

ENTRE A TELA E O CONTROLE: A TRANSCRIÇÃO TRANSMÍDIA DE THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

Yan MASETTO NICOLAI (PPGPCM/PPGL - UFSCar)¹
Dario MESQUITA (PPGPCM/DAC - UFSCar)²
Agatha Marry DO NASCIMENTO (ETEC Paulino Botelho)³

Resumo: Este artigo analisa a expansão do universo ficcional de J. R. R. Tolkien no jogo *The Lord of the Rings: The Third Age* (TTA), um RPG eletrônico que introduz protagonistas originais em uma narrativa paralela aos eventos canônicos da Terceira Era. O estudo investiga como TTA modula a percepção do jogador sobre a Terra-média, focando na agência desses novos heróis e na ressonância narrativa da cultura material (itens e equipamentos) alusiva a eras passadas. A fundamentação teórica articula três eixos principais: a **Transcrição**, baseada em Haroldo de Campos (Tápia e Nóbrega, 2013), que legitima a adaptação não como cópia, mas como recriação que respeita as lógicas e mecânicas do meio lúdico; a **Narrativa Transmídia** e a teoria dos **Mundos Possíveis** (Jenkins, 2015; Ryan, 1991, 2013), que situam o jogo como uma expansão intersticial e paralela destinada a preencher lacunas da macrohistória; e o **Pacto Ficcional** de Umberto Eco (1996), conceito essencial para compreender a suspensão da descrença necessária para aceitar desvios canônicos em prol da jogabilidade. A análise detém-se sobre a progressão de equipamentos de personagens como Berethor, demonstrando como o jogo instrumentaliza a geografia (Númenor, Valinor) e a cronologia (1ª e 2ª Eras) para estabelecer uma hierarquia de poder ludológica (*loot progression*). Observa-se que o jogo transforma mitos inalcançáveis e relíquias históricas em recompensas tangíveis, gerando uma dissonância narrativa que é, contudo, absorvida pelas regras do gênero RPG. Conclui-se que *The Lord of the Rings: The Third Age* transcende a categoria de adaptação comercial, consolidando-se como um exercício de expansão transmidiática que, através da interatividade, permite ao jogador "equipar-se" com a lenda. O jogo materializa o passado mítico como ferramenta ativa na construção de um presente heroico, enriquecendo o universo tolkieniano sem subverter o desfecho central da Sociedade do Anel.

Palavras-chave: Adaptação; Transcrição; Transmídia; Game e Ludologia; Legendarium de Tolkien.

ABSTRACT: This article analyzes the expansion of J. R. R. Tolkien's fictional universe in the game *The Lord of the Rings: The Third Age* (TTA), an electronic RPG that introduces original

¹ Pesquisador Pós-Doutorado (PPGPCM-UFSCar); membro do grupo ex.ludens. Editor-assistente da Revista GEMINIS. Diretor executivo do Podcast Mexendo com a Língua. Docente colaborador do PPGL-UFSCar. Doutor em Linguística (PPGL-UFSCar). Doutor em Linguística. E-mail: yan@ufscar.br.

² Mini currículo emg até 3 (três) linhas por autor ou coautor, corpo 10, espaço entrelinhas simples (1,0), justificado; informar titulação, instituição a que está vinculado, e o endereço eletrônico para contato (e-mail) - em itálico.

³ Agatha Marry das Dores do Nascimento, estudante do Ensino Médio, na área de Ciências Humanas, na ETEC Paulino Botelho e bolsista PIBIC-EM da UFSCar. Atua na área de Linguagens, com interesse em literatura, teoria literária e estudos culturais. E-mail: agathamarrydas1809@gmail.com

