessá-lo e nenhuma retornou. As únicas naves capazes de passar livremente pelo *relay* são as naves dos *Collectors*, a serviço dos *Reapers.*
Palaven	*Turians*	Planeta natal dos *Turians*, rico em prata.
Rannoch	*Quarians* / *Geths*	Planeta natal dos *Quarians*, onde estes criaram a raça artificial dos *Geths.*
Sur'Kesh	*Salarians*	Planeta natal dos *Salarians*, onde se predominam extensas pesquisas científicas.
Thessia	*Asaris*	Planeta natal dos *Asaris*, berço cultural e artístico fruto de milênios de estudo e pesquisa.
Tuchanka	*Krogans*	Planeta natal dos *Krogan*, extremamente inóspito, berço de outras raças extremamente predadoras e gigantes, lembrando dinossauros. Até mesmo a vegetação deste planeta é predatória.
Terra	Humanos	Planeta natal dos humanos, tem seus países unidos através de um único governo centralizador, a Aliança.

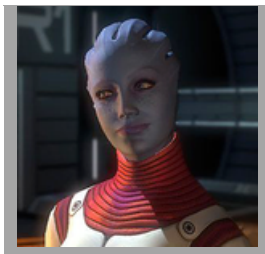
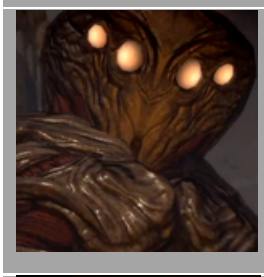
Na **Tabela 3**, foram mapeadas as principais facções e organizações do cenário, de forma a obter uma maior compreensão do ambiente político:

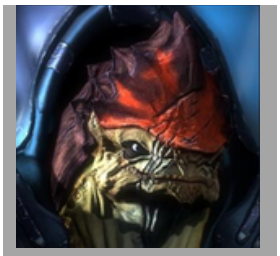
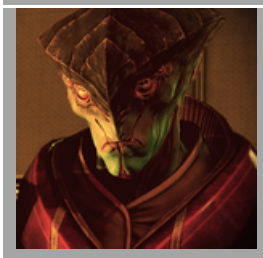
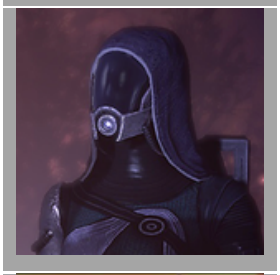
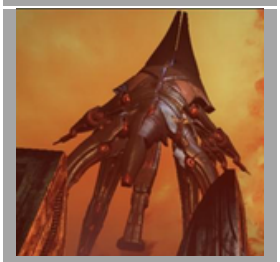
Tabela 3 - Mapeamento das principais facções e organizações de *Mass Effect*.

Nome	Descrição
Aliança	Facção Humana responsável pelo governo na Terra e pela representação da espécie humana no Conselho Galáctico.
N7	Segmento especial dentro da Aliança Militar, de oficiais altamente treinamentos e condecorados. Shepard pertencia ao N7.
Cerberus	Organização extremista humana que acredita na supremacia de sua raça. Responsável por atentados terroristas, são considerados um perigo pela Aliança.
Conselho da Citadel	A facção de maior poder da galáxia reúne luminares de cada uma das grandes espécies que primeiro descobriram a *Citadel* (*asari, salarian* e *turian*). No decorrer do jogo é dada à humanidade a honra de ter um representante de sua espécie neste conselho, dados os feitos de Shepard.
Espectros	Facção independente, respondendo apenas ao Conselho da *Citadel.* Têm permissão de agir livremente pela galáxia em nome deles. São heróis de cada povo, escolhidos pelo Conselho. Shepard é o primeiro humano a ser escolhido como Espectro. Saren Arterius, o principal antagonista do primeiro jogo, também é um Espectro da raça *turian.*
Shadow Broker	Organização independente de espionagem e rede de informações, seus contatos estendem-se por toda a galáxia.

Nas **Tabelas 4** e **5** mapeou-se as principais raças e por fim os personagens mais importantes da trilogia, de forma a contextualizar melhor os elementos que compõem esta narrativa tão complexa demonstrada neste trabalho.

Tabela 4 - Mapeamento das principais raças em *Mass Effect*. As imagens foram retiradas através de captura de tela no próprio jogo.

Imagem	Espécie	Descrição
	*Asari*	Uma das espécies mais antigas e consideradas mais evoluídas da galáxia na época da trilogia, os *asari,* originários do planeta *Thessia,* apesar de sempre se parecerem com mulheres, são seres assexuados capazes de se reproduzirem com qualquer espécie, fundindo seu material genético e criando sempre novos *asari.* São seres ligados à cultura e as artes, muitas vezes lidando como relações públicas e embaixadores. Vivem centenas ou até milhares de anos, possuem amplos poderes bióticos e possuem a capacidade de se relacionar com outras espécies a nível mental também, projetando imagens e muitas vezes viajando na mente do outro. Devido a esses motivos, têm grande empatia.
	*Collector*	Espécie inicialmente desconhecida na história, tem suas primeiras aparições em *Mass Effect* 2 e trabalham diretamente para os *Reapers.* Posteriormente descobre-se que são os antigos *Protheans* que foram extintos e cujo material genético foi utilizado pelos *Reapers.* Essa raça foi criada a partir desses experimentos, para servi-los.
	Drell	Os *Drell* eram uma raça fadada à extinção, pois haviam destruído seu planeta natal. Alguns poucos milhares foram resgatados por uma outra raça chamada *hanar,* e levados para seu planeta. No entanto, o clima úmido do lugar é extremamente nocivo à esta espécie, levando muitos a desenvolverem a síndrome de *Kepral,* se não viverem em domas com clima controlado (lembrando mais o clima original de seu planeta natal, árido e deserto). A espécie possui naturalmente memória eidética, lembrando-se de todo e qualquer detalhe vivido.
	Geth	Os *Geth* foram criados pelos *Quarians* como uma raça de inteligência artificial para servi-los em tarefas mais mundanas. Com o tempo, os *Geth* foram adquirindo consciência e evoluindo, o que levou os *Quarians* a, com medo do futuro, tentar exterminá-los. Tal confronto terminou numa grande guerra onde os *Geth* expulsaram seus antigos mestres de seu planeta natal. Por serem uma inteligência artificial, grande parte de sua sociedade acabou sendo doutrinada pelos *Reapers,* no entanto, com a ajuda de Shepard, eles conseguiram se libertar.
	Humana	Última das espécies a se juntar à sociedade galáctica, originários do planeta Terra, são considerados ainda novos e imaturos pelas outras raças mais ancestrais. Começam a atingir notoriedade pois, apesar de aparentemente mais atrasados e frágeis, aprendem muito rápido e começam a realizar grandes feitos, principalmente personificados nas ações de Shepard. Os personagens Comandante Shepard, Ashley Williams, Kaidan Alenko, entre outros, pertencem a essa espécie.

	*Krogan*	Essa espécie, originária de *Tuchanka*, possui uma resistência acima do normal e é composta por grandes guerreiros, devido à vida predatória que levam. Foram utilizados como massa de guerra pelos *Turians* na Guerra contra os *Rachni,* no entanto, depois de finda a guerra, os *Krogan*, conquistadores, começaram a ameaçar territórios antes pertencentes à outras raças. Para conter a ameaça os *Turians* encomendaram aos *Salarians* o desenvolvimento de uma arma biológica que quase levou a espécie à extinção, ao diminuir drasticamente sua habilidade de procriar, levando seu povo a uma morte lenta e dolorosa.
	*Prothean*	Raça considerada extinta, é responsável por grandes legados que permitiram a evolução da galáxia. Em suas ruínas, várias espécies adquiriram conhecimentos que lhes permitiram viajar no espaço, incluindo a humana. A construção da *Citadel* é atribuída erroneamente a eles (em *Mass Effect* 3, descobre-se que ela é um grande Mass Relay utilizado pelos *Reapers* para invadir o espaço e exterminar as raças orgânicas). Foram destruídos no último ciclo de extermínio pelos *Reapers,* mas tentaram deixar mensagens para as próximas gerações e tentaram construir uma grande arma, chamada de *Crucible*, cujas plantas e documentos são descobertos posteriormente por Liara T'Soni, permitindo à geração atual, num grande esforço unindo os povos, construir este artefato a fim de tentar acabar com a ameaça dos *Reapers*. A ruína responsável pelas visões que levam Shepard adiante em suas aventuras é de origem *Prothean*.
	*Quarian*	Os *Quarians* são uma espécie naturalmente apta a lidar com tecnologia, possuindo uma inteligência acima da média. Ao criarem a raça artificial dos *Geth* e posteriormente tentar exterminá-los, os *Quarians* foram expulsos de seu planeta natal e obrigados a viver em naves de forma nômade. Sua fisiologia é bastante delicada, obrigando-os, fora de seu planeta natal, a utilizar trajes que impeçam qualquer tipo de contato, a fim de evitar doenças.
	*Reaper*	Espécie ancestral responsável por realizar o ciclo de extinção que ocorre na galáxia a cada 50 mil anos, onde as espécies orgânicas mais evoluídas são erradicadas de forma que o ciclo se reinicie. Os *Reapers* são uma espécie de inteligência artificial criada pelo *Catalyst,* um ser extremamente inteligente criado por uma raça ainda mais antiga chamada de *Leviathan,* cujo objetivo era resolver os conflitos existentes entre as raças orgânicas. Essa inteligência chegou a conclusão que era necessário este extermínio em ciclo, sendo que a primeira raça orgânica a ser exterminada foram os próprios *Leviathans*. Os *Reapers* foram formados utilizando-se primeiramente do material genético dos *Leviathans*, como se fossem grandes naves ou seres (conforme o eram a raça dos *Leviathans*). A cada nova raça orgânica exterminada, os *Reapers* assimilam seu material genético e evoluem, prosseguindo assim com seu ciclo de extermínio.
	Salarian	Os *Salarians* são a segunda espécie mais antiga da geração atual da *Citadel,* quando da trilogia (sendo os *Asari* a primeira e os *Turians* a terceira). São seres hiperativos, com tempo de vida relativamente curto (40 anos aproximadamente). São exímios pesquisadores e espiões, devido ao seu rápido metabolismo e sua capacidade de pensar de forma não linear. Foram responsáveis pela criação da arma biológica chamada de *Genophade,* responsável pela quase extinção dos *Krogans*.

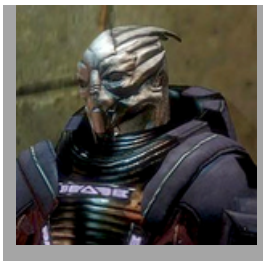
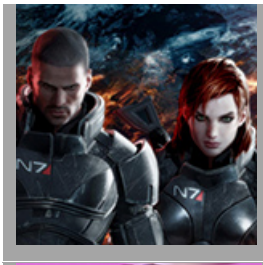
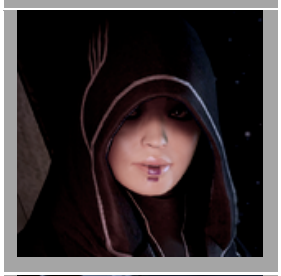
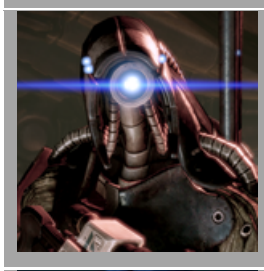
	*Turian*	Os *turians* são uma espécie que possui uma cultura militar de grande disciplina, servindo como a força bélica da *Citadel* e protetores da Galáxia. São a terceira raça mais antiga da geração atual, tendo sido responsáveis pelo lançamento da arma biológica desenvolvida pelos *Salarians,* a *Genophade,* que causou a quase extinção dos *Krogans.*

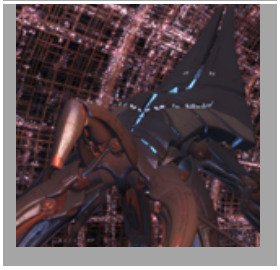
Tabela 5 - Mapeamento dos personagens principais da narrativa da trilogia, levando em consideração se são passíveis de romance por parte do jogador, personificado em Shepard. As imagens foram retiradas através de captura de tela no próprio jogo.

Imagem	Nome | Espécie	Jogável	Passível de Romance	Descrição
	Comandante Shepard | Humana	Sim – personagem principal do jogador	N/A	Protagonista da trilogia de jogos. Shepard é um oficial da Aliança, dentro da divisão especial N7, que inicialmente está sob o comando do Almirante Anderson na nave Normandy.
	Aria T'Loak | *Asari*	Não	Não	É uma mercenária que, por força, consegue ser o mais próximo que Omega possui enquanto autoridade. Apesar de sua natureza fora-da-lei, costuma ajudar Shepard em diversas ocasiões durante a história.
	Ashley Williams | Humana	Sim – pode ser escolhida como personagem de apoio a Shepard em suas missões (apenas em *Mass Effect* 1 e 3)	Sim (Shepard versão masculina, em *Mass Effect* 1 e 3)	Membro da Aliança e da nave Normandy juntamente com Shepard, está com ele quando ele é atingido pelas visões na ruína *Prothean.*
	Catalyst | N/A	Não	Não	Último personagem a aparecer na trilogia, ligado diretamente ao final que tanto desagradou aos fãs. É uma inteligência artificial altamente desenvolvida que criou a raça dos *Reapers* e que dá a Shepard suas três escolhas.
	David Anderson | Humana	Não	Não	Comandante inicial da Normandy, alto oficial da Aliança, atua como um mentor para Shepard durante toda a história.

	Diana Allers | Humana	Não	Sim (Shepard versão masculina e feminina, em *Mass Effect* 3)	Repórter responsável por manter a galáxia atualizada sobre os acontecimentos de *Mass Effect 3*.
	Donnel Udina | Humana	Não	Não	Diplomata humano que posteriormente foi nominado representante de sua raça no Conselho da *Citadel*. Aliou-se ao *Cerberus* em *Mass Effect 3* para atentar contra o Conselho em busca da supremacia humana.
	EDI | N/A	Sim – pode ser escolhida como personagem de apoio a Shepard em suas missões (apenas em *Mass Effect* 3)	Não	Inteligência Artificial criada pela facção *Cerberus* para ser o cérebro da nave Normandy SV-2 (após sua reconstrução). Extremamente inteligente, no decorrer da história, adquire um corpo externo à nave, podendo assim acompanhar Shepard em suas missões.
	Garrus Vakarian | *Turian*	Sim – pode ser escolhido como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect 1, 2* e *3*)	Sim (Shepard versão feminina, em *Mass Effect* 2 e 3)	Antigo policial na *Citadel*, Garrus junta-se a Shepard inicialmente para desvendar o que Saren, seu conterrâneo está fazendo. Torna-se extremamente leal a Shepard e é um dos poucos personagens jogáveis pelos três jogos.
	Grunt | *Krogan*	Sim – pode ser escolhido como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect 2*)	Não	Criado como um super soldado *krogan* geneticamente modificado para evidenciar as melhores características de sua raça e ajudar a revigorar sua raça. É encontrado por Shepard e se junta a ele em *Mass Effect 2* para satisfazer seus desejos naturais por violência.
	Harbinger | *Reaper*	Não	Não	É o *Reaper* responsável por supervisionar as operações dos *Collectors*, sua raça escrava, possuindo-os frequentemente durante as batalhas contra Shepard.

	The Illusive Man | Humana	Não	Não	Líder da organizaçãoo *Cerberus*, cujo objetivo é fazer a humanidade ascender sobre todas as outras raças. Foi o responsável por recriar o corpo de Shepard depois que ele morreu no começo de *Mass Effect 2*, por acreditar que ele reunia todas as características que um herói da humanidade precisava. É um líder convicto e sem escrúpulos.
	Jack / Subject Zero | Humana	Sim – pode ser escolhida como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 2)	Sim (Shepard versão masculina, em *Mass Effect* 2 e 3)	Criminosa culpada pelos crimes de pirataria, sequestro, vandalismo e assassinato. É uma biótica bastante apta, considerada uma das bióticas humanas mais poderosas de sua época. Devido à sua periculosidade, ela foi mantida em criogenia depois de capturada. É recrutada por Shepard para auxiliar na 'Missão Suicida' em *Mass Effect 2.*
	Jacob Taylor | Humana	Sim – pode ser escolhido como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 2)	Sim (Shepard versão feminina, em *Mass Effect* 2)	Antigo Membro da marinha na Aliança, Jacob é também um biótico e membro da organização *Cerberus,* tendo auxiliado Miranda em diversas missões. É recrutado por Shepard em *Mass Effect 2.*
	James Vega | Humana	Sim – pode ser escolhido como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 3)	Não	Soldado experiente da Aliança, designado como membro da equipe de Shepard em 2186CE.
	Javik | *Prothean*	Sim – pode ser escolhido como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 3)	Não	Único sobrevivente da antiga raça dos *Protheans*, depois de ter sido preservado congelado por 50.000 anos, foi revivido e busca vingança contra os *Reapers* pela extinção de seu povo. É um personagem disponível apenas através do *DLC "From the Ashes*" para *Mass Effect 3.*

	Jeff "Joker" Moreau | Humana	Não	Não	Piloto da Normandy, está com Shepard desde o começo da história em *Mass Effect,* até o fim de *Mass Effect 3*. Sua ligação com a nave é tão profunda que, quando ela adquire a consciência de EDI, ele se apaixona por ela.
	Kai Leng | Humana	Não	Não	Assassino trabalhando para a *Cerberus,* tendo sido antes um oficial do grupo N7 da Aliança, no entanto era extremamente preconceituoso com espécies alienígenas, o que acabou levando-o de encontro aos ideais *Cerberus.*
	Kaidan Alenko | Humana	Sim – pode ser escolhido como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 1 e 3)	Sim (Shepard versão feminina, em *Mass Effect* 1 e 3)	Membro da Aliança e da nave Normandy juntamente com Shepard, está com ele quando ele é atingido pelas visões na ruína *Prothean.*
	Kasumi Goto | Humana	Sim – pode ser escolhida como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 2)	Não	Uma das ladras mais enigmáticas da galáxia, é uma mestre em furtividade e infliltração. Junta-se a Shepard em *Mass Effect 2* e é uma personagem disponível apenas através do *DLC "Kasumi – Stolen Memory".*
	Kelly Chambers | Humana	Não	Sim (Shepard versão masculina ou feminina, em *Mass Effect* 2 e 3)	Especialista em comunicações da *Cerberus,* tendo trabalhado com Shepard durante seu período nesta organização em *Mass Effect 2.*
	Legion | *Geth*	Sim – pode ser escolhido como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 2)	Não	Legion é o nome que a consciência formada pelos 1183 programas *geth* que habitam esta única unidade móvel se deram. Juntam-se a Shepard em *Mass Effect 2.*
	Liara T'Soni | *Asari*	Sim – pode ser escolhida como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 1, 2 e 3)	Sim (Shepard versões masculina e feminina, em *Mass Effect* 1, 2 e 3)	Pesquisadora *asari* que passou os últimos 50 anos estudando tecnologia e cultura *Prothean.* Junta-se a Shepard para auxiliá-lo com suas visões em *Mass Effect.*

	Miranda Lawson | Humana	Sim – pode ser escolhida como personagem de apoio a Shepard em suas missões (*Mass Effect* 2)	Sim (Shepard versão masculina, em *Mass Effect* 2 e 3)	É uma oficial *Cerberus*, responsável pelo Projeto Lasarus, que recriou o corpo de Shepard quando este morreu no começo de *Mass Effect 2*.
	Mordin Solus | *Salarian*	Sim – pode ser escolhido como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 2)	Não	É um geneticista *salarian*, professor e antigo operativo do Grupo de Tarefas Especiais, onde ele participou do *genophade,* que quase extinguiu os *Krogans*. Junta-se a Shepard em *Mass Effect 2* e tem um importante papel no fim do *genophade* em *Mass Effect 3*.
	Morinth | *Asari*	Sim – pode ser escolhida como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 2)	Não	É uma *Ardat-Yakshi,* um *asari* que sofre de uma rara desordem genética que faz com que ela mate seus parceiros ao fundir sua mente com eles. Filha de Samara, é uma fugitiva de seu povo devido à essa desordem genética. Pode ser recrutada por Shepard em *Mass Effect 2*, no lugar de sua mãe.
	Samara | *Asari*	Sim – pode ser escolhida como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 2)	Não	É uma *asari justiçar* de quase 1000 anos, membro de uma antiga ordem monástica que segue um estrito código de honra. Junta-se a Shepard em *Mass Effect 2*.
	Samantha Traynor | Humana	Não	Sim (Shepard versão feminina, em *Mass Effect* 3)	Especialista em comunicações da Normandy SV-2 da Aliança, substituindo a antiga especialista Kelly Chambers.
	Sovereign | *Reaper*	Não	Não	*Reaper* responsável pela dominação de Saren em *Mass Effect,* passando-se por sua nave.

	Saren Arterius | *Turian*	Não	Não	Antagonista de *Mass Effect,* Saren era um antigo Espectro do Conselho da *Citadel*, que foi dominado pelos *Reapers* ao deparar-se com pistas de suas ações, passando a agir em seu nome, mesmo sem perceber.
	Steve Cortez | Humana	Não	Sim (Shepard versão masculina, em *Mass Effect* 3)	Piloto da Aliança responsável por pilotar a máquina UT-47^ Kodiak, que leva Shepard e seu time aos locais das missões, em *Mass Effect 3*.
	Tali'Zorah nar Rayya / Tali'Zorah vas Neema / Tali'Zorah vas Normandy | *Quarian*	Sim – pode ser escolhida como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 1, 2 e 3)	Sim (Shepard versão masculina, em *Mass Effect* 2 e 3)	É um gênio da mecânica, que conhece Shepard quando passava por um ritual de passagem de seu povo a fim de provar seu valor. Junta-se ao Comandante em *Mass Effect* e o acompanha até o final de *Mass Effect 3*.
	Thane Krios | *Drell*	Sim – pode ser escolhido como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 2)	Sim (Shepard versão feminina, em *Mass Effect* 2)	É um assassino *Drell,* com a fama de ser um dos melhores da galáxia. Apesar de sua profissão, é profundamente espiritual e junta-se a Shepard em *Mass Effect 2,* para auxilia-lo na 'Missão Suicida'.
	Urdnot Wrex | *Krogan*	Sim – pode ser escolhido como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 1)	Não	Famoso mercenário *Krogan*, Wrex é também um dos últimos Mestres de Batalha *Krogan*, que combinam habilidades bióticas com o devastador poder de armamento bélico. Junta-se a Shepard em *Mass Effect* devido às histórias que escuta do mesmo em suas viagens, respeitando-o como um companheiro guerreiro.
	Zaeed Massani | Humana	Sim – pode ser escolhid0 como personagem de apoio a Shepard em suas missões (em *Mass Effect* 2)	Não	Respeitado e temido caçador de recompensas e soldado mercenário, foi contratado por *Cerberus* para auxiliar Shepard durante a missão para salvar a raça humana. Personagem disponível apenas através do *DLC "Zaeed – The Price of Revenge",* para *Mass Effect 2*.

Delimitados e mapeados os elementos principais do cenário, partiu-se para o mapeamento das obras cânones, como pode ser visto no próximo tópico, organizando-as por mídia, visto que, como um universo transmidiático, cada parte da história está dispersa em uma determinada mídia.

3.3. Mapeamento de obras cânones

Mass Effect, conforme já citado nos tópicos acima é uma série transmidiática composta por uma trilogia de jogos de ampla complexidade narrativa, alguns jogos mais casuais que complementam a trama, uma série de HQs e livros, bem como animações, todas relativas ao universo cânone da franquia, conforme mostra a **Tabela 6**.

Para maiores detalhes disponibilizamos no Apêndice B desta dissertação o mapeamento dessas obras cânones em relação à ordem dos acontecimentos no universo, ou seja, como uma linha do tempo (*timeline)* dos acontecimentos descritos nas obras abaixo.

Tabela 6 - Mapeamento de obras canônes do universo transmidiático de *Mass Effect*.

Mídia	Obra
Jogos Eletrônicos	- Mass Effect Trilogy (Mass Effect, Mass Effect 2, Mass Effect 3) - Mass Effect Galaxy - Mass Effect: Infiltrator - Mass Effect: Datapad
HQs	- Mass Effect: Redemption - Mass Effect: Incursion - Mass Effect: Inquisition - Mass Effect: Evolution - Mass Effect: Conviction - Mass Effect: Invasion - Mass Effect: Homeworlds - Mass Effect: Blasto: Eternity is Forever - Mass Effect: He Who Laughs Best - Mass Effect: Foundation
Livros	- Mass Effect: Revelation - Mass Effect: Ascension - Mass Effect: Retribution - Mass Effect: Deception
DLC (*Downloadable Content)*	- Mass Effect: Bringing Down the Sky Pinnacle Station - Mass Effect 2: Cerberus Network Normandy Crash Site Zaeed - The Prince of Revenge Arc Projector Kasumi - Stolen Memory Overlord Lair of the Shadow Broker Mass Effect: Genesis Arrival - Mass Effect 3: From Ashes Extended Cut

	Leviathan Omega Citadel Mass Effect: Genesis 2
Filmes / Animações	- Mass Effect: Paragon Lost

3.4. A narrativa de *Mass Effect*

O objeto de estudo desta pesquisa é conhecido por ser um jogo capaz de gerar grande envolvimento com seu público alvo. Desde o primeiro volume da trilogia, o jogador é levado por uma história rica e complexa, onde é preciso tomar decisões que irão afetar o decorrer da história como um todo, bem como a relação do personagem principal, o Comandante Shepard, com seus aliados e inimigos. Inicialmente *Mass Effect* foi lançado para *Xbox 360* e *PC* em 2007. Quando *Mass Effect 2* foi lançado em 2010 para as duas plataformas, o jogo vinha com um recurso de importar as escolhas feitas pelo jogador no jogo anterior, de forma a manter a coerência da história. O mesmo procedimento foi feito quando do lançamento de *Mass Effect 3*. O jogador pôde então, vivenciar e imergir numa história que começou a ser contada em 2007 e teve sua conclusão em 2012. Caso o jogador não desejasse realizar importações, o jogo assumiria escolhas padronizadas.

