

ENTRE JOGADOR E LEITOR: ANÁLISE SEMIÓTICA DA ADAPTAÇÃO DE *ASSASSIN'S CREED* PARA ROMANCE

Paulo Cesar de Souza Júnior

Dissertação recém-defendida

Orientadora: Dr^a. Renata Mancini

Uma adaptação não usual

No campo de disseminação da cultura dos *videogames* para diversos produtos e mídias — os quais, ao serem comercializados, impulsionam as vendas dos jogos, numa espécie de retroalimentação de consumo — ganha destaque a adaptação da série *Assassin's Creed* para romances. Há pelo menos dois motivos para nos determos sobre a curiosidade desse movimento.

O primeiro se relaciona a uma espécie de “*movimento inverso*” de adaptação: as aventuras do *videogame* são convertidas para o gênero romance, o qual, historicamente, não é reconhecido por explicitar uma interação com o leitor. Em outras palavras, se falássemos de uma iniciativa de adaptar um romance para um videogame, isso poderia parecer trivial, já que na atualidade vivemos uma espécie de convergência de adaptações para as chamadas novas mídias. Por outro lado, um *videogame* basear um romance pode soar exótico para quem não está familiarizado com esse mercado

A verdade é que, nos últimos anos, vimos expandir significativamente o número de romances adaptados de *videogames*, as chamadas novelizações dos jogos. Mas, certamente, esse movimento de transposição é menos corrente se o compararmos com as adaptações em

que os *videogames* são o produto-fim. Isso porque dezenas de jogos são desenvolvidos a partir de quadrinhos e séries de televisão, por exemplo. Notamos mesmo que *videogames* foram frequentemente o ponto de partida de adaptações para mídias como o cinema ou os quadrinhos, não para romances. Porém, esse panorama tem mudado a cada ano que passa.

A segunda particularidade da adaptação de um *videogame* para um romance em livro diz respeito às características do suporte escolhido para veicular a adaptação. Afinal, não é surpresa que o mundo ficcional de *Assassin's Creed* possa inspirar *storyboards* de animações e filmes ou roteiros de histórias em quadrinhos; porém, o livro, diferentemente destas outras mídias, conta, grosso modo, essencialmente com a linguagem verbal escrita.

A adaptação de obras para diferentes linguagens chama a atenção de pesquisadores de diversas áreas há tempos. Roman Jakobson (1995), introduziu na linguística a noção de “tradução intersemiótica” e define o fenômeno como a transposição “de um sistema de signos para outro” (1995, p. 27). Ele frisa que “a ausência de certos processos gramaticais na linguagem para a qual se traduz nunca impossibilita uma tradução literal da totalidade da informação conceitual contida no original” (*Ibidem*, p. 67).

Inspirados por essa premissa, pensamos que, embora as experiências de jogar e de ler um romance sejam distintas, muitos dos efeitos de sentido originais podem ser mantidos mesmo sob novas coerções da linguagem para qual um texto está sendo adaptado. Em outras palavras, buscamos evidenciar que o autor do romance opera modificações significativas no projeto textual das obras adaptadas, não por causa de uma eventual impossibilidade de reproduzir no livro efeitos de sentido que são projetados pelo jogo, mas porque realiza uma escolha consciente de criar novos sentidos e relações para com o leitor.

Muitas dessas mudanças passam pela tendência do autor de substituir as estratégias do *videogame* de aproximação por estratégias de distanciamento – as quais tornam ler o romance uma experiência menos subjetiva. Em decorrência dessas escolhas, o livro adaptado suprime umas das principais estratégias discursivas da série original: o elo que encadeia os fatos históricos e une todos os jogos em prol de um projeto enunciativo único.

Neste trabalho, averiguaremos algumas estratégias do jogo *Assassin's Creed II*, o primeiro da série a ter uma adaptação para livro (a saber, *Assassin's Creed: Renascença*, publicado pela Galera Record em 2011), e cotejaremos essa análise com as estratégias adotadas pelo romance. Esperamos, assim, evidenciar as mudanças do projeto discursivo que ocorrem nessa tradução intersemiótica em especial. Para isso, utilizaremos os conceitos da

semiótica de linha francesa, também conhecida como Escola de Paris.