protagonists in a narrative parallel to the canonical events of the Third Age. The study investigates how TTA modulates the player's perception of Middle-earth, focusing on the agency of these new heroes and the narrative resonance of material culture (items and equipment) alluding to past eras. The theoretical framework articulates three main axes: Transcreation, based on Haroldo de Campos (Tápia and Nóbrega, 2013), which legitimizes adaptation not as a copy, but as a recreation that respects the logic and mechanics of the ludic medium; Transmedia Storytelling and the theory of Possible Worlds (Jenkins, 2015; Ryan, 1991, 2013), which situate the game as an interstitial and parallel expansion designed to fill gaps in the macro-history; and Umberto Eco's Fictional Pact (1996), an essential concept for understanding the suspension of disbelief necessary to accept canonical deviations for the sake of gameplay. The analysis focuses on the equipment progression of characters such as Berethor, demonstrating how the game instrumentalizes geography (Númenor, Valinor) and chronology (1st and 2nd Ages) to establish a ludological power hierarchy (*loot progression*). It is observed that the game transforms unreachable myths and historical relics into tangible rewards, generating a narrative dissonance that is, however, absorbed by the rules of the RPG genre. It is concluded that *The Lord of the Rings: The Third Age* transcends the category of a commercial adaptation, consolidating itself as an exercise in transmedia expansion that, through interactivity, allows the player to "equip themselves" with the legend. The game materializes the mythical past as an active tool in the construction of a heroic present, enriching the Tolkienian universe without subverting the central outcome of the Fellowship of the Ring.

Keywords: Adaptation; Transcreation; Transmedia; Games and Ludology; Tolkien's Legendarium;

INTRODUÇÃO

A obra de J. R. R. Tolkien, "O Senhor dos Anéis" (2002), amplificada pelas adaptações cinematográficas, consolidou um vasto universo que se expande para mídias como o jogo *The Lord of the Rings: The Third Age* (TTA doravante), um RPG que introduz protagonistas originais vivenciando uma narrativa paralela aos eventos canônicos da Terceira Era. Este estudo investiga como TTA modula a percepção do jogador sobre a Terra-média, focando na agência desses novos heróis e na ressonância narrativa de itens e equipamentos alusivos a eras passadas, como os utilizados por Berethor. Fundamentada nos conceitos teóricos de Transmídia (Jenkins, 2015; Ryan, 1991, 2013) e Transcriação (Tápia e Nóbrega, 2013), bem como na noção de pacto ficcional de Umberto Eco (1996), a pesquisa analisa como essa abordagem lúdica viabiliza uma expansão narrativa que, embora inédita, mantém a coerência com o universo tolkieniano, enriquecendo a experiência ficcional através da integração entre a trama original e a cultura material do jogo.

A abordagem única permite ao jogador explorar a Terra-média sob uma perspectiva alternativa, imergindo em uma história paralela, mas plenamente plausível.

O game nos incita a questionar: "o que faziam outros seres e heróis anônimos enquanto Sauron ascendia novamente?". Nosso estudo investiga como TTA modula a percepção do jogador sobre esse universo, não apenas no contexto da luta contra Sauron, mas também através da presença de itens e equipamentos alusivos a eras passadas. Analisaremos de que forma o controle desses novos personagens e a ressonância do passado em seus artefatos influenciam a trama principal, questionando se essa inserção modifica sua essência.

TRANSCRIÇÃO, POR HAROLDO DE CAMPOS

Para compreender a fundo as complexidades das adaptações entre diversas formas de expressão artística, é crucial analisar a transcrição. Este conceito, introduzido por Haroldo de Campos (conforme Tápia & Nóbrega, 2013), sustenta que uma adaptação artística nunca deve almejar ser uma cópia exata (*ipsis literis*) da obra original. A lógica por trás dessa premissa é clara: tentar esculpir uma estátua a partir de um poema, buscando replicar cada detalhe poético no mármore, seria tão ineficaz quanto usar uma pena em vez de um cinzel. A natureza distinta das ferramentas e materiais torna essa reprodução inviável. Da mesma forma, não esperamos uma transposição "literal" da trilogia cinematográfica para o jogo que investigaremos.

A transcrição, em vez disso, busca explorar e otimizar todas as ferramentas e particularidades da nova mídia, assegurando que um jogo funcione como um jogo autêntico, com suas lógicas e mecânicas próprias, e não como uma mera representação estática de um filme ou romance. Filmes, romances e jogos, embora distintos, possuem sistemas artísticos únicos que exigem respeito em qualquer processo de criação ou adaptação.