A importância dessas escolhas na história é tanta que, quando a produtora *Bioware* lançou *Mass Effect 2* para o console *PS3* em 2011, sem ter podido, devido à questões de direitos autorais, lançar o primeiro volume do jogo também, foi necessário elaborar uma HQ interativa, que veio como parte integrante do jogo para *PS3*, e tinha como função explicar a história passada na primeira parte do jogo, bem como permitir ao jogador decidir algumas escolhas chaves, a fim de montar o panorama atual para início do *Mass Effect 2*. Quando do lançamento de *Mass Effect 3*, ele foi lançado para as 3 plataformas: *Xbox 360, PS3* e *PC*, sendo possível então importar, em qualquer uma das plataformas, as escolhas de *Mass Effect* 2, que por sua vez já guardava as escolhas de *Mass Effect*. Posteriormente o terceiro jogo foi lançado para a plataforma *Wii U*, tendo a necessidade de apresentar uma nova HQ interativa, com as possibilidades de escolhas principais do primeiro e segundo jogo. Apenas em 2013, com o lançamento da trilogia de *Mass Effect* para todas as plataformas, os usuários de *PS3* tiveram em suas mãos o jogo original da série.

Fora as escolhas do personagem e a forma como o jogador monta sua própria história, o jogo *Mass Effect* 3 possui mais duas variáveis que se inter-relacionam: "Ativos de Guerra" (*War Assets*, no original) e "Prontidão da Galáxia" (*Readiness Rating*, no original). Os "Ativos de Guerra" são números que são acumulados a cada missão de Shepard para unir mais

pessoas e equipamentos à causa. O mínimo a ser unido é conseguido através da história principal, mas quanto mais o jogador fizer missões secundárias, maior será esse número. "Prontidão da Galáxia" é uma classificação que se consegue jogando o modo *online* do jogo. Isso representa o quanto a galáxia está lutando e pronta para a batalha final. Esse número é dinâmico, e diminui a cada dia (real) que não for jogado *online*. Esses dois valores são multiplicados para gerar a variável final chamada de "Força Militar Efetiva" (*Total Military Strength*, no original), que influencia diretamente no final da trilogia, conforme mostra a **Tabela 7** abaixo. Dessa forma, a plataforma de jogo *off-line* e *online* se inter-relacionam para alterar a narrativa da história, trazendo ainda mais complexidade para a trama.

Tabela 7 - Variação de finais em *Mass Effect 3*, de acordo com variáveis qualitativas (narrativas) e quantitativas (pontuação).

Número de força militar efetiva disponível	Final Principal 1 (tomar o controle dos *Reapers*)	Final Principal 2 (destruir os *Reapers*)	Final Principal 3 (realizar a simbiose)	Lista de Mudanças
Menos de 1750 pontos	indisponível	indisponível	indisponível	O jogo escolherá automaticamente o final dependendo de decisões anteriores nos jogos anteriores no que concerne á base dos *Collectors* (se Shepard a destruiu ou não). A Terra é destruída e Shepard morre.
entre 1750 e 2049 pontos	disponível	disponível	indisponível	A Terra só será destruída se escolhido o final 2. Shepard morrerá não importa o que seja decidido, no entanto a tripulação da *Normandy* poderá ser salva caso seja escolhido o final 1.
entre 2050 e 2349 pontos	disponível	disponível	indisponível	O ataque dos *Reapers* deixa a Terra devastada não importa o que se decida. A mesma coisa se aplica a Shepard, que não sobreviverá.
entre 2350 e 2649 pontos	disponível	disponível	indisponível	A única forma de salvar a Terra de ser devastada é escolher o final 1. Shepard morrerá não importa a decisão.
Entre 2650 e 2799 pontos	disponível	disponível	indisponível	A Terra será salva e Shepard morrerá não importa a decisão.
entre 2800 e 3999 pontos	disponível	disponível	disponível	2800 pontos é o mínimo necessário para destravar o final 3. A Terra será salva e Shepard morrerá não importa a decisão.
entre 4000 e 4999 pontos	disponível	disponível	disponível	A Terra será salva não importa a decisão. Shepard sobreviverá apenas se escolhido o final 2 e apenas se Anderson não foi executado pelo *Illusive Man*.
Mais do que 4999 pontos	disponível	disponível	disponível	A Terra será salva não importa a decisão. Shepard sobreviverá apenas se o final 2 for escolhido.

O final de *Mass Effect* 2 também possui uma complexidade muito grande que relaciona as escolhas do jogador ao final e as pessoas que sobrevivem à última batalha, conforme mostram os fluxogramas abaixo.

Segundo a **Figura 15**, o quanto de investimento que o jogador faz na nave Normandy, antes que ela embarque na missão final, através do *Relay Omega-4*, influencia na sobrevivência ou não de personagens, membros e amigos do Comandante Shepard. Dessa forma, a narrativa do jogo apoia a ideia de que quanto melhor for a tecnologia e a manutenção da nave, maiores chances de saírem vivos da missão os personagens envolvidos possuem.

Figura 15 - Fluxograma demonstrando as escolhas envolvidas no final de *Mass Effect* 2.[14]

Uma vez atravessado o primeiro obstáculo, que é sobreviver à viagem até a base inimiga através do *Relay Omega-4*, o jogador é confrontado com uma série de decisões táticas sobre como realizar a invasão à esta base. Conforme mostra a **Figura 16**, Shepard, através dos comandos do jogador, precisa definir quem de sua equipe enviará como especialista técnico para lidar com os dutos de vento da base, a fim de permitir a invasão, bem como quem liderará os outros dois times de fogo, que irão abrindo caminho até o coração do lugar. A escolha do

[14] Tradução livre da autora, fonte original: https://videogamegeek.com/thread/1110554/suicide-mission-flow-chart-spoilers

personagem envolve diversos fatores da narrativa, como por exemplo, se o personagem é leal ou não ao comandante, e se tem habilidades para aquele tipo de missão. Dessa forma, escolher personagens com melhores conhecimentos tecnológicos como Tali, Legion ou Kasumi, aumentam as chances de que a missão nos dutos tenha sucesso. Personagens com alto potencial de liderança podem ser escolhidos para liderar as outras duas equipes, aumentando também as chances de sucesso das mesmas. A lealdade de cada personagem para com Shepard é adquirida no decorrer do jogo, ao se realizar missões específicas ligadas às vidas pessoais desses personagens. Dessa forma a narrativa do jogo fundamenta que Shepard envolveu-se com os indivíduos de sua equipe de uma forma pessoal, a ponto de o personagem ser leal a ele, ou seja, acreditar e seguir até o fim, fazendo com seu desempenho nessa última missão, de alta periculosidade, e chamada popularmente no jogo e pelos fãs de 'Missão Suicida' aumente consideravelmente. Personagens não leais a Shepard não possuem esse nível de ligação, sendo aliados mais superficiais, comprometendo a missão e arriscando suas vidas e as de outros, por não acreditar profundamente no que estão fazendo.

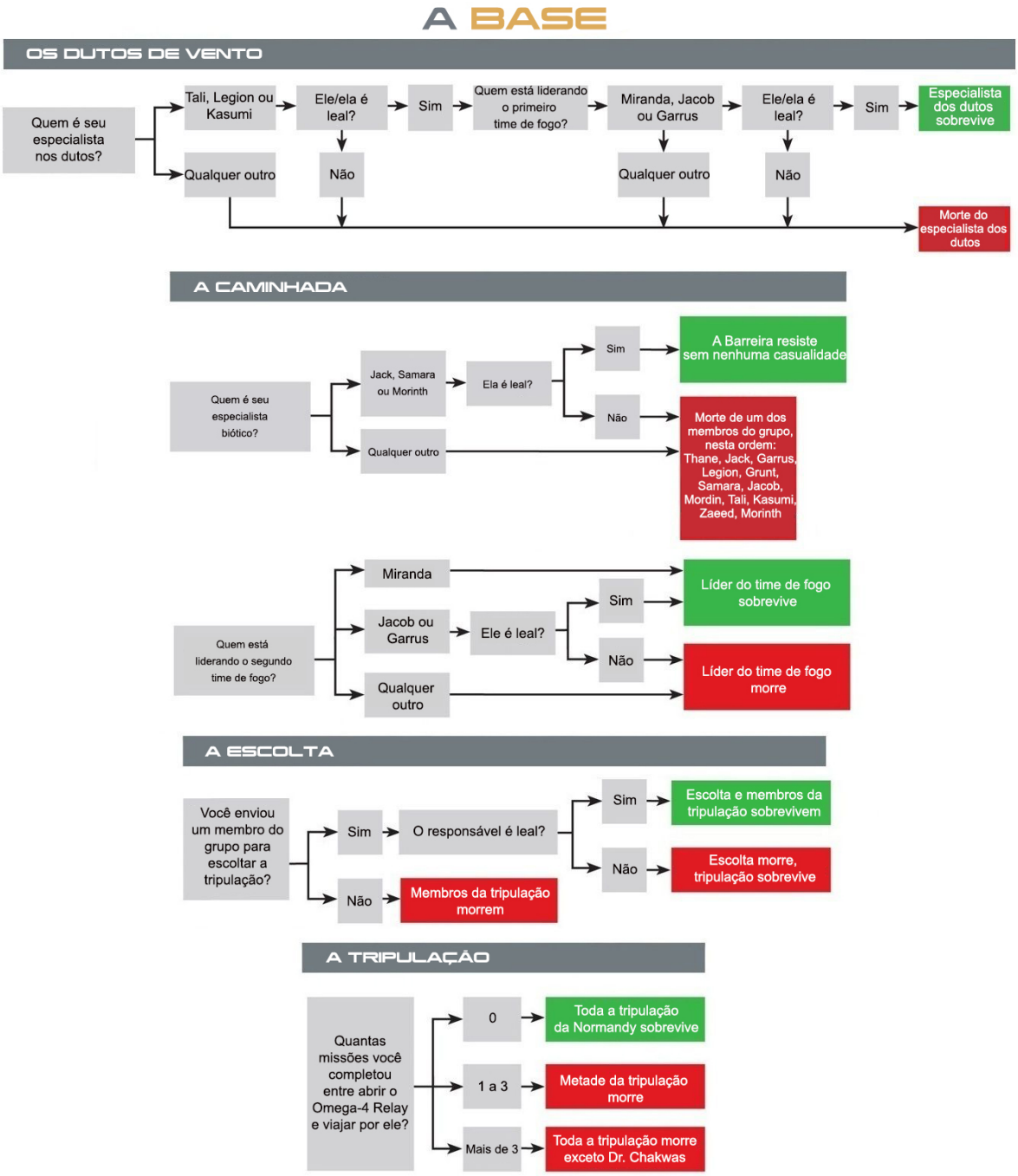


Figura 16 - Fluxograma demonstrando as escolhas envolvidas no final de *Mass Effect* 2.

O fluxograma da **Figura 17,** mostra, ainda referente a essa 'Missão Suicida' do jogo *Mass Effect 2*, como essa lealdade dos personagens a Shepard interfere numa variável, chamada de 'Média' (ou *Average* em inglês), que é usada para calcular, no final do jogo, quais e quantos personagens pereceram ao concluir a missão, e até mesmo se Shepard morre no final.

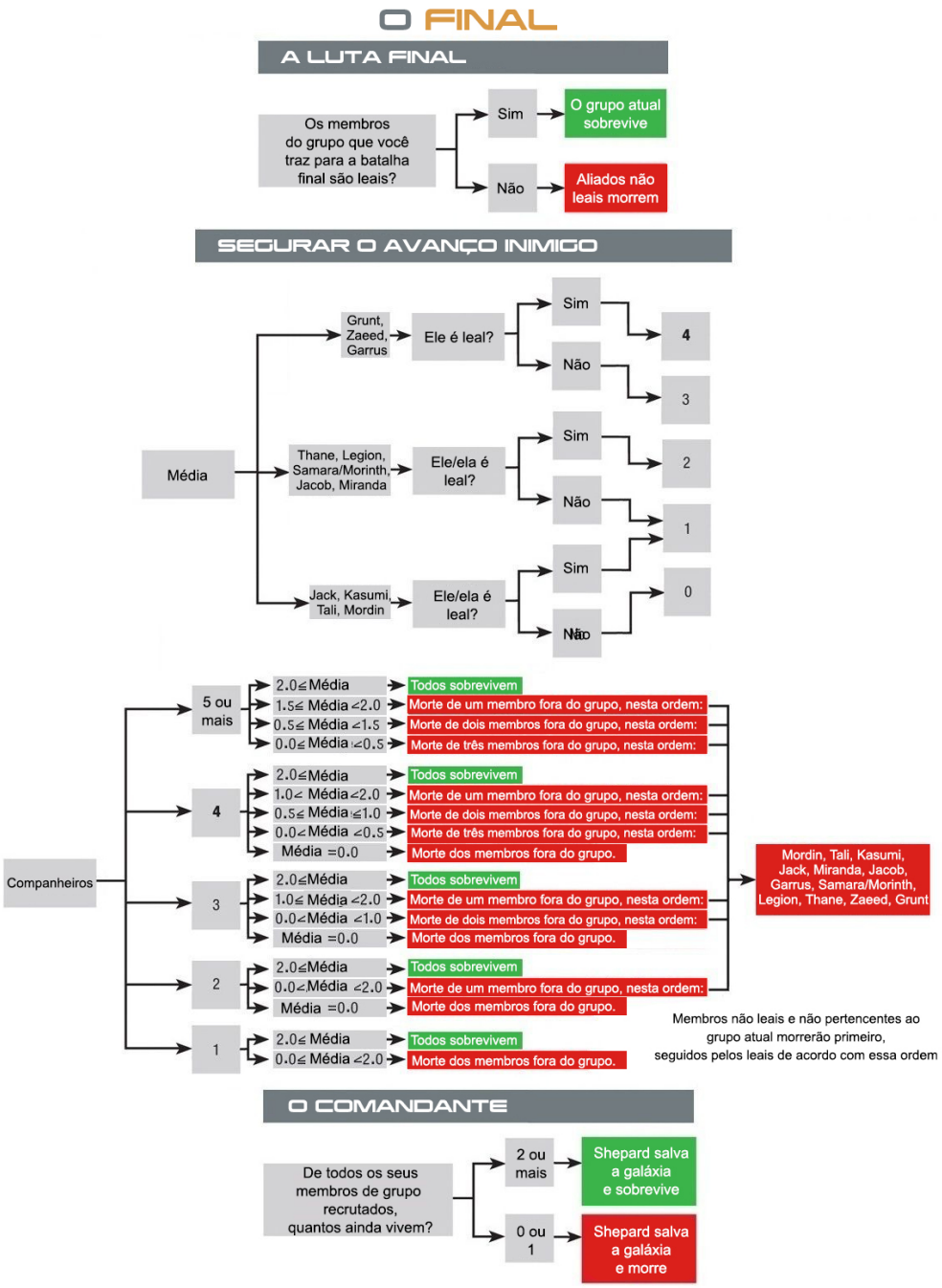


Figura 17 - Fluxograma demonstrando as escolhas envolvidas no final de *Mass Effect* 2.

Ao esmiuçar e observar esses fluxogramas têm-se uma melhor dimensão da quantidade de escolhas envolvidas em cada um dos três jogos, cujas mais de 100 horas de jogos são repletas desses tipos de variáveis e conjunto de decisões, influenciando o próprio jogo e os posteriores.

Embora não seja o foco deste trabalho esmiuçar toda a estrutura multilinear da narrativa, buscou-se demonstrar sua complexidade ao esmiuçar esses fluxogramas referentes ao final de *Mass Effect 2,* visto que é uma parte da narrativa onde as diversas escolhas e decisões do jogador convergem e efetivamente influenciam de forma profunda a conclusão da história.

Além de compreender essa miríade de escolhas que compõe a história de *Mass Effect,* é importante verificar que mesmo com essa complexidade, é possível desconstruir os arcos narrativos utilizando-se dos passos da "Jornada do Herói" de Campbell, já descritos no capítulo anterior. Tal fórmula foi escolhida por tratar-se do estudo narrativo mais próximo à ideia de um "herói" (Shepard) que segue em uma "jornada" (defender a galáxia dos *Reapers*), no entanto de forma alguma essa análise busca considerar os passos de Campbell como algo absoluto, reconhecendo assim que existem diversos formatos advindos e/ou originais à ela. Buscou-se com esse estudo apenas verificar onde poderia haver o ponto de ruptura narrativo que gerou a reação negativa por parte dos fãs. Para esse fim, a análise foi feita considerando-se os três jogos como uma única história. No entanto, se aplicássemos a fórmula da "Jornada do Herói" para cada um dos jogos individualmente, verificaríamos que em *Mass Effect* e *Mass Effect 2*, não existem falhas nessa estrutura.

O enredo da trilogia de *Mass Effect* dentro da estrutura proposta por Campbell é apresentado na **Tabela 8**. Embora essa adequação não seja perfeita, visto que o Passo 3, Recusa ao Chamado, não é executado pelo Herói e a figura do Mentor na forma das visões que o personagem tem não se trata de um arquétipo comum, pode-se concluir que a narrativa de *Mass Effect* faz uso de meios tradicionais de roteirização e construção de histórias, agregando à esta estrutura originalmente linear uma multiplicidade de escolhas e ramificações de forma a criar um cenário extremamente complexo e cujas decisões do jogador influenciam diretamente o decorrer da história.

Tabela 8 - Desconstrução do enredo da trilogia de acordo com a fórmula da "Jornada do Herói", de Campbell.

ATO I	Passo 1: Mundo Comum	Shepard é um oficial sob o comando do Capitão Anderson, a bordo da nova nave protótipo *Normandy,* da Aliança.
	Passo 2: O Chamado à Aventura	Shepard é enviado em uma missão de rotina para recuperar uma ruína antiga da extinta raça dos *Protheans.*
	Passo 3: Recusa ao Chamado	Shepard é um personagem bastante decidido, ele em si não possui momentos significativos de hesitação. No entanto, esse passo pode ser representado no decorrer da jornada, pelo restante da galáxia, que custa a acreditar no herói e a agir (em relação ao perigo eminente que se constitui a ameaça dos *Reapers*).
	Passo 4: Encontro com o Mentor	Shepard acaba ativando acidentalmente essa ruína e começa a ter visões sobre um passado longínquo, onde uma raça inorgânica chamada *Reapers* exterminou toda a vida orgânica

		na galáxia, incluindo os *Protheans*. Essas visões agem como mentor ao personagem durante toda a história.
ATO II	Passo 5: Cruzamento do limiar	De posse dessa informação, e sabendo que o novo ciclo de exterminação está próximo, Shepard decide agir para impedir que isso aconteça em sua era.
	Passo 6: Testes, aliados e inimigos	Shepard embarca em uma jornada para entender melhor suas visões e impedir inimigos que, já controlados por essa raça exterminadora, agem para facilitar seu avanço e missão de extinção da vida orgânica. Pode-se considerar que todas as missões secundárias encaixem-se neste passo também.
	Passo 7: Aproximação da caverna profunda	Shepard consegue unir a galáxia em prol de um único objetivo, e constroi uma arma massiva que teoricamente poderia destruir os *Reapers*.
	Passo 8: Provação	A Terra, planeta natal da humanidade, está a passo de ser extinguida, e Shepard precisa chegar ao coração do *Crucible* (esta arma massiva construída), a fim de ativá-la a tempo.
	Passo 9: Recompensa	Shepard ativa a arma, apenas para descobrir que isso o permitiria conversar com a inteligência artificial por trás dos *Reapers*. A ele é dada a opção de escolher como o ciclo deveria terminar, conforme **Tabela 7**, acima.
ATO III	Passo 10: Estrada de volta	Shepard realiza sua escolha e, na maior parte dos finais disponíveis, morre ao final da trilogia.
	Passo 11: Ressurreição	O legado de Shepard é de extrema importância, e conforme já demonstrado nas opções de finais para o jogo, sua decisão afeta todo o universo.
	Passo 12: Retorno com o Elixir	A galáxia terá que lidar com sua nova realidade, onde agora as raças voltaram a estar separadas e os *mass relays* não mais funcionam.

.

A estrutura de Campbell nos ajuda a identificar exatamente o ponto onde o fato de a obra ter se valido dessa estrutura, gerou uma expectativa em seu público, que não foi correspondida no final. O Passo 8, da Provação, foi épico. O jogador sente-se fazendo algo único, de muita dificuldade e cujas chances de dar certo são mínimas. Sua experiência emocional o faz sentir-se orgulhoso de si mesmo por chegar até aquele ponto. Foram três jogos, mais de uma centena de horas, diversas escolhas morais muitas vezes difíceis de serem feitas, sacrifício de personagens queridos, amigos do personagem principal e próximos do jogador. Uma vez passada a Provação, a Recompensa, ou seja, o Passo 9, precisa ser igualmente épica. A expectativa do jogador é grande. Como Shepard será recompensado por tudo que fez? Como o jogador se sentirá ao receber essa recompensa? Na visão da maioria dos fãs, simplesmente não houve recompensa.

Apesar de podermos encaixar no roteiro que Shepard tem até três opções de salvar a galáxia, nenhuma delas gera a catarse de ser reconhecido por todo o árduo trabalho até então. Enquanto no roteiro esse passo existe, para o fã, o Passo 9 da Jornada do Herói tem um

gosto amargo, e todo o Ato III, ou seja, os passos 10 a 12, são condensados em poucos minutos, com pouco destaque e significância, visto que não importa a Estrada de Volta, a Ressurreição e o Retorno com o Elixir. O Passo 9 já gerou uma ruptura emocional nessa estrutura, que não conseguiu ser acertada mesmo com o lançamento do *DLC "Extended Cut"*.

Esse artifício cênico, utilizado pela Bioware e que gerou esta ruptura, é chamado de *deus ex machina*, na obra "Arte Poética", de Aristóteles (1936), onde um personagem, artefato ou evento inesperado, artificial ou improvável, é introduzido repentinamente numa trama com o objetivo de resolver uma situação ou desemaranhar um enredo.

Vemos assim, do ponto de vista narrativo, onde se encontra a falha que gerou todo o comportamento e reação dos fãs, conforme é abordado mais profundamente no próximo tópico.

3.5. Considerações Finais

As histórias dos jogos eletrônicos alimentam-se diretamente da estrutura narrativa de filmes e outras obras audiovisuais mais tradicionais. Conforme demonstrado nos tópicos acima, *Mass Effect* diferencia-se de outros jogos e obras audiovisuais por reunir elementos extremamente complexos provindos dessas diversas mídias em sua narrativa, bem como elementos de jogos de tabuleiro e RPGs tradicionais.

Essa inovação no que concerne à estrutura narrativa levou os fãs a terem um nível de interação e conexão bastante profunda com a história, fazendo com que se sentissem parte do processo criativo. Por fim, quando a empresa utilizou-se do artifício de roteiro chamado de *deus ex machina* para finalizar a trilogia de forma a poder continuar a trabalhar com o universo em outros produtos, acabou causando uma ruptura nessa relação entre os fãs e a narrativa. Isso levou a um comportamento, conforme analisado de forma mais aprofundada nos próximos tópicos, onde os fãs apoderaram-se dos personagens e das histórias, e participaram ativamente do desenvolvimento da mesma, através de uma produção de alta qualidade de produtos *fandom* (produtos de fãs para fãs) e de ações pontuais para forçar a produtora oficial Bioware a acatar suas demandas.

Dessa forma, após a análise da narrativa e de como sua estrutura estabeleceu uma conexão com esses fãs, buscou-se, no próximo tópico estudar o fenômeno em si, através da compreensão do conceito do que é um fã, e como suas ações se dão nos tempos atuais com a convergência midiática, principalmente através da produção *fandom*.

O *FANDOM* E A PARTICIPAÇÃO DOS FÃS

4

4.1. Considerações Iniciais

A fim de compreender o papel do *fandom* e dos fãs no contexto da análise a que se propõe este trabalho, cabe definir como o conteúdo se propaga nos ambientes virtuais.

De acordo com Jenkins, Green e Ford, em seu livro "*Spreadable Media: Creating Value in a Networked Culture*" (2013)

> esta mudança da distribuição de circulação sinaliza um movimento em direção a um modelo mais participativo de cultura, que vê o público não apenas como consumidores de mensagens pré-construídas , mas como pessoas que estão moldando, partilhando, resignificando e remixando o conteúdo de mídia de maneiras que não foram previstas anteriormente. (JENKINS et al., 2013).

As audiências marcam sua presença ao moldar ativamente o fluxo das mídias e produtores, gerentes de marca, profissionais de atendimento ao consumidor e comunicadores corporativos estão percebendo a necessidade comercial de ativamente ouvir e responder à elas. Enquanto muitos criadores de conteúdo estão se debatendo para lidar com essa crescente mudança nas práticas de suas audiências, uma larga variedade de ferramentas para comunicação surgem para facilitar o compartilhamento informal e instantâneo.

À capacidade potencial – técnica e cultural – das audiências compartilharem conteúdo para seus próprios propósitos, algumas vezes com a permissão de direitos autorais de seus criadores, outras contra sua vontade, é dado o nome de "*spreadability*". Este conceito é de suma importância para compreender o papel dos fãs nos dias de hoje. (JENKINS et al., 2013).

