

A CULTURA DA CONVERGÊNCIA E AS RELAÇÕES INTERMIDIÁTICAS EM *ASSASSIN'S CREED*

CULTURE OF CONVERGENCE AND INTERMEDIAL RELATIONSHIPS IN *ASSASSIN'S CREED*

LAÉCIO FERNANDES DE OLIVEIRA*

lfoliveira.36@gmail.com

LINDUARTE PEREIRA RODRIGUES**

linduartepr@gmail.com

As novas tecnologias têm impactado nos modos de comunicação e nos meios de entretenimento de massa, como o cinema. Assim, imerso na cultura da convergência, este estudo objetiva refletir sobre as relações transmídia e de intermedialidade, explorando o processo de surgimento da franquia de jogos eletrônicos *Assassin's Creed*, cuja referência do primeiro jogo é o romance *Alamut* de Vladimir Bartol, e a adaptação desta franquia de jogos para o filme homônimo, lançado em 2016. Outrossim, com base na teoria da adaptação e na categoria de referência intermidiática, interessa explorar algumas das relações simbólicas, no âmbito dessa narrativa, que se atualizam e convergem mediante meios midiáticos da atualidade, cuja base é a mitologia de uma primeira civilização. O estudo segue os moldes teórico-metodológicos da pesquisa qualitativa, sustentada nos princípios teóricos da Semiótica Antropológica (Rodrigues, 2011) e da inter/transmidialidade (Jenkins, 2013; Clüver, 2011; Rajewsky, 2012; Fachine; Figueirôa, 2011). Neste contexto, constata que meios e plataformas de comunicação, como o cinema, os videogames e a internet, servem à atualização dos textos, das mitologias e suas narrativas; aliados aos recursos audiovisuais (som e imagem) de que dispõem atualmente, promovem a integração e participação do público das produções culturais, a exemplo de *Assassin's Creed*.

Palavras-Chave: *Assassin's Creed*; Referência Intermidiática; Mitologia; Semiótica Antropológica.

* Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade (PPGLI), da Faculdade de Linguística, Letras e Artes (FALLA); Me. pelo Programa Profissional em Formação de Professores, ambos da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB); Professor da Rede Estadual de Educação do Estado da Paraíba; Bolsista CAPES/CNPq e membro do grupo de pesquisa Teorias do Sentido: discursos e significações (TEOSSENO- CNPq-UEPB). Brasil. ORCID: 0000-0001-7684-1875

** Dr. em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba (PROLING); Professor do curso de Licenciatura em Letras (Língua Portuguesa) da Faculdade de Linguística, Letras e Artes (FALLA), e dos Programas de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade (PPGLI) e Formação de Professores (PPGFP) da Universidade Estadual da Paraíba - Campus I; Líder do grupo de pesquisas Teorias do Sentido: discursos e significações (TEOSSENO-CNPq-UEPB). Brasil. ORCID: 0000-0002-9748-179X

New technologies have impacted the modes of communication and the means of mass entertainment, such as cinema. Thus, immersed in the culture of convergence, this study aims to reflect on transmedia and intermediality relations, exploring the process of emergence of the *Assassin's Creed* video game franchise, whose reference from the first game is the novel *Alamut* by Vladimir Bartol, and the adaptation of this game franchise to the homonymous film, released in 2016. Furthermore, based on the theory of adaptation and the category of intermedia reference, it is interesting to explore some of the symbolic relations, within the scope of this narrative, which are updated and converge through current media, whose basis is the mythology of a first civilization. The study follows the theoretical-methodological molds of qualitative research, supported by the theoretical principles of Anthropological Semiotics (Rodrigues, 2011) and inter/transmediality (Jenkins, 2013; Clüver, 2011; Rajewsky, 2012; Fachine; Figueirôa, 2011). In this context, it notes that means and platforms of communication, such as cinema, video games and the internet, serve to update texts, mythologies and their narratives; combined with the audiovisual resources (sound and image) that they currently have, they promote the integration and participation of the public in cultural productions, such as *Assassin's Creed*.

Keywords: *Assassin's Creed*; Intermedial Reference; Mythology; Anthropological Semiotics.

Declaração de contribuição de autoria CRediT [apenas para artigos em coautoria]

Autor 1: conceptualização; investigação; rascunho original; escrita de partes do artigo; revisão e edição.

Autor 2: revisão; conceptualização; edição.

Informação de financiamento [se aplicável]

N.a.

Declaração de conflitos de interesse [se aplicável]

N.a.

Declaração de disponibilidade de dados [se aplicável]

Todos os dados gerados ou analisados durante este estudo estão incluídos neste artigo publicado (e nos seus ficheiros de informação complementar). As imagens utilizadas nas análises foram colhidas em sites (sítios da internet) que utilizam a licença do tipo Creative Commons (CC), permitindo aos autores disponibilizar suas obras para uso do público, este poderá distribuir, remixar, adaptar e criar a partir do seu trabalho, desde que lhe atribuam o devido crédito, principalmente para fins educacionais e de pesquisa científica.

Data de receção: 16-04-2025

Data de aceitação: 26-09-2025

DOI: 10.21814/2i.6499

1. Introdução

Na obra – *Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura* – Santaella (2003) desenvolve reflexões sobre o humano imerso na cibercultura, representada pelo conjunto de práticas e valores simbólicos que se desenvolvem nos ambientes das relações humanas, os ciberespaços, entendidos como ambientes virtuais criados a partir das tecnologias da informação (computadores, internet etc.). Para a semioticista, esses novos ambientes reconfiguram as formas de relações humanas e as formas de relacionar-se a partir das produções tecnológicas, exigindo novas conceituações, a exemplo do conceito de ciberarte – uma expressão artística que dialoga com cenários e corpos virtuais e presenciais – como videoarte, esculturas virtuais (museus virtuais), web art., fotografias digitais, animações digitais etc., que pode ser encontrada em sites artísticos, em sites em VRML (mundos virtuais em 3 D), em CD-ROM interativo, e em jogos eletrônicos.

No universo tecnológico, a cibercultura é entendida como a convergência entre a sociedade e o novo aparato tecnológico (tecnologias) da informação/comunicação. No âmbito deste trabalho, enfatizamos, conforme destaca Recuero (2014), que a internet ampliou e potencializou o entendimento de redes sociais, porque o conceito de redes sociais efetivamente começou a existir desde as primeiras interações humanas. Fato que nos chama a diferenciar redes sociais, enquanto interação entre pessoas e *sites* de redes sociais, como ciberespaços para onde as redes de relações convergem. Feita esta ressalva, destacamos que as culturas não surgem do nada, em espaços isolados, elas atendem a *continuum*, a exemplo da transição da cultura das massas para cultura das mídias, a qual preparou o ambiente sociocultural para o surgimento da cultura digital, em pleno desenvolvimento (Santaella, 2003).