Haroldo de Campos (1994) elucida a transcrição no contexto da tradução poética: ao traduzir um poema, é inevitável que algo seja remodelado para se ajustar à estrutura da nova língua. Isso ocorre porque, mesmo entre idiomas afins como o espanhol e o português, existem diferenças intrínsecas. Essa lógica se intensifica nas obras de arte, onde uma cena cinematográfica pode condensar visualmente o que páginas de um romance descreveriam. Essa metodologia adaptativa é amplamente aplicada em jogos, como visto em "The Godfather", onde um personagem original guia uma narrativa paralela que se funde ao enredo principal (Masetto, 2021). "Blade Runner", uma

adaptação cinematográfica da obra de P. Dick (1982), também ilustra isso: apesar das diferenças narrativas, ambas as obras enriquecem o gênero Cyberpunk, servindo como marcos fundamentais.

No caso de "The Lord of the Rings: The Third Age", observamos uma expansão narrativa (Ryan, 2013) que, inicialmente, não interfere diretamente na trama dos protagonistas literários/cinematográficos. Contudo, a intervenção mais explícita surge na batalha final, quando os seis personagens do jogador confrontam Sauron em sua forma de Olho. Esse momento altera o ritmo do game, pois, antes disso, o grupo do jogador seguia os desafios do vilão sem impactar a história cinematográfica. No jogo, a oportunidade de enfrentar Sauron, um evento ausente no filme (onde o Um Anel é destruído por Frodo, causando a queda do Olho), é coerente com as mecânicas de um jogo, funcionando como o desafio derradeiro. É fundamental ressaltar que nosso foco não é julgar a superioridade das obras, mas analisar essa transição por meio da transcrição. No entanto, a transcrição por si só não explica completamente as adaptações artísticas. Para uma compreensão mais abrangente, é imperativo incorporar a Transmídia, conforme proposto por Jenkins (2015) e Ryan (1991; 2013), que nos oferece um arcabouço para entender a expansão e os mundos possíveis que surgem nessas narrativas complexas.

TRANSMÍDIA DE JENKINS E A CONVERGÊNCIA NO SÉCULO XXI

A concepção de processo transmídia, como elucidado por Henry Jenkins em sua seminal obra "Cultura da Convergência" (2015), não constitui uma invenção exclusiva do século XXI. Contudo, sua aplicação e exploração pelas grandes corporações do setor audiovisual se intensificaram exponencialmente na contemporaneidade, abrangendo notavelmente o cinema, as animações e, de forma proeminente, os jogos eletrônicos. Jenkins ilustra o conceito de narrativa transmídia utilizando o exemplo de "The Matrix". O filme transcende o limite da tela cinematográfica, expandindo-se para um universo narrativo vastíssimo, repleto de indagações e elaborações sobre o passado, presente e futuro dos eventos e dos personagens – sejam eles Neo, Trinity, Morpheus, ou figuras que sequer aparecem na trilogia original.

Para analisar a complexidade das adaptações intermediáticas, adota-se o conceito de transcrição de Haroldo de Campos (conforme Tápia & Nóbrega, 2013), que refuta a transposição *ipsis literis* em favor de uma recriação que respeite as especificidades do novo meio, assegurando sua autenticidade sistêmica. Seguindo a premissa de Haroldo de Campos (1994) sobre a tradução poética, entende-se que jogos eletrônicos operam sob lógicas próprias — dinâmica observada em obras como *The Godfather* (Masetto, 2021) e *Blade Runner* (Dick, 1982) —, o que em *The Lord of the Rings: The Third Age* se manifesta como uma expansão narrativa (Ryan, 2013) capaz de validar desvios canônicos, a exemplo do confronto final com Sauron, em prol da coerência lúdica. Dessa forma, a investigação transcende a transcrição pura para incorporar a teoria da Transmídia (Jenkins, 2015; Ryan, 1991; 2013), arcabouço essencial para compreender a estruturação desses mundos possíveis e a ampliação do universo ficcional.