Define-se, portanto, um fã, como uma pessoa que é devotada à alguma coisa, como uma banda, time de futebol ou, no caso deste estudo, a algum produto de entretenimento, como um jogo eletrônico. Um fã, na grande maioria dos casos, sempre vai ser ávido por mais conteúdo daquilo que ama. No entanto as obras oficiais possuem um limite dentro da própria obra (fim da história), limite este que vem sendo ampliado através das narrativas transmidiáticas, mas que ainda assim levará o fã até um ponto onde ele não terá mais conteúdo oficial (cânone) para consumir. A necessidade latente de mais conteúdo, muitas vezes mais aprofundado do que o mostrado na obra oficial, leva o fã a colocar-se no lugar do autor e a escrever continuações, novas interpretações e até mesmo histórias criticando ou negando elementos da obra original que não o agradaram. A esses produtos gerados pelos fãs para fãs, dá-se o nome da *fandom*.

Com o advento da *internet*, os fãs possuem diversas formas de se comunicarem, de se unirem e produzirem estes conteúdos, bem como expressarem ao mundo suas ideias e até mesmo chegar como uma massa organizada, ou seja, como uma voz ativa aos detentores do conteúdo cânone, como aconteceu no caso deste objeto de estudo.

Podemos dizer então que a produção de conhecimento e a disseminação dessas informações tornou-se uma realidade recorrente. Segundo Jenkins, o público vê a *internet* como um veículo para ações coletivas, sejam elas a solução de problemas, deliberação pública ou criatividade alternativa (JENKINS, 2008).

A cultura participativa propiciada pela *internet* e seu caráter interativo é uma mudança no paradigma de como as pessoas se relacionam com os meios de comunicação, o que nos leva à um outro conceito utilizado nesta pesquisa, a Teoria Ator-Rede (TAR), cuja origem deu-se na área de estudos de ciência, tecnologia e sociedade, na década de 1980, a partir dos estudos de diversos pesquisadores, entre eles, Bruno Latour, cuja perspectiva é utilizada neste estudo. A TAR é utilizada para explicar novos paradigmas da comunicação que passam a existir com a cultura contemporânea (LATOUR, 2011).

Na Teoria Ator-Rede, o ator é definido a partir do papel que desempenha, ou seja, o quão ativo e repercussivo é, e quanto efeito produz na sua rede. Dessa forma, pode-se considerar que pessoas, animais, coisas, objetos e instituições podem ser actantes[15]. Já a rede representa interligações de conexões onde estes atores estão envolvidos. A rede pode seguir para qualquer lado ou direção e estabelecer conexões com atores que mostrem alguma similaridade ou relação (LUNA FREIRE, 2006). Trata-se de uma perspectiva construtivista e baseia-se principalmente em dois conceitos, tradução e rede, e dois princípios extraídos do filósofo-sociólogo David Bloor, o princípio de imparcialidade, onde não se deve conceder um privilégio àquele que conseguiu a reputação de ter ganhado e de ter tido razão em face de uma controvérsia científica, e o princípio de simetria, onde os mesmos tipos de causas explicam as crenças verdadeiras e as crenças falsas. A TAR enfatiza a ideia de que os atores, humanos e não humanos, estão constantemente ligados a uma rede social de elementos, materiais e imateriais (LEMOS, 2013).

> "Em nada comparáveis a uma ferramenta, o computador e a internet constituem-se no mais recente e hipercomplexo sistema semiótico que funciona graças "a técnicas e tecnologias que externalizam e organizam o pensamento humano para comunicar, armazenar, recuperar e processar informação. A série de sistemas semióticos é longuíssima e é inseparável da hominidade: linguagem falada, canto, dança, rituais,

[15] Termo frequentemente utilizado em semiótica e em estudos narrativos para determinar os participantes ativos (pessoas, animais ou coisas) em qualquer forma narrativa, seja ela um texto, uma imagem ou um som.

> "imagens, recursos mnemotécnicos, pictografias, logografias, escrita alfabética, números abstratos, numerais, signos matemáticos, o conceito de zero, geometria, matemática, lógica, ciências abstratas, mapas, gráficos, cartazes, livrarias, a imprensa, enciclopédias, fotografia, telégrafo, telefone, cinema, gravação de som, televisão, vídeo, discos óticos, teoria de controle dos computadores, cibernética e internet." Embora a lista não deva estar completa e haja aí alguma mistura entre linguagens e suportes, ela é suficiente para nos levar a concluir que, além de não serem uma ferramenta, o computador e a internet não se reduzem a uma tecnologia, mas são partes de uma "cadeia evolutiva de linguagens", cada uma com seus processos específicos de criação de sentido. (...)" (SANTAELA, 2013).

O último conceito a ser compreendido para fins desta análise, é o da comunicação ubíqua, provido por Santaela. Segundo ela, comunicação ubíqua não é um termo dissipado, porém está muito presente no nosso dia a dia. "Ora, hipermobilidade conectada produz ubiquidade. Quando falamos com alguém ou acessamos informação de qualquer lugar para qualquer outro, em qualquer que seja o momento, estamos na realidade co-presentes: em presença tanto no lugar físico que ocupamos, quanto também naquele com o qual nos conectamos", diz em sua obra "Comunicação ubíqua – Repercussões na cultura e na educação". A autora defende que as informações dos mais diferentes tipos podem, hoje, ser acessadas de múltiplos pontos no espaço. Essas mesmas mídias que fornecem o acesso são também mídias de comunicação. O adjetivo ubíquo refere-se, portanto, a algo que está ou existe ao mesmo tempo, em toda parte, onipresente. (SANTAELA, 2013).

Com base na teoria de Santaela, pode-se dizer que a *internet* é onipresente no cotidiano das pessoas, tornando a comunicação em si ubíqua, principalmente através do uso das redes sociais.

Nos tópicos a seguir, são analisadas três dessas formas de produção de conteúdo e participação dos fãs no desenvolvimento dessas obras: sua interação através das redes sociais, a criação de conteúdo *fandom* como os *fanfictions,* como uma forma de expressão e até mesmo servindo como um índice para as produtoras oficiais do que está sendo bem recebido ou não, e finalmente, as plataformas de financiamento coletivo, onde os fãs podem, ativamente permitir a continuidade de um determinado produto ou marca, ou vetá-los e negar sua continuidade.

4.2. A cultura participativa através das redes sociais

O termo e o conceito da rede social existe desde muito antes do advento da *internet,* sendo definido como uma estrutura social composta por pessoas ou organizações, conectadas por um ou vários tipos de relações, que partilham valores e objetivos comuns. Uma das definições de redes é sua abertura e porosidade, possibilitando relacionamentos horizontais e

não hierárquicos entre os participantes. "Redes não são, portanto, apenas uma outra forma de estrutura, mas quase uma não estrutura, no sentido de que parte de sua força está na habilidade de se fazer e desfazer rapidamente" (DUARTE, 2008, p. 156).

Embora um de seus princípios seja esta abertura e porosidade, por ser uma ligação social, a conexão fundamental entre as pessoas se dá através da identidade. "Os limites das redes não são limites de separação, mas limites de identidade. (...). Não é um limite físico, mas um limite de expectativas, de confiança e lealdade, o qual é permanentemente mantido e renegociado pela rede de comunicações" (DUARTE, 2008, p. 21/23).

A análise das redes sociais, antes mesmo de sua consolidação no universo virtual, surgiu como uma técnica chave na sociologia moderna. O conceito surgiu na Sociologia e Antropologia Social e a partir do final do século XX, passou a ser visto como um novo paradigma das ciências sociais, vindo a ser aplicado e desenvolvido no âmbito de diversas outras disciplinas, como a antropologia, a biologia, estudos de comunicação, economia, geografia, ciências da informação, psicologia social e serviço social.

Atualmente, o termo rede social é aplicado em sua maioria, às redes sociais virtuais existentes no ambiente web*,* como o *Facebook,* o *Twitter, Youtube,* etc, a fim de descrever este emaranhado de informações aparentemente desestruturadas na era digital devido à sua definição conceitual original.

Na sociedade moderna, as redes sociais *online* têm adquirido importância crescente, sendo caracterizadas primariamente pela auto geração de seu desenho e conteúdo, pela sua horizontalidade e sua descentralização.

O advento da *internet* trouxe a ruptura de um modelo de comunicação e de negócio que tinha de um lado as empresas (de notícias, entretenimento, etc) e de outro um conglomerado de pessoas agrupadas sob o conceito de massa.

Segundo Jenkins, a convergência midiática designa as transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais que os meios de comunicação passam atualmente para se adaptar ao cenário contemporâneo. Todas as mídias estão, de alguma forma, convergindo para a *internet,* uma vez que ela hibridiza as fronteiras entre os meios, permitindo que usuários compartilhem experiências de seu cotidiano. Esta proposta não é essencialmente tecnológica, mas principalmente cultural. O processo de criação de novas plataformas existe devido a uma necessidade das pessoas e está relacionado ao fluxo de imagens, ideias, histórias, sons e relacionamentos. O viés tecnológico é então representado pelos aparelhos multifuncionais, como

os *smartphonese tablets*, com diversas mídias convergindo para um só aparelho. Para Jenkins, a convergência midiática aborda também as novas relações de produção em relação às próprias indústrias de mídia, interagindo entre si e com os consumidores. Ou seja, além da relação entre as mídias e os indivíduos serem modificadas com o aumento da complexidade do consumo, a própria produção midiática passa por uma nova estruturação, uma vez que o acesso à resposta do público permite que os autores e produtores levem em consideração suas opiniões e, através delas, reúnam informações estratégicas para o posicionamento da empresa a fim de engajar o público nas suas programações. Dentro desse conceito onde o público não quer apenas consumir a mídia, mas também interagir com ela, as redes sociais tornam-se um dos maiores ambientes capazes de proporcionar este fenômeno, onde a apropriação das tecnologias pelas pessoas lhes permitem modificar o conteúdo produzido e distribuído pelas empresas. (JENKINS, 2008).

As redes sociais ainda materializam os outros dois conceitos que fundamentam o argumento de Jenkins, a cultura participativa, que caracteriza o comportamento do consumidor midiático contemporâneo, cada vez mais distante da condição de receptor passivo, e interagindo com um sistema complexo de regras a serem dominadas de forma coletiva, e a própria inteligência coletiva, que refere-se à nova forma de consumo, como um processo conjunto, considerada uma nova fonte de poder por parte da antiga massa consumidora, agora gerida pelo conceito de economia afetiva, que procura pensar o comportamento dos consumidores e produtores na contemporaneidade. As redes sociais são o ambiente pelo qual a cultura participativa e a inteligência coletiva dos consumidores se fazem mais presentes e mais fortes.

Desta forma, analisar os processos de coleta de informações, criação de métricas e indicadores nas mídias sociais e entender os processos de mensuração de resultados tornam-se de suma importância para a gestão de marcas, produtos e relacionamento com estes consumidores. Procurou-se portanto mostrar algumas teorias e estudos sobre mineração de dados nas redes sociais, bem como algumas técnicas para tal.

As redes sociais podem ser analisadas de acordo com a ótica da disciplina Inteligência de Negócios, ou *Business Inteligence*, que é "um conjunto de metodologias, processos, arquiteturas e tecnologias para transformar dados brutos em informação significante e útil que pode ser utilizada como *insights* e decisões estratégicas, técnicas e operacionais" (EVELSON, 2008), conforme mostra o fluxograma abaixo (**Figura 18**):

Figura 18 - Fluxograma do processo de mineração de dados com foco em inteligência de negócios (SILVA, 2010).

Dentro dos estudos de Inteligência de Negócios, **dados** são elementos coletados sobre coisas, eventos, atividades e processos, enquanto **informações** são dados com contexto e propósito e **conhecimento** é a compreensão desses dados e informações com propósitos de tomadas de decisão. A **Figura 19** abaixo ilustra esta definição, mostrando a hierarquia das necessidades analíticas:

Figura 19 - Gráfico ilustrando a pirâmide com a hierarquia das necessidades analíticas (FARRIS, 2010).[16]

Segundo Douglas Hubbard, "mensuração é uma redução quantitativamente expressa de incerteza, baseada em uma ou mais observações. (...) Não importa o quão difuso um sistema de mensuração é, ainda assim é uma mensuração se lhe diz mais do que você sabia antes. E todas estas coisas que parecem incomensuráveis são, quase sempre, resolvidas por métodos relativamente simples." (HUBBARD, 2010).

[16] Tradução livre da autora.

Uma métrica por sua vez é um sistema de mensuração que quantifica uma tendência, dinâmica ou característica, sendo usada para explicar fenômenos, diagnosticar causas, compartilhar descobertas e projetar resultados de eventos futuros (FARRIS, 2010).

No modelo das mídias tradicionais (como TV, jornal, revistas, etc), as organizações de mídia produzem conteúdo e vendem ou oferecem a consumidores, a fim de vender a atenção destes consumidores a empresas através de publicidade. Neste modelo tradicional, empresas de comunicação criam conteúdo popular gratuito, pago pelos anunciantes que recebem em troca espectadores. O mercado da audiência, que reúne diferentes tipos de meios, é composto por quatro tipos básicos de atores: as organizações de mídia, as empresas de mensuração, os anunciantes e os consumidores, sendo que as organizações de mídia produzem o material, seja ele impresso, sonoro, audiovisual ou multimídia para obter a atenção destes consumidores. Os anunciantes e as agências criam os anúncios, ações e estratégias de comunicação. Os consumidores por fim compram e avaliam os produtos, serviços e marcas, enquanto as empresas de mensuração se certificam, através de diferentes métodos, da circulação, frequência e impacto dos produtos de mídia no público consumidor.

Um dos tipos de publicidade digital pioneiros, existente desde 1994, reproduziu para o meio digital algumas práticas da comunicação em massa, utilizando como principais métricas os visitantes totais, impressões, custo por mil e custo por clique.

No entanto, nas últimas décadas, com a consolidação da *internet* e do ambiente *web*, as organizações de mídia são mais numerosas, segmentadas e competitivas, as empresas possuem mais canais de comunicação direta com os consumidores, as próprias empresas e agências ganham capacidade de mensuração próprias, os consumidores se tornam mídia também e aprendem sobre o impacto que têm na audiência e imagem das empresas.

Desta forma, estabeleceu-se alguns âmbitos de métricas próprios para as mídias sociais (**Figura 20**):

Figura 20 - Principais métricas para mensuração de resultados em mídias sociais (SILVA, 2010).

A audiência é o grupo de pessoas que efetivamente ou potencialmente assistem, leem ou ouvem algo, sendo tradicionalmente a métrica mais utilizada pelos comunicadores. As métricas de **Alcance e Impressões** se referem à audiência real ou potencial de uma mensagem (**Figura 21**).

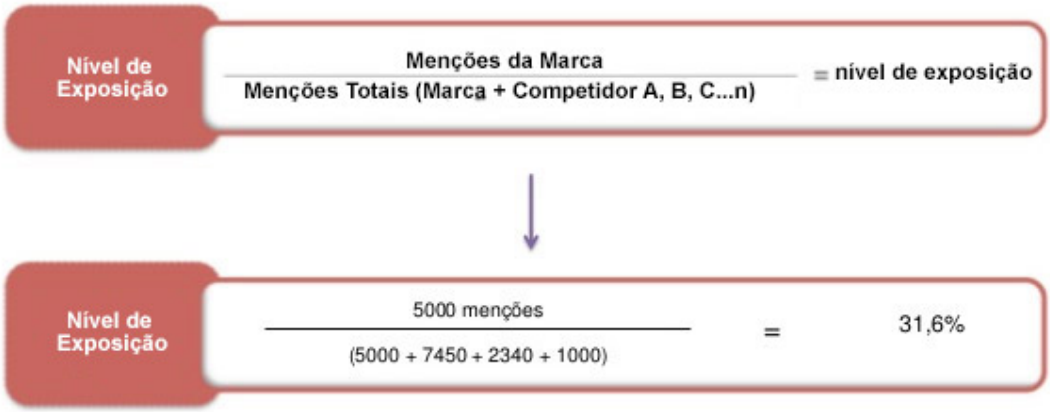


Figura 21 - Exemplo de métrica para medição de alcance e impressões (LOVETT, 2011).[17]

O **Engajamento** permite compreender qual parcela da audiência interagiu de algum modo com o perfil e o conteúdo, sendo especialmente útil na otimização contínua dos

[17] Tradução livre da autora.

textos, imagens, design, estilo e tom nas redes sociais. Exemplos de métricas de engajamento são os *f*avoritamentos[18], comentários, respostas, compartilhamentos, etc (**Figura 22**).

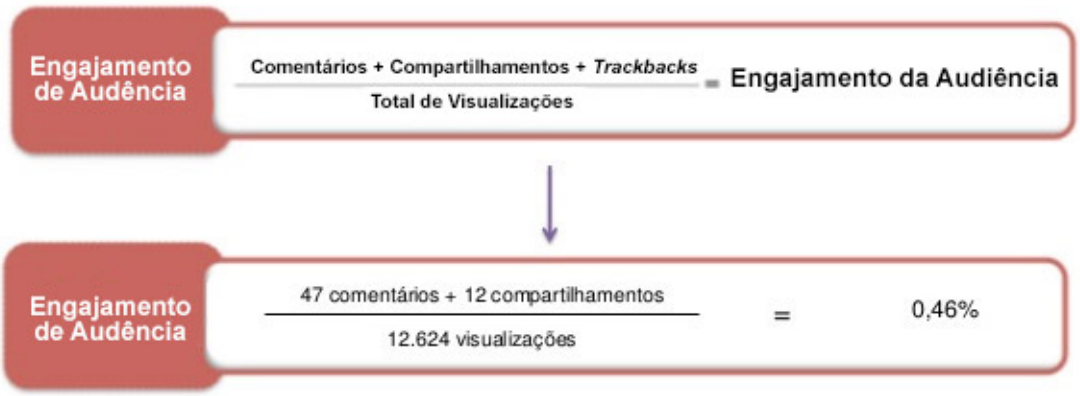


Figura 22 - Exemplo de métrica para medição de engajamento (LOVETT, 2011).[19]

As métricas de **Influência e Relevância** permitem analisar o quanto a marca, produto e suas dimensões e aspectos são percebidas pelos consumidores e público, sendo também úteis para identificar *hubs* e influenciadores, que podem fazer parte de ações de relacionamento em mídias sociais. Pode-se mensurar índice de sentimento, compartilhamento de conversação, compartilhamento de menções positivas, tópicos relacionados, palavras associadas, impacto da crise e índices de repercussão através destas métricas.

Opinião e Advocacia são métricas que se referem à como os consumidores e potenciais consumidores falam de uma determinada marca, produto e seus aspectos. Geralmente envolvem análise qualitativa do conteúdo publicado pelos consumidores, aproximando a mensuração do monitoramento das mídias sociais em si.

O **Impacto e Valor,** enquanto métricas, buscam atribuir índices financeiros como retorno de investimento (ROI) em geração de receita, economia de processos ou custo de oportunidade.

O monitoramento das redes sociais consiste então na coleta, armazenamento, classificação categorização, adição de informações e análise de menções *online* públicas a determinado(s) termo(s) previamente definido(s) e seus emissores, com foco qualitativo (SILVA, 2010). Esse monitoramento pode ser feito com o acompanhamento de *softwares* plenos de monitoramento, a fim de facilitar a geração de relatórios. Os objetivos desse monitoramento são: identificar e analisar reações, sentimentos e desejos relativos a produtos, entidades e campanhas,

[18] Quantas vezes um deteminado conteúdo foi selecionado como favorito, ou preferido.
[19] Tradução livre da autora.

conhecer melhor os públicos pertinentes e realizar ações reativas e proativas para alcançar os objetivos de uma determinada organização ou pessoa.

No tópico onde a comunidade de fãs de *Mass Effect* no *Facebook*, "*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*" foi mapeada, foram analisados dados, de acordo com as teorias delineadas neste capítulo, utilizando-se de ferramentas específicas para essa coleta e interpretação de dados. No entanto, existem outras formas de se analisar a recepção de um produto pelos fãs, além das redes sociais em si. A própria produção de *fandom* pode ser utilizada como um índice, conforme veremos no tópico a seguir, utilizando-se dos *fanfictions* (histórias escritas pelos fãs para fãs) para tal.

4.3. *Fanfictions* e a expansão de universos através dos fãs

Uma das formas mais utilizadas pelos fãs de jogos eletrônicos para expressar seus pensamentos e visões de uma determinada obra, é através da cultura *fandom* (caracterizada por um sentimento de camaradagem e simpatia entre os fãs, devido à união em torno de um interesse em comum). Uma das ações de maior relevância dentro do universo *fandom* é a escrita de *fanfictions* (ou *fanfics,* em seu termo abreviado e mais popular) ou seja, histórias escritas por fãs para fãs, fazendo uso dos personagens e do universo da obra escolhida.

Antes do advento da *internet*, a troca de produtos criados dentro da cultura *fandom*, incluindo os *fanfictions,* se dava de uma forma totalmente física. Fã clubes eram formados e os fãs escreviam então *newsletters* e *zines* (uma espécie de revista não oficial), fazendo a troca desses itens em reuniões presenciais em convenções. Isso significa que estes produtos eram transmitidos de pessoa a pessoa através de inculturação[20]. Artefatos de fãs eram físicos e a questão da distância geográfica entre as pessoas era muitas vezes um sério problema. A popularização da *internet* mudou toda esta cultura e os grupos de fãs vêm migrando seus produtos para o ambiente virtual desde o começo da década de 90. Fãs podem escrever e postar um *fanfiction* por exemplo, sem nem mesmo saber o que é ou saber que há fóruns e *websites* especializados para se fazer isso. Este tipo de fã geralmente nem tem ideia de que já é parte de uma comunidade muito maior. Em contrapartida, os fãs podem consumir produtos criados por outros fãs sem nem mesmo precisar interagir entre si. Paralelamente, caso a interação entre os fãs seja o objetivo, a rede de *internet* permite que isso aconteça em tempo real e sem limites geográficos (HELLEKSON et al, 2009).

[20] Termo que designa um método para introduzir a cultura dominante, aspectos culturais de um determinado povo dominado à sua.

As primeiras trocas *online* de *fanfictions* ocorreram via *GEnie*, que permitia o uso da correspondência eletrônica. Posteriormente foi utilizada a *Usenet,* uma espécie de fórum de discussão eletrônica no qual uma pessoa se inscrevia (como por exemplo o *rec arts.startrek*).

Conforme novas tecnologias de envio de conteúdo tornaram-se disponíveis, os fãs rapidamente as adotaram, como por exemplo o uso da *ListServ* (lista de discussão) como forma de enviar mensagens de um servidor central para indivíduos através de e-mail. O conteúdo dos *posts* geralmente focava-se em um tópico particular e, no caso de um *fanfiction,* a obra em si e os comentários daquele recorte de ficção poderiam ser postados para que todos lessem e agregassem opiniões ou mesmo revisões do texto.

A partir do ano 2000, o conteúdo desenvolvido por fãs expandiu-se para os *blogs* e sua adoção por eles trouxe consequências e novas mudanças culturais. Enquanto a *Usenet*, as listas de discussão, os fóruns e outros tipos de grupos *online* focam-se num tópico em particular, como por exemplo um jogo eletrônico, pessoas que postam em *blogs* são apenas isso: pessoas (que são fãs) e "blogam". Desta forma, diários *onlines* individuais tornaram-se uma mistura de tópicos sobre o universo *fandom,* não só incluindo *fanfictions,* mas *fanarts* (desenhos feitos por fãs de uma determinada obra), e comentários sobre o texto original, além de discussões e textos sobre a própria vida pessoal do usuário. Isto fez com que a interação entre os fãs se tornasse ainda mais variada, onde a cultura *fandom* era mais um elemento dentre vários. Atualmente, temos milhares de fãs que possuem seus próprios *websites* e/ou *blogs*, onde postam seu material, bem como repositórios como o *website fanfiction.net*[21], que propõe-se a reunir e catalogar a maior quantidade de *fanfictions* do mundo. Um mesmo texto pode estar então postado em um *blog* pessoal, bem como em repositórios como o *fanfiction.net,* possibilitando que a interação entre os fãs seja multifacetada e ocorra em diversos níveis (HELLEKSON & BUSSE, 2009).

Os estudos sobre o universo dos *fanfictions,* em sua maior parte, têm seu foco principal na análise e entendimento das motivações que levam os fãs a escreverem, ou seja, as razões que fazem com que uma pessoa comum, até então sem aspirações à escritora, dedique dezenas de horas de seu tempo à escrever histórias que serão compartilhadas pelo mundo sem nenhum ganho financeiro.

> *Fanfiction* é o que a literatura poderia ser se fosse inventada novamente do zero depois de um apocalipse nuclear por um bando brilhante de viciados em cultura *pop* presos num *bunker*. Eles não o fazem por dinheiro. Não é disso que se trata. Os escritores escrevem e publicam *online* apenas pela satisfação. Eles são fãs, mas não são do tipo calados, presos em seus sofás, apenas consumindo mídia. A cultura fala com eles e eles

[21] Ver http://www.fanfiction.net. Acesso em 06 de Maio de 2013.

> respondem à cultura em sua própria língua. (GROSSMAN, 2011, tradução livre da autora).[22]

Muitas vezes os *fanfictions* são focados em relacionamentos entre os personagens que, na visão dos fãs não foi explorado em sua plenitude ou não foi explorado de nenhuma forma. A partir da publicação de um texto *fanfiction,* o autor muitas vezes será estimulado a continuar a escrever dependendo da repercussão de sua história. Por escreverem apenas pela satisfação, ao terem recepção positiva dos outros fãs, os autores de *fanfictions* inspiram-se a compartilhar mais de sua visão. É muito comum os autores de *fanfictions* pedirem em suas histórias por comentários, críticas e sugestões. Essa via de mão dupla entre os fãs amplia o processo de interação entre eles e muitas vezes a continuação ou o abandono de uma história é decidido baseado na repercussão da mesma nas plataformas digitais em que se encontra.

