

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE JORNALISMO

CAIO ROBERTO ANATÓLIO OLIVEIRA

A CULTURA DA CONVERGÊNCIA E A *WITCHER WIKI*:
UM ESTUDO SOBRE AS WIKIS E SUA RELAÇÃO COM OS FÃS

UBERLÂNDIA, MG

2019

CAIO ROBERTO ANATÓLIO OLIVEIRA

**A CULTURA DA CONVERGÊNCIA E A *WITCHER WIKI*:
UM ESTUDO SOBRE AS WIKIS E SUA RELAÇÃO COM OS FÃS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao Curso de graduação em Jornalismo, da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), como requisito total para obtenção do grau de Bacharelado em Jornalismo no ano de 2019.

Orientação: Profa. Dra. Aléxia Pádua Franco

Co-orientação: Profa. Dra. Adriana Cristina Omena dos Santos

UBERLÂNDIA, MG

2019

CAIO ROBERTO ANATÓLIO OLIVEIRA

**A CULTURA DA CONVERGÊNCIA E A *WITCHER WIKI*:
UM ESTUDO SOBRE AS WIKIS E SUA RELAÇÃO COM OS FÃS**

Monografia aprovada para obtenção do título de
bacharel em Jornalismo da Universidade Federal de
Uberlândia pela banca examinadora formada por:

Uberlândia, 13 de dezembro de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Aléxia Pádua Franco
Orientadora – FACED/UFU

Prof. Dr. Reinaldo Maximiano Pereira
Examinador – FACED/UFU

Doutoranda Cinthia Cristina de Oliveira Martins
Examinadora – PPGED/UFU

OLIVEIRA, Caio. **A Cultura da Convergência e a *Witcher Wiki***: um estudo sobre as wikis e sua relação com os fãs. 2019. 46 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019.

RESUMO

Este trabalho tem como finalidade analisar se as wikis dedicadas a produtos da indústria do entretenimento afetam as relações dos fãs com estes produtos. Para isso analisamos a versão em inglês da *Witcher Wiki*, wiki dedicada às franquias e ao universo de The Witcher. À partir de conceitos como o de Cultura da Convergência, Narrativas Transmídia, Cultura Participativa e *Proodusagem*, usamos alguns dos artigos presentes na wiki e os comentários postados pelos usuários em tais artigos, para tentar compreender as relações entre os produtores destas franquias, e quais os efeitos que a wiki causa na maneira e na quantidade com que os fãs que a utilizam, consomem tais produtos. Descobrimos que a wiki acaba por criar um senso de comunidade entre seus usuários, mantendo-os imersos no universo e nos produtos das franquias The Witcher por muito mais tempo do que seria possível apenas ao consumi-los.

Palavras-chave: Cultura da Convergência. Narrativa Transmídia. Cultura Participativa. *Proodusagem*. Wiki.

OLIVEIRA, Caio. **A Cultura da Convergência e a *Witcher Wiki***: um estudo sobre as wikis e sua relação com os fãs. 2019. 46 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019.

ABSTRACT

This study has as its main goal to analyze if wikis dedicated to products of the entertainment industry affect the connection between the products and their fans. For this, we analyzed the english version of *Witcher Wiki*, a wiki dedicated to the universe and franchises of The Witcher. Using concepts such as Convergence Culture, Transmedia Narrative, Participative Culture and *Producersage*, we took some of the articles of the wiki and the comments posted by the users on them in order to understand the relation between the producers of both franchises, and the effects the wiki has on the way and amount that it's products are consumed. We discovered that the wiki creates a sense of community between the users and because of this, keeps them immersed in the The Witcher universe and their franchises' products for much longer than the usual.

Keywords: Convergence Culture. Transmedia Narrative. Participative Culture. *Producersage*. Wiki.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente aos meus pais por terem feito tudo que puderam para que eu tivesse do bom e do melhor. É somente por causa deles que sou quem sou e que cheguei até aqui. Este trabalho é tão meu quanto deles. Também ao meu irmão, que me aguentou todos os dias até que eu chegasse onde estou hoje.

Às minhas avós e meu avô, que, além de ajudarem a me moldar diretamente, o fizeram indiretamente ao moldarem meus pais. Sem eles nada teria sido possível. Aos meus tios e tias. Sua ajuda foi muito importante todos esses anos.

A todos os professores que já tive por tentarem me ensinar, mesmo quando eu não queria aprender; por tirar minhas dúvidas, mesmo quando eu não merecia. Em especial à minha professora e orientadora, Aléxia Pádua Franco, que me escutou por tanto tempo e que me ajudou tanto em minha formação e no processo de construção desta obra.

Aos meus amigos, que estavam lá durante os bons e os maus tempos, na felicidade e na tristeza. Eu não estaria aqui hoje se não fosse por vocês. Em especial ao Antonio e às espãs, por me ajudarem tanto em todos esses anos.

Por último, a Geralt de Rivia, por ter me proporcionado tantas horas de necessária diversão e esquecimento dos problemas do mundo real. Por ter me apresentado a um mundo tão deslumbrante e intenso quanto o seu. E por ter sido um objeto de estudo tão magnífico.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Print das línguas em que a <i>Witcher Wiki</i> está disponível (exceto inglês)	22
Figura 2 - Print do ranque de páginas mais acessadas da <i>Witcher Wiki</i>	24
Figura 3 – Print de parte do maior comentário encontrado no artigo <i>Geralt of Rivia</i>	31
Figura 4 – Print do comentário reclamando das discussões e respostas.....	36

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. DA CULTURA DA CONVERGÊNCIA À WIKI.....	12
2.1. A Cultura da Convergência.....	12
2.2. A Cultura Participativa.....	13
2.3. As Wikis.....	15
3. AS FRANQUIAS THE WITCHER E O ESTUDO.....	17
3.1. A história criada por Sapkowski.....	17
3.2. As franquias The Witcher.....	19
3.3. A <i>Witcher Wiki</i>	21
3.4. A metodologia do estudo.....	23
3.5. Questões éticas e legais.....	25
4. DE FÃ PARA FÃ.....	27
4.1. <i>The Witcher Series</i>	27
4.2. <i>Geralt of Rivia</i>	29
4.3. Yennefer e Triss Merigold.....	32
4.4. Ciri.....	37
4.5. Cartas de Romance.....	38
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	39
REFERÊNCIAS.....	41
ANEXOS.....	43

1. INTRODUÇÃO

Nesta pesquisa, abordamos a relação de consumidores de produtos transmidiáticos com os objetos consumidos por meio de um estudo da *Witcher Wiki*, mídia criada por fãs das franquias transmidiáticas The Witcher.

Neste trabalho, entendemos que os produtos relacionados ao universo The Witcher constituem duas franquias distintas: a primeira criada pelo escritor Andrzej Sapkowski e a segunda pela produtora de videogames CD Projekt RED. A franquia de Sapkowski iniciou-se em 1986, com a publicação de contos na revista polonesa *Fantastyka*. Estes contos viraram posteriormente duas coletâneas em forma de dois livros que, juntamente com seis romances lançados até 2013, compõem a *Witcher Series*. Ela conta a história de Geralt de Rivia, um humano que, através de treinamento intensivo e mutações corporais, atua como caçador de monstros em um mundo medieval fantástico baseado na cultura e mitologia polonesa.

Grande sucesso na Polônia, os livros tiveram alguns spin-offs¹, assim como um filme e um programa de televisão baseados neles nos anos 2000. No entanto, seu sucesso era localizado na Polônia e região. Isso mudou em 2007, quando a produtora de videogames polonesa CD Projekt RED lançou mundialmente o jogo para computador *The Witcher*², baseado nos livros de Andrzej Sapkowski.

Apesar de ser feito por uma produtora independente, o jogo foi bem recebido pela crítica, multiplicando sua base de fãs pelo mundo. Em 2011 foi lançada a sequência *The Witcher 2: Assassins of Kings* e, em 2015, o último da trilogia, *The Witcher 3: Wild Hunt*. Aclamado universalmente pela crítica e pelo público, o mais recente jogo levou as franquias ao estrelato, de modo que, em 2018, a Netflix começou a produzir uma série baseada nos livros e que estreará em dezembro de 2019.

Além de todas essas mídias produzidas pela indústria do entretenimento, as franquias The Witcher também estão presentes na internet. Como é comum entre *fandoms*³ de grandes franquias do entretenimento, em especial de videogames, as franquias The Witcher possuem

¹ Spin-off é toda e qualquer obra derivada de uma outra já existente, mas não é uma adaptação da mesma.

² Neste trabalho, quando o termo “The Witcher” estiver em itálico, estará se referindo ao primeiro título da CD Projekt RED. Quando não estiver, estará se referindo ao universo ou às franquias relativas a este universo.

³ Diminutivo da expressão em inglês *fan kingdom* (reino dos fãs). Comunidade de fãs de determinada coisa em comum.

sua própria wiki em inglês: site onde fãs de produtos culturais fazem um compilado de informações referentes ao conteúdo e ao contexto do objeto referenciado.

Na wiki, é possível encontrar páginas com conteúdo que varia desde história de personagens e lugares a itens e dicas do jogo. Também há páginas dedicadas ao autor dos livros e a cada um dos títulos da saga, no formato Wikipédia. Todo o conteúdo disponível nessa wiki é gratuito e escrito por fãs, que, após se cadastrarem na plataforma, podem editar as páginas, assim como comentar e responder outros comentários em cada página.

Desde criança consumindo produtos de entretenimento da cultura pop, sempre li muitos livros, assisti muitas séries e filmes e joguei muitos jogos. Muitos desses produtos se conectavam entre si, seja com adaptações cinematográficas e televisivas de livros ou jogos baseados em filmes.

Com a evolução da tecnologia, os jogos se tornaram cada vez mais complexos e mais imersivos. Hoje, o videogame é uma mídia muito intrincada e que tem uma narrativa própria, assim como livros, filmes e séries. Jogos possuem universos e personagens criados exclusivamente para eles, com histórias longas e complexas. O jogador pode escolher entre estilos de jogabilidade e diversos caminhos dentro da história do jogo, que podem levar a experiências muito diferentes no mesmo produto.

Ao mesmo tempo, jogar, atualmente, é uma tarefa que demanda do consumidor uma imersão no universo do jogo, na história e personalidade dos personagens; domínio das técnicas e habilidades cognitivas utilizadas para cada estilo de jogabilidade; conhecimento de como chegou em certos pontos da história. Por isso, jogadores assíduos usam com frequência ferramentas como as wikis para entenderem mais sobre o universo do qual estão fazendo parte, o que facilita vencer obstáculos e desafios e avançar no jogo. De acordo com Barr (2014, p.3) as wikis “se tornaram *de facto* o meio de referência online para jogadores de videogame” (Tradução livre)⁴ e “guias baseados em wiki existem hoje para a maioria dos jogos modernos” (Barr, 2014, p.6. Tradução livre)⁵

As wikis possibilitam entender a dinâmica da cultura da convergência, pois são criadas de forma colaborativa e exclusivamente por fãs. Porém, diferente de *fan-fics*, há muito estudadas, as wikis são um fenômeno que não tem como objetivo produzir conteúdo novo, mas

⁴ “[The wiki] has become the *de facto* online medium reference for game players.”

⁵ “Wiki-based guides now exist for most modern games”

ajudar o consumidor do conteúdo já existente a navegar e imergir nele ainda mais, relacionando-se com outros consumidores e dinamizando o consumo dos produtos midiáticos.

Além disso, as wikis são mídias digitais sociais com mecânicas próprias e únicas. Sobre isso, Barr (2014, p. 4) diz: “Mesmo que menos obviamente sociais que Facebook, Twitter e fóruns de discussão online, ainda assim wikis se encaixam como mídias sociais.” (Tradução Livre)⁶ Sobre suas implicações, que podem ser muito maiores do que as perceptíveis à primeira vista, ele também diz que “[enquanto] wikis geralmente são consideradas não acadêmicas quanto ao seu conteúdo, aqueles que contribuem e fazem uso destes websites podem ser descritos como envolvidos em comportamento inerentemente acadêmico.” (Barr, 2014, p.4) (Tradução livre)⁷

A participação nesta dinâmica como jogador suscitou o interesse em compreendê-la enquanto pesquisador, com base nos conceitos de comunicação na era da convergência das mídias. Desta forma, esta pesquisa foi delimitada a partir da seguinte questão: como a wiki, enquanto mídia digital colaborativa, afeta os laços dos jogadores com as mídias primárias (jogo e livro) das franquias *The Witcher*?