Revisitando a trilogia filmica "The Matrix": ao considerarmos apenas o primeiro filme, emergem dúvidas sobre como a organização liderada por Morpheus alcançou sua posição atual, ou se toda a realidade apresentada seria uma ilusão, ou ainda se existiram outras organizações pré-existentes. Um exemplo vívido dessa ampliação do universo é "Animatrix", uma coleção de nove curtas-metragens animados (2003) concebida precisamente para detalhar os acontecimentos da guerra entre humanos e máquinas, o declínio da espécie humana e a ascensão das máquinas ao poder – o prelúdio da Matrix. Essa expansão ficcional permite ao público, através dos olhos de novos personagens, apreender elementos que justificam o *status quo* que se vê – o despertar de Neo e suas aventuras.

Jenkins (2015) conceitua a **narrativa transmídia** nos seguintes termos:

A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (idem, p. X).

Com base na teoria discutida em *Possible worlds and accessibility relations* (Ryan, 1991), a análise se apoia na noção de mundos possíveis para compreender a estruturação de narrativas transmídia, onde a expansão do universo ficcional fomenta a proliferação de realidades alternativas. Ryan (2013) ilustra essa dinâmica com *Star Wars: Force Unleashed* (2008), cujos desfechos variáveis exemplificam a concretização de cenários hipotéticos ("e se..."), lógica que também se aplica a jogos como *Star Wars: Fallen Order* (2019), que, embora canônico, opera como um mundo possível dentro das margens do enredo principal. Essa prática, contudo, não é inédita; como Jenkins (2015) ressalta, a transmídia atende a um desejo ancestral de preencher lacunas narrativas e especular sobre eventos periféricos, demonstrando que a convergência midiática atual apenas potencializa um fenômeno histórico de expansão ficcional.

Dentro dessa perspectiva, e especificamente no âmbito da narrativa transmídia, um conceito se sobressai, intimamente conectado à proposta de transcrição de Haroldo de Campos (Tápia & Nóbrega, 2013): Ryan argumenta que, em um sistema de histórias transmídia:

A relação mais comum dentre os vários documentos é a **expansão**: no caso, se tem um game baseado em um filme, o game deverá inventar algum novo personagem para o jogador controlar, ou ele deve ser o foco em um aspecto para contar a história do mundo que permanece encoberta na versão anterior (Ryan, 2013, p. 369, grifos nossos).

A noção de expansão, proposta por Ryan, é de suma importância. Partindo da premissa dos mundos possíveis, torna-se claro que a ficção não é meramente transposta de uma mídia para outra. Um game adaptado de um filme ou livro, por exemplo, inevitavelmente se expande, permitindo ao jogador explorar locais apenas mencionados ou vislumbrados brevemente, ou vivenciar eventos que foram apenas comentados ou subentendidos na obra original.

Ryan (2013) aprofunda a discussão sobre a expansão, fundamentando-se nas ideias de Scolari (2009), que as classifica em três categorias:

Em um sistema de história transmídia, o mais comum é a relação entre os vários documentos é a **expansão**: por exemplo, se há um game baseado em um filme, o game pode inventar um personagem para o jogador controlar, ou mesmo pode ser focado em um dos aspectos das histórias do mundo que ficam não

desenvolvidas em versão anteriores. Carlos Alberto Scolari (2009) menciona três tipos de expansões. **Histórias de interstício** tomam lugar entre as parcelas de uma série (uma pode ainda ser um precedente ou sequência desta categoria, desde que eles expandam o período de tempo do documento original). **Histórias paralelas** são ao mesmo tempo ao do enredo original, por exemplo, seguindo o destino de um personagem secundário, e **Histórias periféricas** são ‘mais ou menos satélites distantes da macrohistória’ (ibid.: 598). Eu gostaria de comentar o que diz respeito a Histórias periféricas o folclore e lendas relacionadas aos objetos do universo (Ryan, 2013, p. 369, grifos nossos).