No decorrer dos anos, a própria cultura *fandom* criou uma forma de catalogar e classificar os *fanfictions,* a fim de ajudar leitores a encontrarem exatamente o tipo de obra que desejam ler. Devido à sua única natureza, os *fanfictions* não são classificados apenas de acordo com os gêneros comuns de programas de TV, cinema e mesmo jogos eletrônicos. Para o leitor de *fanfiction,* ele já sabe qual o gênero da história oficial na qual aquele *fanfiction* se baseia. Ele precisa saber então, qual a sua classificação etária e o gênero da história dentro do universo.

Os *fanfictions* são classificados então primeiramente de acordo com a faixa etária. No caso específico do repositório do *fanfiction.net*, suas classificações etárias são diferentes, cujas equivalências são mostradas abaixo na **Tabela 9**:

Tabela 9 - Classificação dos *fanfictions* por faixa etária.

Classificação de acordo com faixa etária	Classificação equivalente no fanfiction.net	Descrição / Público Alvo.
G (*General*)	**K**	História para todas as idades.
PG (*Parental Guidance*)	**K+**	A história contém alguma cena leve de violência ou um tanto ousada.
PG-13	**T**	Para maiores de 13 anos. A história tem um pouco mais de insinuação a sexo, violência moderada e palavras chulas, mas nada explícito.
R (*Restricted*)	**M**	História com sexo e/ou violência não totalmente explícitos.
NC-17	**MA**	Proibido para menores de 17 anos. Sexo e/ou violência explícitos.

[22] "Fanfiction is what literature might look like if it were reinvented from scratch after a nuclear apocalypse by a band of brilliant pop-culture junkies trapped in a sealed bunker. They don't do it for money. That's not what it's about. The writers write it and put it up online just for the satisfaction. They're fans, but they're not silent, couch bound consumers of media. The culture talks to them, and they talk back to the culture in its own language." (GROSSMAN, Lev. TIME, July 18, 2011).

Além da classificação etária, a mais importante classificação dos *fanfictions* é uma mistura de classificação por gêneros exclusivos, estilo e elementos presentes, como os exemplos a seguir:

Tabela 10 - Classificação dos *fanfictions* por gênero, estilo e elementos presentes.

Nome	Descrição
Angst	A palavra significa medo. São *fanfictions* criados em torno de emoções desagradáveis, como angústia, tristeza, ódio.
AU (*Alternative Universe*)	São *fanfictions* ambientados em um universo alternativo, ou seja, os personagens podem estar em meios diferentes (Exemplo: Um *fanfiction* do jogo *Mass Effect*[23]AU pode ser feito, sem que os personagens estejam num universo espacial).
Crossover	Ocorre quando o *fanfiction* reúne personagens de séries diferentes num mesmo enredo. (Exemplo: misturar os personagens do jogo *Mass Effect* (futurista, espacial), com os personagens do jogo *Dragon Age*[24] (medieval, fantasia).
Darkfic	É um *fanfiction* repleto de cenas depressivas, atmosferas sombrias e situações angustiantes. É o contrário dos *fanfictions* definidos pelo termo *"waffy/fluffy"*.
Death Fic	São histórias onde a morte de um ou mais personagens significativos é o tema central do *fanfiction.*
Fanon	Indica a presença de ideias já propagadas em outros *fanfictions* e que se tornaram tão populares quanto a obra original. (Geralmente o autor diz de onde vêm as ideias).
Fluffy/Waffy	São *fanfictions* cujo enredo é classificado como "fofo", cheios de situações açucaradas que caminham para um final feliz.
Hentai	Quando o *fanfiction* contém cenas de sexo explícito.
Lime	Quando o *fanfiction* contém cenas de sexo implícito (apenas sugerido).
Lemon	Quando o *fanfiction* contém cenas de sexo entre homens (de forma detalhada).
Orange	Quando o *fanfiction* contém cenas de sexo entre mulheres (de forma detalhada).
SAP (*Sweet as Possible*)	Como o próprio nome já diz, são histórias "tão doces quanto o possível". Costumam serem menos "açucarados" do que os *fanfictions fluffy.*
Self Inserction	São histórias onde o autor participa do *fanfiction* como um personagem, sendo comum em *fanfictions* de humor.
Slash	Termo utilizado quando o enredo gira em torno do relacionamento entre dois personagens geralmente protagonistas.
One-shot	São *fanfictions* escritos em um só capítulo (curto ou longo), que podem ou não dividirem-se em várias partes.
Song Fic	São *fanfictions* que usam letras de música para intercalar a história. Geralmente são *one-shots.*
TWT (*Time? What Time?)*	O termo significa 'Tempo? Em qual tempo?' e refere-se às histórias fora da linha temporal da obra.
Canon	É quando o *fanfiction* segue o cânone, referindo-se aos *fanfictions* que seguem fielmente a história, ou seja, quando o autor tenta ser o mais fiel possível ao enredo original.
OOC (*Out of Character*)	O termo significa 'Fora do Personagem', ou seja, quando um personagem não age de acordo com sua personalidade pré-definida no enredo original.
OC (*Original Character*)	Quando o *fanfiction* é centrado em um 'Personagem Original', criado pelo autor *(ficwriter).*
PoV (*Point of View*)	'Ponto de Vista', sendo um termo usado para designar a pessoa que está narrando a história (geralmente para *fanfictions* narrados em primeira pessoa ou que trocam de narrador constantemente).

[23] BIOWARE, Mass Effect, 2007.
[24] BIOWARE, Dragon Age, 2009.

Uma outra característica muito importante da estruturação de um *fanfiction* é o fato de que todo autor costuma colocar em cada capítulo de suas histórias, qual é a obra original na qual ele está se baseando e quem são seus criadores, especificando que o texto não é oficial, não busca gerar retorno financeiro e que o autor não é o proprietário da marca e dos personagens ali descritos.

No caso do objeto de estudo *Mass Effect*, analisando-se o repositório do *fanfiction.net,* percebeu-se que os *fanfictions* trabalharam principalmente com os seguintes temas:

- Recontagem do final de *Mass Effect* 3, ou, como é chamado pela própria comunidade de fãs, "*ME3 fix-it fanfic*", consistindo em reparos dos fãs ao final, que vão desde a alteração de pequenos detalhes da história cânone, até a reescrita completa da história do jogo. Conforme será demonstrado no tópico a seguir, a grande maioria dos *fanfictions* gira em torno deste tema.

- Bebês híbridos entre humanos e alienígenas: O cenário de *Mass Effect* permite romances interespécies, fornecendo aos fãs um grande arcabouço de informação para a criação desse tipo de história.

- Adoção: para os fãs com dificuldade em lidar com bebês híbridos alienígenas, o tema da adoção foi bastante utilizado para explicar a evolução da vida a dois dos casais de *Mass Effect.*

- Diferenças culturais / compartilhamento de culturas: Sendo um universo de ficção científica com muitas raças, planetas e culturas únicas, o tema do choque e compartilhamento dessas culturas também é bastante visado pelos fãs.

- *Crossovers* com *Dragon Age,* o outro cenário de RPG medieval da Bioware. Esses *crossovers* ocorrem pois boa parte da comunidade de fãs de *Mass Effect,* também pertence à comunidade de fãs de *Dragon Age.*

- Novelizações: Grande parte dos *fanfictions* de *Mass Effect* tratam de recontar o jogo através do ponto de vista de Shepard, explicando de forma mais detalhada o porque o personagem tomou as decisões que tomou. Muitas vezes os autores fazem pequenas alterações na história e nos diálogos para evitar transcrever exatamente partes do jogo, mantendo no entanto a estrutura básica original.

Por fim, uma outra forma analisar a cultura participativa dos fãs no desenvolvimento de um universo ou definição da continuidade do mesmo, que é através dos *crowdfunding,* ou seja, projetos de financiamento coletivo, conforme será abordado abaixo.

4.4. *Crowdfunding* e a influência dos fãs no financiamento de projetos

O termo *crowdfunding,* ou financiamento coletivo, é creditado a Michael Sullivan em 2006, quando do lançamento do *fundavlog,* uma tentativa de criar uma incubadora para projetos relacionados à *videologs* e eventos, acrescentando uma simples funcionalidade de financiamento. O conceito baseava-se em reciprocidade, transparência, interesses compartilhados e sobretudo no financiamento pela multidão. No entanto, o termo realmente começou a ser utilizado pelas massas a partir de 2009, com o lançamento da plataforma online *Kickstarter,* especialmente para tornar viáveis projetos de *crowdfunding.*[25]

Apesar de ser considerado um novo fenômeno, conceitualmente, a ideia de que as massas possam financiar produtos existe há alguns séculos. A novidade atualmente está ligada às tecnologias e à mentalidade da multidão, através da cultura participativa, levando ao que hoje se considera financiamento coletivo.

O termo *crowdfunding* tem em seu alicerce as teorias da cultura participativa, que, conforme já visto neste trabalho, é um termo cunhado por Jenkins (2008) com o intuito de representar a forma como a sociedade atual, desde o advento da *internet*, tem se distanciado cada vez mais da condição de receptora passiva. A forma com que o conteúdo se espalha na internet, ou seja, sua "*spreadability*" (JENKINS et al., 2013) também é importante para entendimento do conceito, assim como a ubiquidade da *internet,* termo cunhado por Santaela (2013), para explicar a onipresença da internet e a TAR (teoria-ator-rede) de Latour (2011), utilizada para explicar os novos paradigmas da comunicação que passam a existir com a cultura contemporânea. Todos estes termos foram explicados em maiores detalhes nas considerações iniciais deste capítulo, a fim de facilitar seu entendimento nas análises específicas.

O uso das segundas telas e das plataformas sociais como ferramentas ampliadoras dos processos de expressão estão intimamente ligados ao *crowdfunding,* visto que o poder deste processo está justamente na força da cultura participativa, utilizada em tempo real. A comunicação ubíqua é, portanto, a grande responsável por propagar a disseminação da informação em tempo real entre a comunidade envolvida, a fim de tornar o processo do financiamento coletivo um sucesso.

---

[25] DRAKE, David. Crowdfunding: It´s no longer a buzzword. Disponível em: < http://www.crowdsourcing.org/editorial/crowdfunding-its-no-longer-a-buzzword/32268>. Acesso em 10 de julho de 2014.

De acordo com Daniela Castrataro, da agência de pesquisa *twintangibles,* em Glasgow, ao se considerar os conceitos de *web* e multidão como elementos essenciais na definição do *crowdfunding* como uma atividade, os primeiros exemplos podem ser observados no final dos anos 90, quando campanhas na *internet* conseguiram financiar alguns projetos e plataformas para auxiliar no financiamento de projetos de caridade começaram a aparecer. O grupo britânico de rock Marillion levantou $ 60,000 em 1997 ao financiar seu *tour* pelos Estados Unidos utilizando-se de uma campanha de internet chamada *"Tour Fund"*. Em 2006, *Sellaband* emulou este modelo, buscando-se com que os fãs invistam na música, construindo uma plataforma específica onde qualquer um poderia começar a levantar fundos para gravar um álbum. Em paralelo a isso, organizações de caridade começaram a ver o potencial da *web* e das multidões quando, em 2000, *JustGiving* foi fundado como um *site* cujo foco era levantar financiamentos para projetos de caridade. Ao longo destes 14 anos, mais de 12,000 organizações de caridade foram beneficiadas.

Em 2005, *Kiva,* a primeira plataforma a permitir que empresários emprestassem dinheiro a áreas em desenvolvimento em todo o mundo, foi lançada, sendo uma das plataformas de micro empréstimos de maior sucesso da atualidade, tendo levantado mais de $165 milhões através do *crowdfunding,* com uma admirável taxa de 98.83% de devolução do empréstimo. Este modelo foi desenvolvido e expandido no que hoje se conhece por *peer-to-peer lending,* uma alternativa aos empréstimos tradicionais nos bancos.

No entanto, foi em 2008 e 2009, que o modelo de *crowdfunding* começou a se consolidar, com o lançamento do *IndieGoGo* em 2008, cujo mote era a democratização do levantamento de fundos e a habilidade de capacitar empreendedores criativos com ferramentas *"Do-It-With-Others"*, (DIWO), e do *Kickstarter* em 2009, que surgiu como uma nova forma de se financiar a criatividade. Até hoje, estas são as duas plataformas mais famosas no mundo todo. No Brasil, temos o modelo parecido com o do *Kickstarter,* na forma do *Catarse.* A grande novidade que estes últimos modelos trouxeram era que, quando se contribuísse nestes projetos, os financiadores não deveriam esperar receber o dinheiro de volta. Dependendo dos níveis de patrocínio, o financiador em questão poderia receber recompensas, mas nunca dinheiro.[26]

Ao se observar o uso dessas plataformas à luz das teorias da Cultura Participativa, "*Spreadability*", Ator-Rede e Comunicação Ubíqua, é possível ver com maior clareza a força da voz da comunidade e seu poder de criar, manter ou destruir produtos e marcas.

[26] CASTRATARO, Daniela. A social history of crowdfunding. Disponível em: < http://socialmediaweek.org/blog/2011/12/a-social-history-of-crowdfunding/>. Acesso em 10 de julho de 2014.

No caso do objeto de estudo *Mass Effect*, pode-se traçar um paralelo entre esse tipo de ação e o movimento dos fãs quando, ao abominarem o final da trilogia, fizeram uma grande ação em conjunto, que levantou milhares de dólares em questão de semanas através de plataformas de *crowdfunding* para doar a ONG norte-americana *Child's Play*, em forma de protesto contra o final da trilogia, conforme analisado de forma mais aprofundada no próximo tópico.

4.5. O polêmico final de *Mass Effect 3*

Segundo McGonigal, os jogos eletrônicos estão suprindo necessidades básicas humanas, trazendo cada vez mais pessoas para este universo. Atualmente temos duas grandes divisões entre o público de jogadores de jogos eletrônicos*:* os chamados jogadores casuais, que constituem-se na grande massa que atualmente joga principalmente em celulares, *tablets* e noconsole *Wii* por exemplo, e os jogadores chamados de *hardcore,* que são provindos das gerações X e Y, com pessoas que hoje têm entre 25 e 40 anos, adultos, independentes e estáveis financeiramente, constituindo-se de um público alvo que por natureza buscam um processo imersivo mais aprofundado, não tendo um perfil de espectador passivo.

Assim como muitos outros jogos eletrônicos, *Mass Effect* possui uma grande comunidade *online* de fãs extremamente ativos e ávidos por conteúdo. O final da trilogia gerou uma grande expectativa que por sua vez, levou à uma enorme frustração por parte de quase toda a comunidade de fãs do jogo.

A maior reclamação dos fãs dividiu-se em dois aspectos: o primeiro tratava do final com pouca explicação e animação (mais ou menos 5 minutos). Numa trilogia em que coletivamente, um jogador precisou passar mais de 100 horas jogando para descobrir e vivenciar a história, o grande final com apenas 5 minutos não foi considerado suficiente para o fechamento da obra, tanto no quesito da história quanto no quesito estético. Além disso, durante todos os três jogos, o jogador foi levado a fazer diferentes escolhas que influenciaram no desenrolar da história. No entanto no final, mesmo tendo até três escolhas diferentes, as variações entre os finais foram muito tênues, frustrando a sensação de que o jogador construía sua própria história (conforme discutido no capítulo anterior). O segundo ponto foi relacionado à morte do personagem principal. Durante todas as horas de jogo, os fãs são levados a acreditar que o personagem principal consegue executar feitos impossíveis. Mas no fechamento da história, em oposição ao tema do jogo e do próprio personagem, ele encontra-se com algo muito maior que ele e é forçado a escolher dentro do possível, mesmo que nenhuma das escolhas fosse exatamente a que ele (e por consequência o jogador) queria. Fechando a experiência que causou a

sensação de impotência e frustração dos fãs, o personagem é levado à morte na maior parte das opções de finais.

Tal foi o nível de insatisfação dos fãs, que criou-se uma comunidade *online* chamada "*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*".[27] Com mais de 60 mil usuários, a comunidade organizou-se e realizou uma campanha para tentar pressionar a produtora a alterar o final da história. A movimentação foi tamanha que os fãs chegaram a fazer uma campanha de doação para uma ONG norte-americana, a *Child's Play*[28], em forma de protesto. Eles arrecadaram para a ONG mais de $ 80.000,00 em menos de duas semanas, quando a própria ONG pediu o fim da campanha com receio da repercussão política que este ato poderia vir a ter, não desejando ter seu nome associado a nenhuma outra causa que não a sua própria. Tal comunidade é analisada nos tópicos a seguir, traçando um perfil desses fãs e suas reações em períodos considerados críticos para a obra.

Depois de algumas semanas, a produtora Bioware finalmente pronunciou-se anunciando o breve lançamento de um conteúdo a mais para *download* gratuito, chamado de *Extended Cut*[29] (**Figura 24**). Tal conteúdo pretendia explicar melhor o final para os fãs, acrescentando cenas e explicações e alterando desta forma a obra original. No entanto a Bioware defendeu sua equipe, argumentando que os autores possuíam liberdade criativa e que a obra era de propriedade da empresa[30]. Tal declaração trouxe à tona uma discussão sobre a questão autoral em obras transmidiáticas, cuja interação com os fãs dá-se num nível tão profundo.

No universo *fandom,* tal evento caracterizou-se por uma profusão de histórias recontando o final (**Figura 23**), acrescentando ao *Extended Cut* oficial o que os fãs realmente queriam ver ao final da trilogia. A grande maioria das histórias reconta o final de forma a mostrar o personagem principal vivo, e as repercussões dos acontecimentos no universo. No repositório *fanfiction.net* existem mais de 15 mil *fanfictions* de *Mass Effect.* Deste total, mais de 8 mil foram escritos após o lançamento do *Mass Effect* 3, e tratam da questão do fim da história.

[27] Ver https://www.facebook.com/DemandABetterEndingToMassEffect3. Acesso em 06 de Maio de 2013.
[28] Ver http://www.childsplaycharity.org. Acesso em 06 de Maio de 2013.
[29] Ver http://masseffect.bioware.com/about/extended_cut/ . Acesso em 06 de Maio de 2013.
[30] Ver http://blog.bioware.com/2012/03/21/4108/ . Acesso em 06 de Maio de 2013.

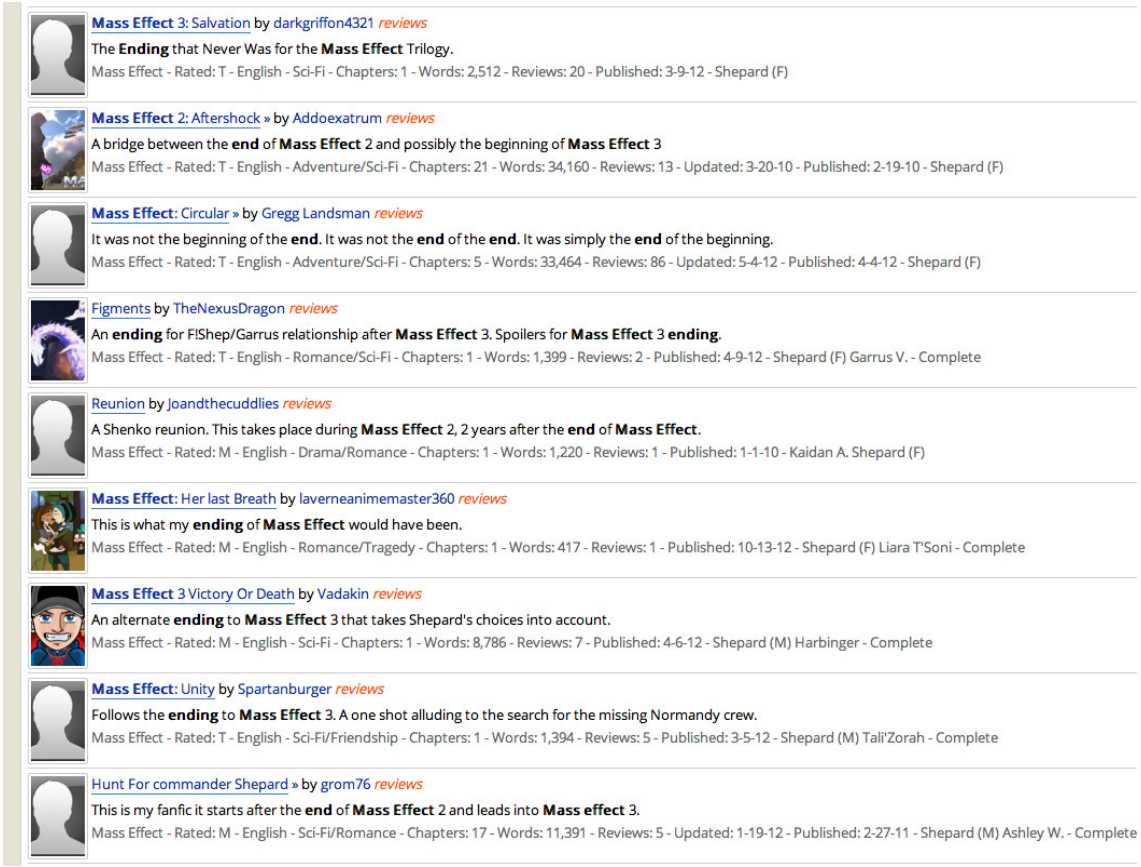


Figura 23 - Captura de tela de parte dos *fanfictions* de *Mass Effect* no *fanfiction.net,* relacionado ao fim da história.

Um ano depois do fenômeno descrito acima, Casey Hudson, produtor executivo do jogo, deu uma entrevista, dizendo que eles haviam subestimado o quão ligadas as pessoas haviam se tornado aos personagens. Segundo, ele, a equipe nunca imaginou que, ao terminar a trilogia, tudo que os fãs queriam era passar mais tempo com os personagens, apenas vivendo no universo que eles tanto lutaram para salvar. Para eles, toda a situação acontecida em 2012 são lições a serem aprendidas e levadas em consideração na criação de novos jogos.[31]

[31] Ver http://www.oxm.co.uk/53538/bioware-lessons-of-mass-effect-3-ending-backlash-will-be-built-into-our-future-jogos eletrônicos/. Acesso em 07 de Maio de 2013.

Figura 24 - Cartaz promocional do lançamento do conteúdo para *download* (DLC) *Extended Cut*.

Neste estudo de caso, pode-se ver o quanto os fãs influenciam no desenrolar e na continuidade de um produto. A cultura participativa faz-se presente com grande força, cabendo portanto uma análise mais aprofundada de como essas manifestações acontecem e seu papel específico no desenvolvimento do universo transmidiático de *Mass Effect*, conforme demonstra a análise e o perfil dessa comunidade de fãs a seguir.

4.5.1. Análise e perfil da comunidade de fãs

Conforme já demonstrado nesta pesquisa, a comunidade de fãs de *Mass Effect* é bastante ativa e ávida por conteúdo, tendo gerado milhares de *fanfictions* e outras obras audiovisuais que são mapeadas nos próximos tópicos.

A própria Bioware realizou um mapeamento oficial dos jogadores, gerando alguns infográficos, que foram divulgados no documentário "*The Final Hours of Mass Effect 3*" (KEIGHLEY, 2012), que podem ser vistos abaixo. A **Figura 25** traz uma estatística de quais foram as principais escolhas dos jogadores no jogo *Mass Effect 3*.

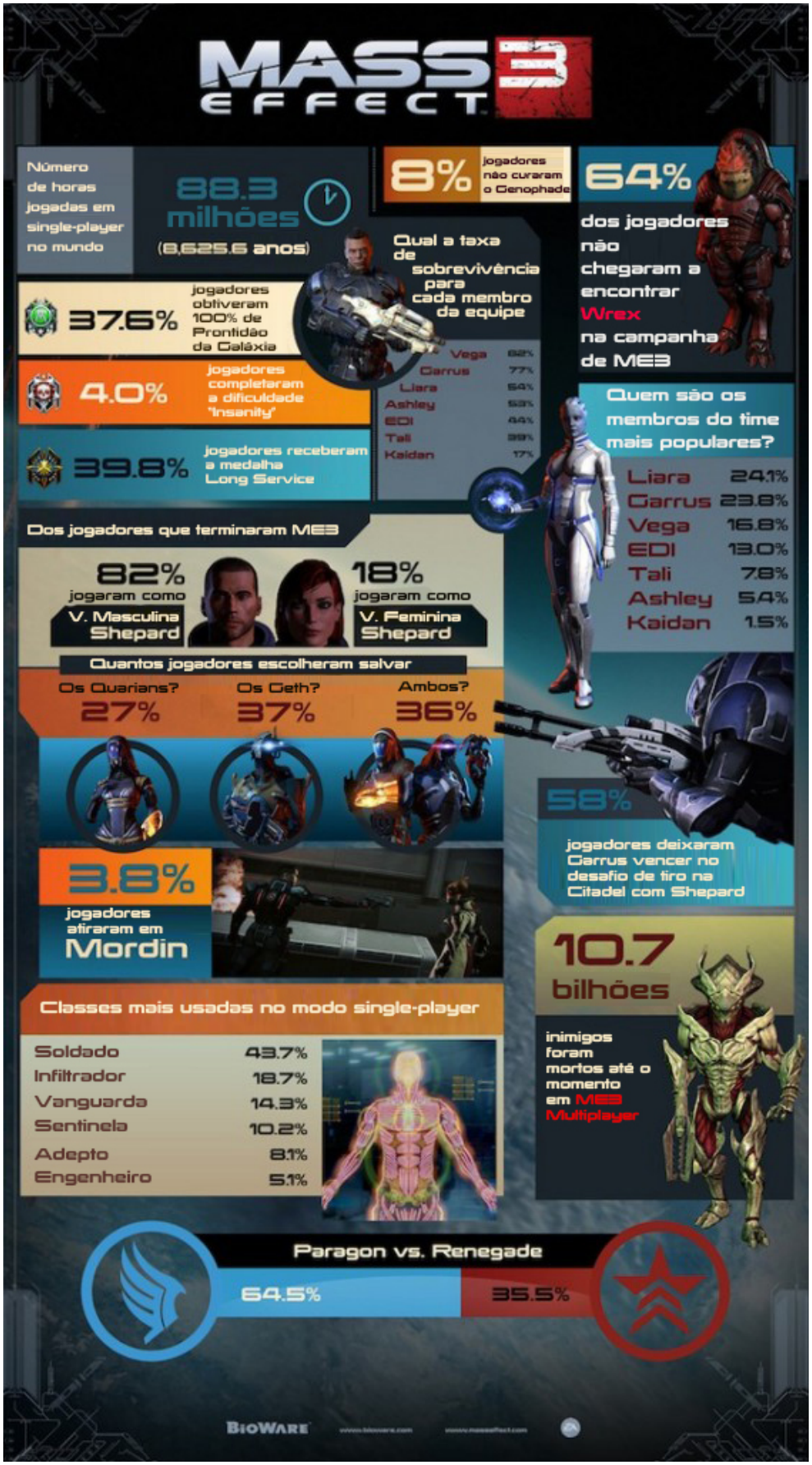


Figura 25 - Mapeamento realizado pela Bioware sobre as escolhas dos jogadores em *Mass Effect 3*, um ano após o lançamento (tradução livre da autora).