Importante é frisar que a Semiótica estende seu campo de atuação para a análise de textos não-verbais desde quando Louis Hjelmslev propôs a noção de função semiótica, que articula um plano do conteúdo (discurso; conceito análogo ao ‘significado’ saussureano) a um plano da expressão (maneira pela qual o conteúdo é manifestado; conceito equivalente ao ‘significante’) (cf. HJELMSLEV, 1975, p. 53-64).

A adaptação de *Assassin's Creed* para romance também deve ser destacada pelo volume e sucesso editorial¹. Cada grande lançamento da franquia de videogames possui seu correspondente nos livros, escritos por Oliver Bowden, pseudônimo do escritor inglês Anton Gill, e publicados no Brasil pela Galera Record. Até a conclusão deste trabalho, haviam sido lançados sete romances, cada um deles baseado em um dos sete jogos principais da série.

Tomamos a liberdade aqui para usar as expressões *adaptação* e *transposição* como sinônimas que refletem um movimento de tradução intersemiótica, independentemente das diferenças atribuídas a cada uma delas por diferentes teorias e análises literárias e cinematográficas.

Conhecendo as estratégias do *videogame*

Meu nome é Desmond Miles. Eu sou um prisioneiro de guerra. Uma guerra que eu nunca soube que existia, travada por dois grupos que nunca pensei que fossem reais: Templários e Assassinos. A Animus me mostrou a verdade. As coisas que eu vi, as coisas por que eu passei... Mil anos de história correndo em minhas veias, trazidas à vida por esta máquina. Eles a estão usando, usando a mim para procurar algo chamado A Maçã. É um artefato, um dos muitos chamados "Pedacos do Éden". Os Templários os coletam, dessa maneira eles permanecem no poder. Se os Templários colocarem as mãos em um outro artefato, então tudo vai mudar. Eles querem fazer de nós seus escravos. Meu nome é Desmond Miles, e esta é a minha história. (ASSASSIN'S CREED II. Narração de abertura, Ubisoft, 2009, tradução livre²).

¹ De acordo com matéria do site de notícias especializado em *videogames* IGN e publicada em 21 de abril de 2014, a série *Assassin's Creed* já vendeu mais de 70 milhões de cópias pelo mundo. Disponível em: <<http://goo.gl/zAi25r>>. Acesso em 7 de março de 2014.

² No original: *My name is Desmond Miles. I'm a prisoner of war. A war I never knew existed, waged by two groups I never thought were real: Templars and Assassins. The Animus showed me the truth. The things I've seen, the things I've been... A thousand years of history flowing through my veins, brought to life by this machine. They're using it, using me to search for something called The Apple. It's an artifact, one of the many so called 'Pieces of Eden'. Templars collect them, that's how they stay in power. If the Templars get their hands on another one, then everything will change. They want to make us all their slaves. My name is Desmond Miles, and*

Depois que o jogador pressiona o botão de seu controlador para confirmar o ingresso na aventura de *Assassin's Creed II*, o texto destacado acima começa a ser narrado pelo protagonista do jogo, Desmond Miles. A contextualização oral é paralela à exibição de cenas do presente e de memórias, as quais irrompem na tela de maneira dinâmica, com cortes rápidos e jogos de ângulos, durante um minuto e meio.

Logo após a cena introdutória, em que o narrador Desmond ambienta a história no tempo e no espaço, é que o jogador passa a ter de fato o controle do protagonista Desmond. A partir daí, o rapaz inicia uma jornada em busca das razões pelas quais está imerso em uma batalha milenar entre dois grupos rivais: Assassinos e Templários.

Desmond é um rapaz que vive na contemporaneidade e que deve se inserir em uma espécie de máquina de memórias, chamada Animus, a fim de resgatar a vida de antepassados. Quando o faz, acaba por aprender mais sobre a rivalidade entre os grupos inimigos a fim de impedir que os Templários capturem as relíquias Pedacos do Éden, as quais concederiam a seus detentores, no fim das contas, a dominação do mundo.

O protagonista, bem como seus antecessores, integra o Credo dos Assassinos, grupo que tem se esforçado durante séculos para que os planos dos Templários não se concretizem. Para dar prosseguimento a esse fado, Desmond deve, em *Assassin's Creed II*, resgatar a vida do florentino Ezio Auditore. Com as memórias dos acontecimentos do seu antepassado, Desmond acredita que obterá as informações que precisa para desmembrar os Templários no presente. Por enquanto, saibamos que a maior parte da ação do jogo se concentra no passado, nas memórias.