É nesse contexto de fluidez cultural que a semioticista nos possibilita pensar a convergência entre mundos, culturas, espaços, e as relações humanas nesses ambientes, sobre a emergência da cibernética e a hibridização entre humano e máquina. Pensamos que o cinema, como plataforma de circulação de produções culturais, apresenta-se como espaço de convergência e de observação dessas relações, que já se faziam presente em filmes de ficção científica da década de 1980, em produções como *Blade runner: O caçador de andróides*, 1982, e *O exterminador do futuro*, 1984. Assim, imersos na cultura da convergência, objetivamos refletir sobre as relações transmídia e de intermedialidade, explorando o processo de surgimento da franquia de jogos eletrônicos *Assassin's Creed*, cuja referência do primeiro jogo é o romance *Alamut* do escritor esloveno Vladimir Bartol, e a adaptação dessa franquia de jogos para o filme homônimo *Assassin's Creed*, lançado em 2016, no Brasil. Outrossim, com base na teoria da adaptação e na categoria de referência intermediária, buscamos explorar algumas das relações simbólicas que se atualizam e convergem, por meios midiáticos da atualidade, cuja base é a mitologia de uma primeira civilização.

O desenvolvimento teórico-metodológico do estudo possui natureza qualitativa, com base nos princípios teóricos dos estudos da Semiótica Antropológica (Rodrigues, 2011) e da inter/transmedialidade (Jenkins, 2013; Clüver, 2011; Rajewsky, 2012; Fachine; Figueirôa, 2011). A Semiótica Antropológica com sua postura interdisciplinar permitiu a aproximação dos estudos semióticos e seu diálogo com outros campos investigativos, como a história, a mitologia (Campbell, 2007), o imaginário (Durand, 2002) e a psicologia

analítica (Jung, 2016). Esta perspectiva permitiu-nos visualizar o simbólico da linguagem e dos estudos midiáticos a partir das práticas socioculturais humanas, bem como olhar para sistemas de significação semiótica, a exemplo do mito e suas relações arquetípicas, como um modelo de toda situação criadora (Eliade, 1972). Neste contexto, o signo/símbolo destaca-se para além do dualismo entre o significante e o significado, passando a desempenhar a função antropológica de significação, conectando culturas e povos aos diversos objetos, ritos e mitos (Rodrigues, 2011).

Para a composição do *corpus* da pesquisa, estudamos: i) a base da mitologia da franquia de jogos *Assassin's Creed*, a qual será contextualizada no desenvolver do artigo; ii) a ambientação do romance *Alamud* de Vladimir Bartol; e iii) a sua relação com o suposto surgimento da Ordem dos Assassinos, que inspirou o primeiro videogame, de 2007, da franquia de jogos. Tendo em vista o recorte realizado, elegemos como *corpus*: as capas das duas produções, da narrativa fílmica (base mitológica que é referência da franquia de jogos) e do videogame (2007); a partir das quais evidenciamos alguns elementos simbólicos que servem a transmidiação entre as mídias (videogame e filme). No segundo momento, ocorre uma análise comparativa entre o primeiro videogame e o filme.

Evidenciamos a relevância do estudo, tendo em vista que os diversos meios e plataformas de comunicação, a exemplo das franquias de jogos, do cinema e da internet, servem à atualização dos textos, das mitologias e de suas narrativas (Rodrigues, 2017); além disso, os recursos técnicos do audiovisual (som e imagem), disponíveis atualmente, atuam pela promoção e pela integração do público de determinada produção cultural. Dessa forma, pudemos confirmar a nossa hipótese de que a base mitológica de *Assassin's Creed*, disseminada por meio de diversas plataformas midiáticas, permite que seus telespectadores participem de forma ativa da produção cultural e, por meio da inteligência coletiva e versatilidade dos meios de consumo nas sociedades contemporâneas, os leitores dos textos multissemióticos ganham em capacidade de mobilização virtual, produção e compartilhamento de conteúdo.

Para melhor exposição dos dados obtidos com o nosso estudo, este está organizado a partir desta introdução, que expressa a contextualização do tema e os elementos teórico-metodológicos estruturais da pesquisa. Em seguida, apresentamos dois tópicos de desenvolvimento: em primeiro momento, a partir dos conceitos de convergência e transmidiação, refletimos sobre o contexto de surgimento da franquia de jogos *Assassin's Creed* e do romance *Alamud*; no segundo momento, com base nos conceitos de mídia, intermidialidade e referência intermediária, discorremos sobre as relações intermediárias entre o primeiro videogame e o filme, considerando o recorte proposto. Por fim, apresentamos algumas considerações finais sobre o estudo, seguindo-se com as referências.

2. Convergência e transmidiação: o contexto de surgimento da franquia de jogos em *Assassin's Creed*

O modo como as tecnologias têm impactado os meios de comunicação, promovendo grandes transformações nas formas de acesso à informação e aos meios de entretenimento de massa, e como esses meios passaram a se relacionar disseminando linguagens e histórias, faz com que busquemos refletir a cultura das relações transmídia. Neste campo, está disseminada uma diversidade de plataformas tecnológicas que empregam técnicas em prol da compilação de som e imagem em movimento (áudio-vídeo), agenciando relações de convergências e simbioses entre as mídias. Por convergência, Jenkins (2013),

na obra *Cultura da convergência*, entende todo e qualquer fenômeno de interação entre diferentes mídias, de natureza interdisciplinar, que envolve desde a produção cultural participativa, e a inteligência coletiva. Esta apresenta-se como uma nova forma de consumo, que explora a capacidade das mobilizações virtuais (criação de comunidades virtuais) a partir da combinação das expertises de seus membros e a participação na produção cultural, compartilhando e produzindo conteúdo.

A respeito desse processo de produção cultural e compartilhamento de conteúdo pelas mídias, Fechine; Figueirôa (2011, p. 17) acrescentam:

Tal como vêm sendo tratadas no contexto da cultura digital, as narrativas transmídias são um fenômeno localizado no âmbito dos grandes conglomerados de comunicação, que possuem interesses no cinema, na TV aberta e a cabo, em jornais e revistas, no mercado editorial e nas mídias digitais. Esses conglomerados já atuam hoje de acordo com uma lógica comercial que Jenkins (2003) denomina de 'franquias de entretenimento' referindo-se ao modo como, a partir da convergência tecnológica, um mesmo produto é explorado, sinergicamente, pelas suas diferentes empresas, observando um fluxo *cross-média* de consumo.¹

Essa dinâmica de lógica comercial é operada pelos grandes meios midiáticos, envolvidos com comunicação e entretenimento de massa, a exemplo da TV e, atualmente, a internet. Por muito tempo, elas dominaram o mercado do entretenimento de massa com o produto de telenovelas. Todavia, com as tecnologias digitais e a rede de internet, com suas características de flexibilização dos limites temporais e espaciais, permitiu a integração e circulação simultâneas dos textos, criando um nicho de mercado de interesse do corporativismo telecomunicacional, que passou a utilizar-se das estratégias de transmidiação para promover a convergência por meio da articulação entre mídias (Fechine; Figueirôa, 2011). Com isto, promover a expansão da experiência televisiva e cinematográfica em outras plataformas midiáticas.