Segundo os dados da **Figura 25**, vemos que a grande maioria dos jogadores optou por jogar com a versão masculina de Shepard e a agir de forma moral (*Paragon*), sendo que poucos optaram por uma abordagem mais ríspida e amoral, ao jogar como *Renegade*. Liara é um dos personagens mais queridos e Kaidan é um personagem com baixa taxa de sobrevivência, devido a todos os conflitos que envolvem esse nicho da história. Apenas 8% dos jogadores optaram por levar os *Krogans* à extinção ao não curar o *Genophade,* demonstrando um grande apreço pela raça guerreira do universo. Estas estatísticas nos mostram como os gostos dos jogadores se distribuem de uma forma geral, no que concerne às escolhas inerentes da obra.

O próximo infográfico, na **Figura 26**, trata de um mapeamento relacionado especificamente em relação ao jogo *Mass Effect 2*, onde as escolhas dos jogadores (conforme já visto nos fluxogramas das **Figuras 15, 16 e 17**) influenciaram na sobrevivência ou morte de personagens específicos que acompanharam o jogador durante todo o jogo. O infográfico mostra quais personagens tiveram melhor taxa de sobrevivência à 'Missão Suicida' do jogo.

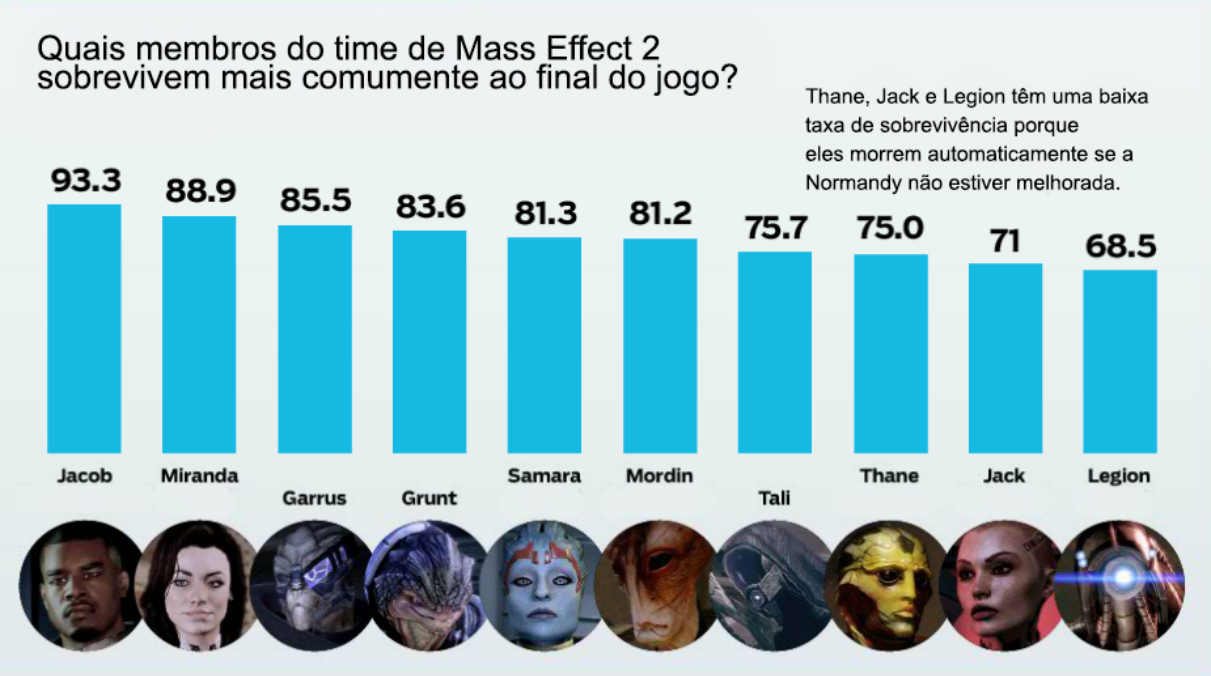


Figura 26 - Mapeamento realizado pela Bioware sobre os personagens de *Mass Effect 2* que sobreviveram à missão final (tradução livre da autora).

Por fim, a Bioware divulgou o infográfico (**Figura 27**) abaixo com estatísticas de como são as escolhas dos jogadores no que concerne à customização de Shepard em *Mass Effect 2*, que é o personagem-jogador da trilogia.

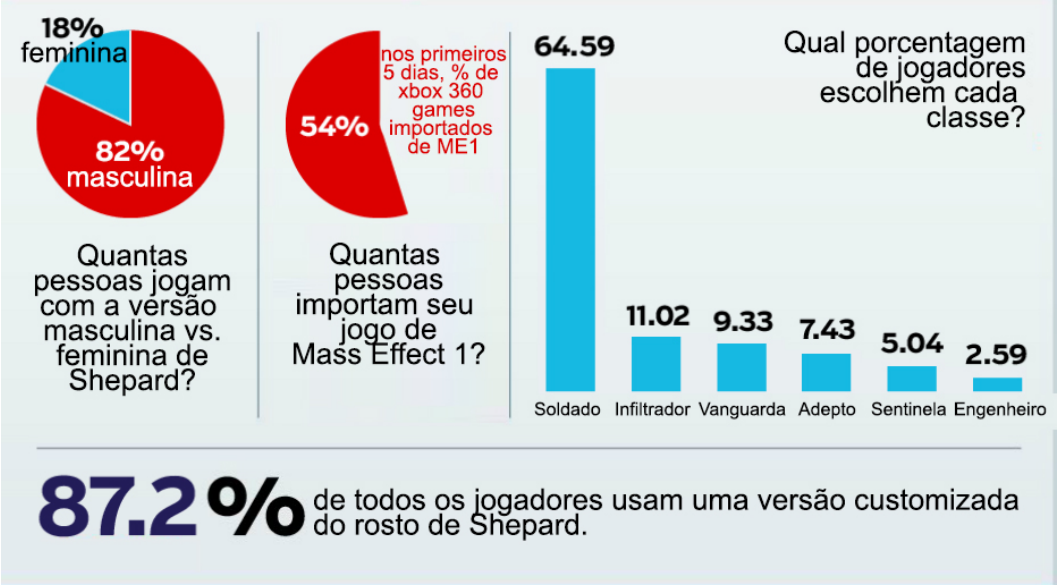


Figura 27 - Mapeamento realizado pela Bioware sobre como os jogadores customizaram o personagem principal, Shepard, que é o personagem-jogador em *Mass Effect 2* (tradução livre da autora)

Podemos ver nessas estatísticas que a maior parte dos jogadores prefere customizar a aparência de Shepard, e que a classe mais escolhida para o personagem é a do Soldado, que é o equivalente à uma classe guerreira nos tradicionais jogos de RPG. As demais classes, menos escolhidas, equivalem-se aos Magos (Adepto), Ladinos (Infiltrador) e Tecnólogos (Engenheiros) desses jogos. As classes de Vanguarda e Sentinela são uma mistura de Mago com Guerreiro e Mago com Engenheiro, respectivamente. Devido à grande disparidade entre a classe Soldado e a próxima escolhida, Infiltrador, podemos concluir que os jogadores de *Mass Effect* preferem uma abordagem mais direta e aberta em seus combates, valendo-se de força bruta para tal.

Enquanto esses infográficos nos auxiliam a traçar um perfil dos jogadores e suas escolhas nos jogos, tornou-se necessária analisar essas pessoas enquanto comunidade de fãs para este estudo.

A comunidade de maior representatividade na *internet* quando da rejeição dos fãs ao final da trilogia é a "*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*", no *Facebook*. Dessa forma, foi realizada uma mineração de dados no conteúdo da página, utilizando-se do script NAR[32], desenvolvido pelo LABIC/UFES com propósitos acadêmicos. Esses dados foram depois processados no *Microsoft Office Excel* a fim de gerar os gráficos abaixo. O conjunto de palavras

[32] LABIC/UFES – NAR, um script para analisar a semântica e a movimentação interativa nas fanpages do facebook. Disponível em: <http://www.labic.net/nar-um-script-para-analisar-a-semantica-e-a-movimentacao-interativa-nas-fanpages-do-facebook/>. Acesso em 12/03/2015.

chaves e *hashtags* (termos compostos pela palavra-chave do assunto antecedida pelo símbolo cerquilha (#), que transformam-se em hiperlinks dentro da rede, indexáveis pelos mecanismos de busca) foram processos pelo site *Wordle*[33], a fim de gerar as nuvens de *tags*, como podem ser vistas nas figuras abaixo.

Esta comunidade caracteriza-se por uma liderança anônima com amplo conhecimento em marketing, visto que as ações tomadas como a criação de um *site*, página no *Facebook, Twitter* e campanha de doação para a ONG *Child´s Play* foram bastante elaboradas e pontuais, com resultados amplos e rápidos. Graças a esta liderança, os fãs se organizaram extremamente rápido e agiram de forma cirúrgica no problema, a fim de forçar a produtora Bioware a se retratar. Os gráficos abaixo demonstram essas ações, como por exemplo a quantidade de *posts* ou comentários em relação as datas (**Figura 28**).

Figura 28 - Gráfico mostrando a quantidade de posts e comentários efetuados pela comunidade "*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*" no *Facebook*, no período de 09/03/2012 (quando a comunidade foi criada) até 10/07/2012.

Observa-se que a comunidade foi criada em 09/03/2012, quatro dias após o lançamento oficial do jogo eletrônico, em 05/03/2012. Após a criação e durante mais de um mês a comunidade teve amplo movimento de *posts*, comentários, compartilhamentos, etc. Foi nesse período que a campanha de doação para a ONG foi realizada e que a Bioware retratou-se algumas semanas após anunciando o lançamento do DLC *Extended Cut*. Após o anúncio, o movimento na página diminuiu consideravelmente, voltando a ter picos a partir de 26/06/2012, quando o *Extended Cut* foi efetivamente lançado e disponibilizado gratuitamente.

[33] Wordle. Disponível em: <http://www.wordle.net> . Acesso em 12/03/2015.

Nesse período, conforme os gráficos nas **Figuras 29, 30 e 31** abaixo, podemos ver também a porcentagem de compartilhamentos, comentários e curtidas na página pela comunidade, por tipo de conteúdo (fotos, vídeos, *status*, links externos e enquetes). Isso mostra que os fãs foram muito mais ativos expressando suas opiniões através de comentários (ou *status*). Esses comentários em sua maioria apoiavam o movimento da página, cujo lema era "*We will Hold the Line*", ou, em tradução livre, "nós estaremos fincados na linha de frente", numa clara alusão à uma batalha entre os fãs e a produtora, e "*Retake Mass Effect*", Retome o *Mass Effect*, numa paródia do jargão de marketing utilizado pelo jogo para lançamento do *Mass Effect 3* "*Retake Earth*", ou Retome a Terra.

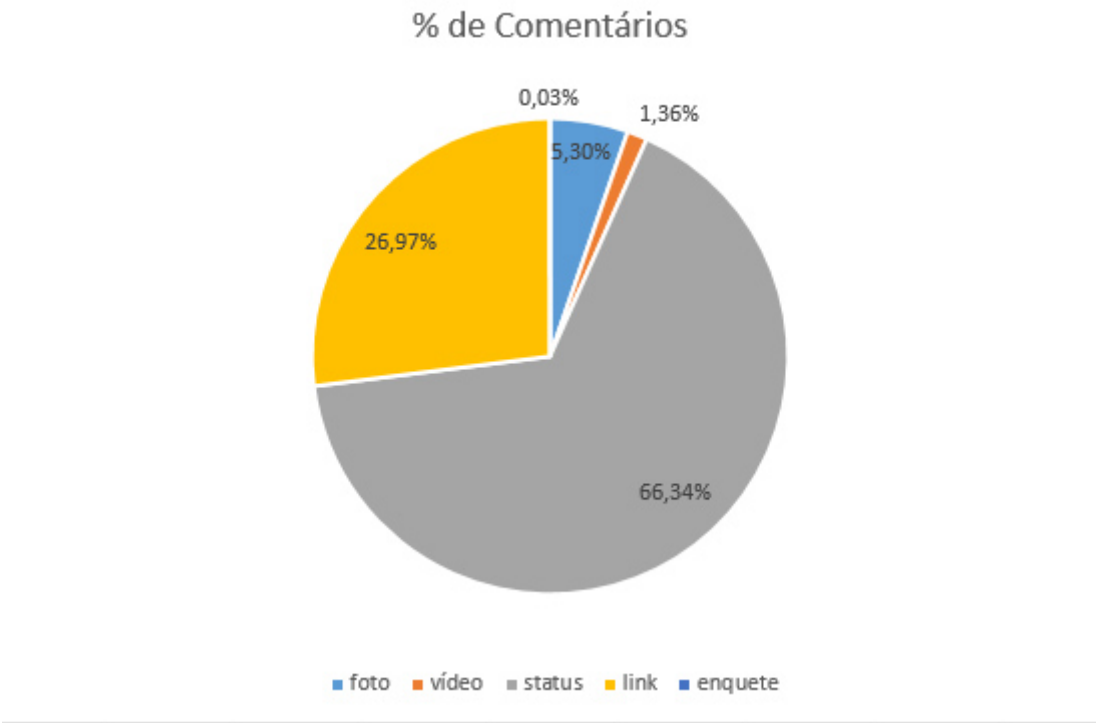


Figura 29 - Gráfico mostrando a porcentagem de comentários para cada tipo de conteúdo, efetuados pela comunidade "*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*" no Facebook, no período de 09/03/2012 (quando a comunidade foi criada) até 10/07/2012.

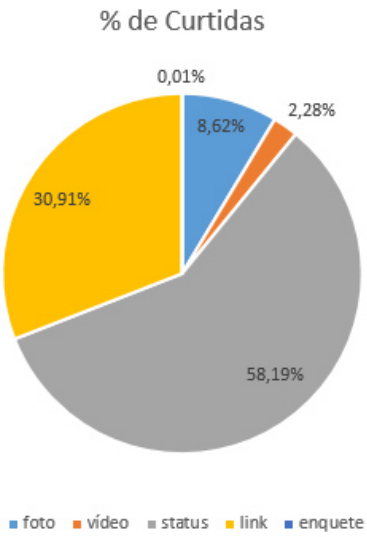


Figura 30 - Gráfico mostrando a porcentagem de curtidas para cada tipo de conteúdo, efetuados pela comunidade "*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*" no Facebook, no período de 09/03/2012 (quando a comunidade foi criada) até 10/07/2012.

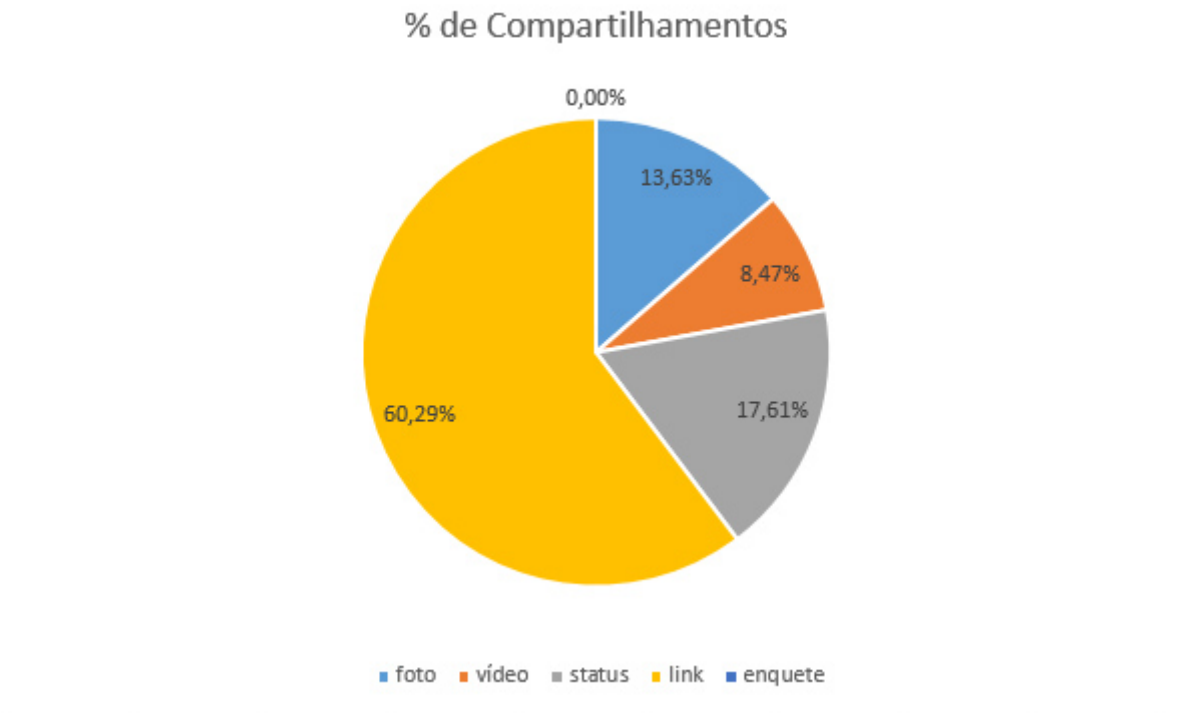


Figura 31 - Gráfico mostrando a porcentagem de compartilhamentos para cada tipo de conteúdo, efetuados pela comunidade "*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*" no Facebook, no período de 09/03/2012 (quando a comunidade foi criada) até 10/07/2012.

Pode-se ter uma visão clara do descontentamento dos fãs através da nuvem de *tags* gerada pela mineração de dados dessas páginas, das principais palavras-chave e *hashtags* utilizadas pelos fãs, como mostram as **Figuras 32 e 33**.

Figura 32 - Principais *hashtags* geradas pela comunidade "*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*" no Facebook, recolhida pelo script de mineração de dados NAR, cuja nuvem de tags foi gerada pelo site Wordle.

De acordo com a figura acima, as *hastags #retakemasseffect, #holdingtheline* e *#retakeme* são as mais populares, e fazem alusão ao próprio *marketing* do jogo, que utilizou-se de *hashtags* como *#retakeearth* (recupere a Terra) em sua campanha. Dessa forma, os fãs ironizam a situação e demonstram seu descontentamento ao comparar o sentimento de recuperar a Terra do domínio dos *Reapers* ao de recuperar o jogo do domínio da Bioware.

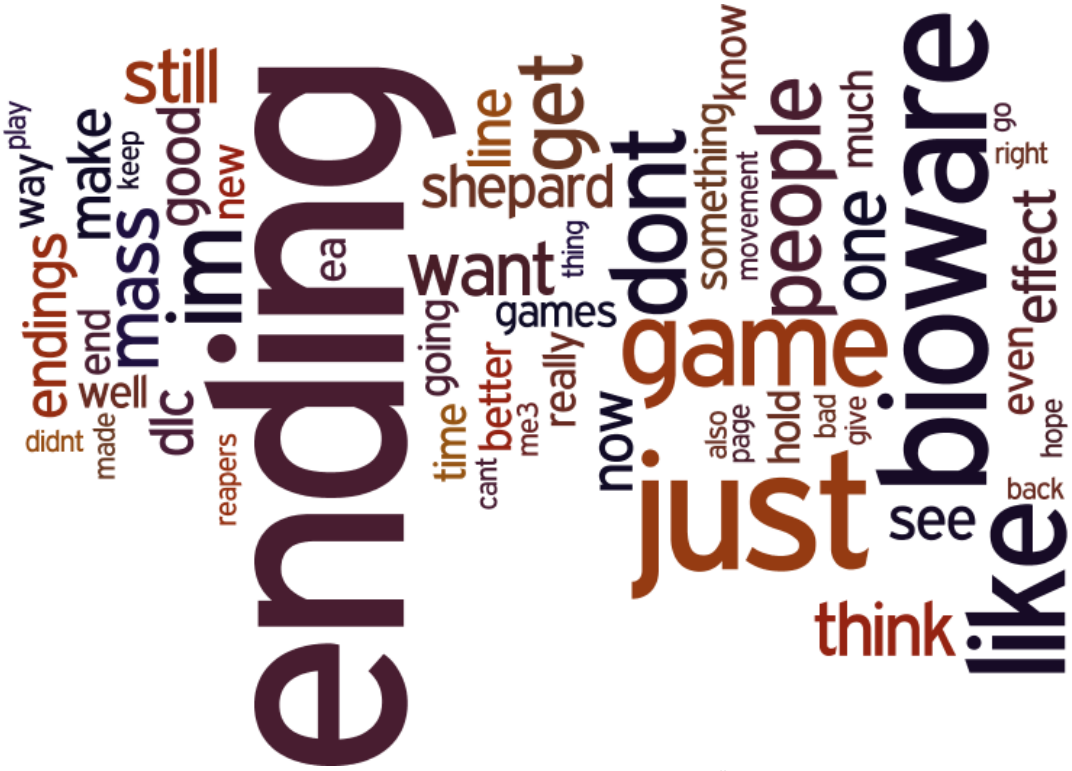


Figura 33 - Principais palavras-chave geradas pela comunidade "Demand a Better Ending to Mass Effect 3" no Facebook, recolhida pelo script de mineração de dados NAR, cuja nuvem de tags foi gerada pelo site Wordle.

No caso da **Figura 33**, as palavras-chaves já são mais dispersas, mas ainda assim demonstram que o assunto mais falado entre os fãs foi o final do jogo (*ending*), em comparação com a palavra-chave Bioware. Sentimentos negativos são demonstrados através da palavra-chave não (*don't*), também muito utilizada pelos fãs.

A análise desses dados de forma cruzada nos proporciona uma visão quantitativa e qualitativa sobre a reação dos fãs no que concerne ao final da trilogia do jogo, demonstrando de forma gráfica o quão frustrante foi essa situação e como ela foi lidada e propagada na *internet*. Podemos com estes dados, ilustrar as ações de "*spreadability*" dessa comunidade de fãs, bem como seus sentimentos de apropriação da obra e sua interação com a produtora Bioware.

4.5.2. Mapeamento das obras *Fandom*

Embora seja impossível catalogar completamente todas as obras *fandom* do universo de *Mass Effect,* visto que elas estão espalhadas de forma muitas vezes caóticas pela *web* e existem na casa dos milhares, para fins deste trabalho foi feito um esforço em identificar os maiores nichos de produção, culminando na tabela abaixo:

Tabela 11 - Mapeamento de algumas obras *fandom* do universo de *Mass Effect,* realizado através de pesquisas na internet em repositórios e comunidades afins.

Tipo de Produção	Nome da Obra	Fonte / Repositório	Observações
Fanfictions	Não aplicável	Fanfiction.net < https://www.fanfiction.net/jogo eletrônico/Mass-Effect/>	até 08/04/2015 existem mais de 15 mil histórias, sendo destas 8 mil após o lançamento de *Mass Effect* 3 em 2012.
Obra audiovisual	*Red Sand* (2012)	Youtube < https://www.youtube.com/watch?v=7yOAZux8ip8> e site oficial: < http://redsand.uat.edu>	Filme feito por fãs desenvolvido pelos estudantes da Universidade de Tecnologia Avançada (*University of Advancing Technology*) no Arizona. Foi lançado em 7/10/2012 e teve como ator principal Mark Meer, dublador responsável pela voz do Comandante Shepard masculino no jogo original.
Obra audiovisual	*Embrace Eternity* (em produção)	Facebook < https://www.facebook.com/twentyoneeightysix>	Filme feito por fãs dentro do universo de *Mass Effect*, produzido pela *Karibou Productions.*
Obra de audio	Kaidan's Letter "About Horizon"	Youtube < https://www.youtube.com/watch?v=Dne5gmiq1pc>	Versão em áudio de uma carta em formato texto pertencente ao jogo *Mass Effect 2*, onde Kaidan, um dos personagens passíveis de romance por Shepard, o reencontra depois de um ano e eles têm uma briga. Depois disso Shepard recebe essa carta, que pode apenas ser lida pelo jogador. No entanto, como um presente para os seus fãs, o dublador de Kaidan, Raphael Sbarge gravou por sua conta sua interpretação da carta e disponibilizou no *Youtube.*
Fanarts	Não aplicável	DeviantArt < http://www.deviantart.com/browse/all/?section=&global=1&q=mass+effect>	Mais de 150 mil desenhos de fãs sobre o universo de *Mass Effect* encontram-se neste famoso repositório de arte.
AMVs (Anime Music Video)	Não aplicável	Youtube < https://www.youtube.com/results?search_query=mass+effect+amv>	Mais de 59 mil clipes com cenas do jogo montados com alguma música tema, conhecidos como AMVs, realizados por fãs como tributos e protestos.
Vídeo Publicitário	*Retake Mass Effect 3*	Youtube < https://www.youtube.com/watch?v=6YU0QK-6QNM>	Vídeo realizado por fãs para fãs, convocando-os a se unir ao movimento "*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*"
Vídeo Publicitário	*Retake Mass Effect 3 version 2*	Youtube < https://www.youtube.com/watch?v=f_U0AcEAxcM>	Vídeo realizado por fãs para a Bioware, solicitando uma providência da empresa por conta do final da trilogia, parte do movimento "*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*"
Memes de Internet	*Não aplicavel*	Facebook <https://www.facebook.com/pages/Mass-Effect-Memes/328700633878025>	Comunidade de Mass Effect cujo objetivo é reunir *memes* (palavra utilizada para caracterizar uma ideia ou conceito, que se difunde através da *web* rapidamente) sobre o universo. Possui mais de 2000 seguidores e produtores de conteúdo.