Curioso notar que, embora se venda como uma saga de ficção, *Assassin's Creed II* se vale de elementos e figuras históricos a fim de instaurar um efeito de verdade histórica. O jogador se depara, mais de uma vez, com o multitalentoso Leonardo da Vinci (que, na ficção, produz e fortalece armas) e o fundador da ciência política moderna Nicolau Maquiavel (repaginado como um membro do Credo dos Assassinos). O apurado detalhamento de cidades visa a transportar o jogador diretamente para a Itália Renascentista. Para inflar esse efeito de recriação do passado, colaboram as informações históricas que podem ser acessadas com o apertar de um botão.

Presente e passado

this is my story.

A todo tempo, o foco narrativo passa de Desmond a Ezio, que é o personagem controlado pelo jogador na grande parte do jogo; mas também ocorre no sentido inverso, de Ezio para Desmond. No entanto, apesar de estarmos em espaços e em tempos diferentes ao controlar cada personagem, muitos elementos do jogo nos incitam a pensar que Desmond e Ezio não necessariamente são dois actantes³ bem definidos e distintos. Por exemplo:

- 1) Ezio e Desmond têm o mesmo rosto;
- 2) Tanto Ezio quanto Desmond possuem a “visão de águia”, uma espécie de sexto sentido que permite identificar inimigos e símbolos ocultos;
- 3) No final da história, quando Ezio se encontra com a entidade Minerva, ela diz querer transmitir uma mensagem “através de Ezio”, e o chama de Desmond;
- 4) Enquanto a campanha de Ezio na Itália vai se prolongando no tempo e ele aprende uma série de habilidades – de saltar prédios usando *parkour* a atacar letalmente seus inimigos usando adagas – Desmond, em outro tempo, passa a compartilhar das mesmas habilidades;
- 5) A narrativa de Ezio tem função de adjuvante em relação à narrativa principal. Ou seja, a conjunção de Ezio com seu objeto constitui-se como programa de uso da narrativa de Desmond. Como sabemos que a relação entre um programa de uso e um programa de base⁴ se dá a partir da performance de um mesmo sujeito, tal articulação entre os programas narrativos reforça o entendimento de que ambos sejam um mesmo actante.

O jogador se pergunta em diversos momentos da campanha quem é Ezio e quem é Desmond, quando os dois de fato parecem ter se fundido em um só. Para a semiótica, trata-se de um sincretismo actancial (neutralização das diferenças discursivas⁵) entre Desmond, sujeito da narrativa principal, e Ezio, sujeito da narrativa de uso. E é a recursividade desse

³Grosso modo, eles [os actantes narrativos] podem ser pensados com base nas seguintes indagações: quem é o protagonista (sujeito narrativo), e ele faz o quê (ação) com qual objetivo (entrar em conjunção com um objeto-valor)? Qual figura ajuda o protagonista (adjuvante) e qual impede que a conjunção com o objeto se concretize (antissujeito)? Quem é o agente que impele a busca do sujeito (destinador) e como essa manipulação é realizada? (SOUZA JÚNIOR e MANCINI, 2015, p. 4). Essas funções se relacionam em um programa narrativo, em uma sintaxe. A sintaxe narrativa “deve ser pensada como um espetáculo que simula o fazer do homem que transforma o mundo” (BARROS, 2011, p.16).

⁴ [...] os programas podem ser simples ou complexos, isto é, constituídos por mais de um programa hierarquizado (nesse caso diferencia-se o programa principal ou programa de base dos programas secundários ou de uso, pressupostos pelo programa de base (BARROS, 2011, p. 22).

⁵Hjelmslev (1975) define o sincretismo como superposição ou intersecção entre determinadas grandezas simultaneamente nos planos do conteúdo e da expressão.

sincretismo em uma espécie de vai-e-vem no tempo que possibilita muitos dos desdobramentos narrativos do *videogame*, como Desmond ter conhecimento dos planos dos Templários via memória de Ezio e buscar na vida do antepassado pistas para desarticular os inimigos no presente.

Temas e figuras

Por meio da sequência de eventos iniciais, que inclui a narração em primeira pessoa da cena cinemática de abertura e os primeiros passos de Desmond/Ezio controlados pelo jogador, já nos deparamos com uma série de temas e de figuras – tanto na linguagem visual quanto na verbal – que nos permitem identificar alguns dos principais conteúdos mobilizados pelo jogo.

