

## Cyberpunk 2077: O ressurgimento através da transmídia<sup>1</sup>

Luis Gabriel Pereira da SILVA<sup>2</sup>

Julio Carlos Bezerra<sup>3</sup>

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, MS

### RESUMO

Este artigo se propõe a investigar o impacto das produções transmídia sobre obras derivadas de *videogames*, tomando como estudo de caso o fenômeno de ressurgimento de popularidade do jogo *Cyberpunk 2077* após o lançamento da série animada *Cyberpunk: Edgerunners*. Para atingir tal objetivo, o estudo adota a metodologia de estudos de caso, com um foco direcionado para a lógica subjacente às narrativas transmídia. Essa pesquisa visa aprofundar a compreensão acerca do potencial das produções transmídia para revitalizar o interesse em obras e examinar como as empresas podem enfrentar desafios como problemas técnicos e críticas adversas após o lançamento de um jogo. Além disso, explora o emprego de narrativas transmídia como estratégia para aumentar o engajamento dos jogadores.

**PALAVRAS-CHAVE:** Transmídia; Cyberpunk; Netflix; Comunicação.

### 1 INTRODUÇÃO

*Videogames* existem desde o final da década de 1950 e, desde então, tem progredido, tornando-se mais sofisticados em termos técnicos e narrativos, além de financeiramente mais acessíveis ao público em geral. À medida que essa constante evolução tecnológica e estética tem ocorrido, a transição de *pixels* e sons para narrativas complexas e envolventes marcou uma mudança na forma de como os jogadores se relacionam com o meio. Segundo Todorov (1979, p. 135) “ uma narrativa ideal começa por uma situação estável que uma força qualquer vem perturbar. Disso resulta um estado de desequilíbrio; pela ação de uma força dirigida em sentido inverso, o equilíbrio é restabelecido ”.

Essa concepção de narrativa ideal também pode ser aplicada aos videogames, em que o jogador frequentemente assume o papel dessa 'força em sentido inverso',

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando do Curso de Comunicação da UFMS, email: luis.g.silva@ufms.br

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor dos cursos de Jornalismo e de Audiovisual e do PPGCOM da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), e-mail: juliocarlosbezerra@hotmail.com

---

buscando restaurar o equilíbrio. Essa dinâmica pode ser observada até mesmo nos jogos mais antigos, como *Donkey Kong* (1981). Nele o jogador assume o papel do herói que busca resgatar uma mulher sequestrada por um macaco furioso. Nesse jogo, o desafio consiste em chegar ao topo da fase enquanto o macaco arremessa barris para impedir o avanço do protagonista.

Décadas se passaram desde esse início da introdução de histórias nos jogos eletrônicos e as narrativas de lá para cá se tornaram notavelmente mais complexas e extensas. Além de sua evolução em complexidade, as narrativas também têm sido impulsionadas por aspectos diretamente relacionados interatividade que é proporcionada em jogos modernos. Campanhas de videogames frequentemente estendem-se por 20 ou 30 horas, com algumas até ultrapassando 50 horas de história principal. É importante notar que essa duração normalmente não considera os objetivos e histórias secundárias que frequentemente enriquecem a experiência. Para ilustrar essa expansão, basta observar títulos populares como *The Legend of Zelda: Tears of The Kingdom* (2023), que facilmente oferece mais de 100 horas de conteúdo jogável.

Essa evolução das narrativas nos videogames, com suas narrativas expansivas e interatividade, coincide com um cenário de crescimento exponencial na indústria de jogos eletrônicos. Atualmente, a indústria de jogos eletrônicos tem crescido sem precedentes nos últimos anos, sendo em 2021 responsável por mais da metade do valor da indústria de entretenimento, sendo portanto maior que o mercado de cinema e música juntos (WAKKA, 2021). Para acompanhar com esse cenário, a indústria do entretenimento audiovisual vem apostando, entre outras coisas, em franquias que se expandem por diferentes meios de comunicação. Essas narrativas transmídia se tornaram comuns tanto por motivações financeiras quanto criativas, não sendo incomum que quando uma história alcança popularidade em sua mídia original haja o interesse de expandi-la para outras. Esse fenômeno tem sido impulsionado diversos motivos, sendo alguns dos mais comuns o desejo de maximizar o alcance da história, aprofundar o envolvimento do público e o retorno financeiro que se pode ter em cima dessas expansões.