Para tanto, com base nestes produtos transmídia e o interesse causado pelas experiências no meio, tendo como centro de investigação a *Witcher Wiki*⁸, desenvolvemos uma pesquisa documental não-reativa, pela análise das postagens e comentários, para identificar as mídias envolvidas nas franquias e seus produtores; estudar a dinâmica da produção e consumo transmidiáticos; analisar como a wiki afeta os consumidores jogadores; e compreender a imersão dos jogadores no universo da Saga.

Para apresentar os resultados desta pesquisa, estruturamos este trabalho em 5 capítulos. Após esta introdução, no capítulo 2, expomos o embasamento teórico para este estudo, com conceitos como cultura da convergência (Henry Jenkins, 2009); cultura participativa (Henry Jenkins, 2009); *produsagem* (Axel Bruns, 2006), etc. No terceiro capítulo apresentamos em detalhes nosso objeto de estudo: as franquias *The Witcher*, como funciona a *Witcher Wiki* e a metodologia utilizada para conduzir esta pesquisa. No capítulo 4 mostramos os dados coletados no decorrer do estudo e a análise feita em cima destes dados, com o objetivo de entender a

⁶ “While less obviously social than Facebook, Twitter, or online discussion forums, wikis nonetheless fall under the banner of social media.”

⁷ “[While] wikis are generally considered to be non-academic in terms of their content, those who contribute to and make use of such websites might be described as engaging in inherently scholarly behaviour.”

⁸Disponível em <https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_Wiki>. Acesso em: 26/06/2019.

relação entre os produtores destas franquias e se a wiki afeta a relação dos fãs com estes produtos. No quinto e último capítulo, registramos nossas considerações finais sobre a pesquisa e seus resultados.

2. DA CULTURA DA CONVERGÊNCIA À WIKI

2.1. A Cultura da Convergência

A cultura da convergência é um conceito criado no final do século XX e início do século XXI pelo teórico americano da comunicação Henry Jenkins (2009). Ele consiste na ideia de que a internet e a interação de diferentes mídias em nosso dia a dia possibilitaram a criação de conteúdos transmídia ligados às grandes franquias da indústria do entretenimento e aos próprios fãs, mudando a relação que esses consumidores têm com a mídia.

De acordo com Jenkins (2009), a convergência das mídias não significa que, no futuro, haverá uma mídia única que exercerá todas as funções dos diferentes meios existentes hoje. Neste mesmo sentido, Alex Primo (2010) considera que a perspectiva de uma mídia única “não leva em conta a especificidade de cada meio e as necessidades que cada um supre. Ora, experiências diferentes são mediadas por tecnologias distintas.”

Segundo eles, o que realmente ocorre é que todas as mídias evoluirão juntas e, utilizando-se da internet, exercerão todas as funções igualmente (fazer ligações, mandar mensagens, acessar à internet, assistir filmes e séries, jogar videogames, etc.), cada uma com seus pontos fortes e fracos para cada uma destas funções. Porém, estas mudanças nas mídias também criam repercussões culturais, mudando a forma como a indústria do entretenimento funciona e como seus produtos são consumidos: “a convergência representa uma transformação cultural à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, p. 29-30).

Isto fica claro quando vemos os produtos da franquia Guerra nas Estrelas (*Star Wars*, no original em inglês): desde a aquisição da franquia pela gigante do entretenimento Disney em 2012, já foram lançados cinco filmes e dezenas de livros, assim como jogos de videogame, filmes e séries, todos contando histórias do mesmo universo, utilizando-se das diferentes características existentes em cada mídia, para fazer isso ao seu modo. As franquias *The Witcher* também funcionam desta forma, contando histórias do mesmo universo através de livros, jogos, quadrinhos, etc (ver mais no capítulo 3). Estas histórias contadas em diferentes mídias são chamadas de narrativas transmídia. Jenkins (2009) diz que este conceito consiste na construção de uma narrativa única que se complementa através de várias mídias diferentes. Não coincidentemente, esta prática se popularizou no início do século XXI, com franquias como

Matrix e *Lost*, na mesma época em que conceitos como o da inteligência coletiva e da cultura participativa eram formulados.

2.2. A Cultura Participativa

A inteligência coletiva, segundo Pierre Lévy (1998, p. 28), é “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências.” Ela é um processo viabilizado pelas tecnologias digitais do final do século XX e início do século XXI. Ela se baseia no conceito de que “ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa” (LÉVY, 1998, p.29). Assim, com o advento da internet, a interação de milhares de pessoas online viabilizou a construção de um conhecimento muito maior do que a soma das partes (leia-se indivíduos), onde mesmo ninguém sabendo de tudo, todos podem saber qualquer coisa e compartilhar com outros a qualquer momento.

Baseando-se neste conceito de Pierre Lévy, Jenkins cria o conceito de cultura participativa. De acordo com Jenkins (2009), o caráter interativo da internet fez com que o público dos meios de comunicação passasse de receptores passivos a receptores ativos, dando seu feedback constante e instantaneamente sobre os produtos midiáticos consumidos. Mais do que isso, este público deixou de consumir somente, para produzir ele mesmo conteúdo, a partir do produto original/oficial. Hirsjåvi (2013, p.43) deixa isso claro ao afirmar que “os fãs são os consumidores (compradores, consumidores etc.), mas, por outro lado, eles são, ao mesmo tempo, produtores (comentaristas, escritores, editores etc.); no entanto, também estão conectados com muitas outras posições por meio de seus interesses particulares”.

Com o surgimento de grandes franquias transmidiáticas, a indústria do entretenimento ganhou uma importância muito maior do que dada a ela anteriormente, já que conseguia ocupar mais espaços e atrair mais públicos. Ao mesmo tempo, o desenvolvimento da cultura participativa na internet, simultâneo ao destas franquias, fez com que os fãs, agora ainda mais fervorosos, pudessem se organizar melhor e ter mais participação na definição de novos produtos das franquias.

Neste processo entram os *fandoms*, estudados por diferentes pesquisadores (FISKE, 1991; JENKINS, 1992; SANDVOSS, 2003; etc.). Os fãs clubes são conhecidos desde a década de 1980 e contribuíram muito para a disseminação e crescimento do que hoje é chamado de

cultura pop (JENKINS, 2009). *Fanarts*⁹ e *fanfics*¹⁰ não são nenhum objeto novo dentro destas comunidades. Há décadas elas são produzidas e colocadas em circulação, tanto como forma de apreço dos consumidores por um produto midiático, como de produção de conteúdo alternativo.

No entanto, com a evolução das tecnologias, esses *fandoms*, cada vez maiores, conseguiram, com a internet, se organizar melhor e criar uma unidade. “A rigor, a organização da ação em rede e a produção cooperada não é invenção da internet. Contudo, é no contexto da cibercultura que tamanha movimentação ganha fôlego e força” (PRIMO, 2010, p. 4). Sites e fóruns de compartilhamento de *fanarts* e *fanfics* surgiram por todo lado, se tornando uma verdadeira forma de entretenimento para os fãs.

Axel Bruns (2006) deu a esse modo de consumo de conteúdo na era cibernética, em que os fãs consomem o conteúdo criado por outros fãs, ao mesmo tempo em que criam mais conteúdo, a partir do já existente, verticalizando a produção, o nome de *produsagem* (junção das palavras produzir e usar). De acordo com Bruns (2006, p. 2), a *produsagem* é

a construção e divulgação colaborativa e contínua de conteúdos existentes na busca de melhoras. Exemplos-chave desta produsagem podem ser vistos no desenvolvimento colaborativo de softwares open-source, os espaços multiusuários de distribuição da Wikipédia ou a produção e inovação de conteúdo em jogos online feita por usuários. (Tradução livre)¹¹

Este conceito não somente descreve o que acontece entre os *fandoms* online (e a *Witcher Wiki*, nosso objeto de estudo, faz parte deles), mas é um exemplo da cultura participativa de Jenkins.

No entanto, enquanto Jenkins celebra a cultura participativa como uma quebra da hegemonia da indústria cultural, ele parece esquecer da cooptação dos fãs destes conteúdos pela própria indústria. Ele destaca que, após anos de disputas judiciais entre as empresas e os *fandoms* sobre direitos autorais, um consenso foi alcançado. As grandes empresas aceitaram a inevitabilidade da criação e divulgação de *fanarts* e *fanfics* e se adaptaram a este processo, ao invés de tentar combatê-lo.

⁹ Expressão em inglês utilizada para denominar obras de artes baseadas em histórias, personagens ou itens de outras obras já conhecidas e que foi feita por fãs destas obras.

¹⁰ Diminutivo da expressão em inglês *fan fiction* (ficção de fã). São narrativas baseadas em outras histórias já conhecidas e escritas pelos fãs dessas obras.

¹¹ “The collaborative and continuous building and extending of existing content in pursuit of further improvement. Key examples for such produsage can be seen in the collaborative development of open source software, the distributed multi-user spaces of the Wikipedia, or the user-led innovation and content production in multi-user online games”

Porém, mesmo que isso seja algo desejado por essas comunidades, o que Jenkins não considerou em suas reflexões é que as empresas começaram a usar o amor dessas comunidades pelos produtos culturais como uma forma de alavancar ainda mais seu sucesso, impulsionando seu consumo. A cultura participativa celebrada por Jenkins como algo que iria enfraquecer a indústria cultural, a deixou mais forte. Conforme Primo (2010, p. 5) “antes vistos simplesmente como público fiel e ávidos consumidores de subprodutos da indústria de entretenimento, os fãs hoje são reconhecidos como virtuais parceiros dos grandes produtores culturais.”

2.3. As Wikis

Ao mesmo tempo em que todo este processo se passava dentro dos *fandoms*, outro processo, consequência das mesmas mudanças midiáticas, acontecia na internet: o surgimento das wikis. Uma wiki é uma enciclopédia online, ou seja, um website com o objetivo de organizar informações sobre um determinado assunto, de forma normatizada em diferentes artigos, ligados uns aos outros por meio de hiperlinks. Todas as informações contidas em uma wiki são inseridas pelos próprios usuários que, mesmo fisicamente distantes, conseguem alterá-las de maneira conjunta e simultânea através do próprio site.

A Wikipédia, que tem este nome pela junção das palavras wiki e enciclopédia, é, hoje, de acordo com o próprio site, a maior enciclopédia online do mundo e um dos sites mais visitados da internet. Com mais de 43 milhões de artigos em mais de 200 línguas, a Wikipédia é escrita de forma colaborativa por dezenas de milhares de internautas por todo o mundo.

Para que o sistema funcione de forma mais eficiente, há uma certa hierarquia dentre os usuários, que é determinada por eles mesmos “de acordo com o grau de consistência das intervenções realizadas e a reputação adquirida perante a comunidade de colaboradores” (CAMPOS, 2009). Além disso, também existe no site a ferramenta chamada de “Café”: fóruns divididos por categorias de hierarquia, onde os autores podem conversar para resolver dissidências sobre edições em artigos e o funcionamento do sistema. Isso contribui tanto para a criação de uma comunidade, como para a inteligência coletiva gerada por ela.

Com a facilidade e praticidade oferecida por uma wiki e o sucesso da Wikipédia, este modelo se espalhou para os *fandoms*. Hoje, é possível encontrar wikis específicas para inúmeras franquias do entretenimento, de várias mídias diferentes, algumas delas chegando a ter milhares de artigos. Considerando que esses sites são repositórios de conhecimento, escritos de forma colaborativa, em sua totalidade por fãs das franquias, sem nenhum envolvimento de produtores

da indústria cultural, eles se tornam exemplos de inteligência coletiva, de cultura participativa e de *produsagem*, e a *Witcher Wiki*, objeto deste estudo, é um deles.