No caso de "The Godfather", o game inicia com uma expansão periférica, que rapidamente se desenvolve para uma paralela e, em sua culminação, se mescla com a trama principal do livro de Puzo. Já em "The Lord of the Rings: The Third Age", argumentamos que o jogo se situa entre histórias de interstício e paralelas. Isso se deve ao fato de que o grupo controlado pelo jogador interage e participa dos eventos em paralelo à narrativa da Sociedade do Anel. Distantes dos protagonistas originais do filme, os seis personagens vivem suas próprias experiências em meio ao caos da Terra-média, durante o ressurgimento de Sauron e a ascensão de Mordor.

O PACTO FICCIONAL

Antecedendo a análise das referências temporais no jogo, recorre-se ao conceito de pacto ficcional de Umberto Eco, que pressupõe a aceitação tácita das regras internas de uma obra mediante a suspensão da descrença. Em *The Lord of the Rings: The Third Age*, esse contrato é decisivo, pois o jogador legitima a inserção de protagonistas extracanônicos, como Berethor e Idrial, em uma camada narrativa que corre paralela à trama oficial da Sociedade do Anel. Essa validação da verossimilhança permite a imersão em um mundo possível, onde a coexistência coerente entre os eventos originais e a agência dos novos heróis consolida a experiência de uma realidade expandida e integrada ao universo de Tolkien.

É a partir desse pacto que o jogador experimenta a sensação de agentividade, ou seja, a percepção de que suas ações têm impacto dentro do jogo. Mesmo que o desfecho da grande guerra contra Sauron não seja alterado pelas ações do sexteto de *TTA* – afinal, o *Um Anel* ainda precisa ser destruído por Frodo –, a vivência das batalhas, a evolução dos personagens e a superação dos desafios próprios do game criam uma experiência

significativa para o jogador. Ele se sente uma parte ativa do universo, um agente em um mundo possível que se desdobra em paralelo à história que ele já conhece.

Assim, a análise dos elementos narrativos e materiais de Berethor ultrapassa a mera verificação de fidelidade à adaptação filmica ou ao *Legendarium* de Tolkien, focando na estratégia de expansão do universo ficcional. O estudo busca elucidar como a articulação de mundos possíveis, integrados à narrativa principal, fundamenta um pacto ficcional que valida a imersão do jogador, transportando-o para uma Terra-média ressignificada pela agência de seus novos protagonistas.

UM RESUMO PARA TODOS AJUDAR

A narrativa canônica da Guerra do Anel, que culmina na destruição do Um Anel por Frodo e Sam, serve de alicerce para a trama de *The Lord of the Rings: The Third Age*, que se insere no início da jornada para oferecer uma perspectiva paralela e autônoma. Ao introduzir protagonistas originais como Berethor e Idrial, o jogo entrelaça eventos inéditos aos marcos estabelecidos por Tolkien e Peter Jackson, mantendo a coerência através da cultura material do *Legendarium*. O cerne desta análise reside, portanto, em examinar como essa expansão narrativa, ao criar mundos possíveis sem subverter o desfecho original, estabelece um pacto ficcional eficaz que integra o jogador à complexa teia de eventos da Terra-média.

A saga culmina com a chegada de Frodo e Sam a Mordor, onde o Um Anel é finalmente destruído pela queda de Sméagol e do Anel na lava da Montanha da Perdição. É crucial notar que o jogo *The Lord of the Rings: The Third Age* se insere neste contexto logo no início da jornada de Frodo, quando Gandalf detecta os Nazgûl nas proximidades do Condado.

O jogo apresenta uma perspectiva paralela, introduzindo personagens "extras" como Berethor e Idrial, que interagem com eventos canônicos, mantendo a coerência narrativa através de equipamentos e itens que remetem ao *Legendarium* de Tolkien. Essa inserção autônoma do game na linha contínua dos eventos ficcionais, sem desvirtuar a obra original, é o cerne de nossa análise, que examinará como ele cria mundos possíveis e estabelece um pacto ficcional com o jogador, integrando-se à teia narrativa dos filmes de Peter Jackson e das obras de Tolkien.