---

## 2 EXPANSÃO DE UNIVERSOS NARRATIVOS

Apesar de não ser a primeira menção ao uso de diferentes mídias para a construção de uma história, o termo narrativas transmídia foi utilizado pela primeira vez por Henry Jenkins, em seu artigo *Transmedia Storytelling (2003)* publicado pela *MIT Technology Review*. Posteriormente, ele expandiu suas ideias sobre esse conceito e as publicou em seu livro *Cultura da Convergência*, publicado em 2006. Narrativas transmídia podem ser definidas portanto, de acordo com o autor como:

Uma história transmídia se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo (JENKINS, 2009, p. 135).

A partir dessa definição é possível compreender que é relevante não apenas a presença em diferentes mídias, mas que haja um universo narrativo coeso, com cada história inserida sendo uma adição individual e sendo importante ressaltar que não se trata apenas de distribuir o mesmo conteúdo inalterado para diferentes mídias. Essa presença em diferentes mídias pode expandir a história, explorar outros personagens e locais, e adaptar a narrativa para aproveitar as características da mídia em que está sendo inserida.

Dentro do contexto de expansões de universos narrativos relacionados a videogames, existem alguns exemplos que se destacam como *Castlevania (2017)* e *Arcane (2021)*, duas séries animadas cuja as respectivas franquias estavam em posições completamente diferentes. *Arcane* faz parte do universo *League of Legends*, ainda extremamente popular, enquanto por outro lado *Castlevania* é uma franquia que está relativamente abandonada pela desenvolvedora, sendo o último grande lançamento *Castlevania: Lords of Shadows 2 (2014)*. Apesar dessa diferença, ambas alcançaram excelentes notas de críticas e opiniões predominantemente positivas por parte dos espectadores. No entanto, nem sempre há uma facilidade nessa expansão desses

---

universos narrativos, especialmente considerando que *videogames* são mídias bem diferentes de filmes e séries. A narrativa em videogames é influenciada de maneira significativa pela interatividade e pela extensão temporal das experiências de jogo e como tal possui jeitos diferentes de contar histórias.

### 3 CYBERPUNK 2077

Dentro do mercado de *games*, os jogos criados por grandes empresas e com investimentos financeiros significativos na produção, são conhecidos como “triplo A”. No entanto, mesmo os jogos mais populares podem enfrentar desafios e ver sua popularidade diminuir ao longo do tempo ou em alguns casos até mesmo logo após o lançamento. As razões para tal podem ser várias, mas predominantemente estão relacionadas à concorrência de outros grandes jogos sendo lançados no mesmo período, histórias desinteressantes ou ocasiões em que esses jogos chegam ao mercado incompletos ou com problemas de técnicos, algo que ocorre com alguma frequência na indústria, afetando sua recepção tanto pela crítica quanto público. Um exemplo recente desse fenômeno é o caso de *Cyberpunk 2077*.

*Cyberpunk 2077* é um jogo de RPG de ação em mundo aberto, lançado em 2020 pela *CD Projekt Red*. O jogo se baseia no universo de *Cyberpunk 2020*, um RPG de mesa ambientado em um cenário de ficção científica distópica criado por Mike Pondsmith em 1988. Nesse universo, a tecnologia avançada convive com uma sociedade decadente e corrupta, onde as corporações tomaram o lugar dos governos e os indivíduos usam implantes cibernéticos para melhorar suas capacidades físicas e mentais. A mesma desenvolvedora já havia alcançado sucesso com os jogos de *The Witcher*, que criada a partir da história de uma série de livros de mesmo nome do autor Andrzej Sapkowski, indicando que a produtora já tinha experiência com esse tipo de adaptação.