A transmidiação atende ao que Jenkins (2013) nomeou de narrativa transmídia,² cujas histórias se desenvolvem por meio de múltiplas plataformas de mídia, "com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo" (Jenkins, 2013, p. 142). A dinâmica transmídia é de distribuição de uma narrativa por diversas plataformas de mídias, expandindo-a. Seu fio narrativo é o discurso, e suas ramificações representam um universo narrativo consistente, em que eventos e personagens são desenvolvidos e interligados em vários meios midiáticos, desde filmes, quadrinhos, jogos eletrônicos, séries de TV, livros e experiências interativas, em que cada mídia contribui com sua singularidade e profundidade.

Para o pesquisador, a narrativa transmídia tem por essência uma forma ideal em que cada meio possibilita que "uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões" (Jenkins, 2013, p. 142). E de forma linear, "as histórias que começam a ser contadas na tela do cinema têm continuidade na tela da TV e, depois, na do computador, assim ocorreu com Star Wars" (Fechine; Figueirôa, 2011, p. 19). Outro bom exemplo é *Matrix*, cuja narrativa se

¹ A expressão comunicação *cross-media*, atualmente, passou a ser usada para designar, indistintamente, o mesmo tipo de experiência descrita por Jenkins, em seus estudos, como "transmídia", para referir-se a utilização de determinados meios e formas de produção de conteúdos por meio da convergência de mídias, embora o termo *cross-media* tenha se disseminado, há mais de uma década, nos meios do Marketing e da Publicidade referindo-se ao desenvolvimento de estratégias de campanhas publicitárias (Davidson, 2010, *apud* Fechine; Figueirôa, 2011).

² Adotamos o conceito de narrativa de Campbell (2007, p. 27), uma estrutura básica que é compartilhada por todas as narrativas mitológicas "monomito", correspondente a um mito primário, que está presente na estrutura comum de todas as lendas, fábulas, ritos e narrativas mitológicas.

desenvolve e se expande por outros meios, como *Animatrix*, quadrinhos e jogos. Além disso, também encontra ramificações em temas filosóficos, e no gênero *cyberpunk*, representado pelo livro, intitulado *Neuromancer* do autor William Gibson, de 1984, que inaugurou o termo Matrix centrado em um universo global de computadores.

Desse modo, tornou-se comum o investimento na convergência e transmediação de produções culturais. Neste sentido, tomamos com objeto de observação *Assassin's Creed*, inicialmente uma franquia de jogos eletrônicos, que tem seu primeiro jogo referenciado pela mitologia e por um romance, cujo enredo pauta-se em traços lendários das ordens rivais (Assassinos, Templários). A história que é ficcionalizada pela franquia de jogos *Assassin's Creed* da empresa francesa Ubisoft Entertainment, possui como pano de fundo uma base mitológica cosmogônica sobre a criação humana por uma civilização primeva chamada de ISU,³ formada por seres extraterrenos (superdesenvolvidos) que desceram à terra, criaram, por meio de experimentação científica, os humanos para o trabalho pesado, cuja referência é o casal Adão e Eva da mitologia cristã, descrita em Gênesis (2:1-25, Bíblia Sagrada, 1998).

No seio dessa mitologia, os humanos seriam controlados e submetidos ao trabalho por meio de artefatos tecnológicos, neles estaria guardado o código da criação, o DNA humano, um desses artefatos foi nomeado de maçã do Éden. A princípio, teria havido um cruzamento entre ISUS e humanos, com consequente multiplicação dos humanos e o surgimento de uma nova raça, os humanos híbridos, estes eram imunes ao controle dos ISUS. Esta situação deu início a uma revolução entre essas etnias, pelo controle dos artefatos tecnológicos, dando origem aos dois grupos rivais Assassinos e Templários.

A narrativa da franquia de jogos *Assassin's Creed* parece associar-se, no modo de atualização e ressignificação, a outros modelos narrativos de videogames, que primam pela exploração de aspectos históricos e mitológicos. Como exemplo, temos os jogos *God of War* (*Deus da Guerra*), lançado em 2005 pela PlayStation 2, seu enredo se situa na mitologia nórdica e grega, com o herói Kratos enfrentando deuses e criaturas mitológicas; *Age of Mythology* (*Era da Mitologia*), foi lançado em 2002 pela Ensemble Studios, é um jogo clássico de estratégia, em tempo real, situado no contexto das mitologias grega, egípcia e nórdica; *Darksiders*, uma série de jogos, que teve o primeiro videogame lançado em 2010, desenvolvido pela Vigil Games e que relaciona a temática dos Quatro Cavaleiros do Apocalipse, atualizando a narrativa bíblica do Apocalipse; ainda podemos citar o *Titan Quest* (*Missão Titã*), lançado em 2006, e desenvolvido pela Iron Lore Entertainment, que se situa no contexto mitológico da Grécia Antiga e outras mitologias, desafiando o jogador contra monstros e heróis lendários, dentre tantos outros exemplos.

A franquia de jogo *Assassin's Creed* segue essa tendência, revelando o poder da narrativa ficcional de brincar, de criar mundos e referenciá-los. Ao evocar imagens arquetípicas da criação primordial, instiga a mente e a imaginação do telespectador/leitor a seguir o mesmo ritmo, seguindo as pistas arquetípicas de um emaranhado ficcional entre mitologias de diversos povos e suas culturas. Como alertou Jung (2016), o pensamento humano é permeado de simbolismo, que denuncia uma dinâmica relação entre – imagem e palavra – como formas de registro e comunicação. Ressonante ao exposto, Rodrigues (2011) complementa que o brincar de criar mundos é um *schème* de retorno ao primordial, da consciência infantil que resiste em todos os humanos. Para ele:

³ O mito cosmogônico constitui-se como modelo de toda situação criadora. Sua narrativa trata de um evento em um tempo fabuloso, primordial. Para Eliade (1972), tudo que o homem faz repete, de toda forma, o “feito” por excelência, o gesto arquetípico do Deus criador, a criação do mundo. Tais narrativas também costumam tratar da história e nuances da vida e da morte do homem desde a origem da humanidade.

Esse brincar de criar mundos é a tentativa de trazer a ordem ao mundo, um instante de divindade da criança que constrói a vida ao passo que cria imagens, que encena ser deus. Há uma necessidade de arranjar o mundo pela composição das imagens componentes e compositoras de mundos: as figuras, os pacotes de figuras, os álbuns imagéticos, a criança colecionadora, o local em que são encontrados os pacotes de imagens, anúncios etc., são espaços de memória ou objetos que permitem que a memória seja (re)criada e que continuamente permaneça viva (Rodrigues, 2011, pp. 137-138).

Essa forma lúdica de voltar ao passado por meio de imagens arquetípicas destaca a importância do mito na vida humana, pois, segundo Rodrigues (2011, p. 230), o mito possui função de “retomar memórias do passado para explicar o homem, a cultura, a sociedade, a existência”. Isto faz do mito uma intuição imediata e uma convicção vivida (Cassirer, 2000). Nesse imaginar, memórias e sistemas dinâmicos de imagens, arquétipos são acessados como campo propício para que a magia ficcional aconteça. Para Jung (2016), os arquétipos são imagens primordiais e universais, elas compõem o inconsciente coletivo e são comuns a todas as culturas e épocas; figuram em formações simbólicas tanto nas representações culturais coletivas quanto em situações e ações, pensamentos e sentimentos.