3. AS FRANQUIAS THE WITCHER E O ESTUDO

3.1. A história criada por Sapkowski

As franquias *The Witcher* se passam em um universo medieval fantástico, baseado na cultura e na mitologia polonesa. Neste universo, existem milhares de dimensões, no entanto somente uma (não-nomeada) é acompanhada pelas franquias. Historicamente, esta dimensão era dominada por três raças: os gnomos, os anões e os elfos (conhecidos como Raças Ancestrais), até que, mil e quinhentos anos antes da história contada pelos livros, houve um cataclismo interdimensional, onde dimensões se chocaram, portais entre elas se abriram e algumas acabaram sendo destruídas.

Neste evento, a dimensão onde os humanos viviam, também numa sociedade medieval, foi destruída e, sem ter para onde ir, eles se assentaram no mundo das Raças Ancestrais. No entanto, juntamente com humanos, também vieram de outras dimensões criaturas sobrenaturais como *ghouls*, vampiros, lobisomens, etc.

Procriando muito mais rapidamente que as Raças Ancestrais, os humanos se espalharam por todo o mundo, criando impérios enormes e reinos distintos. Com isso, as Raças Ancestrais começaram a perder seu espaço, o que levou a várias guerras inter-raciais e preconceito entre humanos e outras raças. Durante a história que acompanhamos, a humanidade já domina quase o mundo inteiro, as Raças Ancestrais são considerados cidadãos de segunda classe e chamadas de não-humanos, vivendo precariamente em guetos de cidades humanas ou escondidos em florestas e montanhas.

Para lidar com os monstros advindos do cataclismo, surgiram os *witchers*¹²: humanos (e segundo algumas lendas, alguns elfos também) que, desde criança, através de treinamento intenso e rituais secretos, passam por mutações corporais, adquirindo habilidades especiais (como força e agilidade acima do normal, visão noturna, capacidade de fazer feitiços básicos, entre outras) para se tornarem caçadores de monstros andarilhos. No entanto, seu treinamento árduo e as mudanças corporais sofridas fazem com que eles sofram preconceito por outros humanos, muitos considerando-os como não-humanos ou, até mesmo, criaturas sem alma e incapazes de ter sentimento.

¹² O termo *witcher* é um neologismo em inglês traduzido do neologismo inventado por Sapkowski em polonês, *wiedźmin*. Na tradução em português foi usada a palavra bruxo, embora uma tradução mais correta seja *bruxador*.

Nos livros, jogos e outros produtos das franquias, acompanhamos Geralt de Rívia, um *witcher* irônico e muito habilidoso (mais que outros *witchers*) que anda pelo mundo exercendo sua profissão. Outra personagem central é Ciri, uma princesa que é adotada por Geralt e sua namorada. Embora Ciri tenha sido treinada como uma *witcher*, ela não passou pelos rituais e mutações necessários para se tornar uma por completo.

Também existem outros personagens importantes para a trama. Yennefer de Vergenberg é uma poderosa feiticeira com quem Geralt tem uma complexa relação amorosa e é como a mãe adotiva de Ciri. Dandelion é um bardo humano, que está entre os melhores amigos de Geralt, e vive se metendo em encrencas por ser muito mulherengo, além de tornar Geralt famoso por contar suas histórias. Vesemir é um *witcher* já idoso (sua idade exata é incerta, mas é apontada entre 300 e 500 anos), que foi o mentor de Geralt e uma importante figura paterna. Também temos Triss Merigold, uma feiticeira amiga de Yennefer e que é apaixonado por Geralt.

A maioria dos universos de fantasia literária conhecidos pelo grande público são do subgênero da Alta Fantasia, como *O Senhor dos Anéis* e *As Crônicas de Nárnia*, no qual o mundo é extremamente dicotômico e possui o bem e o mal definidos e separados. No entanto, o universo de *The Witcher* faz parte do subgênero da Baixa Fantasia, assim como *As Crônicas de Gelo e Fogo*, no qual não há uma divisão clara entre bem e mal. Tudo tem seu lado bom e ruim, e as pessoas vivem alternando entre eles. Uma fala de Geralt que é repetida várias vezes durante as histórias e mostra isso é “Os piores monstros são aqueles que nós criamos”. Assim, *The Witcher* faz muitos paralelos com o mundo real e trata também de questões sociais, criando um enorme apelo para fãs deste tipo de produto, que buscam não só se entreter, mas também fazer análises relacionadas ao mundo real.

Uma destas questões é o preconceito, muito abordado pelas franquias. Devido às mutações sofridas pelos *witchers* durante seu treinamento, eles possuem algumas características físicas diferentes dos humanos normais, o que faz com que sejam frequentemente discriminados. Além disso, o preconceito entre os humanos e as raças ancestrais é latente, colocando Geralt muitas vezes em uma posição em que deve tomar um lado.

Geralt também se envolve em complexos conflitos políticos, sejam eles entre diferentes reinos ou entre figuras políticas ascendentes. Frequentemente ele deve tomar decisões onde não há um caminho moral preciso a se seguir, como decidir entre matar um lobisomem ou tentar ajudá-lo a se curar, mesmo que isso venha a arriscar outras vidas.

3.2. As franquias The Witcher

Em 1986, a revista polonesa *Fantastyka* publicou um conto escrito por Andrzej Sapkowski chamado *The Witcher* (*Wiedźmin*, no original em polonês). Outros contos foram publicados na mesma revista ao longo dos anos seguindo a mesma história, até que, em 1992, Sapkowski lançou o livro *A Espada do Destino*, uma compilação de seis destes contos, publicados pela editora polonesa *superNOWA*. No ano seguinte, outra coleção de contos foi lançada: *O Último Desejo* (1993, *superNOWA*), contando sete histórias que se passavam anteriormente às publicadas no livro de 1992.

Nos próximos anos Sapkowski publicou cinco romances que serviram de sequência para as duas coletâneas: *O Sangue dos Elfos* (1994, *superNOWA*), *Tempo do Desprezo* (1995, *superNOWA*), *Batismo de Fogo* (1996, *superNOWA*), *A Torre da Andorinha* (1997, *superNOWA*) e *A Senhora do Lago* (1999, *superNOWA*) (na versão em português, o quinto romance foi dividido em dois volumes). Estes cinco livros formam a *Witcher Saga*, juntando os diversos enredos abertos pelos contos e dando sequência a eles.

Sapkowski publicou em 2000 mais dois contos da franquia *The Witcher*, embora somente um deles seja considerado cânone¹³. Em 2013 também foi lançado mais um romance: *Tempo de Tempestade* (*superNOWA*), cuja narrativa acontece entre dois contos publicados em *O Último Desejo* (1993). As duas coletâneas de contos e os seis romances compõem a *Witcher Series*. No Brasil, os oito livros foram lançados pela editora WMF Martins Fontes entre 2011 e 2019.

Entre 1993 e 1995, seis *graphic novels* foram lançadas na Polônia por Maciej Parowski, Bogusław Polch e Sapkowski. Cinco delas adaptavam cada uma, um dos contos já existentes, enquanto a sexta contava uma história inédita na franquia *The Witcher*. Também foi lançado na Polônia em 2001 um jogo de papel e caneta chamado *The Witcher: Um jogo de imaginação*, no qual os jogadores interpretam os personagens dos livros.

Em 2001 e 2002 foram lançados, respectivamente, um filme e uma série poloneses baseados nos livros. Ambas obras foram chamados de *Wiedźmin* (*The Hexer* é o título internacional, sem tradução para português). A série é composta de 13 episódios, enquanto o

¹³ Termo muito utilizado por *fandoms* ao discutir a veracidade dos acontecimentos de certos produtos em relação ao universo discutido.

filme nada mais é que uma colagem de várias cenas da série. As duas obras foram consideradas um completo fracasso e não tiveram continuações.

Mesmo com todos estes produtos, o sucesso da franquia ainda era restrito à Polônia e alguns outros países do Leste Europeu. Isso iria mudar quando, em meados da década de 2000, a produtora e distribuidora polonesa de videogames, CD Projekt RED, comprou os direitos para produzir videogames baseados na *Witcher Series*. Assim, em 2007 foi lançado o jogo polonês *The Witcher*. Produzido por um estúdio ainda pequeno, o jogo tinha alguns problemas de jogabilidade, mas foi bem recebido pelo público¹⁴ e pela crítica¹⁵. Diferentemente de todas as outras adaptações da obra de Sapkowski até então, o jogo não adaptava os acontecimentos dos livros, se passando cinco anos depois da história narrada nos livros.

Após o sucesso do primeiro jogo, a CD Projekt RED produziu uma sequência maior, com melhor jogabilidade e possibilidades distintas de gameplay. Em 2011 foi lançado *The Witcher 2: Assassins of Kings*, continuação direta do jogo de 2007, com uma história que se passa poucos meses depois do jogo anterior, sendo possível importar um arquivo de jogo salvo do primeiro título, e usar os itens já adquiridos nele. Novamente, o jogo foi muito bem recebido pela crítica¹⁶ e pelo público¹⁷, dessa vez muito maior que o do primeiro.

No entanto, o estrelato só viria mesmo em 2015 com o lançamento de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Com um enorme mundo aberto¹⁸ e centenas de horas de jogo possíveis, o terceiro e último jogo da trilogia levou a franquia ao estrelato no mundo dos videogames. Aclamado pela crítica¹⁹ e pelo público²⁰ como um dos melhores jogos de RPG de todos os tempos, muitos o

¹⁴ Página do jogo na loja virtual *Steam*, onde os usuários podem fazer suas críticas. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/20900/The_Witcher_Enhanced_Edition_Directors_Cut/>. Acesso em 09/11/2019.

¹⁵ Páginas de crítica especializada sobre o jogo. Disponíveis em <<https://www.ign.com/articles/2007/10/30/the-witcher-review>>, <<https://www.gamespot.com/reviews/the-witcher-review/1900-6182328/>>. Acesso em 09/11/2019.

¹⁶ Páginas de crítica especializada sobre o jogo. Disponíveis em: <<https://www.ign.com/articles/2012/04/13/the-witcher-2-enhanced-edition-review>>, <<https://www.gamespot.com/reviews/the-witcher-2-assassins-of-kings-review/1900-6314759/>>, <<https://www.techtudo.com.br/review/the-witcher-2.html>>. Acesso em: 12/11/2019

¹⁷ Página do jogo na loja virtual *Steam*, onde os usuários podem fazer suas críticas. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/20920/The_Witcher_2_Assassins_of_Kings_Enhanced_Edition/>. Acesso em: 12/11/2019.

¹⁸ Estilo de jogo em que o jogador pode andar pelo mundo à vontade, sem a necessidade de seguir um caminho linear.

¹⁹ Páginas de crítica especializada sobre o jogo. Disponíveis em: <<https://br.ign.com/the-witcher-3/4025/review/review-the-witcher-3-wild-hunt>>, <<https://www.theenemy.com.br/games/criticas/the-witcher-3-wild-hunt-critica>>, <<https://www.destructoid.com/review-the-witcher-3-wild-hunt-291344.phtml>>. Acesso em 09/11/2019.

²⁰ Página do jogo na loja virtual *Steam*, onde os usuários podem fazer suas críticas. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/292030/The_Witcher_3_Wild_Hunt/>. Acesso em 09/11/2019.

consideraram o melhor jogo de sua geração. “*The Witcher 3: Wild Hunt* é uma obra-prima.” (OLIVEIRA, 2015) A história se passa cerca de seis meses depois dos acontecimentos do segundo e fecha a história iniciada pelo primeiro título da franquia.

Além dos três títulos principais, a CD Projekt RED também produziu outros oito jogos secundários para a franquia. Entre eles, estão jogos para celular, jogos multiplayer, jogos de carta e jogos de papel e caneta. A produtora polonesa também publicou uma série de quadrinhos em 2011, sem nenhuma ligação com a série da década de 1990 e baseando-se nos jogos. Além disso, através da editora Dark Horse Comics, outra série de quadrinhos foi lançada pela produtora em 2014 e dois livros. O primeiro, publicado em 2015, é um compêndio sobre o universo *The Witcher* pela visão de amigos de Geralt. O segundo, lançado em 2017, é o livro de artes oficial de *Gwent*, um jogo de cartas citado nos livros de Sapkowski e jogado por Geralt no terceiro título dos videogames.