O protagonista do jogo é V, um mercenário que vive em *Night City*, uma metrópole dominada por gangues, corporações e violência. V tem um implante especial em seu cérebro, que contém a personalidade e as memórias de uma celebridade morta, chamada Johnny Silverhand. Esse implante ameaça diretamente a existência de V, pois se não for removido, sua identidade será substituída pela de Johnny. Para evitar isso e se salvar, V precisa encontrar uma forma de se livrar do implante, ao mesmo tempo em

---

que explora as possibilidades e os perigos de *Night City* e se conhece diversas pessoas, fazendo aliados e inimigos no caminho. *Cyberpunk 2077* foi um dos jogos mais aguardados da década, tendo sido anunciado pela primeira vez em 2012. O jogo prometia uma experiência imersiva e inovadora, uma história envolvente e complexidade na jogabilidade. No entanto, o lançamento do jogo foi marcado por diversos atrasos e dificuldades internas que resultaram em problemas técnicos, que prejudicaram o desempenho e a qualidade do jogo, especialmente nas versões para consoles da geração anterior. Esses problemas geraram muitas críticas e reclamações dos jogadores, que se sentiram decepcionados com o resultado final do jogo. A história do jogo, apesar de boa, acabou ficando em segundo plano diante das falhas que comprometiam a imersão, progressão e a satisfação dos jogadores. De acordo com Molina (2021) o jogo chegou a perder 700 mil jogadores em menos de um mês após o lançamento, um número equivalente a 79% de sua base de jogadores. É relevante tomar em consideração que esses números são apenas referentes a *Steam*, a principal plataforma nos computadores, então essa queda muito possivelmente foi bem maior considerando os *consoles*.

Em situações como essa, não é incomum que a desenvolvedora abandone completamente o jogo após um lançamento desastroso, sendo *Anthem* (2019) um exemplo recente, disso. O fracasso inicial entretanto não parecia ser o fim da franquia, pois a desenvolvedora ainda demonstrava interesse em tentar corrigir os problemas nos meses subsequentes na tentativa de se redimir com seu público. Vale mencionar que na indústria de jogos eletrônicos existe a possibilidade desse tipo de correção através de atualizações posteriores, fatores esses que permitiram o ressurgimento de outro jogo com problemas similares como foi o caso de *No Man's Sky* (2016), que teve muitas promessas e foi entregue bem abaixo do esperado, mas com o passar do tempo eventualmente recebeu quase todo o conteúdo que havia sido prometido, além de conteúdo extra. Entre as possíveis motivações da *CD PROJECT Red* em tentar consertar o jogo, podem haver diversos motivos como o desejo de restaurar sua imagem, bem como o de não perder o investimento no jogo. Isso é especialmente relevante com os planos de lançamento de conteúdo adicional pago da expansão *Phantom Liberty* (2023) que traria ainda mais a história do jogo e adicionaria novas regiões a cidade. Como parte desse empenho, ocorreu o lançamento de *Cyberpunk: Edgerunners* (2022), uma

---

animação transmídia ambientada no mesmo universo do jogo, contando com 10 episódios produzida pelo estúdio *Trigger* e disponível na *Netflix*.

#### 4 EDGERUNNERS

Criado pelo *Studio Trigger*, *Cyberpunk: Edgerunners* é uma série de animação ambientada no universo de *Cyberpunk 2077*. Disponível na *Netflix*, a animação ocorre cronologicamente alguns anos antes do jogo e serve tanto como uma história própria, aonde tem um começo, meio e fim, como também atua como prelúdio para 2077, trazendo a ambientação do que é *Night City*, de como as pessoas vivem nessa cidade e até mesmo mostrando alguns personagens na animação que também estão presentes no *videogame*. O anime segue um garoto adolescente chamado David Martinez, que perde sua mãe em meio a um conflito de gangues e se vê obrigado a tentar sobreviver em um mundo hostil e distópico tornando-se um mercenário. Em sua jornada David instala em si mesmo um equipamento de alta tecnologia e depois conhece Lucy, uma *hacker* que inicialmente o entrega para o grupo de mercenários que ela participa, pois eles estavam atrás da tecnologia que está com David, contudo após perceberem que não conseguiriam a reaver sem matar o rapaz, acabam o trazendo para o grupo para que ele ainda pudesse ser útil e com o tempo acabam formando laços de amizade. A história trabalha muito o trans humanismo e como quanto mais melhorias cibernéticas os personagens vão incluindo em si, mais vão se afastando de sua humanidade e consciência. A Arasaka, uma das grandes corporações que controlam a cidade era a dona original do protótipo que chegou até David o torna alvo dessa empresa e em uma sequência de desastres, revelações de segredos e traições, David se vê obrigado a confrontar diretamente as forças militares da corporação e isso o leva ao seu inevitável fim.