Esse universo mitológico promove o surgimento e expansão das histórias narradas pela franquia de jogos *Assassin's Creed*, em que o primeiro videogame surge referenciado pelo romance *Alamut* do escritor esloveno Vladimir Bartol, lançado em 1938, em idioma original. A versão ilustrada pela capa a seguir, figura 1, consta da primeira edição em português de 2022, da Editora Morro Branco. A capa do livro figurativiza um cenário desértico e suas dunas de areia em homenagem ao contexto territorial do atual Irã e antiga Pérsia, com geografias comuns às paisagens desérticas.

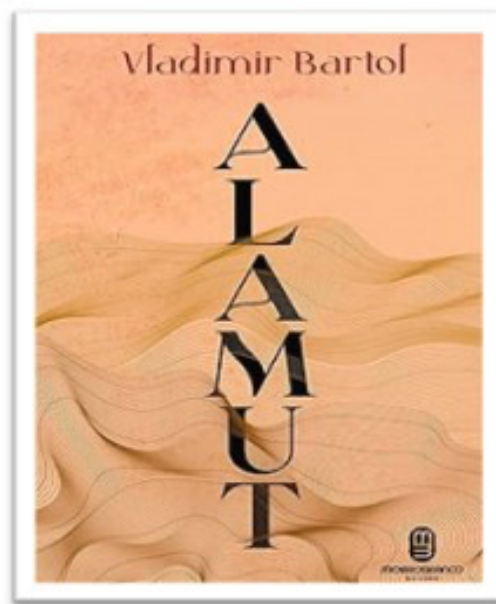


Fig. 1: Capa *Alamut* - edição em português (2022).
 Autor: Vladimir Bartol; Editora: Morro Branco
 Fonte: <https://altabooks.com.br/produto/alamut/>

O escritor Vladimir Bartol (1903-1967) tem como país de origem a Eslovênia, localizado na região leste-sul da Europa, na divisa do oeste da Itália. O romance surge no contexto das duas grandes guerras e os movimentos fascismo e nazismo. Contudo, a referência histórica principal, que movimenta seu enredo, consta no relato, com traços fiéis do início da história dos ismaelitas em 1092, centrado na história de Hassan-i Sabbah ou Hasan I de Alamut, líder religioso, militar, fundador da organização dos *Hashashin*

(Assassinos), uma seita histórica de assassinos que existiu na Terra Santa entre os anos 1080 e 1265 a.C., atual território iraniano.

O romance *Alamut* só tem sua primeira tradução para o inglês em 2004, e, após três anos, surge o primeiro jogo *Assassin's Creed* com base na história do romance. Este cenário movimenta o desenvolvimento da homônima franquia de jogo, que já conta com mais de 12 títulos lançados, cuja popularidade muito se deve à dinâmica de referenciar fatos históricos, criando um entrelaçamento entre realidade e ficção. Movimentada pelas estratégias de convergência e transmídiação, a franquia projetou, em outras plataformas, uma série de romances correspondentes aos videojogos e diversos produtos (*spin-offs*), como o filme e seu respectivo romance homônimos, todos estruturados sobre a temática, de pano de fundo, do mito cosmogônico de uma primeira civilização, à qual se liga à lendária batalha entre a Ordem dos Assassinos e a Ordem dos Templários.

Neste contexto de convergência entre mídias, as comunidades (sites) na internet se tornaram espaço singular de partilha e participação dos fãs na produção. Um exemplo, a este respeito, é o site *Reddit* (2013), onde é possível encontrar impressões dos fãs sobre as personagens, seus figurinos, e os contextos históricos que ambientam a narrativa de *Assassin's Creed*. Estas formas de interação reproduzem as maneiras pelas quais os fãs encontraram de participar das produções culturais, chegando até a interferir nos rumos das histórias, que ora estão sendo contadas. Para Jenkins (2013), esta é uma forma de consumo, que ocorre por meio da cultura da convergência, em que a inteligência coletiva e a cultura da participação atuam pela construção da informação nas mídias sociais.

Os simpatizantes da narrativa de *Assassin's Creed* manifestam interesses diversos, bem como a heterogeneidade do público e das mídias. No Blog *Agência UVA* o Jornalista e escritor Rafael Barreto compartilha resenhas detalhadas e artigos sobre as histórias e ambientações de cada videogame. Em um artigo intitulado – “Como a franquia de jogos *Assassin's Creed* conquistou o público e se mantém no topo até hoje” – de 2021, o escritor realizou entrevistas com alguns fãs dos jogos. Dentre elas, destacamos trechos da entrevista realizada com um professor de História, Filosofia e Sociologia da Rede Estadual de Educação do Rio de Janeiro. O professor menciona a importância que a franquia ganhou ao utilizar a ficção correlacionada com eventos históricos reais, possibilitando que a educação utilize desses meios em sua metodologia. Observe:

Assassin's Creed aborda a História de modo dinâmico, resgata o contexto histórico como um pano de fundo para criar a perspectiva que tem por finalidade construir um círculo mágico e envolver os jogadores na trama do game. Elaborando um ambiente de imersão, que estimula o engajamento e a curiosidade, traz os aspectos históricos como um meio de apresentar a saga da Ordem Secreta dos Assassinos. Neste cenário, o contexto histórico é absorvido ao longo da trama, como elemento indispensável para que se compreenda a finalidade do jogo (Barreto, 2021, s/p).

O professor avalia que a franquia de jogos faz uso de uma metodologia pertinente ao construir, por meio da gameificação da história, uma relação do contexto histórico com a trama do jogo, dando um fim prático. Ele acrescenta que esse ponto é fundamental, tendo em vista que “no modelo tradicional de educação, os alunos absorvem os conteúdos de maneira passiva, sem significação” (Barreto, 2021, s/p).

Sob este contexto, o texto ficcional *Assassin's Creed* é compreendido por meio de várias mídias e possibilita uma profundidade de experiências que estimula, motiva o seu consumo. Por meio de sua atualização/ressignificação nas mídias (Rodrigues, 2017), conforme Barreto afirma na citação acima, nesse ambiente de imersão, a reprodução da narrativa não ocorre de forma redundante, pois isto desmotivaria os fãs/leitores, levando ao consequente fracasso da franquia. Seu sucesso deve-se ao oferecer aos leitores novos níveis de revelação e experiência, a exemplo de opiniões como a do estudante de química,

que instiga outros consumidores, ou como a postura do professor de história que sugere o uso dos jogos da série em metodologias educacionais. De acordo com Jenkins (2013, p. 142), esse dinamismo “renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor”, e reproduz uma “lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada horizontalmente. Isto é, uma indústria onde uma única empresa pode ter raízes em vários e diferentes setores de mídia”. Esta convergência, em essência, acaba por ditar a fluidez dos conteúdos pelas mídias.

No próximo tópico, continuamos a discussão com base na teoria da adaptação (intermedialidade) de Clüver (2011) e Rajewsky (2012), em que discorreremos acerca de alguns aspectos da apresentação da mitologia cosmogônica que dá base ao enredo da franquia de jogos e ao filme. Também analisamos a capa do primeiro videogame *Assassin's Creed* (2007) em analogia com a capa do filme homônimo de 2016, evidenciando aspectos simbólicos da mitologia base da franquia e sua referência pela mídia filme.