Embora tenham sido os jogos que levaram as franquias *The Witcher* ao estrelato, o autor dos livros Andrzej Sapkowski não participou em nenhum momento da produção deles e também não os considera como documentos canônicos de seu universo, mas sim como uma realidade paralela que não influencia em suas obras. Atualmente o autor está processando a CD Projekt RED por uma parte dos lucros dos jogos com o pretexto de que ela havia comprado autorização para produzir somente um jogo²¹.

Devido ao sucesso das franquias, a empresa de streaming online de filmes e séries Netflix começou a produzir uma série baseada nos livros de Sapkowski em 2017. Com o autor dos livros servindo como consultor de roteiro, a produção adaptará a história dos primeiros livros e será estrelada pelo britânico Henry Cavill, com lançamento marcado para 20 de dezembro de 2019. Em 13 de novembro de 2019, antes mesmo do lançamento da série, o serviço de streaming já a renovou para uma segunda temporada.

3.3. A *Witcher Wiki*

Neste trabalho, o objeto de estudo é o site *Witcher Wiki*, hospedado na plataforma *FANDOM*, fundada em 2004 nos EUA, como um serviço de hospedagem de wikis. Hoje, de acordo com dados disponibilizados pelo próprio serviço²², há mais de 385 mil comunidades

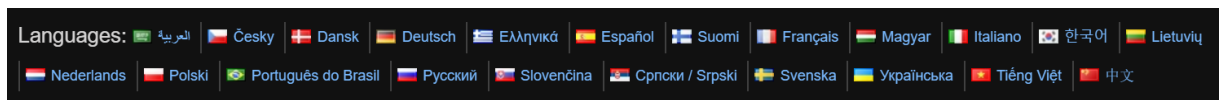
²¹ Reportagem sobre o assunto. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2018/10/2/17927916/the-witcher-author-andrzej-sapkowski-royalties-cd-projekt-red>>. Acesso em 09/11/2019.

²² Disponível em <<https://www.fandom.com/explore-pt-br?uselang=pt-br>>. Acesso em: 26/06/2019.

(leia-se wikis), em diversas línguas, usando domínios da empresa, que também criou uma revista digital sobre videogames e cultura pop²³.

De acordo com os próprios administradores da *Witcher Wiki*, ela surgiu primeiro em polonês (língua original dos livros), em 2006. Um ano depois, um de seus administradores criou a versão na língua inglesa e, hoje, ela também já existe em outras 21 línguas. De acordo com o próprio site ela é “sua fonte para todas as coisas relacionadas aos livros de Andrzej Sapkowski e as adaptações baseadas neles pela CD Projekt RED, Netflix e outros.” (Tradução livre)²⁴

Figura 1 – Print das línguas em que a *Witcher Wiki* está disponível (exceto inglês)



Fonte: *Witcher Wiki*. Disponível em <https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_Wiki>. Acesso em 09/11/2019.

Em outras palavras, a *Witcher Wiki* contempla produtos relativos às duas franquias, (a que teve participação direta de Sapkowski e a da CD Projekt RED), englobando o universo de livros, jogos e quaisquer outras mídias das franquias The Witcher. No entanto, é necessário frisar que, sendo a trilogia de jogos (*The Witcher*, *The Witcher 2: Assassins of Kings* e *The Witcher 3: Wild Hunt*) os produtos mais famosos do universo The Witcher, a maior parte dos artigos da wiki são relacionados a eles. Ao mesmo tempo, como os livros são o material original e o autor deles ignora a franquia da CD Projekt RED em seus trabalhos, os livros são considerados mais importantes como documentos canônicos deste universo.

Nesta pesquisa foi escolhida como objeto de análise a versão em inglês da wiki. Isto se deve porque o inglês é a linguagem original dos jogos da franquia e a linguagem comum no mundo dos videogames e da internet. Isto fica claro quando vemos que esta versão, no dia 10 de outubro de 2019, possuía 10.756 artigos, enquanto nenhuma das outras chegavam a ter, no mesmo dia, 8.000 mil artigos (algumas tinham menos de 100).

Todos os artigos que compõem a wiki foram adicionados, escritos e editados por consumidores e fãs das franquias The Witcher e do universo criado por elas. Neles é possível

²³ Disponível em <<https://www.fandom.com/>>. Acesso em: 26/06/2019.

²⁴ “your source for all things related to Andrzej Sapkowski's books and the adaptations based off of them by CD Projekt RED, Netflix and others.” Disponível em <https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_Wiki>. Acesso em: 26/06/2019.

encontrar textos, fotos, vídeos, GIFs, etc. que exploram todo e qualquer objeto relativo à *Witcher Saga*. Eles tratam desde cada título literário até cada jogo e história em quadrinhos da franquia. Desde a história de personagens e lugares aos itens (armas, armaduras, poções, etc.) dos jogos. Alguns artigos são focados até mesmo em pessoas do mundo real, como o autor dos livros e os produtores dos jogos.

Cada usuário pode editar toda e qualquer informação contida no site, embora existam administradores, com algumas poucas páginas restritas a serem editadas por eles. O site também disponibiliza um guia²⁵ de dicas e diretrizes de como ser um bom editor e como se tornar um administrador.

Ao final de cada artigo, também há uma seção de comentários, onde os usuários podem responder uns aos outros, de modo a conectar os membros da comunidade. É possível visitar o perfil de quaisquer usuários, com dados sobre sua entrada no site, quantas e quais edições ele já fez na wiki, quais wikis sobre o domínio *FANDOM* ele mais acessa e, até mesmo, mandar uma mensagem particular para um usuário.

3.4. A metodologia do estudo

O objetivo deste estudo foi fazer uma análise documental de postagens coletadas de forma não-reativa dentro da wiki. Segundo Sá-Silva, De Almeida e Guindani (2009, p. 4), a “pesquisa documental é um procedimento que se utiliza de métodos e técnicas para a apreensão, compreensão e análise de documentos dos mais variados tipos.” Os documentos desta pesquisa são artigos selecionados e os comentários que os acompanham.

A wiki, como uma mídia produzida de forma colaborativa e ininterrupta, possui um conteúdo dinâmico e mutável. Por isso, para fazer uma análise da wiki enquanto documento, é necessário fazer um recorte temporal. Este recorte foi definido, inicialmente, por um período de duas semanas, que seria utilizado pelo pesquisador para navegar pela wiki e selecionar os dados. Estes seriam printados, de modo a não serem alterados pelos usuários.

Como a *Witcher Wiki* em língua inglesa possui milhares de artigos, foi necessário definir um corpus menor que a wiki como um todo. Deste modo, separamos duas categorias de artigos a serem pesquisadas e encontradas na wiki: as páginas relativas aos produtos das duas franquias

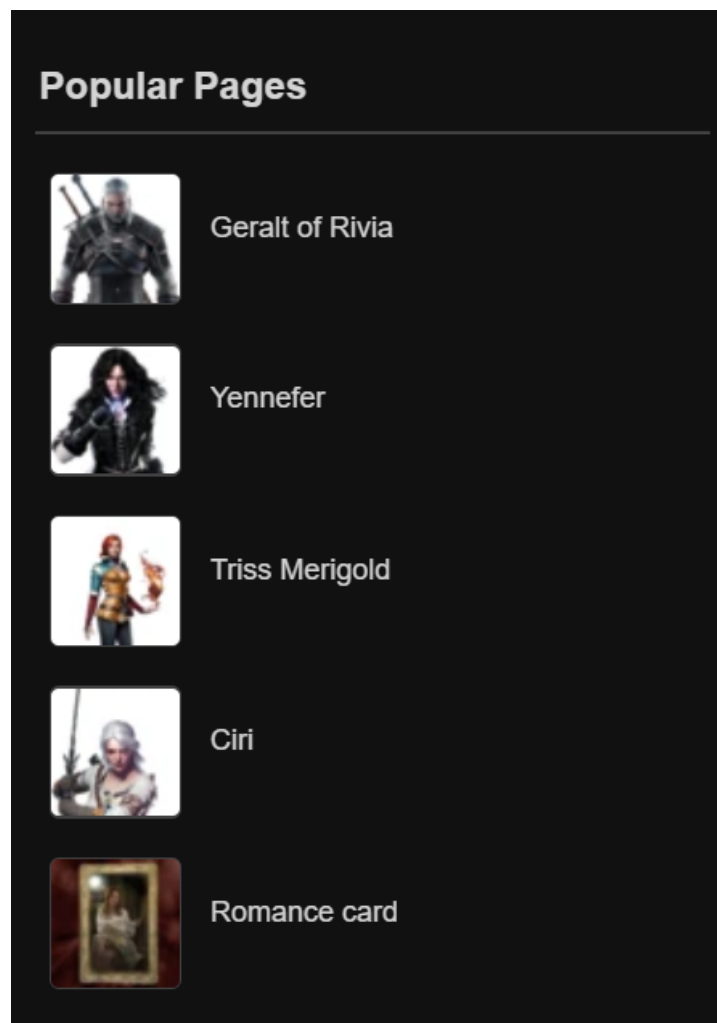
²⁵ Disponível em <https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_Wiki:Editing_Guidelines>. Acessado em 08/11/2019.

e as cinco páginas mais populares. A primeira categoria seria analisada de forma quantitativa e a segunda de forma qualitativa.

Inicialmente, para compreender a dinâmica da produção e consumo transmidiáticos, entramos nos artigos específicos de cada produto deste universo e fizemos uma análise quantitativa do número de comentários postados em cada uma delas. O objetivo foi determinar quais mídias/produtos são mais visitados, quais deles engajam mais o público e como se dá a interação dos fãs com eles através da wiki.

Depois, seria feita uma análise qualitativa dos comentários das cinco páginas mais acessadas da wiki (ranqueadas pela própria wiki através do número de acessos nas últimas semanas).

Figura 2 - Print do ranque de páginas mais acessadas da *Witcher Wiki*



Fonte: *Witcher Wiki*. Disponível em <https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_Wiki>. Acesso em 09/11/2019.

Devido ao grande número de comentários feitos em cada uma das páginas, seria impossível trazer todos eles nos resultados desta pesquisa. Deste modo, decidimos fazer uma análise mista, misturando um método quantitativo com nossa análise qualitativa. Para isso, contabilizamos o número de comentários em cada página e o tamanho deles em caracteres, relacionando-as com o conteúdo de cada página e o teor geral dos comentários.

Com isso, tentamos entender se a wiki altera a imersão dos consumidores das franquias e, deste modo, sua relação com os produtos dela. No entanto, também devido ao enorme número de comentários presentes em cada uma dessas páginas, percebemos que seria impossível “printar” todos eles para depois analisá-los. Deste modo, foi preciso analisá-los direto na wiki e o recorte temporal previsto para duas semanas acabou por ser um mês. Neste tempo, investigamos estas páginas mais acessadas da wiki, para escolher e “printar” comentários que contivessem opiniões e demonstrações de como se estabelecem os vínculos dos usuários da wiki com os produtos midiáticos da Saga.

Assim, estabelecemos um diálogo entre as descobertas que fizemos e as análises já construídas em outras pesquisas produzidas e aqui citadas sobre franquias transmidiáticas e a relação do público com a indústria do entretenimento.

3.5. Questões éticas e legais

De modo a manter a integridade das informações coletadas, foi necessário não alertar os usuários sobre o uso de suas informações, para que eles não as alterassem. Sobre isso, Dietmar Janetzko (2008, p. 161. Tradução livre) diz: “Em coletas não-reativas de dados, pessoas sob investigação normalmente não sabem que estão sendo estudadas, de modo que seu comportamento não seja afetado pelo processo de coleta.”²⁶

Tal método levanta alguns questionamentos éticos e morais. No entanto, a *Witcher Wiki* possui algumas características que ajudam a amenizar estas questões. A primeira é que os usuários que não possuem fotos “de perfil” não têm seus nomes de usuários identificadas em seus comentários. Nestes casos o site mostra como identificação “Um usuário do FANDOM” (Tradução livre)²⁷.

