

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

O JOGO DO HERÓI: A JORNADA DO HERÓI EM *ASSASSIN'S CREED*

Vagner Ebert¹ (UPF)

INTRODUÇÃO

De todos os suportes em que narrativas podem ser encontradas, os jogos eletrônicos são os menos lembrados e investigados por esse motivo, destacando-se mais pelas suas questões técnicas, como é o caso da jogabilidade e níveis de dificuldade, ou dos recursos tecnológicos empregados no seu desenvolvimento ou uso. Assim, este artigo busca estudar as narrativas dos videogames, em especial a franquia transmidiática *Assassin's Creed*.

A partir da história de *Altair Ibn-La'ahad*, um membro da Ordem dos Assassinos, este estudo parte do seguinte problema de pesquisa: Como a estrutura da “Jornada do Herói” de Campbell organiza a narrativa dos jogos eletrônicos? Com base na estrutura criada por Joseph Campbell (2007), portanto, este estudo busca identificar elementos que indiquem como se dá a construção da narrativa dos jogos eletrônicos, realizando-se, para tanto, os objetivos específicos de apresentar a estrutura conhecida como “A Jornada do Herói” desenvolvida por Joseph Campbell; observar a narrativa construída nos diferentes suportes da franquia *Assassin's Creed*; e comparar os elementos propostos por Campbell e a narrativa da franquia transmidiática.

Assim configura-se este artigo dividido em três capítulos e que visa, acima de tudo, a apresentar uma possível proposta de investigação para outros estudos,

¹ Mestrando em Letras, Universidade de Passo Fundo, Brasil. E-mail: vagnerebert@hotmail.com

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

caracterizando-se como um estudo prévio de pesquisas futuras na área da narratologia aplicada aos videogames e suas consequentes aplicabilidades.

1. A JORNADA DO HERÓI NA TELA

Histórias existem em diferentes contextos. Seja na literatura, no cinema, na publicidade, no jornalismo, nos ambientes educacionais, nos meios corporativos, no ambiente familiar, ou ainda em outros aqui não listados, as narrativas existem e despertam o interesse de pessoas das mais diferentes idades e através das mais diferentes formas, gêneros e suportes.

Contudo, apesar das diferenças, para Joseph Campbell (2007), todas as histórias nascem de um mesmo “fio condutor”; ou ainda, no caminho oposto, qualquer história pode ser desconstruída para que, em sua raiz, seja encontrada a mesma estrutura, a qual recebe o nome de “A Jornada do Herói Mitológico”, ou simplesmente, “A Jornada do Herói”. Essa estrutura básica que dá origem às narrativas míticas, ou ainda, esse monomito, é o que Campbell desenvolve em seu livro “O Herói de Mil Faces”, publicado em 1949.

Para que se compreenda “A Jornada do Herói” de Campbell, faz-se necessário primeiro adentrar ao conceito de arquétipo, o qual teve origem na Grécia, com Platão, e mesmo que se busque uma definição contemporânea para o termo no dicionário, em ambas as situações se verá referências à ideia de modelo, um padrão repetitivo e a ser seguido (XAVIER, 2015, p. 69). Quanto aos seus usos, o conceito permeia os estudos de Carl Jung, na área da psicologia, ao mesmo tempo em que possibilita as investigações no campo da narratologia, onde diferentes autores investigam o papel dos arquétipos nas narrativas humanas.

Enquanto Campbell considera os arquétipos praticamente como parte da biologia humana e os define a partir do “herói” em sua jornada, Propp se empenha em descobrir um padrão arquetípico de comportamento nas estruturas

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

de narrativa popular, e Vogler os compreende como modelos utilizados pelos personagens segundo as necessidades de progressão de cada história (XAVIER, 2015, p. 71).

Os arquétipos de Campbell, em especial, organizam a narrativa a partir de elementos comuns e aplicáveis em diferentes tipos de histórias. Esses elementos estão divididos em três fases e em dezessete etapas, apresentadas no Quadro 1 a seguir.