Tema	Figuras
Tecnologia	Câmeras, elevador, alarme, sensor de movimento, holograma, Animus
Modernidade	Crachá; câmeras, alarme, carro
História	“Mil anos de história”, Renascimento, Cruzadas, templários
Recordação	Memórias, Animus, antepassado
Hereditariedade	Gene, DNA, genética, antepassado, visão de águia
Misticismo	Pedaços do Éden, A Maçã, visão de águia, Minerva
Violência	Luta, sangue, morte, escravos.

Tabela 1: Temas e figuras verbo-visuais de *Assassin's Creed II*.

Notemos que existem algumas figuras que aparecem mais de uma vez na tabela, em diferentes temas. São os chamados conectores de isotopias. A máquina ‘Animus’ conecta as

isotopias da recordação e da tecnologia; ‘antepassado’ liga a isotopia da genética à da recordação, e assim por diante. As isotopias nos ajudam a moldar nossa compreensão de *Assassin’s Creed II*. Por meio delas, sabemos que estamos em contato com um discurso que fala de tomada de poder, de acontecimentos históricos e de resgate de memórias.

Quem conhece os jogos da série sabe que um protagonista que resgata memórias é uma estratégia recorrente nos diversos títulos. Ademais, quando se trata da vida dos ancestrais, em que se passa a maior parte da ação do jogo, o recobrimento temático-figurativo exerce um papel fundamental na distinção das aventuras. Ele garante que os acontecimentos de um jogo sejam amplamente diferentes dos projetados nos outros, mesmo que a hierarquização das narrativas seja uma constante durante toda a franquia.

Hierarquia narrativa

Desmond é o sujeito narrativo, que inicialmente é impulsionado por uma jovem chamada Lucy (destinadora), que o guia em uma fuga das Indústria Abstergo e esclarece a ele por que é importante resgatar suas memórias. A partir de então, o objeto-valor de Desmond é impedir definitivamente que o plano dos Templários de dominação do mundo se concretize. Para isso, conta com a ajuda da máquina de memórias Animus (adjuvante). A Abstergo, uma espécie de instituição formada por templários modernos, é empecilho para o plano, ou seja, exerce função de antissujeito. Essa é a narrativa principal de *Assassin’s Creed II*.

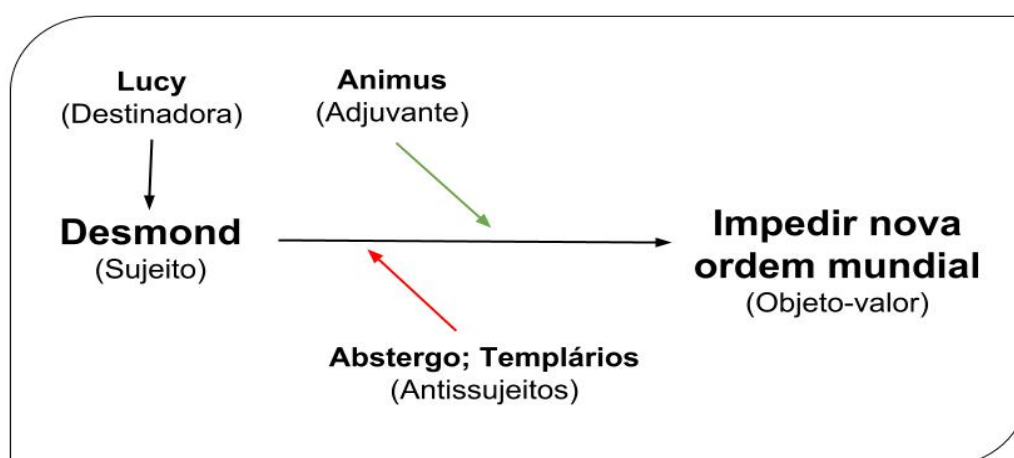


Gráfico 1: Esquema da narrativa principal de *Assassin’s Creed II*.

Acontece que, para impedir a dominação dos Templários, Desmond deve usar a Animus para resgatar a história de Ezio. Instaura-se aí um primeiro nível de programa de uso. Ressaltamos que Ezio busca, acima de tudo, vingar-se dos executores de sua família, uma vez que a perda dos entes queridos gerou nele um intenso sentimento de raiva que o motiva a buscar justiça com as próprias mãos. Para obter sucesso, ele aprende técnicas da Ordem dos Assassinos. Como obstáculo na jornada, surgem os Templários novamente.