²⁶ “In nonreactive data collection, persons under investigation are usually not aware that they are being studied, so that their behavior is not affected by the data collection procedure.”

²⁷ “A FANDOM user”

Além disso, mesmo os usuários que possuem foto “de perfil” não costumam se identificar por seus nomes reais ou fotos deles mesmos. Assim como em muitas outras comunidades e mídias sociais digitais (principalmente no âmbito de videogames), os usuários costumam utilizar *nicknames* (ou apelidos) para se identificarem e fotos de personagens, séries, etc.

Uma última característica importante é que, embora a wiki forme uma comunidade, o objeto de discussão dela são o universo The Witcher, suas franquias e o uso delas. Deste modo, os usuários tendem a não conversar sobre assuntos fora de tópico ou divulgar informações pessoais. Não obstante, nada os impede de o fazerem e, assim, qualquer comentário encontrado obtendo tais informações foi descartado pela pesquisa.

4. DE FÃ PARA FÃ

4.1. *The Witcher Series*

Como descrito anteriormente, nesta primeira parte fizemos uma análise quantitativa sobre o número de comentários feitos em cada artigo da *Witcher Wiki* relativo a um produto das duas franquias. Para isso, utilizamos como ponto de partida o artigo da wiki intitulado *The Witcher Series*²⁸.

Como dito anteriormente, o nome *Witcher Series* é utilizado para se referir aos oito livros escritos por Sapkowski. No entanto, este artigo não trata somente deles, mas faz um panorama geral sobre ambas as franquias. Embora não saibamos o porquê, inferimos que quem deu este nome ao artigo o fez porque estes livros são a base para todos os outros produtos deste universo (leia-se adaptações). Assim, partindo desta página, tentamos encontrar todas as páginas relativas a um produto específico das franquias.

Entretanto, como todas as páginas da wiki são feitas por diferentes pessoas e de maneira independente, não há uma estrutura definida para a criação delas. Por isso, os artigos sobre estes produtos foram escritos (leia-se criados) de diversos jeitos. Um exemplo é que, ao mesmo tempo em que há uma página criada especificamente para cada um dos quadrinhos de ambas as franquias, também há uma página sobre todos os quadrinhos da série da editora Dark Horse Comics juntos, além de uma página sobre todos os quadrinhos juntos.

Com toda essa diversidade, foi necessário fazer uma extensa busca pela wiki, que resultou em 41 páginas sobre produtos deste universo encontradas. Entre elas, 19 eram sobre a franquia de Sapkowski, 21 sobre a franquia da CD Projekt RED e uma sobre as duas juntas (a página sobre todos os quadrinhos, já citada acima). Depois, visitamos página por página e utilizamos a contagem feita pelo próprio serviço para determinar quantos comentários haviam em cada uma.

Dentre todas estas páginas, a que mais possui comentários é a dedicada ao jogo *The Witcher 3: Wild Hunt*. O terceiro título da franquia da CD Projekt RED, produto mais famoso entre as duas franquias e responsável por levá-las ao estrelato mundial, possuía em sua página na wiki, no momento da coleta de dados, 234 comentários. O segundo colocado, também da

²⁸ Disponível em <https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_series>. Acesso: 20/11/2019.

franquia da produtora de jogos é um jogo de RPG de “papel e caneta” e que possui 23 comentários em seu artigo.

Embora não seja nenhuma surpresa tal discrepância entre o jogo de 2015 e os outros produtos, ela fez com que fosse necessário tirar tal título da equação por um tempo, a fim de conduzir nosso estudo.

Somando os comentários das 19 páginas sobre a franquia de Sapkowski, temos 81 entradas. Dividindo o número de comentários pelo número de páginas, temos uma média de 4,26 comentários por artigo. Já com a franquia da CD Projekt RED (exceto *The Witcher 3: Wild Hunt*), temos 106 comentários divididos entre 20 páginas, o que nos deixa com uma média de 5,3 entradas por artigo. Ao somarmos os 106 comentários relativos à franquia de jogos e os 81 relativos à franquia de livros, mais os da página sobre ambos, temos uma média de 4,67 por artigo. Ao contarmos com as 234 entradas na página de *The Witcher 3: Wild Hunt*, a média da franquia da CD Projekt RED vai para 16,19 e a média da soma de todos para 10,27.

Embora estas contas sejam simples e possam parecer sem sentido à primeira vista, ao analisarmos o contexto em que estão inseridas, podemos tirar algumas conclusões. Primeiramente, fica claro que, realmente, *The Witcher 3: Wild Hunt*, é, de fato, o produto que mais atrai a atenção do público, já que ele, sozinho, possui mais comentários que todos os outros produtos somados. Além disso, podemos ver que a franquia de livros, mesmo que menos conhecida/consumida, desperta quase tanto interesse nos usuários da wiki quanto a franquia de videogames como um todo.

Após a análise quantitativa dos comentários nas páginas dos produtos das franquias, partimos para uma análise mista (quantitativa e qualitativa) dos comentários das cinco páginas mais populares da wiki. Como este ranque é alterado constantemente devido à própria natureza da wiki, foi preciso usar um momento único como base, mesmo que, posteriormente, durante a análise dos dados, este ranque já não fosse o mesmo.

No momento em que as páginas mais acessadas foram computadas para nosso estudo, às 00:42 do dia 13 de novembro de 2019, elas eram: *Geralt of Rivia*, *Yennefer*, *Triss Merigold*, *Ciri* e *Romance Cards*. Apresentamos a seguir uma descrição do conteúdo e da estrutura de cada uma delas, além de uma análise dos comentários nelas postados.

4.2. *Geralt of Rivia*

A primeira página do ranque era o artigo intitulado Geralt de Rivia²⁹ (Tradução livre)³⁰. Este artigo recebe esse nome devido ao personagem sobre o qual ele trata: o protagonista das franquias *The Witcher* que, embora seja conhecido por muitos nomes, somente utiliza Geralt de Rivia.

Filho de uma feiticeira, Geralt foi deixado por sua mãe no castelo de Kaer Mohren, uma escola de *witchers*, quando ainda era um bebê. Durante seu treinamento na infância, ele se mostrou mais resistente às mutações necessárias para se tornar um *witcher*, de modo que mais experimentos foram feitos nele, dando-lhe habilidades ainda maiores do que as de seus companheiros, além de tornar seu cabelo branco e seus olhos fendidos, como os de um gato.

Sendo ele o protagonista de praticamente todos os produtos das duas franquias, não é nenhuma surpresa que sua página esteja entre as mais populares da wiki. Seu artigo possui 15 sessões e 31 subseções, todas sobre o personagem. Na área de comentários, 134 entradas foram contabilizadas pelo site. Entre eles, vários assuntos foram discutidos. Alguns comentários tratavam de possíveis erros no artigo, sobre a possibilidade de que um novo jogo da franquia seja lançado num futuro próximo, os romances do personagem, etc. No entanto, ao analisar todos eles, dois assuntos parecem se sobressair à maioria dos comentários: a idade de Geralt e o que aconteceu entre o final dos livros e o início dos jogos.

Nos livros, a idade do personagem nunca é revelada, embora o autor já tenha afirmado que, ao final deles, Geralt teria pouco mais que 50 anos. Nos jogos, pouco é dito sobre sua idade também. Um dos únicos indícios é a fala de um dos personagens do jogo *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), quando Vesemir (um outro *witcher*) diz que Geralt tem “quase um século idade” (Tradução livre)³¹, mesmo que o jogo, em teoria, se passe menos de 10 anos depois do final dos livros.

Além disso, embora fique claro que feiticeiras e *witchers* têm uma vida muito mais longa que a de humanos comuns, em nenhum momento é afirmado se eles são imortais ou apenas envelhecem muito lentamente. Outro problema é que os jogos não são considerados canônicos pelo autor dos livros e os acontecimentos que levaram de um a outro neste universo são incertos, aumentando a incerteza dos fãs. Deste modo, o artigo não afirma em nenhum momento a idade

²⁹ Disponível em <https://witcher.fandom.com/wiki/Geralt_of_Rivia>. Acesso em 16/11/2019.

³⁰ “Geralt of Rivia”

³¹ “[You’re] near a century old yourself”

do personagem, apenas apontando indícios apresentados pela idade de certos personagens e diálogos entre eles nos produtos das franquias.

O outro assunto mais debatido é o que aconteceu entre o fim dos livros e o início dos jogos. No final da *Witcher Series*, Geralt e Yennefer morrem defendendo não-humanos de uma turba de humanos revoltados, embora o autor tenha deixado espaço para que haja diferentes interpretações. Além disso, no epílogo do livro *Tempo de Tempestade*, cento e cinco anos depois de sua morte, Geralt é visto e interage com uma personagem. Nos jogos é dito que Ciri os tirou de seu local de morte e, de alguma forma, os ressuscitou, embora não seja explicado como.

Com tamanha divergência de informações, as discussões sobre o tema se prolongaram extensivamente, com mais de 30 comentários dedicados a discutir a idade de Geralt. É possível ver nestes comentários citações diretas dos livros e dos jogos, assim como textos enormes construídos em forma de dissertação, utilizando-se de argumentos embasados em fatos do universo *The Witcher*. O maior comentário encontrado neste artigo, ainda sobre “o debate da idade”, como diz o próprio comentarista, é constituído por 4.726 caracteres distribuídos em 890 palavras ao longo de 9 parágrafos.

Neste comentário um usuário sem foto e, portanto, sem identificação nominal, constrói um texto que exemplifica todas as características citadas acima³².

Enquanto os jogos são declarados como não-canônicos pelo próprio autor dos romances, ele nunca disse que o último livro, *Tempo de Tempestade*, também não é. E no epílogo deste livro, Nimue, um pessoa tentando descobrir o que aconteceu com Geralt e Ciri depois da história, é salva por Geralt e posta para dormir com Axii³³ 105 anos depois de sua “morte” em Rivia³⁴. É possível que isto seja uma ilusão ou um sonho, mas isto nunca foi implicado e o livro nunca foi considerado não-canônico. (2018. Tradução livre)³⁵

A esse comentário, uma única resposta, também por um usuário não identificado, foi feita³⁶. Embora possa parecer para muitos um assunto sem importância, o comprometimento que os usuários mostram ao pesquisar estas informações, redigir seus comentários e responder outros usuários é impressionante.

³² Comentário traduzido na íntegra disponível como Anexo A na página 43.

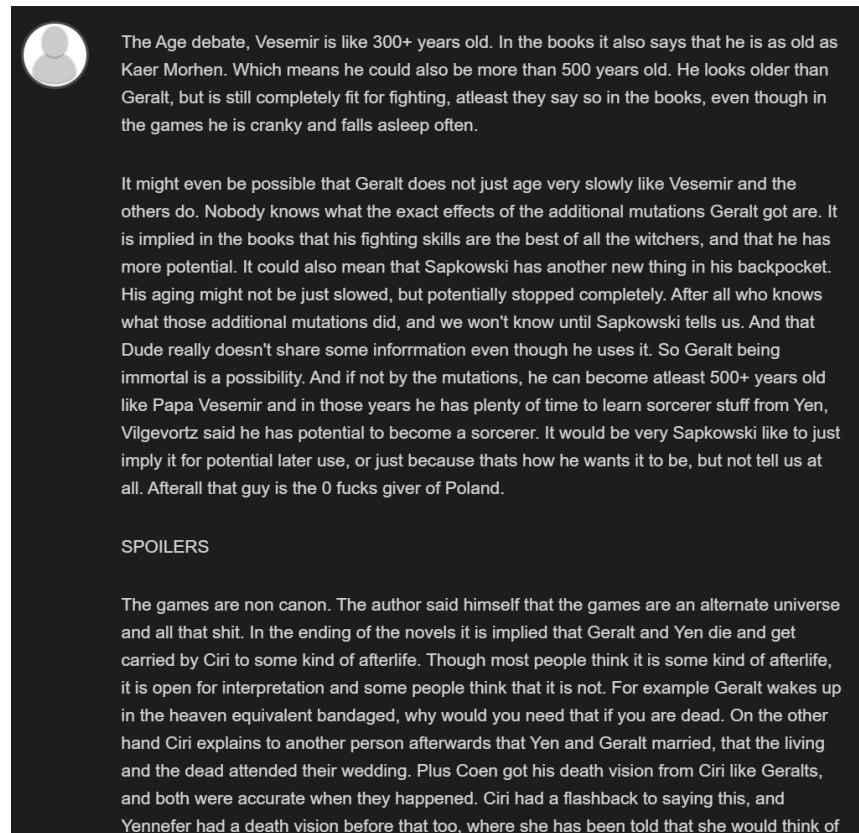
³³ Feitiço comumente usado por *witchers*, que dá o poder de influenciar a mente da pessoa na qual o feitiço foi posto, podendo causar ilusões, botar a pessoa para dormir, etc.