Quadro 1 – A estrutura da jornada do herói (continua)

FASE	ETAPA	DESCRIÇÃO
1. A partida	1.1 O chamado da aventura	O primeiro estágio da jornada do herói refere-se ao momento de mudança, ao evento que mudará sua vida a partir do chamado do destino.
	1.2 Recusa do chamado	É dado ao herói o livre arbítrio, ele pode hesitar em aceitar ou declinar ao chamado, mas sofrerá as consequências de sua escolha.
	1.3 O auxílio sobrenatural	O herói recebe o auxílio de uma figura-mestra, seja esta feminina ou masculina, que lhe concede conselhos, proteção e segurança para seguir sua jornada.
	1.4 A passagem pelo primeiro limiar	Um guardião encontra-se no caminho do herói. Esse guardião das narrativas míticas tem por papel defender o portal que separa o herói de sua experiência.
	1.5 O ventre da baleia	Ao passar pelo limiar, o herói se vê exilado do cotidiano, passando por um processo de internalização e renascimento.
2. A iniciação	2.1 O caminho das provas	Em seu processo de transformação, o herói é submetido à provas.
	2.2 O encontro com a deusa	Este elemento permite ao herói assimilar os atributos do sexo oposto.
	2.3 A mulher como tentação	O herói é desafiado a encontrar o equilíbrio para com o sexo oposto, de modo que não se limite a vê-lo apenas como um elemento carnal ou de exaltá-lo.
	2.4 A sintonia com o pai	Uma importante ruptura entre o herói e seus valores passados acontece, fazendo com que ele possa ver com clareza a sua missão.
	2.5 A apoteose	O herói se torna livre e apto a mudar o seu nível de consciência, de elevar-se.
	2.6 A benção última	Após ultrapassar todos os limiares e vencer todos os desafios, ultrapassando o plano terreno, o herói se vê diante de seu desafio final, a iluminação, ou seja, transcender a simbologia dos ícones terrenos.
3. O retorno	3.1 A recusa do retorno	O herói precisa retornar ao seu lar a fim de transmitir os conhecimentos adquiridos ao seu povo.
	3.2 A fuga mágica	Em alguns casos, o herói necessita de auxílio para voltar ao cotidiano.
	3.3 O resgate com auxílio	Esse auxílio pode estar relacionado com a presença

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

	externo	de outras personagens da narrativa.
3. O retorno	3.4 A passagem pelo limiar do retorno	O herói retorna do mundo místico para o seu mundo.
	3.5 Senhor de dois mundos	O conhecimento adquirido em sua jornada permite ao herói ter um papel benéfico para o seu povo.
	3.6 Liberdade para viver	Enquanto um novo indivíduo, um ser renascido, é permitido ao herói desfrutar de uma vida nova, abrindo-se para novas experiências.

Fonte: CAMPBELL, 2007.

Nessa jornada construída por Campbell, o herói percorre um caminho cíclico que inicia na partida do seu lar e se encerra após o seu retorno, porém não sem antes tornar-se um indivíduo novo, melhor, mais consciente de si e de seu papel junto ao seu povo. Assim, mais do que uma aventura por reinos mágicos e míticos, o herói vive uma jornada ao seu mundo interior, transformando a si próprio à medida que avança pelos limiares e guardiões de sua própria existência.

Se a estrutura básica de uma narrativa, de acordo com Campbell (2007), é idêntica para todas as formas em que uma história se apresenta, seja conto, mito, fábula, etc., em qualquer local e cultura do mundo, é possível imaginar que, diante das novas maneiras de criar e contar histórias através das tecnologias, essa estrutura se mantenha válida e aplicável. O próprio autor comenta em sua obra que

Não obstante, serão encontradas variações surpreendentemente pequenas na morfologia da aventura, nos papéis envolvidos, nas histórias obtidas. Caso um ou outro dos elementos básicos do padrão arquetípico seja omitido de um conto de fadas, uma lenda, um ritual ou um mito particulares, é provável que esteja, de uma ou de outra maneira, implícito – e a própria omissão pode dizer sobre a história e a patologia do exemplo, [...]. (CAMPBELL, 2007, p. 37).

A mesma estrutura universal das narrativas pode, portanto, apresentar sutis variações sem perder sua essência. Uma dessas possíveis variações talvez seja encontrada, nesse panorama das narrativas em suportes tecnológicos, na narrativa transmídia e em sua construção fragmentada em diferentes gêneros e suportes midiáticos.

Compreende-se como narrativa transmídia, de acordo com Henry Jenkins (2009), aquelas narrativas construídas em diferentes mídias, sendo que cada suporte deve fazer o

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

que sabe fazer de melhor a fim de expandir a história. Ou ainda, nas palavras de Jenkins (2009, p. 138), “uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”. Assim, para a construção de uma narrativa transmídia importam tanto os recursos narrativos quanto os suportes empregados, sejam estes um livro, um filme, ou mesmo um videogame, como acontece na franquia aqui investigada.

