**CONVERGÊNCIA E TRANSMIDIA: AS RELAÇÕES DE INTERMIDIALIDADE EM ASSASSIN’S CREED**

Laécio Fernandes de Oliveira[[1]](#footnote-1)

Linduarte Pereira Rodrigues [[2]](#footnote-2)

**RESUMO**

O avanço tecnológico atende a um *continuum*, embora as gerações que estão imersas no universo da cibercultura e da cultura pós-humana (Santaella, 2023), no estágio atual dos humanos híbridos e dos robôs do século XXI, negligenciem as tecnologias anteriores pelo seu arcaísmo, a exemplo da descoberta do fogo pelo *Homo erectus* e das primeiras formas gráficas, isto é, a escrita cuneiforme. Neste contexto, este estudo se interessa pela questão de como as tecnologias têm impactado nos modos de comunicação e nas formas de entretenimento de massa, a exemplo do cinema. Assim, objetiva, imerso na cultura da convergência, refletir sobre as relações transmídia e de intermidialidade, 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 desta franquia de jogos para o filme homônimo *Assassin’s Creed*, lançado em 2016, no Brasil. Outrossim, interessa explorar, com base na teoria da adaptação, e na categoria de referência intermidiática, algumas das relações simbólicas no âmbito dessa história, cuja base é a mitologia de uma primeira civilização que se atualiza, converge, por meio de diversas mídias na atualidade. O estudo segue os moldes teórico-metodológico da pesquisa de natureza qualitativa, sustentada nos princípios teóricos dos estudos da Semiótica Antropológica (Rodrigues, 2011) e da inter/transmidialidade de Jenkins (2013), Clüver (2011), Rajewsky (2012) e Fechine; Figueirôa (2011). Sob este contexto, o estudo constata que os diversos meios e plataformas de comunicação, a exemplo do cinema e da internet, servem a atualização dos textos, das mitologias e de suas narrativas; além dos recursos audiovisuais (som e imagem) de que dispõem atualmente, em prol da promoção e integração do público de determinada produção cultural. Desse modo, *Assassin’s Creed,* cuja base mitológica é disseminada por meio de diversas plataformas de comunicação,possibilita 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 fãs ganham em capacidade de mobilização virtual, produção e compartilhamento de conteúdo.

**Palavras-chave:** *Assassin’s Creed*. Tansmidialidade. Referência Intermidiática. Mitologia. Semiótica Antropológica.

1. Doutorando em Literatura pelo do Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade (PPGLI-UEPB); Mestre em Educação pelo Programa Profissional em Formação de Professores (PPGFP-UEPB), linha de pesquisa Linguagem, Cultura e formação docente; Professor da Rede Estadual de Educação do Estado da Paraíba; Membro do grupo de pesquisa Teorias do Sentido: discursos e significações (TEOSSENO-CNPq-UEPB); Bolsista CAPES. [↑](#footnote-ref-1)
2. Doutor em Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística (PROLING-UFPB); Professor do curso de Licenciatura em Letras (Português) da Faculdade de Linguística, Letras e Artes (FALLA), e dos Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores (PPGFP-UEPB) e Literatura e Interculturalidade (PPGLI-UEPB); Líder do grupo de pesquisas Teorias do Sentido: discursos e significações (TEOSSENO-CNPq-UEPB). [↑](#footnote-ref-2)