³⁴ Cidade do universo *The Witcher* de onde Geralt tira seu sobrenome.

³⁵ Na citação dos comentários não haverá o nome do autor, já que a maioria dos comentaristas da wiki não possuem nenhuma identificação. O ano mostrado é o ano em que o comentário foi feito.

³⁶ Comentário traduzido na íntegra disponível como Anexo B na página 45.

Figura 3 – Print de parte do maior comentário encontrado no artigo *Geralt of Rivia*



Fonte: *Witcher Wiki*. Disponível em <https://witcher.fandom.com/wiki/Geralt_of_Rivia>. Acesso em 09/11/2019.

Um aspecto importante de se notar ao analisar tais comentários é que as construções textuais argumentativas, o uso de argumentos baseados estritamente em fatos do universo *The Witcher* e o uso de “documentos” para comprovar suas afirmações, deixa claro o que Barr (2014) disse ao afirmar que as pessoas que utilizam da wiki estão inerentemente utilizando-se de métodos semelhantes aos acadêmicos, que envolvem análise e confronto rigoroso de fontes. Além disso, ao voltar nos produtos das franquias para procurar informações sobre e, muitas vezes citá-las diretamente, eles estão consumindo-os novamente, mesmo que involuntariamente.

Também fica evidente que a wiki, ao proporcionar um espaço específico para que uma pesquisa e discussões sobre determinado assunto sejam feitas, incita seus usuários a fazerem-nas. Deste modo, ela mantém os consumidores dos produtos das franquias *The Witcher* imersos em seu universo por muito mais tempo do que seria possível apenas os consumindo. Além disso, ao incentivar a pesquisa e a discussão baseada em métodos muito similares ao método científico, ela também incentiva o uso destes métodos em outras áreas da vida destas pessoas.

4.3. Yennefer e Triss Merigold

O segundo artigo do ranque das páginas mais populares é intitulado como Yennefer³⁷ e trata da personagem Yennefer de Vengerberg, uma das personagens mais importantes dos livros e de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Feiticeira com cerca de 100 anos de idade, ela tem uma complexa relação de amor com Geralt e é considerada a mãe adotiva de Ciri.

Desde o primeiro momento em que o *witcher* conheceu Yennefer, em um dos primeiros contos de Sapkowski, ele se interessou por ela, mas o casal passou por muitas dificuldades, fora e dentro de sua relação. Os dois possuíam seus próprios conflitos pessoais, o que fazia com que sempre houvesse atrito e brigas entre eles. Se separaram algumas vezes, ficando até mais de um ano sem se ver. Também tiveram outros parceiros até que, depois de muito tempo, conseguiram ficar realmente juntos e criar Ciri como uma filha.

Já o terceiro artigo da lista é intitulado como Triss Merigold³⁸, e trata sobre a personagem homônima deste universo. Triss é uma amiga de longa data do casal, que já teve uma relação amorosa com Geralt e continua apaixonada pelo *witcher*, apesar de sua relação com Yennefer. Ela também ajudou a cuidar de Ciri por um tempo, sendo como uma irmã mais velha para a princesa.

No primeiro jogo da CD Projekt RED, Geralt acorda sem memória de quem ele é às portas de Kaer Mohren. Depois de resgatado por Vesemir, Triss é uma das primeiras pessoas que ele encontra ao acordar. Sem nenhuma memória de Yennefer, Geralt corresponde aos avanços sexuais de Triss, que tem um papel muito maior da trama do jogo do que apenas o de par amoroso de Geralt. Ao final do segundo jogo, quando o *witcher* recupera sua memória e, conseqüentemente, lembra-se de Yennefer, eles terminam seu relacionamento. Em *The Witcher 3: Wild Hunt*, Geralt acaba por se reencontra com as duas mulheres e pode escolher, através das decisões do jogador, ficar com Yennefer, com Triss ou sozinho.

O artigo sobre Yennefer, segundo mais popular da wiki, é dividido entre 12 seções e 11 subseções, com 233 comentários contabilizados. Já o de Triss, terceiro mais popular, é dividido em 10 seções e 11 subseções e possui 310 comentários. É interessante notar que os artigos possuem quase o mesmo tamanho, com uma diferença de aproximadamente 500 caracteres entre eles, mesmo que o artigo sobre Triss seja quase inteiramente sobre sua participação nos

³⁷ Disponível em <<https://witcher.fandom.com/wiki/Yennefer>>. Acesso em 16/11/2019.

³⁸ Disponível em <https://witcher.fandom.com/wiki/Triss_Merigold>. Acesso em 16/11/2019.

jogos, com nenhuma seção específica sobre ela nos livros, apesar dela estar presente em sete deles. Já o de Yennefer menciona os oito livros e os três jogos principais, mesmo que nos dois primeiros títulos da CD Projekt RED ela seja apenas citada.

Mesmo com a diferença de conteúdo entre eles, é visível que duas discussões se sobressaem nos comentários dos dois artigos: Quem é melhor para Geralt? Quem ele realmente ama e escolheria?

Primeiramente, para entender esta discussão, é necessário compreender a história das personagens e como elas foram representadas nos diferentes produtos das franquias. De acordo com a própria wiki e uma análise das centenas de comentários nestes dois artigos, Yennefer é mostrada nos livros como uma mulher forte, independente e decidida. Ao mesmo tempo, devido a uma deformação de nascença (curada posteriormente através de magia) e extremo abuso praticado por seus pais, ela também é muito insegura e tem enorme dificuldade de confiar nas pessoas.

No mesmo conto em que ela e o *witcher* se conhecem, enquanto caçam um *djinn*³⁹ que estava causando destruição pela região, a relação entre os dois é extremamente tempestuosa. Durante a luta final, fica implícito que Geralt, para salvar a vida de Yennefer, fez à criatura um pedido que ligava a feiticeira a ele, embora não fique claro qual foi o pedido exato.

Em *The Witcher 3: Wild Hunt*, único jogo em que a personagem aparece, ela é mostrada, à primeira vista, como uma pessoa brava, mandona e extremamente difícil de lidar. No entanto, para quem conhece sua história (os acontecimentos dos livros), ao analisar pelo que ela havia passado e a situação em que se encontrava durante o jogo, é possível compreender seu comportamento. Além disso, ela questiona se o amor entre os dois era real, ou apenas uma consequência do pedido de Geralt ao *djinn*.

Em relação à Triss, devido à inexistência de seções sobre seu papel nos livros, é difícil dizer como ela foi representada e quais foram suas ações sem tê-los lido. Através dos comentários fica claro que, assim como Yennefer, ela praticou ações, no mínimo, duvidosas em relação ao *witcher*, mas também já fez sacrifícios por ele.

Em relação à franquia da CD Projekt RED, quando Geralt acorda sem memória de quem ele é às portas de Kaer Mohren, Triss se aproveita da falta de memórias de Yennefer para

³⁹ Criatura mitológica muito poderosa, capaz de conceder desejos a indivíduos específicos e que serviu como inspiração para o “gênio” moderno.

construir uma relação amorosa com ele. Durante o jogo, ela é mostrada como uma mulher misteriosa e inteligente, mas que, apesar de ajudar Geralt, tem seus próprios desejos e planos.

No segundo título da franquia, sua personalidade é um pouco diferente. Triss é representada de maneira mais amável e carinhosa. No entanto, ela continua sendo uma personagem misteriosa, com seus próprios planos. Em *The Witcher 3: Wild Hunt*, a feiticeira é representada de maneira parecida com o segundo título: uma mulher romântica e amável. Entretanto, durante boa parte da trama ela é tratada apenas como uma inocente donzela em perigo que precisa da ajuda de Geralt.

Além das diferenças de representação das personagens nos artigos, também é importante frisar a diferença entre os usuários que postaram comentários. Como dito anteriormente, grande parte do público da wiki apenas consumiu os jogos principais da CD Projekt RED, explicitando isso em seus comentários, o que acaba por criar uma enorme diferença na maneira como percebem as personagens e na escolha que farão ao final do jogo, sobre qual delas ficará com Geralt. Um usuário não-identificado comentou no artigo de Yennefer: “Eu tive apenas um jogo para conhecer esta mulher, enquanto eu tive outros dois [jogos] para estar perto de Triss, acreditando que ela fosse o único interesse amoroso ao longo prazo⁴⁰”. (2016. Tradução livre) Um usuário identificado como *Xsari* também evidencia isso ao comentar no artigo de Triss: “Pessoalmente, eu joguei os jogos primeiro, então eu escolhi Triss porque eu não conhecia Yennefer tão bem quanto ela.” (2019. Tradução livre)

Ao mesmo tempo, consumidores dos livros, não só conhecem a personagem de Yennefer há mais tempo e sabem de sua relação com Geralt, mas, devido à importância das duas personagens nos livros, passaram, proporcionalmente muito mais tempo acompanhando-a do que a Triss. Isso é evidenciado pela resposta de um usuário não identificado ao comentário citado acima:

Eu li todos os livros e joguei os três jogos, então eu tenho uma boa ideia de quem são os personagens, especialmente Yennefer, já que ela é uma das três pessoas mais importantes em todos os livros. Ela é uma pessoa complexa, com muitas falhas, mas também muitas qualidades cativantes. Apenas jogando *The Witcher 3: Wild Hunt* sem ler os livros provavelmente vai fazer você achá-la uma cadela insuportável, mas isso seria um enorme desserviço para seu personagem. Ela é uma cadela às vezes, especialmente em situações estressantes, como nos eventos de *The Witcher 3: Wild Hunt*, mas ela ama

⁴⁰ Provavelmente uma referência ao fato de ser possível, nos jogos, se envolver com várias outras mulheres, embora estes romances não tenham grande importância na trama e não sirvam como opção para um final.

aqueles próximos a ela e morreria por eles sem pensar duas vezes, assim como ela já fez anteriormente. (2016. Tradução livre)

Outro aspecto interessante levantado neste comentário é que o usuário usa os livros como documentos que devem ser analisados (leia-se lidos) e o ato de tê-los lido como um argumento de autoridade. Isto reforça mais uma vez a ideia de Barr (2014) sobre o aspecto inerentemente acadêmico do uso de wikis.

Um usuário não identificado deixa isso bem claro no artigo de Yennefer em seu comentário de 2016 (Tradução livre): “Eu gosto como pessoas que não leram os livros, ou são fãs da Triss, amam condenar Yennefer por suas ações, mesmo que Triss tenha feito mais para merecer ser repreendida.” Outro comentário que evidencia isto, também no artigo de Yennefer, feito em 2015 (Tradução livre) diz: “Para todos que dizem que Yen é uma cadela do mal, ela realmente não é. Depois que lerem os livros, vocês entenderão mais sobre ambos Geralt e Yen”.