4.6. Considerações Finais

Conforme demonstrado nos tópicos acima, uma análise sobre a produção de conteúdo *fandom* pela comunidade de fãs de um determinado produto, nos é útil para compreender e entender sua recepção por parte de suas audiências. No caso de *Mass Effect*, grande parte de seu *fandom,* podendo-se de acordo com os dados recolhidos e analisados, dizer que em média 50% de sua produção, existe para demonstrar a grande insatisfação dos fãs para com o final da obra. Trata-se de um exemplo claro de como a produção de fãs reflete a voz dos mesmos no ambiente da *internet*, e como esse material ajuda a propagar o conteúdo, mantendo-o vivo, conforme a teoria já estudada neste trabalho da "*Spreability*". Seja de forma positiva ou negativa, as obras cânones de *Mass Effect* produziram conteúdo que atraiu a atenção e gerou engajamento, ou seja, trabalhou com maestria a geração de "*stickiness*", (JENKINS et al., 2013), outro termo cunhado no livro "*Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*", utilizado para definir essa atração e envolvimento que buscam 'prender' a audiência a um determinado aspecto de um conteúdo. Apesar de serem termos inicialmente antagônicos, visto que um conteúdo que gera "*stickiness*" raramente será "*spreadable*", no caso do objeto de estudo é exatamente esse fenômeno que aconteceu. E dessa forma, o conteúdo de *Mass Effect* propaga-se infinitamente.

CONCLUSÃO 5

As técnicas narrativas têm evoluído do ato de contar histórias até as complexas plataformas dos dias atuais, nesta era de convergência midiática e cultura participativa, onde a interação é parte do cotidiano das pessoas e o acesso a informação é tão simples e orgânico que é difícil imaginar uma época anterior a essa, quando as pessoas simplesmente não tinham este poder.

Durante este trabalho, buscou-se analisar a complexidade narrativa do universo transmidiático do jogo eletrônico *Mass Effect,* utilizando-se para tanto de estudos teóricos sobre conceitos da narrativa através de nomes como Ricoeur, Propp e Campbell. Concluímos após estes estudos que um dos maiores diferenciais de *Mass Effect* é, enquanto jogo eletrônico*,* utilizar-se de recursos de diversas outras mídias na criação de sua narrativa, incluindo paradigmas teóricos sobre a mesma, e ferramentas diversas, como o RPG tradicional por exemplo.

Assim foi possível verificar, através da análise dessa complexidade da narrativa e do processo criativo de *Mass Effect*, que esse jogo eletrônico aproxima-se em muitos aspectos de uma obra cinematográfica, e vai além por permitir interatividade. Sua complexidade narrativa, devido às escolhas possíveis, permite aos jogadores interações inerentes à mídia e ao estilo narrativo de RPG. Foi possível notar como a convergência midiática evolui, quando essas fronteiras sobre o que caracteriza cada mídia tornam-se embaçadas e de difícil categorização.

O fato de a história ser tão intrínseca e bem contada, conforme explicado por Ricoeur (1994) ao utilizar os conceitos de mimeses, gerou uma união acima do comum entre as comunidades de fãs, fortalecendo a ideia do "nós" contra "eles" (constituindo-se num conteúdo extremamente qualificado para gerar "*stickiness*" (JENKINS et al., 2013). Os fãs gastaram incontáveis horas entre a trilogia de jogos e , graças ao uso do artifício de roteiro *deus ex machina,* que tomou a conclusão da saga das mãos dos jogadores para finalizá-la de uma forma improvável, tendo como objetivo retornar o universo criado à um momento necessário (do ponto de vista dos criadores), para a continuação das histórias em outros produtos transmídia, gerou, conforme visto através dos estudos de Ricoeur, a angústia do tempo, ou seja, a sensação de tempo desperdiçado que não mais retornará, contribuindo para essa reação em massa. Este fenômeno culminou numa comunidade extremamente ativa e organizada que, através de uma produção de obras não oficiais (*fandom*), demonstrou com grande maestria seu domínio sobre o universo e seus

sentimentos para com o mesmo, exemplificando de forma prática como a Cultura Participativa e a Inteligência Coletiva (JENKINS, 2008) funcionam e se relacionam, e como esse conteúdo, uma vez criado, propaga-se pela rede de uma forma orgânica e difusa, cuja interação e trajeto são explicados através da teoria-ator-rede – TAR (LATOUR, 2011), ou seja, a produção de redes e associações que nasce dessa relação estabelecida entre os atores humanos e não humanos (qualquer dispositivo inteligente, como computadores, *smartphones,* etc) e que se dá na convergência dos novos meios de sociabilidade que caminham lado a lado com a cultura digital, sendo as redes sociais seu maior exemplo. Esta teoria então foi testada ao se analisar a comunidade *"Demand a Better Ending to Mass Effect 3",* no Facebook, comprovando os aspectos teóricos a que se refere.

Ainda no que concerne à propagação desse conteúdo, concluímos que a capacidade da *internet* em ser ubíqua, conforme descrito por Santaela (2013), auxilia nesse processo, tornando o conteúdo onipresente no ambiente digital, e gerando movimento e dispersão infinita, constituindo-se num conteúdo "*spreadable*" (JENKINS et al, 2013). Ainda que os conceitos de "*spreadability*" e "*stickiness*" sejam inicialmente opositores, no estudo de caso da obra *Mass Effect*, houve uma convergência de técnicas narrativas e situações propiciadas pelo momento em que nos encontramos, que tornaram a obra e seus derivados oficiais e não-oficiais extremamente "*spreadables*" e "*stickables*" , ou seja, propagáveis e ao mesmo tempo engajadoras.

Assim, com relação à reação dos fãs ao final da trilogia seja com os protestos ou com a produção de conteúdo dentro da cultura *fandom,* esta pode ser compreendida como um indicador para avaliação da recepção do produto.

A empresa Bioware claramente não estava preparada para esta reação e ação dos fãs, mas o fato a levou a reformular toda a sua equipe e metodologia de trabalho, levando em consideração a voz dos fãs desde a etapa de um pré-projeto, tornando o processo criativo de suas obras mais aberto e interativo, num modelo de via de mão dupla, onde o fã participa conjuntamente com o autor de todo o processo.

No começo desta pesquisa, tínhamos em média 11 mil *fanfictions* no repositório *Fanfiction.net*. No momento da finalização da mesma, contamos com mais de 15 mil, sendo que o cenário figura como um dos 10 jogos eletrônicos de maior quantidade de histórias no repositório. A comunidade de fãs de *Mass Effect* continua ativa, propagando novos conteúdos a cada dia e aguardando e influenciando diretamente na produção do próximo jogo da franquia, ainda sem nome oficial (chamado até o momento de *Mass Effect 4*). A produtora, tendo lidado com esta situação singular, agora trás os fãs para perto durante todo o processo de produção, numa

tentativa de envolvê-los desde o começo na criação da obra. Os fóruns oficiais da Bioware possuem milhares de postagens e opiniões sobre o assunto que, conforme já divulgado pela própria produtora, são diariamente filtradas e analisadas. Como resultado desta mudança de postura, podemos citar o último jogo lançado pela empresa em 2014, *Dragon Age Inquisition,* que já se beneficiou desses fatores. A empresa, devido à sua experiência com *Mass Effect 3*, envolveu os fãs em seus processos, resultando num jogo que recebeu diversos prêmios e nomeações, inclusive a de melhor jogo do ano de 2014 (*GLAAD Media Award for Special Recognition* - 2015*, The Game Award of Game of the Year* - 2014 e *The Game Award for Best Role Playing Game* - 2014).

A análise da produção *fandom* a luz desse estudo, torna-se uma importante ferramenta para obtenção de informações sobre os gostos e preocupações dos fãs de uma obra. A leitura das histórias de um famoso escritor de *fanfictions* e dos comentários, críticas e sugestões para essas histórias podem ser extremamente úteis no desenvolvimento das obras que as originaram, por exemplo.

Segundo Jenkins, em um futuro próximo, os estúdios e produtoras terão que aceitar (e ativamente promover) algumas distinções básicas entre a competição comercial e a apropriação amadora, entre a utilização de uma obra com fins lucrativos e a economia de escambo da *web* e finalmente, entre o reaproveitamento criativo e a pirataria (JENKINS, 2008).

Este tipo de procedimento tende a ser cada vez mais natural e necessário, pois a convergência cultural é um fato e a *internet* é o grande meio de comunicação dos fãs, fazendo com que suas vozes sejam ouvidas onde quer que estejam. Se bem gerenciadas, esta interação entre os fãs e os estúdios e/ou produtoras e a análise do universo *fandom,* podem vir a se tornar das mais valiosas ferramentas de *marketing*, bem como fonte de pesquisa de público e geração de métricas e indicadores para avaliar qualquer obra em desenvolvimento.

Referências Bibliográficas

ANDRADE, Leonardo A., SANTOS, Tiago E. dos, GONÇALVES, Diogo Augusto. **Implicações Transmidiáticas do uso do RPG e do Wargame como ferramenta de apoio à Vastas Narrativas de Fantasia Medieval**. Revista GEMInIS, v. 02, p.103-134, 2011.

ANDRADE, Leonardo A., MONTASSIER, Rafael Augusto. **Nakasendô, o caminho de identificação do leitor com o mangá Rurouni Kenshin.** RUA. Revista Universitária do Audiovisual, v. 13, p. 1-12, 2012.

APPELCLINE, Shannon. **Designers and Dragons:** The '70s. Evil Hat Productions, 2013.

APPELCLINE, Shannon. **Designers and Dragons:** The '80s. Evil Hat Productions, 2013.

APPELCLINE, Shannon. **Designers and Dragons:** The '90s. Evil Hat Productions, 2013.

APPELCLINE, Shannon. **Designers and Dragons:** The '00s.Evil Hat Productions, 2014.

ARISTÓTELES, **Arte Poética**, 1ª Edição, 1936.

ARNESON, D.; GYGAX, G. **Dungeons & Dragons.**Primeira Edição. TSR, 1974.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som:** um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2002.

CAETANO, M. A. E LIMA, E. S.,**A importância da Customização de Personagens na Narrativa de Jogos Digitais.** SBJogos eletrônicos, 2012.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói das Mil Faces.** Editora Pensamento, 1997.

CASEY H., DEREK W. **The Art of the Mass Effect Universe.** Dark Horse, 2012.

CAVALLARO, Dani. **Anime and the Visual Novel:** Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Jogos eletrônicos. McFarland, 2009.

CORRÊA, Eduardo; CARVALHO, Jairo.**"O problema dos mundos possíveis na ficção científica."** In: *Horizonte Científico,* Vol. 4. Uberlândia: UFU, 2010. Disponível em <http://www.seer.ufu.br/index.php/horizontecientifico/article/view/8006> Acesso em 3 de fevereiro de 2014.

DENA, Christy. **Transmedia Practice:** Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments, 2009.

DOLEŽEL, Lubomir. "**Fictional Worlds:** Density, Gaps and Inference" In:*Style29*, 1995. Pp. 201-214.

DUARTE, Fábio. **O Tempo das Redes,** 2008. Editora Perspectiva.

ECO, Umberto. **Obra Aberta.** São Paulo: Perspectiva, 1976.

ECO, Umberto. **Six Walks in the Fictional Woods.** Cambridge, Inglaterra: Harvard University Press, 1994.

EVANS, Elizabeth. **Transmedia Television:** audiences, new media, and daily life. Nova Iorque, Estados Unidos: Routledge, 2011.

ETLINGER, Susan. **Social Media ROI Cookbook:** Six Ingredients Top Brands Use to Measure the Revenue Impact of Social Media.

FARRIS, Paul; BENDLE, Neil; PEFEIFER, Phillip; REIBSTEIN, David. **Marketing Metrics:** The Definitive Guide to Measuring Marketing Performance. New Jersey: Pearson Education, 2010.

FERREIRA, E. **Games narrativos:** dos adventures aos MMORPGs. Anais do IV Seminário de jogos eletrônicos, comunicação e educação: construindo novos trilhos, 4, Salvador/BA. 2008.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Trad. António F. Cascais e Eduardo Cordeiro. 6a ed. Lisboa: Nova Vega, 2006.

GIBSON, William. **Neuromancer,** 1984.

GOODMAN, Nelson**. Ways of Worldmaking.** Indianapolis, Estados Unidos: Hackett, 1978.

HARRIGAN, Pat & WARDRIP-FRUIN, Noah. **Third Person:** Authoring and Exploring Vast Narratives. The MIT Press, 2009.

HARRIGAN, P. E WARDRIP-FRUIN, N., **Quests:** Design, Theory and History in Games and Narratives. AK Peters, Ltd., 2009.

HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. **Fanfiction and Fan Communities in the Age of the Internet.** McFarland & Company Inc. Publishers, 2006.

HERBERT, Frank. **Dune,** 1965.

HERMAN, David. **Basic Elements of Narrative.** Oxford, Inglaterra: Graphical Limited, 2009.

JACKSON, Steve. **GURPS.** 2a Edição. Devir, 1994.

JENKINS, Henry. **Fans, Bloggers and Gamers:** Media Consumers in a Digital Age. NYU Press, 2006.

JENKINS, Henry. **Textual Poachers:** television fans and participatory culture. Nova Iorque, Estados Unidos: Routledge, Chapman and Hall, 1992.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** 2a Ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Spreadable Media:** Creating value and meaning in a networked culture. NYU Press, 2013.

JENKINS, Henry. **Confronting the challenges of participatory culture:** media education for the 21st century. Massachussets, EUA: MIT Press, 2009b.

JENKINS*,* Henry*, "***Transmedia Storytelling 101***".* Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins, 2003.Disponível em <http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em 10 de outubro de 2013.

JENKINS, Henry. **"Transmedia 202: Further Reflections".** Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins, 2011. Disponível em<http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html> Acesso em 17 de maio de 2013.

JOHNSON, Derek. **Franchising Media Worlds:** Content Networks and The Collaborative Production of Culture. University of Wisconsin-Madison, 2009.

JOHNSON, Steven. **Tudo o que é ruim é bom para você:** como os games e a TV nos deixam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2012.

KASTENSMIDT, C. **Os impactos das tecnologias nas narrativas de games** - as primeiras décadas. In: IV Jogo eletrônicoPad, 2011, Novo Hamburgo. Seminário de Games, Comunicação e Tecnologia, 2011.

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. **Transmedial Worlds** – Rethinking Cyberworld Design. 2004. IEEEE Computer Society, Los Alamitos, California. Disponível em: <http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf>. Acesso em: 25 de Março de 2015.

KRAPPITZ, Stefan. **Troll Culture.** Stefan Krappitz: Stuttgard, Alemanha, 2012.
LEMOS, André. *A comunicação das coisas:* teoria ator-rede e cibercultura. Annablume, 2013.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: 34, 1997.

LONG, Geoffrey. **Transmedia Storytelling:** Business, Aesthetics and Production at the Jin Hensey Company, 2007. [Dissertação de mestrado]. Disponível em <http://cms.mit.edu/research/theses/GeoffreyLong2007.pdf> Acesso em 14 de maio de 2014.

LOVETT, John & OWYANG, Jeremiah. **Social Marketing Analytics:** a new framework for measuring results in social media.

LUNA FREIRE, Letícia. **Seguindo Bruno Latour:** Notas para uma antropologia simétrica. IN: Comum. Rio de Janeiro, v.11, n. 26, p. 46-65, Janeiro-Julho, 2006.

MASSAROLO, João; ALVARENGA, Marcus. **Franquia Transmídia***:* O Futuro da Economia Audiovisual nas Mídias Sociais, 2010. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-3023-1.pdf>. Acesso em: 24 de julho de 2013.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is Broken:** Why Games Make Us Better and How They Can Change the World, Ramdon House, 2011.

MILES, M., & HUBERMAN, A. M. **Qualitative Data Analysis:** An Expanded Sourcebook (2nd ed.). Thousand Oaks, EUA: Sage, 1994.

MININNI, Giuseppe. **Psicologia Cultural da Mídia.** São Paulo: A Girafa edições, SESC-SP, 2008.

MITTELL, Jason. **Wikis and Participatory Fandom,** 2012.

MONZANI, J. ; PERRONE-MOISES, L. ; WILLEMART, P. ; LOPEZ, T. P. A. ; SALLES, C. A. . **Aspectos da Gênese de Deus e o Diabo na Terra do Sol.** Manuscrítica (São Paulo), APML - São Paulo, v. 4, p. 8-30, 1993.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no Holodeck:** O futuro da Narrativa no Ciberespaço. Itaú Cultural, Editora UNESP, 2001.

ORDANINI, Andrea; MICELI, Lucia; PIZZETTI, Marta; PARASURAMAN, A. **Crowdfunding:** Transforming Customers into Investors Through Innovative Service Platforms. Bocconi University, 2009.

PAGE, Ruth (org.); BROWNEN, Thomas (org.). **New Narratives:** Stories and Storytelling in the Digital Age. Nebraska, Estados Unidos: University of Nebraska Press, 2011.

PADRÓN, Ricardo. **"Mapping Imaginary Worlds"** in AKERMAN, James; KARROW, Robert. *Maps: Finding Our Place in the World*. Chicago & Londres, Estados Unidos: University of Chicago Press, 2007. p. 255-287

PROPP, Wladimir. **Morfologia do conto maravilhoso.** 2ª Ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2006.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa** (tomo I). São Paulo: Papirus, 1994.

SALLES, Cecília A. **Gesto inacabado:** processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 1998.

SALLES, Cecília A. **Crítica genética:** uma introdução. São Paulo: Educ, 1992.

SANTAELLA, Lucia. **Redes sociais digitais:** a cognição conectiva do Twitter. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTAELA, Lucia. **Comunicação Ubíqua:** Repercussões na cultura e na educação. Paulus Editora, 2013.

SANTOS COSTA, Giselda. **"Netnografia e MROCs:** análise e coleta de dados em pesquisas qualitativas na era das redes sociais". In: *Anais Eletrônicos: 3 Simpósio Hipertexto e Tecnologias da Educação*, Recife: UFPE, 2010.

SHIRKY, Clay. **Lá vem todo mundo:** o poder de organizar sem organizações. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

SILVA, Tarcízio . **Monitoramento de Marcas e Conversações:** alguns pontos para discussão. In: SILVA, Tarcízio; DOURADO, Danila; CERQUEIRA, Renata; DANTAS, Marcel.. (Org.). #MídiasSociais: Perspectivas, Tendências e Reflexões. 1ed.: Bookess, 2010, v. , p. 41-46.

SILVA, Tarcízio (Org.) . **Para Entender o Monitoramento de Mídias Sociais.** 1. ed. Florianópolis: Bookess, 2012.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **A Divulgação Científica Contida nos Filmes de Ficção.** Home page da Fundação Joaquim Nabuco, Fundação Joaquim Nabuco, 01 jul. 2006.

THOMAS, Brownen. "**Gains and Losses?** Writing it All Down: Fanfiction and Multimodality". In*:* PAGE, Ruth., ed. *New Perspectives on Narrative and Multimodality*. London: Routledge, pp. 142-154, 2010.

THOMAS, Brownen. **What is Fanfiction and Why Are People Saying Such Nice Things about It?** In *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, Volume 3, 2011, pp. 1-24. Disponível em <http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/storyworlds/v003/3.thomas.pdf> Acesso em 01 de agosto de 2014.

TOSCA, Susana & KLASTRUP, Lisbeth. **Transmedial Worlds**, 2011. Disponível em http://www.jltonline.de/index.php/conferences/article/view/421/1123 <Acesso em 18 de junho de 2013>

TRENTO, Francisco B. **A Construção de mundos online: uma análise da comunidade de fãs de Lost ´Darkufo´.** [Dissertação de Mestrado]. Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, Departamento de Artes e Comunicação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP, Brasil, 2013.

Sitiografia

BIOWARE, **Extended Cut.** Disponível em: <http://masseffect.bioware.com/about/extended_cut/>. Acesso em 06 de Maio, 2014.

BIOWARE, **To Mass Effect 3 Players,** from Dr. Ray Muzyka, co-founder of Bioware. Disponível em: <http://blog.bioware.com/2012/03/21/4108/>. Acesso em 06 de Maio, 2014

BIOWARE, **Lessons of Mass Effect 3 ending backlash** "will be built into our future games". Disponível em: <http://www.oxm.co.uk/53538/bioware-lessons-of-mass-effect-3-ending-backlash-will-be-built-into-our-future-jogos eletrônicos/. > . Acesso em 07 de Maio, 2014.

BROWN, Scott. **Sherlock Holmes, Obsessed Nerds, and Fan Fiction.** Wired Magazine, 2009. Disponível em: <http://archive.wired.com/techbiz/people/magazine/17-05/pl_brown> . Acesso em 21 de janeiro de 2015.

CHILD'S PLAY. Disponível em: <http://www.childsplaycharity.org>. Acesso em 06 de Maio, 2014.

DID YOU KNOW GAMING? **Mass Effect feat. Really Freakling Clever.** Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=3_xrYZo6eJA>. Acesso em 17 de março de 2015.

FACEBOOK. **Demand a Better End to Mass Effect 3.** Disponível em: <https://www.facebook.com/DemandABetterEndingToMassEffect3>. Acesso em 06 de Maio, 2014.

FANFICTION.NET. Disponível em: <http://www.fanfiction.net >. Acesso em 06 de Maio, 2014.

GROSSMAN, Lev. Disponível em: <https://www.levgrossman.com>. Acesso em 06 de Maio, 2014.

CASTRATARO, Daniela. **A social history of crowdfunding.** Disponível em: < http://socialmediaweek.org/blog/2011/12/a-social-history-of-crowdfunding/> . Acesso em 10 de julho de 2014.

CATARSE. Disponível em: <http://www.catarse.me>. Acesso em 10 de julho de 2014.

DRAKE, David. **Crowdfunding:** It´s no longer a buzzword. Disponível em: < http://www.crowdsourcing.org/editorial/crowdfunding-its-no-longer-a-buzzword/32268>. Acesso em 10 de julho de 2014.

IGN. **Asura´s Wrath Review.** Disponível em <http://www.ign.com/jogos eletrônicos/asuras-wrath/ps3-86441> . Acesso em 15 de julho de 2013.

INDIEGOGO. Disponível em: < https://www.indiegogo.com/> . Acesso em 10 de julho de 2014.

JUSTGIVING. Disponível em: < http://www.justgiving.com/> . Acesso em 10 de julho de 2014.

KICKSTARTER. Disponível em: <http://www.kickstarter.com/ >. Acesso em 10 de julho de 2014.

KIVA. Disponível em: < http://www.kiva.org/> . Acesso em 10 de julho de 2014.

O'REILLY, Tim. **What is Web 2.0?** Disponível em: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>. Acesso em 19 de setembro de 2013.

SELLABAND. Disponível em: < https://www.sellaband.com/> . Acesso em 10 de julho de 2014.

WHITE WOLF. Disponível em: <http://www.white-wolf.com> . Acesso em 10 de julho de 2014.

EVELSON, Boris. **Topic Overview:** Business Intelligence - An Information Workplace Report. Disponível em: <http://www.forrester.com/Topic+Overview+Business+Intelligence/-/E-RES39218?objectid=RES39218> . Acesso em 04 de Novembro de 2013.

FACEBOOK. Disponível em: < http://www.facebook.com/> . Acesso em 04 de Novembro de 2013.

HUBBARD, Douglas. **Hubbard Research.** Disponível em: <http://www.hubbardresearch.com>. Acesso em 04 de Novembro de 2013.

LABIC/UFES. **NAR –** Um Script para analisar a semântica e a movimentação interativa nas páginas do Facebook. Disponível em <http://www.labic.net/nar-um-script-para-analisar-a-semantica-e-a-movimentacao-interativa-nas-fanpages-do-facebook/>. Acesso em 12 de Março de 2015.

SCARTOZZONI, Bruno. **Storytelling e Transmídia:** afinal, o que é e para que serve? Disponível em: < http://www.caldinas.com.br/2011/03/storytelling-e-transmidia-afinal-o-que.html >

SOCIALGUIDE. Disponível em: < http://www.socialguide.com/> . Acesso em 04 de Novembro de 2013.

THOMAS, Brownen. **Canons and Fanons:** Literary Fanfiction Online, 2007. Disponível em <http://www.dichtung-digital.org/2007/thomas.htm> Acesso em 10 de agosto de 2014.

WORDLE. Disponível em: <http://www.wordle.net> . Acesso em 12 de Março de 2015.

Ludografia Eletrônica

ADVENTURE INTERNATIONAL. **Spider Man Questprobe,** 1984.

ATARI. **Adventure,** 1979.

BIOWARE, **Dragon Age,** 2009.

BIOWARE, **Dragon Age Inquisition,** 2014.

BIOWARE, **Mass Effect,** 2007.

BIOWARE, **Mass Effect 2,** 2010.

BIOWARE, **Mass Effect 3,** 2012.

BIOWARE, **Star Wars Knights of the Old Republic,** 2003.

BLIZZARD, **Diablo**, 1996.