ANÁLISE GERAL DO GAME THE THIRD AGE

O jogo utiliza um conceito de RPG clássico (*loot progression*), onde a "história" do item serve mais para indicar seu nível de poder do que para fazer sentido narrativo estrito.

- **3ª Era (*Third Age*):** Itens comuns e iniciais. Representam o "agora" do jogo.
- **2ª Era (*Second Age*):** Itens raros e poderosos. Remetem ao auge dos Reinos dos Homens (Númenor) e dos Elfos.
- **1ª Era (*First Age*) e *Valar*:** Itens lendários/finais. Representam o poder divino ou mítico, muitas vezes quebrando a lógica de que tais itens estariam perdidos ou seriam sagrados demais para aventureiros comuns.

Especificamente, o personagem *Berethor*, um gondoriano, é um homem da 3ª Era, um Capitão da Guarda da Cidadela. No entanto, sua progressão de equipamentos o transforma, ludicamente, em um herdeiro espiritual dos grandes reis e guerreiros do passado.

O jogo permite que *Berethor* empunhe a *Sword of Isildur* (Espada de Isildur) e itens dos *Valar* (os "deuses" que habitam fora da Terra-média). No cânone de Tolkien, a espada de *Isildur* (*Narsil/Andúril*) pertence a Aragorn. O jogo ignora isso em favor da mecânica de RPG, dando a *Berethor* acesso a relíquias que fariam dele um rei ou figura divina.

Ainda, o game apresenta a Relação com Localidades Externas (Númenor e Valinor), como *Númenor* (Ilha Externa Destruída): Muitos dos melhores itens de *Berethor* são "*Numenorian*". Isso cria uma conexão temática interessante: assim como os antigos numenorianos, *Berethor* é tentado pelo poder e corrompido (pelo Rei Bruxo no plot do jogo), mas usa as armas daquele povo antigo para se redimir. A presença física de itens de uma ilha afundada há milhares de anos sugere que ele está saqueando tumbas reais ou que o jogo usa "Númenor" apenas como sinônimo de "Qualidade Superior".

Do mesmo modo, *Valinor/Valar* aparecem com itens de material raro *Mithril*, como a *Mithril Long Sword of the Valar* implica uma conexão direta com as terras imortais a Oeste, inacessíveis aos homens mortais. Narrativamente, é quase impossível

que tal arma estivesse jogada em um baú na Terra-média, reforçando a liberdade criativa do jogo em tratar "Valar" apenas como o máximo de equipamento.

A adaptação do game expande a coerência geográfica e histórica (Lore) em favor da satisfação de gameplay, no processo que defendemos ser a transcrição adaptativa transmidiática - livro para filme, de Peter Jackson; e do filme para o game, o *TTA*, com elementos claros das narrativas literárias - a trilogia *O Senhor dos Anéis* e outros mais do *Legendarium de Tolkien*.

Como tal, a Geografia se torna parte da construção da narrativa e da evolução de personagem no game *TTA*: "Númenor" e "Valinor" deixam de ser lugares geográficos inalcançáveis e tornam-se adjetivos de poder. Seguindo a lógica, o game precisa apresentar suas regras, e as apresenta de forma a seguir o definido pelo autor britânico, como o "**Loot**" Lendário: personagens secundários (que não estão na *Sociedade do Anel* original) acabam equipados com itens mais poderosos que os próprios protagonistas dos livros (como Gandalf ou Aragorn), criando uma dissonância narrativa onde um Guarda da Cidadela (Berethor) possui armamentos dignos de um Maia ou de um Rei da Primeira Era.

CONCLUSÃO

A análise de *The Lord of the Rings: The Third Age* (TTA) demonstra que o jogo transcende a categoria de uma mera adaptação comercial, estabelecendo-se como um exercício complexo de transcrição e expansão transmidiática. Ao observarmos a obra sob a ótica de Haroldo de Campos, percebe-se que o jogo não busca ser uma réplica servil da literatura ou do cinema, mas sim uma reimaginação que utiliza a linguagem própria dos videogames — especificamente as mecânicas de RPG, progressão de nível e sistema de *loot* — para dialogar com o vasto *Legendarium* de Tolkien.