2. ENTRE A ORDEM E A LIBERDADE: ASSASSIN’S CREED

Assassin’s Creed é uma franquia criada pela empresa de videogames *Ubisoft* e que se desenvolveu em diferentes suportes e formatos, caracterizando-se como uma narrativa transmídia. O nome da franquia, quando traduzido para o português, pode ser compreendido como O Credo dos Assassinos, ou, ainda, como A Ordem dos Assassinos. Originalmente, a narrativa teve início com um jogo eletrônico classificado como *Stealth-action*, isto é, jogos em que o objetivo é permanecer oculto na realização das missões; um videogame que, dado o seu sucesso, promoveu a expansão para diferentes formatos.

Além de ser um jogo onde o usuário deve permanecer oculto de seus antagonistas, *Assassin’s Creed* é também considerado um jogo de mundo aberto, uma vez que é permitido ao jogador explorar cidades inteiras, construídas como ambientes 3D, e escolher missões em diferentes locais da cidade na ordem que desejar, resguardadas as limitações de cada fase do jogo.

No mundo dos jogos eletrônicos, a franquia é conhecida como um jogo sobre sociedades secretas, pois narra a batalha milenar entre duas facções inimigas, com objetivos semelhantes, mas métodos antagônicos: A Ordem dos Assassinos e a Ordem dos Cavaleiros Templários. As duas organizações buscam pelos chamados “Pedaços do Éden”, relíquias extremamente poderosas criadas por uma civilização extraterrestre antiga que criou e colonizou os seres humanos e conhecida no jogo como “Aqueles Que

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

Vieram Antes”. Contudo, enquanto os Assassinos desejam proteger as relíquias daqueles que desejam usar seus poderes para a dominação mundial, promovendo e garantindo a liberdade de toda a raça humana, os Templários esperam usufruir dos “Pedaços do Éden” para construir um mundo melhor, mas um mundo gerido pela ordem e pela dominação do mais forte.

A narrativa se desenvolve em dois períodos distintos, intercalando a contemporaneidade – correspondendo, aproximadamente, ao ano de 2012 – e períodos históricos em diferentes locais e tempos, sendo os principais períodos históricos a Terceira Cruzada, a Renascença, a Revolução Americana, a Era de Ouro da Pirataria, a Revolução Francesa, a Revolução Industrial, entre outros. Para isso, o jogador acompanha a história de *Desmond Miles*, um descendente dos Assassinos que, por meio de uma máquina chamada de *Animus*, revive as memórias de seus ancestrais para obter informações sobre os “Pedaços do Éden”. Segundo Christie Golden (2015, p. 23), “o *Animus* é um dispositivo que destrava o que denominamos ‘memória genética’. São lembranças codificadas no DNA de uma pessoa”. O *Animus* foi desenvolvido pela *Abstergo*.

A *Abstergo* é, na narrativa criada pela *Ubisoft*, uma falsa empresa farmacêutica e de tecnologias ligadas à saúde que, na verdade, esconde a Ordem dos Cavaleiros Templários e permite que estes desenvolvam suas atividades de modo secreto e com as tecnologias mais avançadas do século XXI. É na *Abstergo* que o jogo eletrônico começa, quando o jogador se vê no controle do personagem *Desmond Miles* e este, por sua vez, é submetido ao *Animus* para reviver as memórias de *Altair Ibn-La'ahad*, um Assassino do período da Terceira Cruzada e primórdios da Ordem dos Assassinos.

Altair também é protagonista em outras obras da franquia além do primeiro jogo eletrônico, sendo estas obras o livro *Assassin's Creed: A Cruzada Secreta*, uma adaptação literária do jogo e escrita por um pesquisador que assina a obra com o pseudônimo de

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

Oliver Bowden, e dois jogos *spin-off*² intitulados de *Assassins Creed: Altair's Chronicles* e *Assassin's Creed: Bloodlines*. Estas quatro obras são o corpo deste artigo que, no capítulo seguinte, analisará a narrativa construída pelo conceito da “Jornada do Herói”.

3. A JORNADA DO ASSASSINO: ENTRE A SOMBRA E A LUZ

Luz e sombras perpassam a vida de um membro da Ordem dos Assassinos. As sombras são a sua metodologia de manter-se oculto nas suas missões, enquanto que a luz é o seu objetivo, isto é, o livre-arbítrio de todo e qualquer ser humano. Entre a luz e a sombra o herói assassino constrói a sua jornada.