CROWTHER, Will. **Colossal Cave Adventure,** 1976.

DMA Design.**Grand Theft Auto,** 1997.

ENIX. **Dragon's Quest,** 1986.

LUCASARTS. **Day of the Tentacle,** 1993.

LUCASFILMS JOGOS ELETRÔNICOS. **Maniac Mansion,** 1987.

MIYAMOTO, Shigeru. **The Legend of Zelda,** 1986.

SQUARESOFT. **Final Fantasy,** 1987.

SSI, **Pool of Radiance,** 1988.

Filmografia

DISCOVERY CHANNEL, **A Era do Videogame**, 2008.

KEIGHLEY, Geoff. **The Final Hours of Mass Effect 3,** 2012.

LUCAS, George. **Star Wars,** 1977.

LUCAS, George. **Star Wars Episode II:** Attack of the Clones, 2002.

RODENBERRY, Gene. **Star Trek**, 1966.

RODENBERRY, Gene. **Star Trek:** Generations, 1998.

WARD, Pendleton. **A Hora da Aventura,** 2010.

Group SNE, **Record of Lodoss War,** 1986.

Apêndice A – Linha do Tempo (*Timeline)* completa da história de *Mass Effect*

Dada a complexidade do universo de *Mass Effect*, o presente apêndice busca esmiuçar os acontecimentos históricos ocorridos no cenário, de forma a detalhar melhor as minúncias da história. Embora a franquia de jogos passe-se de 2183 CE até 2186 CE, o cenário, totalmente original, possui uma extensa história de fundo, que culmina na trilogia, conforme a linha do tempo abaixo demonstra:

CE - *Common Era* - Era Comum | BCE - *Before Common Era* - Antes da Era Comum

Tempos Pré-históricos (???? BCE - 1.000.000.000 BCE)

A raça dos *Leviathans* domina a galáxia, cativando toda e qualquer nova raça sapiente que encontram e protegendo-as em troca de um tributo. Os *Leviathans* consideram-se a primeira e única raça em seu apogeu.

Depois que observar que as raças subservientes criaram raças sintéticas que consistentemente se rebelavam, os *Leviathans* criaram uma Inteligência para buscar um meio de preservar permanentemente a vida orgânica. A Inteligência construiu um exército de subordinados para vasculhar por informação genética através da galáxia.

A Inteligência então trai os *Leviathans*, usando seu exército para assassiná-los e seu material genético para criar Harbinger, o primeiro *Reaper*. E assim começa o ciclo de colheita de material genético e extinção da vida inteligente orgânica da galáxia pelos *Reapers*, parte de um vasto experimento da Inteligência, a fim de concluir seu objetivo (buscar um meio de preservar permanentemente a vida orgânica).

A Inteligência cria a rede dos *mass relays* para aumentar a eficiência dos ciclos, permitindo às civilizações da galáxia desenvolverem-se mais rápido, possibilitando mais consistência entre as colheitas.

Era Pré-Protheans (1.000.000.000 - 68.000 BCE)

1.000.000.000 BCE

O Leviathan de Dis, um *Reaper*, é morto pelos *Leviathans*. Seu corpo acaba caindo no planeta

Jartar e permanece imperturbado por quase um bilhão de anos.

37.000.000 BCE

Uma raça desconhecida no espaço dispara um tiro de aceleração em massa num *Reaper* perto do planeta *Mnemosyne*. O tiro penetra no *Reaper*, desabilitando-o, deixando-o movendo-se sem rumo no espaço até que ele se choca no planeta *Klendagon*, criando a característica geológica ali conhecida como *Great Rift Valley* (Vale da Grande Fenda).

298.000 BCE

A antiga raça *arthenn* floresce no sistema *Zelene*, vivendo no planeta *Helyme*, até ser destruída por um evento desconhecido que aniquilou toda a vida no planeta. Elas também mantiveram presença em outros planetas do sistema, incluindo *Epho*, que guarda as cicatrizes do antigo bombardeamento orbital e *Gaelon*, que foi minerado por *helium-3*.

125.000 BCE

Duas antigas raças chamadas *thoi'han* e *inusannon* lutam sobre o planeta *Eingana*, destruindo o planeta com os destroços de naves espaciais. O Elemento Zero refinado dos componentes principais das naves quebradas se dissemina e contamina o ambiente, causando a extinção de muitas espécies nativas e aqueles que sobreviveram começaram a mostrar uma tendência a desenvolver poderes bióticos.

Era Pré-Conselho (68.000 BCE - 500 BCE)

68.000 BCE

Os *Protheans* atingem o conhecimento de voo espacial e descobrem a tecnologia *mass effect* (efeito em massa) nas ruínas do antigo povo *inusannon*. Eles então estabelecem uma civilização organizada a nível espacial, conectadas pelos *mass relays*, com a *Citadel* como sua capital.

Em algum ponto os *Protheans* encontram uma raça hostil de inteligências artificiais que colocam em perigo sua existência. Para combater esta ameaça, os *Protheans* agressivamente assimilam muitas outras raças orgânicas ao seu império. Assim o Império *Prothean* é capaz de reprimir as

máquinas em um conflito conhecido como a Guerra *Metacon*.

48.000 BCE: A Queda dos Protheans

O Império *Prothean* entra em colapso com a chegada dos *Reapers* pela *Citadel*. Apesar de os *Protheans* terem sabido da existência dos *Reapers* ao estudar ruínas de civilizações antigas e de terem começado a se preparar, ainda assim foram pegos com a guarda baixa. Pelos próximos séculos os *Protheans* lutaram contra os *Reapers* sistema por sistema, mundo a mundo, cidade por cidade, e no final, não foi suficiente. Os *Reapers* metodicamente erradicaram os *Protheans* remanescentes, assim como as outras raças contemporâneas, e departiram da galáxia para aguardar o próximo ciclo.

13.000 BCE

Os *Turians* de *Palaven* começam a se desenvolver enquanto civilização.

6000 BCE

Buscando escapar da eminente explosão de seu Sol, uma raça alienígena constrói uma nave com inteligência artificial e equipada com supercomputadores contendo um mundo virtual, para dentro do qual um bilhão de alienígenas transferem sua consciência. A nave começa uma jornada pela galáxia que dura pelos próximos 8000 anos.

1900 BCE

Tuchanka, o planeta natal dos *krogans* entra na era nuclear. Num conflito global, armas de destruição em massa são liberadas, culminando num inverno nuclear. Na devastação resultante, a sociedade dos *krogans* se desenvolve como clãs sempre em guerra uns com os outros.

1800 BCE

Uma supernova propulsiona o *Relay Mu* para fora de sua posição, sendo ele o único ponto de acesso para a remota *Pangaea Expanse*. Escondido em algum lugar dentro da densa nebulosa formada pela supernova, a posição do *relay* é efetivamente perdida por séculos. Mais tarde, a raça *rachni* redescobre o *relay*.

580 BCE

Depois de desenvolverem as técnicas de viagem interespacial mais rápida que a luz, baseado na tecnologia dos *Protheans,* a raça dos *asari* começam a explorar a rede dos *mass relays*, e eventualmente descobrem a enorme estação espacial da *Citatel*, em um *hub* de muitos *mass relays.*

520 BCE

Os *salarians* descobrem a *Citadel* e abrem relações diplomáticas com os *asari.*

Era do Conselho - Formação (500 BCE - 1 CE)

500 BCE: Fundação do Conselho da Citadel

O conselho da *Citadel* é formado. Os *asari* e *salarians* juntos colonizam a *Citadel* e a estabelecem como centro da comunidade galáctica, liderados pelo Conselho. Este ano também é conhecido como 0 GS, o começo da linha do tempo *Galactic Standard* (Padrão Galáctico)

Como um gesto de abertura com seus novos aliados *asari*, a União *Salarian* libera os arquivos da Liga de Um. Sob ameaça, a Liga responde assassinando cada membro da cabine interna da União. Os operativos do grupo de Tarefas Especiais caça e elimina a Liga.

É feito um primeiro contato com a raça dos *volus*. Eventualmente, o Conselho da *Citadel* solicita aos *volus* a criação do Ato Unificador Bancário, que estabelece uma moeda única para toda a galáxia, denominada Crédito, conectando todas as economias da galáxia.

A guerra de unificação dos *Turians* ocorre. As colônias dos *turians* na fronteira de seu espaço, cada vez mais isoladas e xenofóbicas entram em guerra uma contra a outra. Depois de anos de luta, a Hierarquia *Turian* entra e pacifica as facções remanescentes. A animosidade entre as colônias *Turians* continua por décadas.

O conselho garante aos *volus* a honra de serem a primeira espécie não participante do Conselho com uma embaixada na *Citadel,* ao invés de um assento no próprio Conselho.

Primeiro contato é feito com os *batarians*. Eles recebem uma embaixada um século depois.

Os *asari* descobrem o sistema natal da raça *elcor* e ajudam os *elcors* a localizar e ativar o *mass relay*

mais próximo. Assim eles estabelecem uma rota regular para a *Citadel* e são agraciados com uma embaixada.

Primeiro contato com os *hanars* e os *quarians* é feito também. A ambas as raças é dada embaixadas.

Era do Conselho - Guerra e Rebelião (1 CE - 900 CE)

1 CE: As Guerras Rachni

Os *rachni,* uma raça extremamente inteligente de insetos, são descobertos quando uma expedição da *Citadel* abre um *mass relay* dormente levando aos seus sistemas estelares. Os *rachni* demonstram-se hostis e começam uma guerra contra o resto da galáxia. Negociação com as rainhas *rachni* é impossível pois elas não podem ser contatadas em seus ninhos abaixo da terra devido à toxicidade de seus mundos.

80 CE

As Guerras *Rachni* continuam. Os *salarians* fazem o primeiro contato com os primitivos *krogan* e os manipulam para agirem como soldados para o Conselho da *Citadel.* Os *krogan* provam-se capazes de sobreviver em ambientes bastante hostis e conseguem perseguir os *rachni* dentro de seus ninhos, sistematicamente eliminando rainhas e ovos.

300 CE

Os *rachni* são declarados extintos. Em gratidão ao seu auxílio nas Guerras *Rachni,* o Conselho premia os *krogan* com um novo planeta natal. Livre do ambiente hostil de *Tuchanka*, a população dos *krogans* foge do controle.

300 - 700 CE

Os *krogan* começam a se expandir exponencialmente, colonizando muitos novos mundos. Preocupações constantes sobre para onde essa expansão chegaria, leva à fundação do ramo chamado Táticas Especiais e Reconhecimento na *Citadel.*

693 CE

Beelo Gurji, um operativo *Salarian*, é apontado como o primeiro *Spectre* (Espectro) do Conselho da *Citadel.*

700 CE: A Rebelião dos Krogans

Líderes de guerra *Krogan* reúnem veteranos das Guerras *Rachni* para anexar territórios de outras raças do Espaço da *Citadel.* Eventualmente o Conselho demanda a retirada dos *krogans* de uma colônia *asari* em Lusia, mas os *krogan* se recusam. Um ataque preventivo é feito nas infraestruturas dos *krogans* pelos Espectros. A Rebelião dos *Krogans* começa.

710 CE

Percebendo que os *krogans* nunca desistiriam enquanto pudesse repor suas perdas, os *turians* liberam uma arma biológica desenvolvida pelos *Salarians,* conhecida como *genophade.* A população dos *krogans* começa a cair.

800 CE

A Rebelião dos *Krogans* acaba, no entanto, ações esporádicas de mais alguns *krogans* dispersos continuam a acontecer por décadas. Os *turians* tomam o espaço militar e de mantenedores da paz deixado pelos *krogans* na *Citadel.*

As Convenções da *Citadel* começam a surgir conforme conflitos aparecem.

Era do Conselho - Expansão (900 CE - 2157 CE)

800 CE

Aos *turians* é dado um assento no Conselho da *Citadel*, em reconhecimento por seus serviços na Rebelião dos *Krogans.*

14000 CE

Uma expansão desregulada da indústria no planeta natal dos *drell Rakhana* começa a afetar negativamente o ambiente do planeta.

16000 CE

Os primeiros sinais dos *Collectors* (Coletores) são reportados nos sistemas *Terminus*. No espaço da *Citadel,* esses clamores são rechaçados como sem subsídios e rumores.

1755 CE

As três filhas de Samara são diagnosticadas como *Ardat-Yakshi*. Rita e Falere aceitam o exílio, mas Morinth foge. Samara se torna um dos *asari justicars* e persegue sua filha errante pelos próximos 430 anos.

1880 CE

Aria T'Loak chega em *Omega,* uma estação espacial nos sistemas *Terminus,* considerada como capital regional. Aria é contratada pelo senhor de guerra da estação como executora e rapidamente se torna um de seus mais confiáveis generais.

1895 CE: A Guerra dos Geth

Os *Geth,* máquinas criadas pelos *quarians,* como uma fonte de trabalho barato se tornam autoconscientes. Temendo uma revolta dos *geth,* os *quarians* começam a desmantelá-los. Os *Geth* se revoltam contra seus mestres *quarians*. No conflito resultante- conhecido para os *Geth* como a Guerra da Manhã, os *Geth* sistematicamente expulsam os *quarians* de seu planeta natal. Os *quarians* sobreviventes são obrigados a viverem como nômades no espaço, a bordo das naves da *Migrant Fleet*. Ao contrário das expectativas, os *Geth* não se aventuraram para fora dos sistemas *quarianos* para o espaço da *Citadel,* isolando-se assim do resto da galáxia atrás do Véu de Perseu. Como punição por criar os *geth,* o Conselho da *Citadel* fecha a embaixada dos *quarians* na *Citadel*.

1921 CE

Os *Geth* começam a construção de uma gigantesca estrutura designada a hospedar e a rodar cada programa *Geth* da existência. A construção dessa estrutura permitiria aos *geth* maximizar seu processamento coletivo, sendo um objetivo a longo termo da civilização *Geth*.

1961 CE

12 de Abril: Yuri Gagarin, abordo da *Vostok 1* se torna o primeiro humano a viajar no espaço. A humanidade se torna assim uma raça capaz de viajar no espaço.

1969 CE

20 de Julho: *Apolo 11* pousa na Lua. Neil Armstrong se torna o primeiro humano a andar na Lua, e o primeiro humano a andar num objeto astronômico além da Terra.

1980 CE

Aria T'Loak assume o controle de *Omega* depois de derrotar o antigo chefe de guerra em combate 1 a 1. Ela atribui o título de Patriarca ao *krogan* derrotado, de forma irônica, utilizando-o como uma lembrança aos seus inimigos de seu poder.

2000 CE

Os *drell* fazem um primeiro contato com os *hanar* por volta desta época. Com seu planeta natal *Rakhana* severamente depreciado e nenhuma capacidade de viajar no espaço, os *drell* foram envenenados em massa por volta de 2025 CE. Concordando em ajudar, os *hanar* montam uma operação em larga escala de resgate, e evacua aproximadamente 375.000 *drell* para seu próprio planeta natal, *Kahje*, durante a próxima década. Os 11 bilhões de *drell* remanescentes gradualmente perecem, esgotando as reservas de água e comida.

2069 CE

20 de Julho: O entreposto Armstrong na Cratera de *Shackleton* é formalmente fundado como o primeiro na Lua, no 100º aniversário do primeiro pouso lunar.

2070 CE

O bilionário Victor Manswell, frustrado com o caminho da exploração espacial humana oficial tomava, começou a financiar sua própria expedição privada.

2075 CE

A Expedição Manswell decola com sucesso da Terra em rota para o sistema *Alpha Centauro,* com 300 colonos abordo em estado criogênico. Comunicações com a nave são perdidas logo depois.

2077 CE

Liara TSoni nasce.

2103 CE

A Agência Espacial Européia *Lowell City* em *Eos Chasma* se torna o primeiro entreposto humano.

2125 CE

Os *Yahg,* uma espécie inteligente ainda não apta a viagens espaciais é descoberta no planeta *Parnack*. Embaixadores representando o Conselho da *Citadel* chegam no planeta tentando contato diplomático. Depois que os embaixadores são mortos pelos predatórios *yahg,* o Conselho cessa todo contato com os *yahg* e declara *Parnack* fora dos limites.

Não muito tempo depois que os *yahn* foram descobertos, um *yahn* é capturado pelo *Shadow Broker* para estudo. Com a assistência do *Broker*, o *yahn* rapidamente ascende dentro da organização do *Broker* como Operativo *Kechlu*. Eventualmente o *Broker* se torna desconfiado do Operativo *Kechlu* e tenta assassiná-lo, mas a ordem é enviada muito tarde. O *yahn* assume o manto de *Shadow Broker* e direciona a organização pelos próximos 60 anos.

2134 CE

Nasce Steven Hackett.

2137 CE

Nasce David Anderson.

A Corporação *Eldfell-Ashland* de Energia demonstra a extração total de *helium-3* da atmosfera de Saturno.

2139 CE

Nasce Saren Arterius.

Nasce Kahlee Sanders.

2143 CE

Construção da Estação *Gagarin* (Pulo Zero) começa ao redor da órbita de Plutão.

2146 CE

Nasce Thane Krios.

2147 CE

Resquícios de Elemento Zero são descobertos em Marte.

2148 CE: Humanidade descobre a física dos Mass Relays

A humanidade descobre uma pequena porção da tecnologia avançada dos *Protheans* abaixo da superfície de Marte na região polar ao Sul de *Promethei Planum*. Construindo sobre o que restou da raça extinta, os humanos rapidamente começam a explorar a ciência dos campos de *mass effect,* levando ao desenvolvimento da viagem mais rápida que a luz e começando a uma exploração detalhada do sistema Sol.

2149 CE

Seguindo a informação dos dados encontrados em Marte, os humanos descobrem que *Charon,* a lua de Plutão, é na realidade um massivo pedaço de tecnologia dormente *Prothean,* um *mass relay*, encarcerado em gelo. Uma vez ativado, Jon Grissom lidera o primeiro time de exploradores através do *relay,* que instantaneamente os transporta para outro *relay* em *Arcturus*, 36 anos-luz à frente. Os exploradores descobrem que os *mass relays* são parte de uma vasta rede, tornando viagens através da galáxia possível.

O tratado que deu origem ao sistema da Aliança é assinado pelas 18 maiores nações da Terra. A Aliança torna-se então o poder militar e exploratório da humanidade.

2150

Nasce Miranda Lawson.

A Aliança começa as primeiras prospecções de lugares para colonização no sistema Sol. Uma dessas expedições leva ao descobrimento do planeta Terra Nova.

2151 CE

A fim de defender seu território em expansão, a humanidade começa a construir uma massiva base militar e estação espacial em *Arcturus,* o núcleo de vários *mass relays* chave. Ainda assim eles ainda buscavam encontrar outra raça espacial inteligente.

Um acidente na estação espacial de Singapura expor centenas de humanos à forma em pó do elemento zero. Aproximadamente 30% das crianças nascidas em Singapura depois da exposição ao elemento zero sofriam de tumores cancerígenos. Depois que sua mãe foi exposta durante o acidente, Kaidan Alenko nasce mais tarde neste mesmo ano com potencial biótico.

2152 CE

A Fundação *Delta Pavonis,* uma das maiores organizações cuja base é na Terra, começa a primeira colônia extra-solar do mundo, no planeta *Demeter.* Mais tarde naquele ano, colônias adicionais foram fundadas em *Eden Prime* e Terra Nova.

Thane Krios é submetido para treinamento como um assassino sob a orientação dos *hanar.*

2154 CE

11 de Abril: Nasce Shepard.

Há um segundo acidente divulgado, envolvendo exposição de humanos ao elemento zero.

2155 CE

Saren Arterius é promovido ao serviço militar dos *turians* aos 16 anos.

A Aliança ocupa porções completas da Estação *Arcturus*, a fim de criar o quartel general da

Aliança.

Nasce Jeff "Joker" Moreau.

2156 CE

A Estação *Arcturus* é formalmente inaugurada.

Uma pequena parcela da população de crianças humanas expostas ao elemento zero começa a exibir poderes tele cinéticos.

Nasce Kai Leng.

2157 CE

A órbita de Plutão torna-se circular como um resultado das operações dos *mass relays*.

Nasce Jacob Taylor.

David Anderson gradua-se na escola de Candidatos a Oficiais com o posto de segundo tenente.

Era do Conselho - Advento da Humanidade (2157 CE - 2183 CE)

2157 CE: A Guerra do Primeiro Contato

A humanidade faz um primeiro contato violento com outra espécie no espaço, os *turians*. Os *turians* observam os exploradores humanos tentando ativar um *mass relay* dormente, uma prática proibida pela lei galáctica depois das Guerras *Rachni,* e atacam. Durante os próximos 3 meses, um breve porem tenso conflito, conhecido pelos humanos como a Guerra do Primeiro Contato, e pelos turians como O Incidente *Relay 314* acontece.

Os eventos de *Mass Effect: Revelation* começam. O Almirante John Grissom viaja para a Estação *Arcturus* para congratular os recém graduados no programa de treinamento N7 da Aliança, e conhece David Anderson. Grissom anuncia que uma força alienígena atacou o posto da Aliança na colônia de *Shanxi*.

A Guerra do Primeiro Contato culmina nos turians cercando e ocupando *Shanxi,* a primeira colônia humana a cair para uma raça alienígena. O Almirante Kastanie Drescher lidera a Segunda Frota em batalha contra os ocupadores de *Shanxi* um mês depois, pegando-os desprevenidos e

erradicando-os do planeta.

Os *turians* se preparam para uma Guerra de proporções mundiais contra a humanidade, mas isso atrai a atenção do Conselho da *Citadel*. O Conselho intervém antes que as hostilidades escalassem ainda mais, revelando a existência de uma galáxia ainda maior para a humanidade, e forçando a paz entre eles e os *turians*.

Os eventos de *Mass Effect: Evolution* acontecem. Enquanto auxilia a resistência humana no território ocupado pelos *turians* de *Shanxi,* o mercenário Jack Harper encontra-se tragado para uma conspiração pelo general *turian* Desolas Arterius para usar um artefato antigo alienígena, a Arca Monolith, a fim de converter a raça dos *turians* num exército invencível de "*meta-turians*". Harper convence o irmão de Desolas, Saren, dos perigos do *Monolith*, que está transformando os *turians* em seres sem mente sob o controle do *Monolith*. Para proteger seu povo, Saren ordena a destruição do prédio que abra o *Monolith,* o Templo *Palaven*, com Desolas e os *meta-turians* dentro. Mais tarde, percebendo que a humanidade e a galáxia enfrentarão tempos negros pela frente, Harper funda a organização de sobrevivência da humanidade *Cerberus*, publica seu manifesto e assume a identidade do *Illusive Man* (Homem Ilusório).

Um manifesto anônimo é publicado na *extranet,* logo em seguida ao fim da Guerra do Primeiro Contato. O manifesto faz um chamado para um exército, a "*Cerberus*", que deve ser estabelecido para defender a humanidade contra os inevitáveis ataques alienígenas. Considerado pela mídia como uma "retórica survivalista escrita por um homem iludido", o manifesto é logo esquecido.

2158 CE

Os humanos descobrem o potencial dos bióticos. Um esforço internacional é feito para buscar onde a exposição ao elemento zero começa. 10% das crianças registradas como expostas ao elemento mostram habilidades bióticas.

14 de Abril: Nasce Ashley Williams.

2159 CE

Sarem Arterius se torna o mais novo *turian* a receber o título de Espectro.

A Aliança adquire a Estação *Gagarin* por uma fração de seu custo de construção, e a transforma numa base para pesquisa e treinamento relacionados aos bióticos.

2160 CE

O Parlamento da Aliança é formado.

Com a existência dos humanos bióticos firmemente estabelecida, o programa Aclimação e Treinamento da Temperança Biótica (*BAaT – Biotic Acclimation and Temperance Training*) é fundado na Estação *Gagarin* para treinar potenciais candidatos a desenvolver implantes bióticos.

A droga biótica Areia Vermelha (*Red Sand*) é usada pela primeira vez.

O grupo de mercenários *Blue Suns* é fundado por Zaeed Massani e Vido Santiago em *Skyllian Verge*.

Nasce Kasumi Goto.

2161 CE

No meio das preocupações sobre a terapia dos genes e modificações genéticas sendo mal utilizadas, o Parlamento da Aliança publica o Ato Hereditário *Sudham-Wolcott*. Este ato impõe amplas restrições ao uso controverso da engenharia genética, mas dá ao governo subsídios para aplicações benéficas.

Nasce Tali'Zorah nar Rayya.

Nasce Jack.

2162 CE

A construção da Estação de *Arcturus* é completada.

Um time de mapeamento trabalhando para o empreendedor batarian Edan Had'dah descobre um misterioso artefato orbitando um planeta sem nome no Véu de Perseu.

2163 CE

A Aliança começa secretamente uma base de pesquisa de IA ilegal em *Sidon* com o Dr. Shu Qian como líder do projeto. A tenente Kahlee Sanders é apontada como analista técnica.

O primeiro implante experimental biótico L1 é usado em humanos.

Uma série de falhas em máquinas de áreas sobre populadas de colônias humanas causa uma

ampla exposição ao elemento zero, resultando na segunda geração de humanos com potencial biótico.

O Leviathan de Dis, uma nave viva geneticamente construída, que acredita-se ter mais de um bilhão de anos, é descoberta por um grupo de batarians no planeta *Jatar*. O *Leviathan* desaparece sob circunstâncias duvidosas depois que um couraçado *batarian* passa pelo sistema Dis.

2164 CE

Ivor Johnstagg é sentenciado a 21 anos de prisão por tentar assassinar Venta Tox, o embaixador *volus* da *Citadel*. Mesmo Johnstagg clamando estar agindo pela facção política radical humana chamada Terra Eterna (*Eternal Earth*), nenhuma conexão é encontrada e Johnstagg é diagnosticado com esquizofrenia paranoica. Como efeito colateral da tentativa de assassinato, a petição da Aliança por uma embaixada humana na *Citadel* é prejudicada.