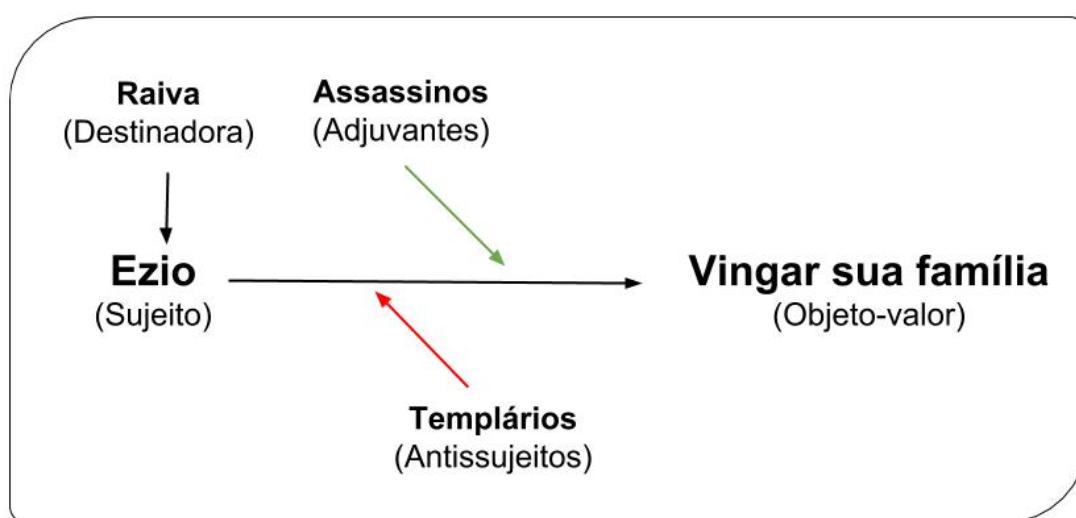


Gráfico 2: Esquema da narrativa de uso de Assassin's Creed II.

Podemos articular a narrativa de Ezio como programa de uso da narrativa de Desmond porque os dois personagens estão sincretizados e porque a conjunção com o objeto de Ezio assume função de adjuvante em relação à narrativa principal. Conforme ambos os programas narrativos são desdobrados, Ezio vai amadurecendo e eliminando, um a um, os inimigos dos Assassinos, que são, principalmente, membros da nobreza e do clero. No clímax narrativo, ele luta contra o papa Alexandre VI, Rodrigo Bórgia, que, por ser líder dos Templários, é o mais notável antissujeito narrativo.

O diálogo com o romance

Uma das mudanças mais significativas operadas pelo enunciador do romance em relação às estratégias do *videogame* é visível já nas primeiras linhas. Em *Assassin's Creed: Renascença*, são descritos apenas os acontecimentos assentados no século XIV, função que é realizada por um novo narrador, onisciente – actante que não estava presente na obra original. Enquanto que no *videogame* há a coalternância de três tipos de narradores⁶, apenas um deles foi mantido no livro, conforme mostrado na tabela abaixo.

	MR Presente	MR Pretéritos
<i>Videogame</i>	Narrador Desmond e Narrador-observador	Narradora Ubisoft e Narrador-observador
Romance	-----	Narrador-onisciente

Tabela 2: Narradores no *videogame* e no romance conforme momentos de referência.

Desfazendo elos

Vimos que, na narrativa de base do jogo, Desmond é um jovem que busca derrotar os Templários e, para isso, vale-se de uma máquina para resgatar a vida de antepassados assassinos. Só que reviver essas lembranças implica instaurar um programa de uso em que o sujeito é um “Desmond/Ezio”, a saber, os actantes Desmond e Ezio sincretizados. Em outras palavras, a conjunção com o objeto-valor de Ezio, que é inicialmente a vingança contra os carrascos da sua família, passa a ser necessária para a conjunção do programa de base de Desmond em busca de derrotar os templários definitivamente. Os assassinos da família de Ezio são templários, mas o florentino só se dá conta disso no decorrer da narrativa.

Acontece que, na obra adaptada, por conta de apenas os eventos do presente serem descritos, o único foco são as desventuras do florentino. Não existe mais Desmond, Animus ou resgate de memórias; apenas Ezio e sua saga de vingança. Essa nova estratégia implica duas modificações substanciais do projeto enunciativo original:

⁶Considerando a linguagem verbal, Desmond é narrador dos acontecimentos dos dias atuais – momento de referência (MR) presente –, enquanto que a Ubisoft é narradora dos acontecimentos do passado (MR pretéritos). Já levando em conta a linguagem visual, temos um narrador-observador em ambos os momentos.