Em *Assassin's Creed*, a jornada proposta por Campbell pode ser observada, no caso do personagem *Altair*, no decorrer de toda a sua longa vida. Sua história é apresentada ao leitor/jogador, inicialmente, através do primeiro videogame lançado em 2007 para os principais consoles³, o jogo eletrônico *Assassin's Creed*. Contudo, para conhecer toda a história do herói, o leitor/jogador é compelido a conhecer outras três narrativas: o jogo eletrônico *Assassin's Creed: Altair's Chronicles* (2008), que apresenta os acontecimentos da história de *Altair* antes do primeiro jogo; o também jogo eletrônico *Assassin's Creed: Bloodlines* (2009), que narra os acontecimentos após o primeiro jogo e estabelece uma relação para com o *game Assassin's Creed II*; e o livro *Assassin's Creed: A cruzada secreta* (2013), livro que compila os três jogos em um romance e que dá explicações para acontecimentos de outras obras da franquia.

A narrativa de *Altair* inicia com a personagem ainda criança, quando esta perde o seu pai e se vê sozinho no mundo, e se encerra aproximadamente noventa anos depois, quando, já velho, a personagem prende a si mesma, sozinha, junto com os conhecimentos que adquiriu após os muitos anos como Mestre dos Assassinos. Em síntese, a narrativa de

² “Nos meios de comunicação, um *spin-off* é um programa de rádio, programa de televisão, vídeo game ou qualquer obra narrativa derivada de uma ou mais obras já existentes”. (GUEDES, 2016, p. 65)

³ O dispositivo tecnológico responsável por executar o software desenvolvido para o funcionamento do jogo. *PlayStation* e *Xbox* são, atualmente, os consoles mais conhecidos.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

Altair pode ser compreendida, através do modelo da “Jornada do Herói” proposto por Campbell, através do Quadro 2 a seguir.

Quadro 2 – A jornada do herói em *Assassin’s Creed* (continua)

ETAPA	ASSASSIN’S CREED
1.1 O chamado da aventura	<i>Altair</i> perde o pai e se torna pupilo de <i>Al Mualim</i> .
1.2 Recusa do chamado	<i>Altair</i> se torna um Assassino e cresce dentro da Ordem dos Assassinos.
1.3 O auxílio sobrenatural	<i>Al Mualim</i> é seu mentor e mestre, auxiliando-o em suas missões.
1.4 A passagem pelo primeiro limiar	<i>Altair</i> enfrenta <i>Robert De Sablé</i> a fim de recuperar um importante objeto para a Ordem dos Assassinos.
1.5 O ventre da baleia	<i>Altair</i> perde seu título de Mestre Assassino e torna-se novamente um Aprendiz.
2.1 O caminho das provas	<i>Altair</i> precisa encontrar seus alvos a partir do próprio esforço, coletando informações e submetendo-as a seus superiores.
2.2 O encontro com a deusa	<i>Altair</i> apaixona-se por sua inimiga.
2.3 A mulher como tentação	<i>Altair</i> está dividido entre a paixão e a diferença de crenças.

Quadro 2 – A jornada do herói em *Assassin’s Creed* (continua)

ETAPA	ASSASSIN’S CREED
2.4 A sintonia com o pai	<i>Altair</i> enfrenta <i>Al Mualim</i> após saber que fora traído e usado por seu mestre.
2.5 A apoteose	<i>Altair</i> vence <i>Al Mualim</i> , conhece a verdade sobre os <i>Pedaços do Éden</i> e muda os valores do Credo dos Assassinos.
2.6 A benção última	<i>Altair</i> passa a estudar a <i>Maçã do Éden</i> e a decifrar seus enigmas, mudando a forma como vê o mundo, a Ordem e a si próprio.
3.1 A recusa do retorno	<i>Altair</i> se vê impotente diante da persuasão e poder dos conhecimentos adquiridos com a <i>Maçã do Éden</i> , perde sua esposa e foge.
3.2 A fuga mágica	Exilado, <i>Altair</i> está dividido entre a dor da perda e o poder da <i>Maçã do Éden</i> .
3.3 O resgate com auxílio externo	<i>Altair</i> salva um comerciante que o ajuda e o leva de volta à <i>Masyaf</i> .
3.4 A passagem pelo limiar do retorno	<i>Altair</i> volta a <i>Masyaf</i> e encontra aliados.
3.5 Senhor de dois mundos	<i>Altair</i> derrota seu inimigo, torna-se novamente Mentor da Ordem dos Assassinos e constrói um ambiente mais harmônico entre os Assassinos e os habitantes da cidade de <i>Masyaf</i> .
3.6 Liberdade para viver	<i>Altair</i> tranca a si mesmo em sua biblioteca para morrer com seus conhecimentos sobre os <i>Pedaços do Éden</i> , onde reencontra sua esposa em pensamento e liberta-se das limitações do mundo material.