A investigação dos equipamentos de personagens como Berethor e Elegost revela como o jogo instrumentaliza a geografia e a cronologia da Terra-média para criar uma hierarquia de poder ludológica. Ao transformar locais inacessíveis (Valinor, Númenor) e períodos históricos distantes (Primeira e Segunda Eras) em adjetivos de qualidade para armas e armaduras, *TTA* materializa o mito em recompensa tangível. Embora isso gere, à primeira vista, uma dissonância narrativa — onde heróis anônimos portam artefatos divinos ou perdidos —, essa liberdade criativa é sustentada pelo pacto

ficcional proposto por Umberto Eco. O jogador aceita essas "incoerências" canônicas como parte das regras intrínsecas ao gênero RPG, onde a escalada de poder exige recompensas à altura dos desafios enfrentados, permitindo que a *gameplay* proporcione uma sensação de grandiosidade épica equivalente à dos filmes.

Portanto, a inserção desses "mundos possíveis", conforme teorizado por Ryan, não compete com a narrativa de Frodo e da Sociedade do Anel, mas a orbita e a enriquece. O jogo preenche as lacunas deixadas pelas mídias anteriores, respondendo à pergunta sobre "o que outros heróis faziam", ao mesmo tempo em que permite ao jogador manipular fisicamente a história profunda daquele universo através de seus itens. Conclui-se, assim, que *The Lord of the Rings: The Third Age* exemplifica a potência da narrativa transmídia no século XXI: uma obra que, através da interatividade, permite ao público não apenas assistir à lenda, mas equipar-se com ela, vivenciando uma Terra-média onde o passado mítico é uma ferramenta ativa para a construção de um novo presente heroico.

REFERÊNCIAS

ANIMATRIX. Direção: Peter Chung *et al.* Produção: Joel Silver, Andy Wachowski e Larry Wachowski. Estados Unidos: Warner Home Video, 2003. (102 min).

BLADE Runner: O Caçador de Androides. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Estados Unidos: Warner Bros., 1982. (117 min).

CAMPOS, Haroldo de. **A arte no horizonte do provável**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1994.

DICK, Philip K. **Do Androids Dream of Electric Sheep?** (Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?). Nova York: Del Rey, 1982.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2015.

MASETTO, Y. **Tornando-se o poderoso chefe: uma proposta Transmídia de análise do game The Godfather e a obra literária homônima**. *Anais Humanidades Digitais* 2021. Ed. 1. p. 218-234. 2021.

O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel. Direção: Peter Jackson. Produção: Barrie M. Osborne, Peter Jackson, Fran Walsh e Tim Sanders. Estados Unidos: New Line Cinema, 2001. 1 filme (178 min).

RYAN, Marie-Laure. **Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory.** Bloomington: Indiana University Press, 1991.

RYAN, Marie-Laure. **Transmedial Storytelling and Transfictionality.** Poetics Today, Durham, v. 34, n. 3, p. 361-388, 2013.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production.** International Journal of Communication, [S. l.], v. 3, p. 586-606, 2009.

STAR Wars Jedi: Fallen Order. Desenvolvedora: Respawn Entertainment. Publicadora: Electronic Arts. 2019. PlayStation 4, Xbox One, Windows.

STAR Wars: The Force Unleashed. Desenvolvedora: LucasArts. Publicadora: LucasArts. 2008. PlayStation 3, Xbox 360, Wii.

TÁPIA, Marcelo; NÓBREGA, Thelma Médici (org.). **Haroldo de Campos: transcrição.** São Paulo: Perspectiva, 2013.

THE GODFATHER: The Game. Desenvolvedora: EA Redwood Shores. Publicadora: Electronic Arts. 2006. PlayStation 2, Windows.

THE LORD of the Rings: The Third Age. Desenvolvedora: EA Redwood Shores. Publicadora: Electronic Arts. 2004. PlayStation 2, Xbox, GameCube.

TOLKIEN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis.** Tradução: Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pissetta. São Paulo: Martins Fontes, 2002.