3. Teoria da adaptação: a referência intermidiática em *Assassin's Creed*

Os estudos intermidiáticos abarcam um campo fértil de evolução dos estudos interartes mediante arranjos pelos quais passou o conceito de arte, impulsionado pelo surgimento e incorporação das tecnologias digitais e de elementos midiáticos ao processo criativo. Desse modo, a complexidade dos estudos intermidiáticos dá-se tanto pela diversidade de signos que pretende abarcar quanto pelo diálogo e o preenchimento de lacunas deixadas pelos estudos de intertextualidade de Kristeva, em 1969, complementados pelo dialogismo de Bakhtin (1895-1975); e os estudos de tradução intersemiótica ou transmutação de Jakobson (1896-1982), para abarcar a passagem de um sistema de signos verbal para um não-verbal. E para compor este panorama, destacamos Higgins (1938-1998), com o texto – *Intermedia* – onde o autor define o termo – *intermedia* – como uma relação complexa de intersecção entre as mídias e seus espaços.

De acordo com Müller (2012), foi Higgins o primeiro a citar o termo intermedialidade, aproximando-o de como é citado atualmente por (Clüver, 2006), dando conta de um número vasto de disciplinas:

Intermedialidade diz respeito não só àquilo que nós designamos ainda amplamente como ‘artes’ (Música, Literatura, Dança, Pintura e demais Artes Plásticas, Arquitetura, bem como formas mistas, como Ópera, Teatro e Cinema), mas também às ‘mídias’ e seus textos, já costumeiramente assim designadas na maioria das línguas e culturas ocidentais. Portanto, ao lado das mídias impressas, como a Imprensa, figuram (aqui também) o Cinema e, além dele, a Televisão, o Rádio, o Vídeo, bem como as várias mídias eletrônicas e digitais surgidas mais recentemente (Clüver, 2006, pp. 18-19).

Portanto, o termo intermedialidade situa-se em um campo semântico mais amplo mediante os estudos supracitados. Ele demarca um espaço de atuação híbrido entre mídias, apontando para um movimento de inclusão no rol das produções artísticas intermidiáticas, que lança luz sobre produções como televisão, cinema, rádio e vídeo, tidas como de gosto popular por serem amplamente acessíveis e consumíveis por um amplo público. Logo, essa característica do movimento ganha um caráter também político, a exemplo de uma metáfora do “entre-lugar” (Bhabha, 1998), demarcando uma ação emergente das mídias periféricas e a valorização de suas semioses intermidiáticas.

Deste ponto, endossamos as conceituações dos teóricos Clüver (2011) e Rajewsky (2012) ao consideramos a aproximação destes estudiosos no tratamento e aplicação do conceito de intermedialidade em sentido amplo. Embora Rajewsky estruture sua

abordagem visando o texto literário, sua metodologia é profícua à aplicação da narrativa midiática ficcional, tendo em vista que, para ela, a intermedialidade é vista como:

(...) um termo genérico para todos aqueles fenômenos que (como indica o prefixo *inter*) de alguma maneira acontecem entre as mídias. ‘Intermediático’, portanto, designa aquelas configurações que têm a ver com um cruzamento de fronteiras entre as mídias e que, por isso, podem ser diferenciadas dos fenômenos intramidiáticos assim como dos fenômenos transmidiáticos, por exemplo, o aparecimento de um certo motivo, estética ou discurso em uma variedade de mídias diferentes (Rajewsky. 2012, p. 18).

A estudiosa entende que, no contexto do cruzamento entre as mídias, ao que corresponde o termo intermediático, a intermedialidade ainda pode servir de instrumento de pesquisa para além das mídias individuais, abarcando as configurações híbridas, nas quais ocorrem cruzamentos de elementos visuais, auditivos, verbais, cinéticos e performáticos, que agem conjuntamente para a criação de produções mistas. Rajewsky (2012, p. 66) destaca as possibilidades que as mídias dispõem de “evocar, num receptor, aqueles modelos midiáticos específicos que lhe vêm à mente”.

Do ponto de vista da hibridez das mídias, Clüver (2011) dialoga com Rajewsky (2012); para ele o entendimento sobre mídias deve abranger a transmissão e produção de signos, e considerar as diversas atividades artísticas, desde a dança, a música, às artes plásticas, e tantas outras produções, como mídias, uma vez que “a metáfora da transmissão de mensagens ou signos, por um emissor para um receptor, aplica-se também ao design de um *outdoor* [...] à coreografia de um balé ou à composição, à *performance* de uma canção” (Clüver, 2011, p. 10). Sob este viés, nos estudos de intermedialidade, o conceito de intermedialidade abarca tanto relações intracomposicionais quanto extracomposicionais entre diferentes mídias, seguindo a noção do prefixo *inter-* em intermídia, em sentido amplo.

Este sentido mais amplo, proposto por Clüver (2011), concebe que as relações entre mídias/textos, seus cruzamentos e os seus suportes determinam a composição das mídias e seus produtos culturais mais diversos, desde as danças, às canções, aos rituais pré-históricos e os textos eletrônicos digitais etc., exigindo uma percepção estética mais acurada. Para ele, esse aspecto indica que as mídias sejam vistas para além da sua caracterização física e técnico(lógica), cuja compreensão abarca seu processo dinâmico, interativo de produção, transmissão e recepção de mensagens/conteúdos, aproximando distâncias temporais e espaciais, seus contextos (socioculturais) e convenções (Clüver, 2011).

Desse modo, percebemos que a produção técnica da empresa Ubisoft Montreal, responsável pela produção e divulgação do filme *Assassin’s Creed*, considera um universo mitológico de uma primeira civilização, que determina a intermedialidade nos diversos jogos produzidos pela franquia. Conforme informações concedidas pelo roteirista Corey May, em 2013, em entrevista ao *Site Omelete*, o filme *Assassin’s Creed* possui a base narrativa da mitologia de um povo primordial, explorada pela franquia da homônima série de jogos eletrônicos, da qual ele é o roteirista. Quando questionado, May sustentou que o filme tomará com referência toda a série de jogos, e não apenas um único videogame, por exemplo o primeiro videogame *Assassin’s Creed* (2007). “Faremos uma história situada no universo da franquia” (May *apud* Romariz, 2015).

Em suma, a intermedialidade apresenta-se como fronteira midiática simbólica de aproximação espaço-temporal, no qual o universo ficcional, em que se passa a narrativa, é adaptado para linguagem midiática da realidade do receptor. Esta transmediação da obra atribui singularidade e profundidade, porque por meio de aspectos mais retritos das relações intermediáticas, como cenários, figurinos, ou mesmo um gesto performático, dá-

se a aproximação do real (o histórico) ao ficcional (a representação), e atribui-se significado à imagem/enunciado, para além do seu significado imediato. Para a observação desses aspectos mais restritos das relações entre mídias, Rajewsky (2012) elaborou algumas categorias intermidiáticas, as quais destacamos logo adiante.