- (1) Na adaptação, o sincretismo actancial entre Desmond e Ezio é desfeito;
- (2) O enunciador opta por suprimir o programa de base da obra original, o que produz uma alteração do eixo narrativo. Em termos práticos, ocultar a narrativa de Desmond significa omitir o programa de base do jogo. Desta forma, o programa de uso (Ezio em busca de vingar sua família) assume um grau de relevância maior na obra literária e torna-se o novo programa de base.

Notamos aí a perda de uma visão mais abrangente sobre a perseguição aos templários, que é trabalhada na série original. No jogo, travar as batalhas de Ezio só faz sentido quando pensamos que é algo necessário para que Desmond desmembre os templários nos dias atuais. Nesse sentido, podemos afirmar que, no livro, a narrativa de Ezio perde a função de adjuvante da narrativa principal e torna-se isolada e independente.

No jogo, a ancoragem espaço-temporal enunciativa (aqui/agora) está indissociavelmente ligada a certos percursos temático-figurativos, como o da *modernidade* (modelos de roupa e de automóveis são os que conhecemos nos dias de hoje, por exemplo) e o da *recordação* (em que figuras notáveis são o Animus e as memórias). Percursos esses que, com a decisão de omitir a narrativa de Desmond, foram suprimidos da obra adaptada. Além disso, não podemos esquecer que algumas figuras que concretizavam actantes narrativos também foram ocultadas. A Animus, por exemplo, era um importante adjuvante do programa narrativo da obra de partida. Observe abaixo, tachados, os temas e figuras excluídos pelo processo de novelização:

Tema	Figuras
Teenologia	Câmeras, elevador, alarme, sensor de movimento, holograma, Animus
Modernidade	Crachá; câmeras, alarme, veículos de transporte
História	“Mil anos de história”, Renascimento, Cruzadas, templários
Recordação	Memórias, Animus, antepassado
Hereditariedade	Gene, DNA, genética, antepassados, visão de águia

Misticismo	Pedaços do Éden, A Maçã; visão de águia; Minerva
Violência	Luta, sangue, morte, escravos.

Tabela 3: Tachados, os temas e figuras suprimidos em *Assassin's Creed: Renascença*

Além disso, vimos que, na obra de partida, o enunciador se valia de diferentes estratégias de projeção de acordo com os planos de expressão, verbal e visual. Havia momentos em que os textos escrito e oral eram projetados em primeira pessoa por um narrador-personagem, mas o narrador observador projetava uma visão em terceira pessoa, por exemplo. No caso da obra adaptada, o enunciador optou por projetar um único narrador onisciente, que tem uma visão global do espaço e conhece todos os desdobramentos narrativos, os pensamentos e os sentimentos dos personagens⁷. Logo, no romance, a coalternância de debreagens maquinada pelo *videogame* é ignorada.

Embora esta análise se debruce especialmente sobre adaptação de *Assassin's Creed II*, o mínimo contato com os outros jogos da série nos mostra que prescindir dos temas da tecnologia, da modernidade e da recordação equivale a se alhear do elo que dá coesão à franquia. Isso porque todo jogo *Assassin's Creed* se baseia no resgate de memórias e hierarquiza a narrativa do fato histórico (ancorada por projeções enuncivas) como um programa de uso da narrativa principal, assentada nos dias atuais (ancorada, portanto, por projeções enunciativas).

É curioso notar que essa descaracterização pode ser observada também nos nomes escolhidos para intitular os romances. Observe, na figura abaixo, as capas de alguns dos *videogames* principais da franquia e as dos romances adaptados. Ao inserir, nos títulos, algarismos romanos em uma ordem crescente, o enunciador dos jogos busca tecê-los em uma estratégia enunciativa global. De modo diferente, o enunciador das adaptações não numera os títulos de suas obras, o que reforça um caráter de autonomia para cada uma delas.

⁷Um exemplo da descrição dos pensamentos se encontra na página 35. “Ezio pensou: ‘Bom, fiz um favor a Claudia hoje, não há por que não fazer um favor para Pretruccio também’.” Na página 117, o narrador percorre a mente do florentino: “Ezio olhou com atenção enquanto um sentimento esquisito de lembrança inundava-lhe o cérebro, como se um instinto hereditário estivesse despertando [...]”.