*Edgerunners* tem uma estrutura similar a uma tragédia shakesperiana, aonde o protagonista é uma pessoa de bom coração, mas com uma falha que leva a sua ruína e a das pessoas ao seu redor em um conflito contra a sociedade e ao tentar mudar o destino David acaba se tornando vítima dele e nesse confronto do bem contra o mal, o mal prevalece. Segundo MacAlindon (2002), as tragédias de Shakespeare tem como objetivo ressaltar a grandeza do herói que sucumbe ao destino e para tal, Shakespeare procura justificar as ações do herói, mostrando que elas são plausíveis e possivelmente perdoáveis, revelando que há uma desordem natural que pode inverter rapidamente a



situação dos personagens. Frequentemente, a ação que leva à queda do herói é impulsiva e espontânea, fruto de um momento de paixão ou de loucura passageira, ou algo próximo disso. Ou o herói é enganado por alguém que o faz acreditar que sua ação é justa e necessária, para o bem da comunidade em que vive. O herói trágico também pode ser manipulado por alguém que o conhece melhor do que ele mesmo, e que usa seus pontos fracos para influenciá-lo. Em *Edgerunners* existem todos esses elementos durante a conclusão da história, David está em constante direção ao seu fim inevitável por seu altruísmo, visto como uma falha nesse mundo distópico, se afastando de sua humanidade para adquirir mais implantes e tornar-se mais forte para proteger aqueles ao seu redor e seu par romântico, ele é levado a uma armadilha aonde tem de escolher entre tentar salvar Lucy e possivelmente morrer no processo ou a abandonar para morrer.

Vale mencionar que a história da série é canônica para o jogo. Contudo, o anime tem uma construção de narrativa bem elaborada e que pode ser apreciada por qualquer pessoa sem a necessidade de ter tido contato com o jogo anteriormente. Apesar de uma animação em 2D, o tom da série é mais maduro, envolvendo temas políticos, sociais e filosóficos, além da frequência de confrontos violentos, tornando-o voltado para o público adulto, assim como a obra original.

Imagem 1: As cores em *Edgerunners*



(Fonte: *Netflix*)

---

Todo o conjunto audiovisual da animação é bem elaborado e carrega consigo as marcas registradas do *Studio Trigger* que são as animações fluidas, cores vibrantes e efeitos dramáticos e cenas de ação bem intensas. Essa combinação permite que a história se desenvolva também através da própria ambientação, aonde a cidade distópica vive e respira junto com os personagens. Diferentemente de outras obras famosas do mesmo gênero, como *Ghost in the Shell* e *Akira*, que apresentam cenários monocromáticos e decadentes, *Edgerunners* se destaca por sua variedade de cores e locais. O anime mostra diversas localizações que fogem do padrão sombrio e sujo, e que são iluminadas por tons vibrantes e neon, criando um contraste visual interessante e atraente.

A trilha sonora do anime utiliza várias das músicas já presentes dentro do jogo, de gêneros variados como rock, eletrônica, pop e variações deles como synthpop, assim como algumas músicas originais para a trilha sonora. A animação foi muito bem recebida, alcançando 100% e 95% na crítica profissional e de público respectivamente, no site agregador de críticas *Rotten Tomatoes*<sup>4</sup>

## 5 IMPACTO DE EDGERUNNERS

A estreia da animação foi acompanhada por uma grande atualização no jogo, o *patch 1.6 Edgerunners*, em referência direta a série. Essa atualização não apenas trouxe uma extensa série de correções e melhorias, marcando a maior atualização até o momento, mas também introduziu itens e missões diretamente ligados à trama da animação. De acordo com Carbone (2022) nesse mesmo período, o jogo teve um ressurgimento de popularidade, alcançando cerca de 1 milhão de jogadores entre todas as plataformas, sendo o maior registro desde o primeiro mês após o lançamento inicial do jogo. Além disso, essa também não é a primeira vez que a *CD Project RED* se beneficia de uma adaptação audiovisual na *Netflix*. Anteriormente, a primeira temporada de *The Witcher*, mesmo sendo baseada nos livros e não diretamente na adaptação do jogo, impulsionou a popularidade da franquia. Essa adaptação não apenas atraiu novos jogadores, mas também incrementou as vendas dos jogos, mesmo após anos do lançamento do último título da série.