Fonte: Produzido pelo autor.

Se Campbell afirma que um ou outro dos elementos da “Jornada do Herói” podem ser suprimidos em uma narrativa por questões próprias aos objetivos da história que se deseja contar, na primeira fase da franquia *Assassin’s Creed* observada neste artigo pode-

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

se perceber que todos os elementos encontram-se presentes, mas que as questões relacionadas ao sexo oposto – respectivamente aos itens “2.2 O encontro com a deusa” e “2.3 A mulher como tentação” – são os itens menos desenvolvidos na narrativa. As possíveis justificativas para o fato podem estar relacionadas com as privações que a vida de Assassino impõem ao herói, ou ainda com os próprios objetivos do jogo eletrônico que visam a batalha entre Assassinos e Templários.

A “Jornada do Herói”, assim, além de proporcionar à narrativa do jogo eletrônico as mesmas características das histórias míticas apresentadas em diferentes formatos em diversas culturas, ela também auxilia, no que se refere a organização da narrativa, no desenvolvimento de um sentido de linearidade para o texto apresentado de forma fragmentada, dada a sua característica transmidiática e, ainda, a partir dessa linearidade, possibilita uma compreensão da sequencialidade entre as diferentes obras da franquia.

Por se tratar de uma narrativa transmídia, portanto, o leitor/jogador precisará percorrer os diferentes suportes midiáticos da franquia para conhecer todos os fatos da vida da personagem, mesmo no livro que, apesar de conter a narrativa dos três videogames, possibilita ao leitor conhecer detalhes só encontráveis na narrativa impressa. Assim, no caso da narrativa transmídia investigada, a “Jornada do Herói” existe, mas está espalhada e organizada nos diferentes suportes da franquia, restando ao leitor/jogador a missão de uni-la através da leitura e do jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A “Jornada do Herói” é uma estrutura narrativa encontrada em todas as histórias, de acordo com as investigações de Joseph Campbell (2007). Considerando que em inúmeros jogos eletrônicos existem narrativas que organizam os acontecimentos do videogame, o problema de pesquisa aqui investigado foi como a estrutura da “Jornada do Herói” de Campbell organiza a narrativa dos jogos eletrônicos? Para tanto, investigou-se a narrativa da franquia *Assassin’s Creed*.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

Nos três videogames e no livro da franquia *Assassin's Creed* investigados, observou-se que a estrutura proposta por Campbell existe na narrativa do jogo eletrônico, mas, dada a característica transmidiática da obra, a “Jornada do Herói” encontra-se dividida da mesma forma como a própria narrativa está fragmentada entre os suportes.

Sem maiores pretensões, este artigo limita-se pela sua brevidade e constitui-se, principalmente, como fonte de futuras investigações para a área. Assim, mais do que propor soluções ou encontrar respostas, o que aqui se destaca é a importância da narrativa para a construção do próprio jogo eletrônico e, através da estrutura da “Jornada do Herói”, é possível perceber que há uma preocupação para com a narrativa criada. Qual a importância dessas narrativas? Qual a sua aplicabilidade? Qual o impacto da narrativa sobre o leitor/jogador? Essas e tantas outras perguntas surgem a partir desta singela reflexão que, para o autor, representa a passagem pelo primeiro limiar da sua jornada, cujo guardião é o próprio conhecimento e a sua constante mutabilidade.

REFERÊNCIAS

BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed: a cruzada secreta*. Tradução Domingos Demasi. 12. ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2013.

GOLDEN, Christie. *Abstergo Entertainment: dossiê do funcionário*. Tradução Rita Vinagre. Rio de Janeiro: Galera Record, 2015.

GUEDES, Fabrícia. O universo transmidiático de *The Walking Dead*. *Temática*, Ano XII, n. 02. Fevereiro/2016. NAMID/UFPB, p. 58-69. Disponível em:
<<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>>. Acesso em: 06 mar. 2016

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Tradução: Suzana Alexandria. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

UBISOFT. *Assassin's Creed*. [S.l.]: 2007. Jogo eletrônico.

UBISOFT. *Assassins Creed: Altair's Chronicles*. [S.l.]: 2008. Jogo eletrônico.

UBISOFT. *Assassins Creed: Bloodlines*. [S.l.]: 2009. Jogo eletrônico.

**IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE
LITERATURA E INFORMÁTICA**

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

XAVIER, Adilson. *Storytelling: histórias que deixam marcas*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2015.