Figura 1: Montagem em que, na linha superior, vemos capas produzidas para comercializar os jogos e, na inferior, capas dos livros. Notemos que as adaptações não reproduzem os números, os quais situam os eventos de cada jogo em uma unidade global de sentido.

A mudança de projeto enunciativo, com o apagamento da narrativa do presente e de seus temas correlatos, é responsável por um aspecto fundamental da análise desta tradução intersemiótica: a quebra do efeito de unidade da série original. Por unidade, queremos dizer que em cada jogo *Assassin's Creed* há uma narrativa de resgate de memórias de um antepassado, a qual é hierarquizada como programa de base da narrativa centrada nos fatos históricos. Ou seja, a recorrência desses elementos é que garante a coesão entre todos os jogos. Quando o enunciador do romance os suprime, transforma-os em textos independentes,

o que instaura um profundo dilema: o romance, embora se venda como uma obra baseada no *videogame*, afasta-se sobremaneira da identidade discursiva maquinada pelo jogo.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

ASSASSIN'S CREED FRANCHISE SALES EXCEED 73 MILION. IGN Disponível em <<http://goo.gl/zAi25r>>. Acesso em 7 de março de 2014.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria Semiótica do Texto*. São Paulo: Ática, 2011.

BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed – Renascença*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2011.

_____. *Assassin's Creed – A Cruzada Secreta*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2012.

_____. *Assassin's Creed – Irmandade*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2012.

_____. *Assassin's Creed – Renegado*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2012.

_____. *Assassin's Creed – Bandeira Negra*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2013.

_____. *Assassin's Creed – Revelações*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2013.

_____. *Assassin's Creed – Unity*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2014.

FIORIN, José Luiz. A noção de texto na semiótica. In *Organon: Revista do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul*. v. 9, n. 23. Porto Alegre: UFRGS, 1995. p. 163–173.

_____. *As astúcias da enunciação: as categorias de pessoa, espaço e tempo*. São Paulo: Ática, 1999.

_____. *Elementos de análise do discurso*. 14ª edição. São Paulo: Contexto, 2008.

FONTANILLE, Jacques. *Significação e visualidade: exercícios práticos*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. *Semiótica do discurso*. São Paulo: Contexto, 2007.

GOMES, Regina Souza; MANCINI, Renata. *Textos midiáticos: uma introdução à semiótica discursiva*. Atas do IX FELIN. Rio de Janeiro: UERJ, 2007.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Semântica Estrutural*. São Paulo: Cultrix, 1973.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Contexto, 2008.

HJELMSLEV, Louis. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. 15ª edição. São Paulo: Cultrix, 1995.

JUUL, Jesper. *Half-real: videogames between real rules and fictional worlds*. Massachusetts,

The MIT Press, 2005.

LIST OF NOVELS BASED ON VIDEOGAMES. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_novels_based_on_video_games> Acesso em 12/07/2013

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Linguística Geral*. São Paulo: Cultrix, 1995.

SOUZA JÚNIOR, Paulo Cesar de. A interatividade no jogo eletrônico Shadow of the Colossus. In: *Revista Estudos Semióticos*. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es/eSSe52/2009esse52-pcsouzajr.pdf>>, volume 5, número 2, São Paulo, 2009, p. 52–59. Acesso em 15 jul 2014.

SOUZA JÚNIOR, Paulo Cesar de; MANCINI, Renata. O que a análise semiótica de um jogo do Mario tem a dizer sobre a interatividade nos videogames. In *Artefactum Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia*. Disponível em: <<http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/644>>, ano VII, nº 1, Rio de Janeiro, 2015. Acesso em 22 jan 2015.

UNIVERSIDADE DE ALBERTA. *Understanding Video Games*. Instrutores: Sean Douglas, Leah Hackman. Disponível em <<https://www.coursera.org/course/uvg>>. Acesso em: 30 setembro 2014

CRÉDITOS DA IMAGEM

Figura 1: *ASSASSIN'S CREED II*. Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2009.

ASSASSIN'S CREED III. Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2012.

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG. Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2013.

BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed – Renascença*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2011.

_____. *Assassin's Creed – Renegado*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2012.

_____. *Assassin's Creed – Bandeira Negra*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2013.