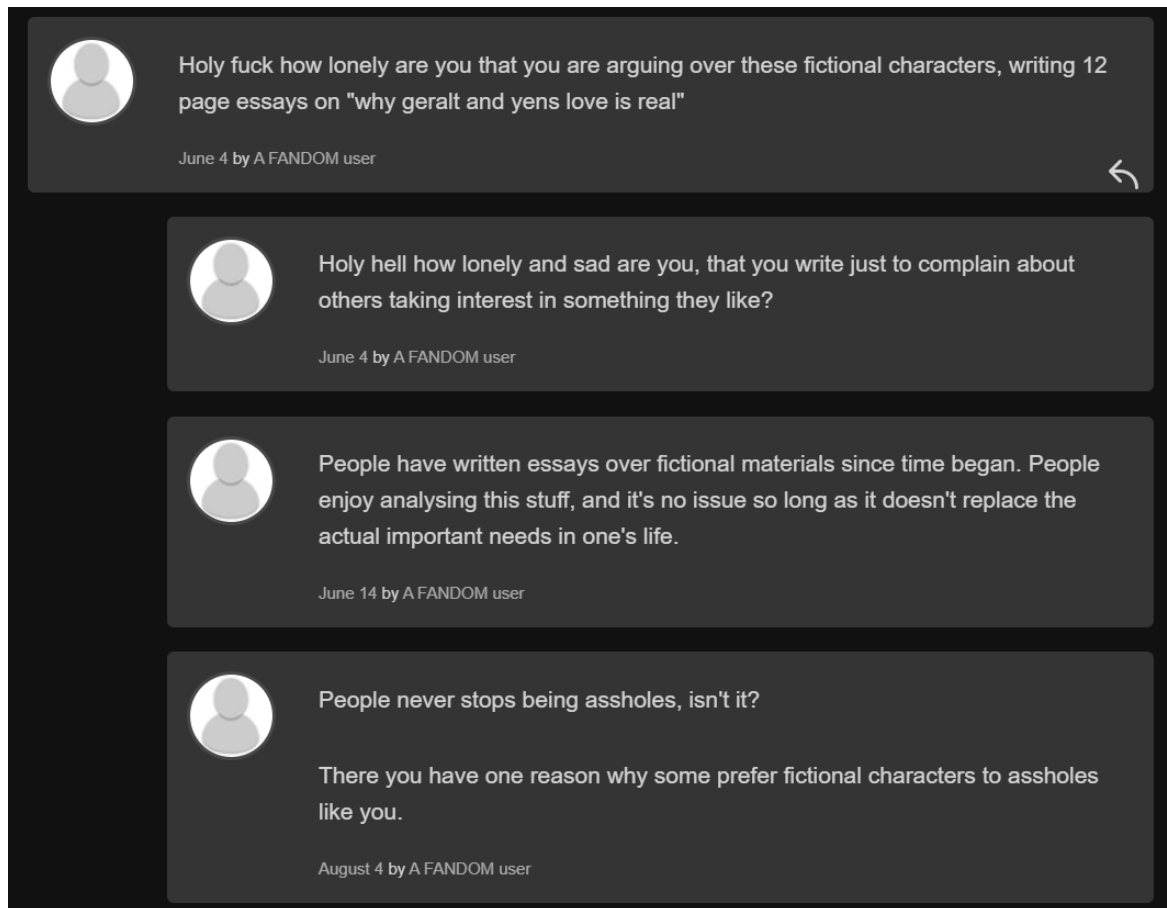
Ao analisar estes comentários também é possível observar a elaboração inconsciente de um senso comum dentro da wiki de que apenas pessoas que jogaram os jogos, mas não leram os livros, escolheriam Triss como interesse amoroso ao final. Tal ação evidencia novamente a formação de uma ideia de comunidade entre os usuários e, ao participar de uma comunidade dedicada ao estudo e análise do universo The Witcher, um engajamento muito maior do que seria possível apenas consumindo os produtos das franquias.

Além disso, este senso de comunidade também pode incentivar seus membros a consumirem os produtos ainda não consumidos. Assim como no comentário acima, vemos diversos comentários em que os usuários afirmam que todos devem ler os livros ou que não se pode falar com “propriedade” sem tê-lo feito. Deste modo, é possível inferir que os comentários incentivam as pessoas a consumir mais, seja através do desejo pelo produto, ou pelo desejo de poder discutir com “propriedade” sobre o assunto.

Também fica claro que as narrativas transmídia, como conceituadas por Henry Jenkins (2009), não consistem em adaptações da mesma obra em diferentes meios. Elas são histórias sobre um mesmo universo e narradas não somente em um meio diferente, mas também à partir de pontos de vista e acontecimentos específicos, transformando-as em obras singulares, mesmo que, muitas vezes, complementares. Deste modo, elas acabam por permitir uma riqueza maior de detalhes, além de apropriações sobre o mesmo universo completamente diferentes, assim como o entendimento dos fãs de The Witcher sobre Triss e Yennefer de acordo com as obras consumidas.

Com tantas variáveis e uma paixão tão grande sobre os personagens e suas histórias, as discussões sobre o assunto são extensas. Um dos comentários encontrados no artigo de Triss possui 10.514 caracteres divididos em 40 parágrafos. Sobre isso, é curioso notar um comentário encontrado no artigo de Yennefer reclamando sobre estas discussões.

Figura 4 – Print do comentário reclamando das discussões e respostas



Fonte: *Witcher Wiki*. Disponível em <<https://witcher.fandom.com/wiki/Yennefer>>. Acesso em 09/11/2019.

Aqui, um usuário não identificado diz: “Caralho, o quão solitário você tem que ser para discutir sobre estes personagens, escrevendo redações de 12 páginas sobre “Por que o amor de Geralt e Yen é real””. (2019. Tradução livre). À isso, outros três usuários não identificados respondem que as pessoas fazem discussões sobre “personagens fictícios desde o início dos tempos”, que ele é quem deve ser solitário para reclamar disso e que ele deveria parar de ser um “cuzão” (2019. Tradução livre). Com isso podemos ver que, mesmo aqueles que não gostam tanto do assunto, contraditoriamente, se sentem atraídos a fazer comentários na wiki, exemplificando, mais uma vez, que ela cria sim um senso de comunidade e mantém os usuários neste universo por mais tempo.

4.4.Ciri

O quarto artigo mais popular da *Witcher Wiki* é intitulado Ciri⁴¹ e trata da personagem de mesmo nome. Cirilla Fiona Elen Riannon, mais conhecida como Ciri, é a princesa de Cintra⁴² e herdeira do trono do Império Nilfgaardiano. Descendente distante de uma poderosa elfa, a princesa carrega em seu sangue uma antiga e poderosa magia, capaz de feitos misteriosos e extraordinários. Devido a acontecimentos de antes e depois de seu nascimento, ela foi criada por Geralt como uma filha adotiva, treinada para se tornar uma *witcher*.

Rebelde e aventureira desde criança, Ciri nunca quis se casar e ser uma dama nobre comum. Treinando em Kaer Mohren com Geralt e outros *witchers*, a princesa aprendeu a utilizar a espada e outras habilidades excepcionalmente. Apesar disso, ela não passou pelos rituais e mutações necessários para se tornar uma verdadeira *witcher*. Geralt e Yennefer se tornaram pais para a menina, e Triss uma irmã mais velha.

Durante os acontecimentos dos livros, ela passa de uma criança a uma adolescente. Já em *The Witcher 3: Wild Hunt*, único título da CD Projekt RED em que a personagem aparece, ela já é adulta, com cerca de 20 anos. Nele, em determinados momentos da trama, o jogador deve, inclusive, controlá-la ao invés de Geralt.

Seu artigo da wiki é dividido em 7 seções e 15 subseções, contando em detalhes sobre sua vida e sua participação nos livros e nos jogos, e 199 comentários foram contabilizados. Diferentemente dos outros três artigos já analisados, nesta não houve um assunto que fosse visivelmente mais discutido do que outros, com comentários bem diversos. Alguns comentaram sobre seu visual no jogo, outros sobre sua idade (que também é incerta) e sobre sua relação com Geralt. Os comentaristas também tiraram várias dúvidas sobre a vida e história de Ciri, chegando a discutir, até mesmo, sobre sua virgindade.

Outros assuntos muito discutidos são os finais que Ciri pode ter ao final do jogo, se ela deveria ser a protagonista do próximo título da franquia e como este poderia ser, já que a produtora CD Projekt RED afirmou que *The Witcher 3: Wild Hunt* foi a última aventura de Geralt e que, por enquanto, não fará mais jogos desta franquia, mas que pode retomá-la em alguns anos. Os comentários sobre este assunto retomam a discussão feita por Alex Primo (2010) sobre a participação dos fãs na produção do entretenimento. Ao discutir ideias para um

⁴¹ Disponível em <<https://witcher.fandom.com/wiki/Ciri>>. Acesso em: 20/11/2019.

⁴² Reino que foi conquistado pelo Império Nilfgaardiano uma década após o nascimento de Ciri.

novo jogo da franquia, os fãs estão demonstrando seus gostos e anseios para futuros produtos da franquia. Caso a CD Projekt RED use tais ideias, seria como se os fãs estivessem participando ativamente nesta produção. Ao mesmo tempo, ao não receber nada em troca de suas ideias, é como se estivessem trabalhando de graça para a produtora, ao invés de serem simplesmente fãs conversando.

Embora não haja muitos comentários que se destaquem neste artigo, é possível perceber nele os mesmos aspectos percebidos em artigos analisados anteriormente. O simples fato de proporcionar um espaço para que os interessados possam buscar informações e discutir sobre elas faz com que a wiki mantenha-os muito mais imersos nestes produtos. Também, podemos ver usuários citando direta e indiretamente os livros e jogos das franquias, o que além de fazer com que eles se mantenham imersos neste universo e nestes produtos, é mais um exemplo do uso de métodos similares aos acadêmicos pelos usuários da wiki.

4.5. Cartas de Romance

O quinto e último artigo presente na lista dos mais populares da *Witcher Wiki* era o artigo intitulado *Romance Card*, que seria traduzido para o português como Cartas de Romance. Durante o primeiro título da CD Projekt RED, *The Witcher*, o jogador pode praticar atos sexuais com diversas personagens. Cada vez que Geralt fizesse isto, o jogador receberia, dentro do jogo, uma carta específica sobre aquele encontro, mostrando uma imagem sensual da mulher com quem tivesse praticado o ato.

Curiosamente, mesmo estando na lista dos mais populares, este artigo é dividido somente em quatro seções e oito subseções, e somente seis comentários foram publicados nele. Destes, dois falam como os usuários gostam das cartas, um fala sobre um *easter egg*⁴³ presente em uma das expansões de *The Witcher 3: Wild Hunt* e três são sobre dúvidas das funções das cartas no jogo. Nenhum deles possui algum aspecto relevante para esta pesquisa.

⁴³ Imagem, mensagem ou aspecto escondido de um filme, jogo ou qualquer outro meio eletrônico. Normalmente possui um caráter humorístico e faz referência à outras obras.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa usamos a *Witcher Wiki* como objeto para um estudo de caso para observar as relações dos fãs de produtos de entretenimento com estes mesmos produtos através da wiki. Para isso, analisamos diversas páginas da wiki e seus comentários, de modo a entender as relações entre os produtores das franquias The Witcher e se a wiki afeta a relação dos consumidores com os produtos.

Ao final desta pesquisa, parece claro que a *Witcher Wiki* contribui para manter seus usuários imersos no universo The Witcher e consumindo os produtos destas franquias por muito mais tempo do que seria possível sem ela. Isso se dá por diversos meios: ao pesquisarem nela; ao tirarem suas dúvidas não respondidas com comentários; ao discutirem assuntos hipotéticos referentes aos acontecimentos deste universo; ao retomarem os produtos das franquias para usá-los como documento em discussões factuais daquele universo; etc.

Também foi possível observar, com clareza, que, como Barr (2014) afirma, a wiki acaba por ter aplicações maiores na vida dos usuários. É possível ver que, por criarem todo o conteúdo existente na wiki e revisá-lo constantemente, existe um sentimento de comunidade dentro da wiki e ele é palpável para quem a usa. Além disso, é facilmente perceptível o uso de métodos semelhantes aos acadêmicos pelos usuários, como análise de documentos, tanto na construção da wiki, quanto na escrita dos comentários.