2165 CE

A humanidade continua a se expandir, fundando mais colônias e estabelecendo alianças comerciais com muitas outras espécies que reconhecem a autoridade do Conselho da *Citadel*. Em 2165 CE, o Conselho torna oficial o reconhecimento do crescente poder humano ao permitir uma embaixada na *Citadel*. As tensões crescem entre humanos e *batarians* enquanto eles competem por território na *Skyllian Verge*.

Os eventos de *Mass Effect: Revelation* continuam. Depois que uma estação da Aliança é atacada em *Sidon,* David Anderson busca pelos responsáveis juntamente com Kahlee Sanders, e descobre que o cientista da Aliança, Dr. Shu Qian estava conduzindo uma pesquisa ilegal sobre inteligência artificial a fim de descobrir segredos por trás de um misterioso artefato descoberto no Véu de Perseu. Eventualmente, Anderson é indicado a trabalhar com Saren Arterius para rastrear Dr. Qian e seu apoiador *batarian*, Edan Had'dan. No entanto, Saren ao invés disso mata ambos Dr. Qian e Had'dah e culpa Anderson pela falha da missão, usando por fim a pesquisa do Dr. Qian para buscar o próprio artefato sozinho.

Terroristas roubam antimatéria do cruzador da Aliança SSV Geneva. A única pessoa presa alega que seu financiador é *Cerberus*. Este é o primeiro incidente de sabotagem conectado à organização *Cerberus*.

Depois de um desentendimento entre Vigo Santiago e Zaeed Massani sobre contratar *batarians*

para os *Blue Suns,* Vido trai Zaeed e o deixa para trás como morto. Todos os registros de envolvimento de Zaeed nos *Blue Suns* são apagados.

Jack é sequestrada por agentes do *Cerberus* em *Eden Prime*. Eles fingem sua morte e a levam para a base *Teltin* em *Pragia* como parte de um projeto para aumentar o potencial biótico em humanos.

2166 CE

O Comandante Vyrnus, um mercenário *turian* é contratado para supervisionar as operações de treinamento dos humanos no *BAaT*.

2167 CE

Implantes bióticos L2 são desenvolvidos e usados pela primeira vez em humanos. Kaidan Alenko está entre os primeiros a receber os novos implantes.

A revista Fornax é lançada.

2168 CE

Kaidan Alenko acidentalmente mata o Comandante Vyrnus depois de ser provocado. Há um efeito colateral com a diplomacia dos *turians,* que obriga que a *BAaT* seja fechada um ano depois.

Shepard recebe uma segunda exposição ao elemento zero, manifestando inclinações bióticas permanentes (caso Shepard seja biótico, na escolha do jogador).

2170 CE

A colônia humana de Mindoir é atacada por escravizadores *batarians*. Muitos colonos são capturados ou mortos.

Uma outra colônia humana, *Yandoa*, sobre uma exposição catastrófica à forma em pó do elemento zero em sua atmosfera quando a nave *Eldfell-Ashland Enervy* explode em sua órbita. Muitas crianças sofrem de deformações de nascimento; 37 crianças bióticas nascem, incluindo Gillian Grayson.

O treinamento de humanos bióticos é terceirizado para os militares, empresas selecionadas de P & D, e nomeadas divisões das extintas indústrias Conatix.

Implantes bióticos L3 são desenvolvidos depois dos L2 mas mostram-se perigosos demais.

Uma primeira nave de tiro A-61 Mantis é produzida.

2171 CE

Em protesto contra a recusa do Conselho da *Citadel* em limitar a expansão humana em *Skyllian Verge,* os *batarians* fecham sua embaixada e recolhem-se para seus sistemas natais, tornando-se um estado rebelde.

Shepard é oficialmente detectado como um biótico e implantado com implantes L3 (caso o jogador tenha escolhido Shepard como um biótico).

Cerberus assassina o Papa Clemente XVI na Terra, envenenando as contas de seu rosário; sua morte é atribuída à idade e ataque cardíaco. O Papa Leo XIV, seu sucessor, demonstra ideais em maior sintonia com os de *Cerberus.*

2172 CE

11 de Abril: Shepard alista-se na área militar da Aliança.

14 de Novembro: Kain Leng alista-se na área militar da Aliança.

Na Estação *Gagarin*, "Eliza" se torna a primeira inteligência artificial criada pela Aliança.

2173 CE

Um voo sobre o mundo de *Armeni* descobre profusões estranhas na superfície que, sob inspeção mais de perto são identificadas como criptas elaboradas feitas pelos *zeioph*, uma raça extinta no espaço. Várias universidades humanas buscam realizar uma escavação, mas as leis do Conselho não permitem esse tipo de ação em lugares de enterro, considerados sacrossantos. Um debate começa sobre esses assuntos.

Terra Firma é envolvida no escândalo da *Nashan Stellar Dynamics*, forçando Inez Simmons, a líder atual, a resignar. Charles Saracino torna-se o novo líder depois que seu oponente, Claude Menneau é assassinado por operativos *Cerberus* enquanto encaminhava-se para *Shanxi.* Publicamente, o desaparecimento de Menneau nunca foi explicado.

Kaidan Alenko alista-se na área militar da Aliança.

2174 CE

Ashley Williams alista-se na área militar da Aliança.

2175 CE

Numa missão de reconhecimento para 2174 *Aeia*, um importante prospecto para colonização pela Aliança, a MSV Hugo Gernsback desaparece e é dada como destruída.

Cerberus clandestinamente contata Michael Moser Lang, um dissidente político na Terra, e o auxilia com fundos para adquirir armas. *Cerberus* continua a monitorá-lo depois que o contato termina. Um ano depois Lang assassina o presidente dos Estados Unidos da América do Norte Enrique Aguilar e o *premier* da Federação Chinesa Ying Xiong. O caos político que se segue beneficia os planos de *Cerberus* para o Parlamento da Aliança.

2176 CE

Piratas e criminosos financiados por *Batarians* lançam um ataque surpresa, mais tarde conhecido como *Skyllian Blitz,* na colônia humana de *Elysium.* O assalto é reprimido pela Aliança em terra.

A Academia Jon Grissom é comissionada para *Elysium,* e se torna casa no novo treinamento biótico da Aliança, o Projeto Ascensão.

As Rebeliões *Anhur,* uma guerra civil devido à prática da escravidão, começa no mundo colonizado por humanos e *batarians* de *Anhur,* e se espalha pelo sistema *Amun.* Os abolicionistas contratam o grupo de mercenário *Eclipse* para lutar contra a ação pró-escravidão *batarian* Na'hesit.

James Vega entra para a área militar da Aliança.

Kai Leng recebe a designação N7 pela Academia de Combates Interplanetários da Aliança, mas mais tarde neste mesmo ano sua insígnia é retirada e ele é preso por assassinato em primeiro grau.

2177 CE

Durante uma missão de resgate para encontrar um time colonial em *Akuze,* uma unidade de marinheiros da Aliança é aniquilada por criaturas conhecidas como ratos debulhadores *(thresher maws).*

2178 CE

Em retaliação à *Blitz Skyllian*, a Aliança envia uma ofensiva à lua de *Torfan* e destrói a base criminosa ali, populada pelos *batarians*. A ameaça às colônias humanas pelos *batarians* é destruída.

A Aliança rasteia inúmeras naves piratas FTL, durante um período de 6 meses, monitorando-as através de equipamentos plantados nas luas de *Theshaca*, levando à Aliança à 8 desses maiores ancoradouros piratas. Desde esse evento, conhecido como as Perseguições *Theshaca,* nenhuma nave do sistema *Terminus* tem entrado no sistema *Hong*.

As rebeliões *Anhur* terminam com a força abolicionista no poder, e a reconstrução de *Ahhur*.

2182 CE

Almirante Kahoku da Aliança começa a investigar atividades suspeitas da *Cerberus*.

2183 CE

Humanos e *Turians* colaboram num projeto co-financiado pelo Conselho da *Citadel:* uma fragata com um sistema protótipo de furtividade, a SSV Normandy. A David Anderson é dado o comando da nave, e o Comandante Shepard é apontado como oficial executivo.

Os eventos de *Mass Effect: He Who Laughs Best* acontecem. Jeff "Joker" Moreau é apontado como piloto da SSV Normandy.

Mass Effect (2183 CE – 2186 CE)

2183 CE: A Guerra em Eden Prime

Os eventos de *Mass Effect* acontecem. A colônia humana de *Eden Prime* é atacada pelos *geth,* iniciando um conflito entre humanos e *geths* conhecido como a Guerra em *Eden Prime*. Depois de expor o envolvimento do espectro Saren Arterius no ataque, o Comandante Shepard e sua tripulação na SSV Normandy perseguem Saren em sua busca pelo *Conduit,* mais tarde sendo revelado como parte de um plano maior orquestrado pelo *Reaper* Sovereign para trazer sua raça de volta à galáxia. Enquanto Shepard segue Saren através do lendário *Relay Mu* atrás do *Conduit,* Sovereign e uma frota de *geths* atacam a *Citadel*. Shepard derrota Saren e os exércitos da Aliança destroem Sovereign, evitando a liberação dos *Reapers*. O Conselho da *Citadel* muda para sempre

após ver as decisões de Shepard.

Os eventos de *Mass Effect: Galaxy* ocorrem. Jacob Taylor e Miranda Lawson evitam uma tentativa de assassinato no Conselho da *Citadel* por terroristas *batarians*.

Os eventos de *Mass Effect: Incursion* ocorrem. Aria T'Loak interrompe uma reunião entre os mercenários *Blue Suns* e os *Collectors* em *Omega*, e descobre que os *Collectors* têm um interesse perigoso na humanidade.

Os eventos de *Mass Effect 2* começam. Um mês após a Batalha da *Citadel*, a SSV Normandy é atacada e destruída por um assalto não identificado, resultando na morte do Comandante Shepard. Mais tarde, A Aliança declara Shepard oficialmente como "morto em ação".

Implantes Bióticos L4 são desenvolvidos.

Os eventos de *Mass Effect: Ascension* ocorrem. Dois meses após a Batalha da *Citadel,* a sociedade galáctica ainda segue em curso com as mudanças ocorridas no Conselho da *Citadel* e é mantida ignorante da verdadeira natureza de Sovereign, da *Citadel* e dos *Mass Relays*. *Cerberus* segue em frente com planos para ambos os projetos *Ascension* e da frota migratória dos *quarians,* mas é prejudicado pelas ações de Kahlee Sanders e Paul Grayson. Depois de um ataque do *Cerberus* à frota migratória, a mesma muda sua política conservadora, enviando naves além da *Flotilla* para buscar planetas passíveis de vida e possivelmente um *Reaper* dormente.

Os eventos de *Mass Effect: Redemption* acontecem. O corpo do Comandante Shepard é recuperado pelos mercenários *Blue Suns* para o *Shadow Broker,* que havia sido contratado pelos *Collectors*. *Cerberus* eventualmente obtém o corpo com a ajuda de Liara T'Soni e começa o trabalho no Projeto *Lazarus*.

Os eventos de *Mass Effect: Paragon Lost* começam. A Aliança despacha diversas forças especiais para ajudar a colônia de *Fehl Prime,* que está sob ataque das forças do *Blood Pack*. A maior parte das unidades é derrubada antes de pousar, mas o esquadrão Delta sobrevive e derrota o *Blood Pack*. A Aliança determina que o esquadrão Delta cuide então da colônia.

2184 CE

A Guerra em *Eden Prime* chega ao fim. No entanto, apesar de a maior parte das forças *geth* no espaço da *Citadel* terem sido destruídas na Batalha da *Citadel,* alguns remanescentes continuam. A Aliança reduz as apatrulhas, deixando a cargo de naves civis reportarem alguma mudança na atividade *geth*. Ações são tomadas contra entrepostos *geths* identificados, mas o conflito está

essencialmente terminado.

Os *raloi* no planeta *Turvess* lançam seu primeiro telescópio e descobrem a nave *Asari Avedes* em seu sistema. Os *Asari* fazem o primeiro contato com os *raloi,* que são oficialmente introduzidos dentro da comunidade galáctica no decorrer do ano.

A arma biológica *EHE* é usada pela organização humana terrorista *Totenkopf* contra a estação *Gagarin*. A nave da Aliança SSV Manila é enviada para monitorar o asteroide *Israfil,* a suposta origem dos microrganismos usados para produzir *EHE*.

A nave MSV Estevanico é atacada pelo *Blood Pack* e cai no planeta *Zanethu*. A tripulação da Aliança a bordo está entre os primeiros humanos a encontrar a raça dos *vorcha.*

Um clone do Comandante Shepard, desenvolvido por *Cerberus* para testes, em paralelo à reconstrução do corpo original, é roubado pelo desertor Rasa do laboratório de pesquisas do Projeto *Lazarus*.

Implantes Bióticos L5 são desenvolvidos.

2185 CE

Os eventos de *Mass Effect: Paragon Lost* continuam. *Fehl Prime* é atacada pelos *Collectors* depois que um agende do *Cerberus,* a fim de descobrir suas intenções, sinaliza a eles. A maior parte do esquadrão Delta morre na batalha pela colônia, mas eles obtêm sucesso em desabilitar o navio dos *Collectors*. O membro do esquadrão Delta James Vega escolhe resgatar a *asari* Treeya, que possui informação vital sobre os *Collectors,* deixando os colonos para morrer a bordo do navio *Collector* quando este cai na superfície do planeta.

Os eventos de *Mass Effect 2* continuam. O comandante Shepard é revivido e recebe a tarefa o *Illusive Man* de investigar os misteriosos desaparecimentos de colônias humanas inteiras no Sistema *Terminus*. A investigação da colônia atacada de *Freedom's Progress* revela que os enigmáticos *Collectors,* originários do distante *Relay Omega-4* são responsáveis pelos desaparecimentos. Depois de reunir uma equipe de elite, o Comandante Shepard usa um item capturado dos *Reapers (Reaper IFF*) para viajar com segurança através do *relay* e se infiltrar na base dos *Collectors*. Shepard obtém sucesso em eliminar a ameaça dos *Collectors,* salvando a humanidade e a galáxia da destruição certa.

10 de Fevereiro: Um resquício do cometa *CR1331 Kingu* devasta a colônia *hanar* de *Belan.*

28 de Março: As corporações Binary Helix, Indústrias Sonax e Soluções Guanghui invade o

mundo populado por *krogans* e *vorchas* de *Garvug*.

28 de Abril: Um ataque separatista (conhecido como *Vallum Blast*) aniquila muito da cidade capital da colônia *turian* de *Taetrus*. Como retaliação, a colônia e a Hierarquia *Turian* declaram guerra ao grupo responsável pelo ataque.

11 de Agosto: O Conselho da *Citadel* faz primeiro contato com uma raça alienígena virtual, que oferece tecnologia avançada em troca da manutenção de super computadores para gerir sua civilização.

Liara T'Soni localiza a base escondida do *Shadow Broker* no planeta *Hagalaz*. O *Shadow Broker,* exposto como um *yahg,* é morto. Liara toma controle da organização do *Broker,* a fim de usar a vasta rede de informações para ajudar Shepard na luta contra os *Reapers*.

7 de Dezembro: Biólogos descobrem o *kirik*, uma espécie insetoide com capacidades bióticas no árido mundo de *Ekram*. Depois que os *kirik* exibem sinais de inteligência, há um debate se os *kirik* deveriam ser considerados espécie pensante ou não.

2186 CE

12 de Janeiro: Uma equipe de exploração *asari* descobre uma colônia humana perdida no sistema *Alpha Centauri*. A Aliança conecta a colônia à esquecida expedição Manswell de 2070 e estabelece contato com os colonos.

23 de janeiro: SSV Budapest, uma nave da Aliança que iniciou uma crise diplomática entre os sistemas da Terra e os *Batarians,* recua do sistema *Bahak*.

O sistema *Bahak* é subsequentemente destruído por uma explosão do *mass relay*. Um asteroide foi enviado ao *relay* a fim de atrasar a invasão dos *Reapers*. Centenas de milhares de *Batarians* vivendo em *Aratoht* são obliterados pelo impacto.

Os eventos de *Mass Effect: Retribution* ocorrem. Seis meses antes do começo da história, um herói da Aliança, Jon Grissom, morre. Centenas de dignitários presenciam o funeral de Grissom e uma placa em memória a ele é colocada na Academia Jon Grissom.

Depois de 3 anos fugindo, Paul Grayson é capturado pelo *Cerberus* e implantado com tecnologia *Reaper*. Kahlee Sanders e David Anderson tentam resgatar Grayson ao persuadirem a Hierarquia *Turian* a atacar diversas instalações *Cerberus,* mas não estão cientes que o corpo de Grayson agora está sob o controle dos *Reapers*. Uma vez livre, os *Reapers* descobrem o Projeto Ascensão e usam Grayson para atacar a Academia Grissom, onde ele é finalmente morto por Anderson e o

assassino *Cerberus* Kai Leng. Depois, Anderson e Sanders decidem estudar o corpo de Grayson para descobrir como combater os *Reapers*.

Os eventos de *Mass Effect: Inquisition* ocorrem. O membro do Conselho Udina pede ao Capitão Bailey para investigar o Executor Pallin, clamando que o *C-Se*c foi comprometido e está trabalhando contra o Conselho da *Citadel*. A investigação resulta na morte de Pallin e na promoção de Bailey para o ranque de Comandante, mas Bailey permanece com dúvidas sobre a culpa de Pallin.

Os eventos de *Mass Effect: Deception* ocorrem. Gillian Grayson busca vingança contra *Cerberus* e o *Illusive Man* pela morte de seu pai. Com a ajuda de uma facção de suprematistas bióticos, ela captura o assassino do *Cerberus* Kai Leng para atrair o *Illusive Man* fora de seu esconderijo. Seu plano falha, ela é morta por Leng e ele escapa.

Os eventos de *Mass Effect: Conviction* ocorrem. O Almirante Anderson viaja para *Omega* para recrutar o soldado da Aliança James Vega para vigiar o Comandante Shepard visto que ele foi tomado sob custodia por ter destruído o sistema *Bahak*.

Os eventos de *Mass Effect: Invasion* ocorrem. Aria T'Loak defende *Omega* contra o *Cerberus*. Os agentes distraem Aria do plano principal do *Cerberus,* que é conquistar *Omega* e manter acesso exclusivo ao *Relay Omega-4*. Aria percebe o plano e une as gangues e mercenários da estação para repelir os invasores *Cerberus,* mas é derrotada pelo general Oleg Petrovsky. Quando ele ameaça destruir *Omega*, Aria aceita o exílio e *Cerberus* toma controle da estação.

Os eventos de *Mass Effect: Infiltrator* ocorrem. Quando uma estação de experimentos alienígenas de *Cerberus,* conhecida como *Barn* é atacada por forças *Ruians*, Randall Ezno, um operativo *Cerberus* que utiliza-se de implantes bióticos, descobre a verdade sobre a natureza terrível dos experimentos e que ele mesmo havia sido feito de teste. Randal volta-se contra *Cerberus* e o Diretor de *Barn,* luta e consegue escapar da estação. Ele provém à Aliança toda a informação que possuía sobre seus antigos empregadores e jura vingança contra o diretor.

21 de Setembro: É verificado um fluxo massivo de naves *batarians* no *Cluster Exodus,* e reportado pela Rede de Informações da Aliança (*Alliance News Network*). Há um clamor de que seus sistemas natais estão sob ataque de um adversário hostil não identificado. *Khar'shan* é anunciada como sob bombardeamento e *Harsa* já está sem contato.

28 de Setembro: *Taetrus* perde qualquer contato, e é confirmado que as mesmas forças por trás dos ataques aos *batarians* são responsáveis por isso. O Primarca Fedorian declara a Hieraquia *Turian* em guerra.

Os eventos de *Mass Effect 3* começam. Seis meses depois da destruição do *Alpha Relay*, os *Reapers* invadem a galáxia pelo espaço dos *batarians* e atacam a Terra. O Comandante Shepard escapa e descobre o *design* de uma super arma *Prothean* em Marte, o *Crucible,* que pode acabar com a ameaça dos *Reapers* de uma vez por todas.

5 de Outubro: A ofensiva da Hierarquia para retomar *Taetrus* falha: quatro frotas *turians* são despachadas para o *relay Mactare*, naves *Reapers* emergem do *relay Trebia* e avançam contra *Palaven.* O Primarca Fedorian alerta a galáxia para se prepararem para falhas de comunicação devido à destruição que se segue.

Os eventos de *Mass Effect 3* continuam. Para construir o *Crucible* e retomar a Terra, o Comandante Shepard e seus aliados embarcam em uma jornada para unir as raças da galáxia no meio de uma guerra a nível galáctico. Durante o confronto final com os *Reapers,* o Comandante faz uma decisão que muda a galáxia para sempre.

Todos os *relays* são destruídos como decorrência dessa decisão.

Apêndice B – Linha do Tempo (*Timeline)* completa das obras oficiais de *Mass Effect*

Dada a grande quantidade de obras cânones que de forma transmidiática contam a história de *Mass Effect,* disponibilizamos este apêndice que coloca os produtos transmídia em ordem temporal, como uma linha do tempo, de forma a facilitar o entendimento de como e onde eles se complementam.

CE - *Common Era* - Era Comum | BCE - *Before Common Era* - Antes da Era Comum

2157 CE

- Mass Effect: Revelation (Prólogo)
- Mass Effect: Evolution #1
- Mass Effect: Evolution #2
- Mass Effect: Evolution #3
- Mass Effect: Evolution #4

???? CE (não especificado diretamente, mas cronologicamente após 2157 CE)

- Mass Effect: Foundation #12 (página 03)
- Mass Effect: Homeworlds #3 (páginas 01-02)

2160 CE

- Mass Effect: Foundation #13 (páginas 01-02, 14)

2161 CE

- Mass Effect: Foundation #1 (páginas 01-22)

2165 CE

- Mass Effect: Revelation (Cap. 01-22, Epílogo).

???? CE (não especificado diretamente, mas cronologicamente após 2165 CE)

- Mass Effect: Homeworlds #3 (página 05)
- Mass Effect: Foundation #12 (páginas 01-02, 04-13)

2168 CE

- Mass Effect: Foundation #4 (página 01-20)

???? CE (não especificado diretamente, mas cronologicamente após 2168 CE)

- Mass Effect: Foundation #12 (páginas 14-22)

2175 CE

- Mass Effect: Foundation #10 (páginas 03-20, 01-02, 21-22)

2176 CE

- Mass Effect: Homeworlds #1 (páginas 03-21)

???? CE (não especificado diretamente, mas cronologicamente após 2176 CE)

- Mass Effect: Foundation #11 (página 03)

2183 CE

- Mass Effect: He Who Laughs Best
- Mass Effect: Homeworlds #3 (páginas 06-07)
- Mass Effect: Foundation #1 (página 22)
- Mass Effect: Foundation #2
- Mass Effect: Homeworlds #2 (páginas 03-18, 01-02, 19-20)

- Mass Effect
- Mass Effect: Foundation #3
- Mass Effect: Bring Down the Sky
- Mass Effect: Pinnacle Station
- Mass Effect: Homeworlds #2 (página 21)
- Mass Effect: Foundation #4 (página 21-22)
- Mass Effect: Galaxy
- Mass Effect: Incursion
- Mass Effect: Foundation #5
- Mass Effect: Foundation #6
- Mass Effect: Redemption #1
- Mass Effect: Redemption #2
- Mass Effect: Redemption #3
- Mass Effect: Redemption #4
- Mass Effect: Foundation #7
- Mass Effect: Foundation #9
- Mass Effect: Ascension
- Mass Effect: Paragon Lost (00:00:00 - 00:21:28)
- Mass Effect: Homeworlds #3 (páginas 08-09)

2184 CE

- Mass Effect: Homeworlds #3 (páginas 10-16)
- Mass Effect: Foundation #11 (páginas 01, 04-07, 2, 08-22)
- Mass Effect: Foundation #12 (página 01)
- Mass Effect: Foundation #13 (páginas 02-13, 15-22)

2185 CE

- Mass Effect: Genesis
- Mass Effect 2
- Mass Effect: Homeworlds #3 (páginas 03-04, 17-22)
- Mass Effect: Paragon Lost (00:21:29 - 01:30:40)
- Mass Effect 2: Zaeed - The Price of Revenge
- Mass Effect 2: Kasumi - Stolen Memories
- Mass Effect 2: Firewalker
- Mass Effect 2: Overlord
- Mass Effect 2: Lair of the Shadow Broker
- Mass Effect: Cerberus Daily News

2186 CE

- Mass Effect: Retribution
- Mass Effect: inquisition
- Mass Effect: Deception
- Mass Effect 2: Arrival
- Mass Effect: Conviction
- Mass Effect: Invasion #1
- Mass Effect: Invasion #2
- Mass Effect: Invasion #3
- Mass Effect: Invasion #4
- Mass Effect: Infiltrator
- Mass Effect: Infiltrator - Incarceration
- Mass Effect: Homeworlds #4
- Mass Effect: Blasto: Eternity is Forever

- Mass Effect: Alliance News Network
- Mass Effect: Genesis 2
- Mass Effect 3
- Mass Effect: Homeworlds #1 (páginas 01-02, 22)
- Mass Effect 3: From Ashes
- Mass Effect 3: Leviathan
- Mass Effect 3: Citadel
- Mass Effect 3: Datapad
- Mass Effect 3: Multiplayer
- Mass Effect 3: Multiplayer: Resurgance
- Mass Effect 3: Multiplayer: Rebellion
- Mass Effect 3: Multiplayer: Earth
- Mass Effect 3: Multiplayer: Retaliation
- Mass Effect 3: Multiplayer: Reckoning
- Mass Effect: Homeworlds #2 (página 22)
- Mass Effect 3: Extended Cut