Ao considerarmos essa aproximação de espaços (o real e o ficcional) e o tempo dos acontecimentos históricos, e a importância destes ao moldarem as sociedades de cada época, torna-se relevante para este estudo o fato de a série de jogos *Assassin's Creed* já contar com mais 15 anos desde o lançamento do seu primeiro videogame (Silva, 2013), e alguns jogos já passaram por transmediação, mudanças no estilo de jogo, como RPG e a versão para computador e celulares. Este processo, que atribui originalidade a cada produção, configura-se pela fragmentação, desarticulação e desorganização da obra, “para que se possa lembrar apenas de partes dela, desconsiderando a relação original das partes com o todo” (Jenkins, 2013, p. 144).

Ao pensar sobre esses cruzamentos das fronteiras entre as mídias e suas hibridizações, Rodrigues (2017) propõe a Linguística da Prática. No cerne desta proposta, o autor defende que as práticas de linguagem intersemióticas são permeadas pelos ideais de mundo e de sujeito; elas estão diretamente relacionadas às práticas culturais e, por isso, são ressignificadas ao longo dos tempos (Rodrigues, 2017). A este modo, Oliveira e Rodrigues (2024) acrescentam que as histórias/narrativas são contadas continuamente; movimento que se dá por meio das práticas de linguagem, proporcionando a atuação humana no/sobre o mundo, criando mundos e representando-os de acordo com a hibridez dos tempos e dos sujeitos.

Mediante essa complexidade das práticas intermidiáticas, destacamos as três categorias intermidiáticas pensadas por Rajewsky (2012) como instrumentos metodológicos de análise das relações intermidiáticas: 1) *Intermedialidade* (sentido restrito à transposição midiática, em que um texto fonte passa por uma transformação para outra mídia); 2) *Intermedialidade restrita* (no sentido de combinação de mídias distintas, como manuscrito com iluminuras); e 3) *Intermedialidade mais restrita* (no sentido de ir além da presença material da articulação entre mídias, abordando as relações temáticas, a evocação ou imitação/simulação de certos elementos, as técnicas ou as estruturas de outras mídias, utilizando seus próprios meios e instrumentos específicos para realizá-lo; como referência, temos a passagem da pintura realista à fotografia).

Destas categorias, a autora propôs três subcategorias correspondentes: i) *transposição midiática*; ii) *combinação de mídias*; e iii) *intermedialidade* ou *referências intermidiáticas*. Dentre estas três subcategorias, frisamos a terceira subcategoria, a *referência intermidiática*, porque ela se volta para os meios e instrumentos que uma dada mídia utiliza para referenciar, evocar elementos (tema, técnica, estilo, contexto histórico, dentre outros) de outra mídia, como referências em filmes à pintura, ou capas de filmes que referenciam a fotografia por meio do fotorrealismo etc. Por conseguinte, Rajewsky elucida que as referências intermidiáticas se referem a:

[...] estratégias de constituição de sentido que contribuem para a significação total do produto: este usa seus próprios meios, seja para se referir a uma obra individual específica produzida em outra mídia, seja para se referir a um subsistema midiático específico, ou a outra mídia como sistema. Esse produto, então, se constitui parcial ou totalmente em relação à obra, sistema ou subsistema a que se refere (Rajewsky, 2012, p. 25).

Assim, a terceira recorrência intermidiática se configura como um procedimento analítico que se volta para as estratégias de configuração das quais as mídias dispõem para constituição do sentido, seja em textos como filmes, pinturas, dança, música e tantos outros. Sob este procedimento, é possível que novas camadas do significado sejam

desveladas frente às especificidades das relações midiáticas e seus processos de “referência de um texto literário a um filme” ou do filme ao universo literário, “através da evocação ou imitações de certas técnicas cinematográficas como tomadas de zoom, dissolvências, fades (efeito de (des)aparecimento gradual), edição, montagem” etc. (Rajewsky, 2012, pp. 16-24).

A partir desta referência, passamos a apresentar algumas relações intermediáticas, com exposição de alguns elementos simbólicos entre o primeiro jogo da série *Assassin's Creed* e filme homônimo, referenciados pelo universo da mitologia cosmogônica e da lendária batalha entre Templários e Assassinos. A princípio, destacamos que, embora a mitologia sobre a criação humana por seres divinos que desceram à terra esteja presente em mitologias como a dos sumérios (Sitchin, 2022), e que a gênese cristã também traga esta referência a partir da descida do Cristo, os videogames de *Assassin's Creed* não explicitam essa relação mitológica, porém há cenas em que esses seres aparecem aos assassinos em forma de visões e memórias ancestrais, trazendo orientações sobre os artefatos (maçãs dos Éden) e seu poder.

A este respeito, observemos, na figura 2 (composta pela montagem de duas imagens), os recortes da *mise en scène* do primeiro jogo *Assassin's Creed* (2007). No plano superior, temos a trindade de divindades ISU, apresentados como cientistas; e na parte inferior, da mesma figura, os ISUS usam a maçã, símbolo do Éden atualizado, para controlar os humanos.



Fig. 2: Civilização ISU – criadores/controladores dos humanos

Autor: Ubisoft

Fonte: https://assassinscreed.fandom.com/pt-br/wiki/Isu?file=Trio_1.png

O trio de divindades ISU (parte superior da fig. 2) faz hibridismos com outras mitologias. Percebemos que Júpiter, usando um capacete semelhante a cabeça de uma águia, compõe a Tríade Capitolina junto com Juno e Minerva, os cientistas ISU. O nome do deus Júpiter, bem como seu figurino (o capacete em formato de águia, recurso do totem) fazem referência às mitologias greco-romanas, nas quais, o deus Zeus, para os gregos, tinha como símbolo o pássaro águia. Na mitologia romana, Zeus era conhecido como Júpiter, que também tinha a águia como símbolo. Este aspecto arquetípico, que

converge entre as mitologias, é sugestivo à leitura dos fãs de *Assassin's Creed*. Já na parte inferior (da mesma figura 2), temos a referência científica aos ISUS, que criaram os humanos em laboratório. Este aspecto científico hibridiza-se na mitologia suméria, na qual a deusa Ninhursag, esposa de Enki, era descrita pelos humanos como a cientista que ajudou na criação do primeiro humano Adapo (Adão) (Sitchin, 2022).

Acreditamos que, como os videojogos da franquia de *Assassin's Creed* fazem algumas referências à civilização ISU, como demonstrado no primeiro jogo, deixando implícito seu hibridismo com outras mitologias, a exemplo da greco-romana e da suméria, os fãs (dos jogos) estão propensos a recuperar essas referências e seus cruzamentos entre mídias. Todavia, esse cruzamento entre mitologias é mais difícil de ser recuperado/realizado pelo leitor do filme *Assassin's Creed* (2016), já que sua narrativa não faz nenhuma referência explícita à base mitológica, ficando subentendido que o telespectador a conheça, potencializando o poder de inferência desse novo público.