Para futuros estudos sobre a *Witcher Wiki*, para aprofundar a compreensão sobre nosso objeto de pesquisa, pode ser interessante fazer uma análise quantitativa entre o tamanho dos artigos (em seções e caracteres) e o número/tamanho dos comentários neles. Também poderia ser relevante fazer um levantamento dos usuários que mais editam na wiki e se há uma relação entre estes números e o número de comentários feitos por eles. Outra ideia seria, após fazer um levantamento dos usuários que mais editam a wiki, entrevista-los sobre como e quanto consomem do universo e das franquias The Witcher. Também pode ser proveitoso entrevistar os administradores da wiki, para tentar determinar o que os leva a gastar tanto de seu tempo com isso e tirar quaisquer dúvidas que alguém possa ter sobre ela. Outro possível estudo seria entrevistar alguns dos usuários que fizeram comentários, para tentar compreender os efeitos individuais que a wiki causa no consumo dos produtos e percepção das franquias.

Além disso, ultimamente tem crescido a polêmica sobre se a cultura digital está formando jovens com cada vez menos capacidade de prestar atenção e manter o foco. No

entanto, as wikis e os próprios produtos sobre os quais elas tratam, demandam enorme atenção e foco por parte de seus colaboradores, em sua maioria jovens. Um estudo sobre isso poderia levar a descobertas importantes para pensar em métodos de ensino na era digital.

Este trabalho analisou um objeto que, embora não seja novo (as wikis), ainda carece de análises acadêmicas. Além de entrar em território relativamente desconhecido, podendo servir como base para futuras pesquisas, ele foi capaz de determinar que as wikis dedicadas a produtos de entretenimento afetam a relação que os consumidores têm com estes produtos. Não somente, ele também aponta incongruências na crença moderna de que os jovens da era digital são incapazes de prestar atenção e manter o foco.

REFERÊNCIAS

- BARR, Matthew. Learning through collaboration: video game wikis. **International Journal of Social Media and Interactive Learning Environments**, v. 2, n. 2, p. 119-133, 2014.
- BRUNS, Axel. Towards Producers: Futures for User-Led Content Production. In: SUDWEEKS, Fay; HRACHOVEC, Herbert; ESS, Charles (orgs.). **Proceedings Cultural Attitudes Towards Communication and Technology**. Perth: Murdoch University, 2006, p.275-284.
- BRUNS, Axel. **Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: From production to producers**. Peter Lang, 2008.
- CAMPOS, A. Escalada do conflito em processos colaborativos online: uma análise do verbete web 2.0 da Wikipédia. **Intexto**, Porto Alegre, v. 1, n. 22, p. 134-150, jan./jun. 2010.
- FANDOM. Disponível em: <<https://www.fandom.com/>> Acesso em: 27/06/2019.
- FISKE, John. Moments of Television: neither the text nor the audience. In: Ellen Seiter et al. (eds.) **Remote Control: Television, Audiences and Cultural Power**. London: Routledge, 1991.
- HIRSJÄRVI, Irma. Alfabetización mediática, fandom y culturas participativas. Un desafío global. **Anàlisi Monogràfic**, v.48, p.37-48, 2013.
- JANETZKO, Dietmar. Nonreactive data collection. **The SAGE handbook of online research methods**, p. 161-173, 2008.
- JENKINS, Henry. **Textual poachers: television fans and participatory culture**. New York: Routledge, 1992.
- JENKINS, Henry. Strangers no more, we sing: filking and the social construction of the Science fictions fan community. In: LEWIS, Lisa A. (org.). **The adoring audience: fan culture and popular media**, p. 208-236. New York: Routledge, 1992.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução Suzana Alexandria. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1998.

OLIVEIRA, Marcus. The Witcher 3: Wild Hunt – Review. **IGN Brasil**, 19/05/2019. Disponível em <<https://br.ign.com/the-witcher-3/4025/review/review-the-witcher-3-wild-hunt>>. Acesso em: 25/11/2019.

PRIMO, Alex. Crítica da cultura da convergência: participação ou cooptação?. In: BASTOS, Elizabeth; DUARTE, Maria Lília Dias de Castro (Org.). **Convergências Midiáticas: produção ficcional** - RBS. Porto Alegre: Sulina, 2010, p. 21-32.

SANDVOSS, Cornel. **A Game of Two Halves: Football, Television and Globalization**. Comedia, London: Routledge, 2003.

SÁ-SILVA, Jackson Ronie; DE ALMEIDA, Cristóvão Domingos; GUINDANI, Joel Felipe. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista brasileira de história & ciências sociais**, v. 1, n. 1, 2009.

THE WITCHER 3: Wild Hunt. Varsóvia: CD Projekt RED, 2015.

WITCHER WIKI. Disponível em: <https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_Wiki> Acesso em: 27/06/2019.

ANEXOS

Anexo A – Maior comentário encontrado no artigo *Geralt of Rivia* (2018. Tradução livre)⁴⁴

O debate da idade: Vesemir tem mais de 300 anos. Nos livros é dito que ele é tão velho quanto Kaer Mohren, o que quer dizer que ele também pode ter mais de 500 anos. Ele parece mais velho que Geralt, mas ainda está completamente apto para lutar, ou, pelo menos, é o que dizem nos livros, embora nos jogos ele seja ranzinza e caia no sono frequentemente.

Pode até ser possível que Geralt não somente envelheça muito lentamente como Vesemir e os outros. Ninguém sabe os efeitos exatos das mutações adicionais que Geralt sofreu. Nos livros fica implícito que sua habilidade de luta é a melhor entre todos os *witchers*, e que ele tem mais potencial. Isso também pode querer dizer que Sapkowski tem mais uma carta na manga. Seu envelhecimento pode não só ser desacelerado, mas potencialmente completamente interrompido. Afinal, ninguém sabe o que aquelas mutações adicionais fizeram e não saberemos até que Sapkowski nos conte. E aquele cara realmente não compartilha muita informação, mesmo que ele as use. Então Geralt ser imortal é uma possibilidade. E mesmo se não for, ele pode alcançar, pelo menos, mais de 500 anos, como Vesemir, e em todos estes anos ele tem tempo mais que suficiente para aprender magia com Yennefer. Vilgefortz⁴⁵ disse que ele tem potencial para se tornar um feiticeiro. Seria a cara de Sapkowski deixar isto implícito para potencialmente usar depois, ou somente porque é assim que ele quer que seja, mas não nos diga. Afinal, ele não tá nem aí.

SPOILERS

Os jogos não são canônicos. O próprio autor disse que eles são um universo paralelo. No fim das novelas fica implícito que Geralt e Yen⁴⁶ morrem e são carregados por Ciri para algum tipo de vida após a morte. Apesar da maioria das pessoas considerarem algum tipo de vida após a morte, fica aberta para interpretações e algumas pessoas pensam que não. Por exemplo, Geralt acorda no equivalente do céu cheio de bandagens: por que ele precisaria disso se estivesse morto? Por outro lado, Ciri explica para outra pessoa posteriormente que Geralt e Yen se casaram e tanto os vivos quanto os mortos foram em seu casamento. Além disso, Coën⁴⁷

⁴⁴ Versão original em inglês disponível em <https://witcher.fandom.com/wiki/Geralt_of_Rivia>. Acesso em 16/11/2019.

⁴⁵ Personagem que serve como antagonista em alguns dos livros e é mencionado nos jogos.

⁴⁶ Diminutivo para Yennefer de Vengerberg.

⁴⁷ *Witcher* que passou um tempo com Geralt, Yennefer e Ciri em Kaer Mohren. Aparece em alguns dos livros e é mencionado nos jogos.

teve sua visão de morte de Ciri, assim como Geralt, e ambas estavam certas quando aconteceram. Ciri teve um flashback dizendo isso e Yen teve um visão de morte antes disso também, na qual ela foi dita que ela pensaria nesse momento quando morresse, o que ela fez.

Então pode ser que eles estão mortos e numa vida após a morte, que eles morreram e Ciri usou seus poderes para ressuscitá-los. Por exemplo, os unicórnios em Aen Elle⁴⁸ tem poderes de cura além da magia normal. Ela escapou de Aen Elle por barco e transportou Geralt e Yen por barco. É possível que, no cânone, eles foram ressuscitados com a ajuda de Ciri e viveram.

Para ser claro, eu acho que eles morreram. No entanto, Ciri sabe que existe a chance de que eles poderiam ser ressuscitados e então curados, desde que ela os leve para os unicórnios dos Aen Elle sem demora. Se Ciri sabe que não existe chance de eles serem ressuscitados, seria lógico que ela os enterrasse, como Mistle⁴⁹ e o resto, e continuasse com sua missão de conceber um bebê e ajudar a salvar o mundo.

Enquanto os jogos são declarados como não-canônicos pelo próprio autor dos romances, ele nunca disse que o último livro, *Tempo de Tempestade*, também não é. E no epílogo deste livro, Nimue, um pessoa tentando descobrir o que aconteceu com Geralt e Ciri depois da história, é salva por Geralt e posta para dormir com Axii⁵⁰ 105 anos depois de sua “morte” em Rivia⁵¹. É possível que isto seja uma ilusão ou um sonho, mas isto nunca foi implicado e o livro nunca foi considerado não-canônico.

Sapkowski fez o final dos romances principais extra confusos para que haja muito espaço para interpretação. E muito espaço para que ele volte e escreva sobre. Pode ser que, em *Tempo de Tempestade*, ele tentou mandar um sinal de que Geralt realmente não esteja morto após o fim dos romances.

Ele não está nem aí para os jogos e nem deixa-os influenciar em sua narrativa. Ele disse isso repetidamente de maneira educada.

E agora que a série de The Witcher da Netflix está chegando, que adaptará a história dos primeiros livros e terá Sapkowski como um orientador de roteiro, é possível que ele lance um

⁴⁸ Raça de elfos que habita outra dimensão e é diferente dos elfos que habitam a dimensão que acompanhamos.

⁴⁹ Personagem dos livros que é amiga de Ciri.

⁵⁰ Feitiço comumente usado por *witchers*, que dá o poder de influenciar a mente da pessoa na qual o feitiço foi posto, podendo causar ilusões, botar a pessoa para dormir, etc.

⁵¹ Cidade do universo The Witcher de onde Geralt tira seu sobrenome.

novo livro depois que a empolgação com jogo passe e a série canônica se mantenha bem fiel aos livros. Então está tudo bem se Geralt não estiver morto, Yen estiver viva, Ciri estiver Deus-sabe-onde e Sapkowski estiver acabando recentemente um livro que é sobre Geralt, mas exclui Ciri completamente. É bem possível que nós tenhamos um novo romance de *The Witcher* com Geralt como protagonista após o fim dos livros canônicos.

Anexo B – Resposta ao maior comentário feito no artigo *Geralt of Rivia*⁵² (2018. Tradução livre)

Na verdade, não. Em *Tempo de Tempestade*, o “Geralt” no final era claramente a Lamia⁵³ usando uma ilusão para parecer com Geralt, salvando pessoas e caçando monstros em seu nome para agradecê-lo por ter salvo sua criança.

Perceba que Nimue escuta o bordão da raposa “Somne!” quando é posta para dormir, não “Axii”.

Eu tenho a versão em espanhol, então pode ser que seja diferente da em inglês, mas foi algo como: “Ilusão. Tudo é ilusão.”⁵⁴, que é a mesma coisa que Geralt diz depois de conhecer a raposa na caverna e conversar com ela, quando ela dispersou a ilusão de Yennefer que ela mostrou a ele.

Então *Tempo de Tempestade* nunca quis implicar que Geralt estava vivo e o conto de casamento não é canônico.

Boa ideia, mas não tem nenhum jeito disso acontecer.

⁵² Versão original em inglês disponível em <https://witcher.fandom.com/wiki/Geralt_of_Rivia>. Acesso em 16/11/2019.

⁵³ Monstro humanoide capaz de construir poderosas ilusões.

⁵⁴ O autor do comentário já traduziu do espanhol para inglês no próprio comentário. Aqui, traduzimos do inglês para o português.