No âmbito desse universo midiático e suas relações semióticas, vejamos algumas ambientações sobre o primeiro videojogo *Assassin's Creed* (2007). Este jogo trata da origem dos Assassinos do Credo, sincronicamente situado em 1191 (séc. XII d.C.), durante o evento da Terceira Cruzada na Terra Santa no Período Medieval, passando pelas cidades de Massiãfe, Jerusalém, Acre e Damasco, cuja referência intermidiática principal é o romance *Alamud*. O protagonista se envolve em uma longa batalha entre a Irmandade dos Assassinos e a Ordem dos Templários, disputando a posse dos artefatos conhecidos como as peças do Éden. No início do jogo, o protagonista encontra-se nas Indústrias Abstergos, na companhia de dois cientistas, que lhe explicam que ele estava ali para participar de uma experiência envolvendo o Animus, uma tecnologia criada para acessar as memórias genéticas, permitindo reviver, virtualmente, eventos da vida de seus ancestrais. Esta narrativa segue com sucessivas conexões pelo protagonista ao *Animus* em busca das memórias ancestrais e dos artefatos do Éden. A capa deste jogo é ilustrada pela figura 3.

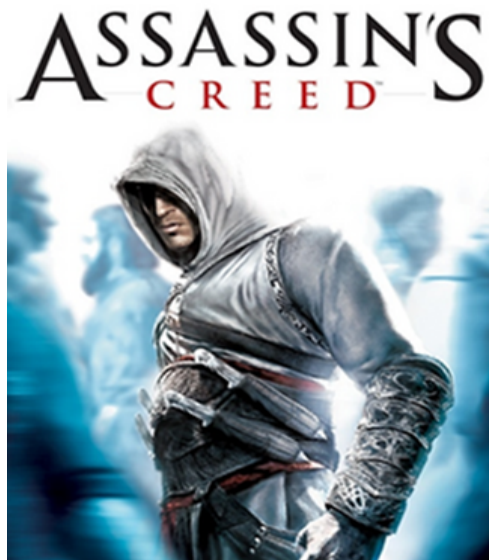


Fig. 3: Capa do jogo – *Assassin's Creed*, 2007

Autor: Ubisoft

Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/d/d0/Assassins_Creed_1_capa.png

No seu primeiro plano desta capa, temos a representação de um membro dos assassinos na posição de perfil. Já no plano de fundo, imagens desfocadas representam as sombras da ancestralidade dos Assassinos. Desse modo, à medida que percebemos um

contraste entre os tempos presente e passado, há uma analogia aos regimes do imaginário (Durand, 2002): diurno e noturno, luz e escuridão. Ambos os regimes de imagens podem ser associados à imagem arquetípica da Ordem dos Assassinos, pois, no entorno desta ordem, constelam imagens do regime diurno/luz, relacionadas ao arquétipo da esperança, ascensão, associadas à imagem heroica dos assassinos que lutam pela preservação do livre-arbítrio; contudo, esta ordem carrega o estigma de viver às margens da sociedade, nas sombras. Desse modo, entendemos que a sua subjetividade está relacionada às imagens do regime noturno, que contemplam o *schème* de mergulho no interior do ser, seu íntimo (Durand, 2002). Portanto, podemos confirmar que há na arquitetura da capa analisada referências intermediáticas (Rajewsky, 2012) que pertencem ao plano semântico, cuja metáfora visual (presente na capa) relaciona os tempos presente e passado, e o oposto, luz e escuridão, indicando uma alusão ao texto sobre a filosofia de vida da Ordem dos Assassinos, demonstrado nesse recorte: “trabalhamos nas trevas para servir a luz, somos assassinos”.

Deste recorte do primeiro jogo, temos algumas relações intermediáticas com o filme (2016), cuja capa é exposta pela figura 4:



Fig. 4: Capa do filme *Assassin's Creed*, 2016.

Autor: Century Fox

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Assassin%27s_Creed_poster.jpg

A capa do filme dirigido por Justin Kurzel (2016), escrito por Michael Lesslie, Adam Cooper e Bill Collage, e protagonizado e produzido por Michael Fassbender, traz uma representação performática com a duplicidade de faces (a face do protagonista Callum Lynch, Cal/o tempo presente; e a face do assassino Aguilar de Nehar/ancestralidade/o tempo passado). Além desta referência intermediática, podemos inferir uma possível analogia ao mito de Jano. No primeiro plano da fig.4, temos, à esquerda, o rosto do assassino Aguilar de Nehar, e, à direita, o rosto do protagonista Cal, já no plano de fundo, observamos a representação de cenários urbanos (cidades), o que põe em contraste tanto o mundo ancestral de Aguilar de Nehar, medieval (à esquerda), quanto o mundo de Cal, moderno (à direita); isto é, o passado e o presente da região espanhola de Andaluzia, conhecida como Al-Andalus, configurando uma *mise en scène* que se constrói pelo enlace dos elementos tradição e modernidade. Estas configurações intermediáticas nos

conduzem a alusão sobre o mito “de Jano (Januarius, Janeiro), senhor dos solstícios, encarregado de iniciar o inverno e o verão”, sua cabeça simboliza “tempo de mudança [...]”. Ele é renovação, esperança de projeção continuada” (Rodrigues, 2011, p. 185). Assim, evidenciamos intermedialidade (capa/mito/lema dos assassinos), pois a Ordem dos Assassinos luta pela projeção continuada: a defesa do livre-arbítrio.

A partir dessas análises, endossamos o pensamento de Clüver (2011), que as mídias e suas relações midiáticas delimitam um meio intermediário, que se traduz na combinação e interação entre diferentes mídias e linguagens de uma obra, a exemplo dos cruzamentos entre mitologia, os videogames e o filme de *Assassin's Creed*, demonstrados por nossas análises. As configurações que as mídias dispõem para constituição de sentido exigem um olhar analítico mais específico, como demonstramos com a categorização realizada por Rajewsky (2012), e a eficácia da terceira recorrência das relações entre mídias, a referência intermediária, como instrumento analítico mais restrito às configurações midiáticas e seus significados. Assim, relações entre mídias abrangem uma gama de atividades culturais, que se caracterizam por meio da produção, atualização e ressignificação de signos em *performances* continuadas (Rodrigues, 2011; 2017). Ou seja, pela criação, adaptação e transmediação de textos em suportes de mídias diversas.

4. Considerações finais

As reflexões desenvolvidas neste estudo nos permitiram constatar que o mundo contemporâneo dispõe de uma diversidade de meios, suportes, tecnologias, os quais por meio das estratégias de convergência das produções culturais e sua transmediação promovem o engajamento do público (fãs/leitores). Seguindo o caminho da produção cultural participativa e da inteligência coletiva (Jenkins, 2013), percebemos que as articulações por meio das redes de interações sociais, em torno de determinada produção cultural, a exemplo de *Assassin's Creed*, possibilitam que o telespectador/leitor saia do lugar passivo de mero consumidor, e passe a atuar ativamente nas produções culturais, sugerindo novos rumos, novas formas (usos) das produções culturais pela sociedade.

Nestes moldes, enfatizamos que o cinema, como plataforma de circulação de produções culturais, apresenta-se como um espaço de convergência e transmediação. Ele oferece ao seu público a oportunidade de (re)leituras de obras que circulam em outras mídias, como a franquia de jogos *Assassin's Creed*, tornando observável os aspectos da produção criativa de símbolos e sua representação, como demonstrado em nossas análises da figura 4, com a justaposição de rostos da personagem na capa do filme.

Deste modo, refletimos em torno da referência intermediária entre o romance *Alamut* do escritor esloveno Vladimir Bartol, referendado a partir de fatos da vida de Hassan-i Sabbah, um suposto fundador da Ordem dos Assassinos. Todavia, verificamos que este romance serve a intermediária com o primeiro jogo da franquia de *Assassin's Creed* 2007, cuja ficção aponta a origem da Ordem dos Assassinos numa suposta rivalidade entre humanos, humanos híbridos e seres divinos, no seio de uma mitologia sobre a criação humana, por uma civilização extraterrena denominada de ISU.

Tão logo, postulamos que nosso objetivo, neste estudo, de refletir sobre algumas relações simbólicas, explorando os conceitos de transmídia e intermedialidade a partir do processo de surgimento da franquia de jogos eletrônicos *Assassin's Creed*, cuja referência do primeiro jogo é o romance *Alamut* e sua adaptação, tanto para franquia de jogos quanto para o filme homônimo *Assassin's Creed*, tenha se cumprido. Assim como, quando, com base na cultura da convergência e na teoria de intermedialidade, evidenciamos algumas das relações simbólicas que movimentam a narrativa de *Assassin's Creed*, a exemplo da

mitologia, seu cruzamento entre culturas e a lendária batalha: Templários *versus* Assassinos.

Reforçamos que muito do sucesso de *Assassin's Creed*, na franquia de jogos ou em outras plataformas, como o cinema, deve-se ao fato de aliar realidade (fatos históricos) à ficção, aproximando espaços (históricos/virtuais/imaginários) e suas temporalidades. Com isso, possibilita que o telespectador/leitor atualize, ressignifique tais acontecimentos, aproximando-os da sua realidade. Deste modo, constatamos que a base mitológica de *Assassin's Creed* é disseminada por meio de diversas plataformas midiáticas, dando oportunidade aos telespectadores para participarem de forma ativa da produção cultural mediante a versatilidade dos meios de consumo nas sociedades contemporâneas, onde os leitores dos textos multissemióticos ganham em capacidade de mobilização virtual, produção e compartilhamento de conteúdo.

Por último, esperamos que a relevância deste estudo seja demonstrada por descortinar a complexidade das relações humanas nas sociedades contemporâneas, imersas na cultura eletrônica, digital. Neste contexto, evidenciamos o modo como as plataformas de comunicação e entretenimento, como as que servem aos jogos eletrônicos, o cinema e a internet, fomentam a atualização e hibridização de textos/mitologias/mídias e suas narrativas por meio da convergência e transmidiação e suas estratégias. Com isso, promovem a integração e participação do público no entorno das produções culturais, como em *Assassin's Creed*. De pronto, desejamos que este estudo contribua com o desenvolvimento e inspiração de novas pesquisas no campo dos estudos semióticos inter(trans)disciplinares e inter(trans)midiáticos.

REFERÊNCIAS

- Barreto, R. (2021). *Como a franquia de jogos Assassin's Creed conquistou o público e se mantém no topo até hoje*. Agência UVA, (online, S/P). Disponível em: <https://agenciauva.net/2021/04/26/como-a-franquia-de-jogos-assassins-creed-conquistou-o-publico-e-se-mantem-no-topo-ate-hoje/>. Acesso: 4 de abril de 2025.
- Bartol, V. (2022). *Alamut*. Tradução: Alexandre Boide; Vanessa Marine. Morro Branco: São Paulo.
- Bhabha, H. K. (1998). *O local da cultura*. Tradução: Myrian Ávila *et all.*, Belo Horizonte: Editora Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).
- Campbell, J. (2007). *O herói de mil faces*. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento.
- Cassirer, E. (2000). *Linguagem e mito*. Tradução: Jacob Guinsburg; Miriam Schunaiderman. São Paulo: Perspectiva.
- Clüver, C. (2011). Intermidialidade. *PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*: Belo Horizonte. V.1, n. 2, pp.08-23. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/48493/39096>
- Clüver, C. (2006). Inter textos/Inter artes/Inter media. *Aletria: revista de estudos de literatura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, n. 14, pp. 10-41. <https://doi.org/10.17851/2317-2096.14.2.10-41>

- Durand, G. (2002). *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral*. 3. ed., São Paulo: Martins Fontes.
- Eliade, M. (1972). *Mito e realidade*. Tradução, Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva.
- Fechine, Y. e Figueirôa, A. (2011). Transmídiação: explorações conceituais a partir da telenovela brasileira. In: *Ficção televisiva transmidiática no Brasil: plataformas, convergência, comunidades virtuais*. Vol. 2. Maria Immacolata V. de Lopes (Org.). Porto Alegre: Sulina, pp. 17-59.
- Jenkins, H. (2013). *Cultura da convergência*. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph.
- Jung, C. G. (2016). *O homem e seus símbolos*. Tradução: Maria Lúcia Pinho. 3. ed., Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil.
- Kurzel, J. (Diretor) e Fassbender, M. (Produção) (2016). *Assassin's Creed* [Filme]. Fox Film.
- Müller, Jürgen E. (2012). Intermedialidade revisitada: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse conceito. In: *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Thaís Flores Nogueira Diniz; André Soares Vieira. (org.). Vol. 2. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFGM, pp. 75-98.
- Oliveira, L. F. e Rodrigues, L. P. (2024). Ensino de linguagens na educação de jovens e adultos. *Muiraquitã: Revista de Letras e Humanidade*. Acre – (UFAC), v.12, n. 1, p. 371-394. <https://doi.org/10.29327/210932.12.1-22>
- Rajewski, I. (2012). Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade (2012). In: *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Thaís Flores Nogueira Diniz; André Soares Vieira (Org.) – Belo Horizonte: Editora UFGM, pp. 43-64.
- Recuero, R. (2014). *Redes Sociais na Internet*. 1 edição, Porto Alegre: Sulina, 2014
- REDDIT (2013). *Como a franquia Assassin's Creed começou?* In: https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3kh37j/how_did_assassins_creed_get_started_in_the_first/?show=original. Acesso: 22 de jul. de 2025.
- Rodrigues, L. P. (2011). *Vozes do fim dos tempos: profecias em escrituras midiáticas*. 405f. Tese de Doutorado em Linguística, Universidade Federal de João Pessoa-PB, Brasil.
- Rodrigues, L. P. (2017). Por uma Linguística da Prática. In: *GELNE 40 anos: experiências teóricas e práticas nas pesquisas em linguística e literatura*. São Paulo: Blucher, pp. 70-90. <https://openaccess.blucher.com.br/article-details/03-20873/>
- Romariz, T. (2015). *Filme de Assassin's Creed terá trama inédita*. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/assassins-creed/filme-de-assassins-creed-tera-trama-inedita>. Acesso: 20 de jan. de 2025.
- Santaella, L. (2003). *Culturas e artes do Pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. 1 edição, São Paulo: Paulus Editora.
- Silva, M. R. (2013). *Assassin's Creed: quantos são e qual é a ordem*. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/259080-assassin-s-creed-quantos-ordem.htm> Acesso: 03 de jan., 2025.

Sitchin, Z. (2022). *O 12º planeta: livro I de crônica da terra*. Tradução: Teodoro Lorent. São Paulo: Masdras.