---

<sup>4</sup>[https://www.rottentomatoes.com/tv/cyberpunk\\_edgerunners](https://www.rottentomatoes.com/tv/cyberpunk_edgerunners)



---

O objetivo desta apresentação é compreender como produções transmídia podem impactar outras obras, tomando como estudo de caso a recuperação da popularidade de *Cyberpunk 2077* após o lançamento da animação *Cyberpunk: Edgerunners*. Para alcançar esse objetivo, realizou-se uma análise do jogo utilizando a metodologia de estudos de caso, com foco na lógica das narrativas transmídia. De acordo com Yin (2005, p. 32), o estudo de caso “é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto de vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos”. Essa abordagem é especialmente relevante para o caso de *Cyberpunk* visto que um estudo de caso é uma situação singular, o que requer a utilização de múltiplas fontes de evidência e a convergência dos dados em um formato triangular. Além disso, é relevante ter proposições teóricas prévias para orientar a coleta e análise dos dados (YIN, 2005). A convergência dos dados no caso do estudo está diretamente relacionada à convergência dos meios.

Segundo Renó et al. (2011, p. 205), ela “se dá primeiramente pela convergência dos meios de comunicação, pelo fluxo de conteúdos através de diferentes plataformas de mídia e pela migração do público para as diferentes opções disponíveis dependendo da sua necessidade, do seu interesse e da sua disponibilidade e tempo para acesso”. O conceito de convergência reflete não apenas a relação do interesse da empresa em levar o universo do jogo para outra mídia, mas no processo resultante disso, que é o retorno dos jogadores após a série. Dentro os resultados observados na pesquisa, há uma clara relação entre o lançamento de *Edgerunners* e o ressurgimento da popularidade de 2077, uma vez que o número de jogadores cresceu exponencialmente na semana de lançamento da animação. Esses números são especialmente importantes quando se considera toda a recepção negativa inicial e a queda drástica no número de jogadores após o lançamento. Porém é importante não desconsiderar a importância das correções dos problemas que vieram para o jogo.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A *Netflix* criou uma marca registrada ao decidir lançar as temporadas inteiras de suas séries de uma vez só, em vez de episódios semanais, algo que até hoje é motivo de debate entre aqueles que apreciam o modelo e os que desgostam, sendo um dos pontos

---

negativos contra esse modelo o fato de que poder maratona prejudica o engajamento do público, a médio e longo prazo com a série em questão, Isso é especialmente importante se considerarmos to que os espectadores são incentivados a maratona para não ficar por fora dos assuntos da semana e não receberem nenhuma informação que revela partes importantes do enredo da série, popularmente conhecidos como *spoilers*, o que frequentemente faz com que séries tenham um pico de interesse e popularidade e deixarem de serem comentadas pouco depois.

Contudo, talvez tenha sido exatamente o que *Cyberpunk 2077* precisava, uma série animada com um alto impacto e popularidade quase que instantânea para acompanhar a atualização que veio para o jogo. Essa combinação catapultou novamente o interesse do público no jogo, que desde seu lançamento desastroso só havia visto quedas em seus números. Com uma expansão *Phantom Liberty* anunciada para o segundo semestre de 2023 é difícil dizer se esses números vão se manter, cair ou até mesmo se haverá um novo pico de interesse no jogo quando essa expansão alcançar o público. Ainda sim é possível dizer que a opinião do público em relação a *Cyberpunk* ficou bem mais positiva com o lançamento de *Edgerunners*, sendo até impressionante observar como interesse pela franquia ressurgiu, especialmente comparando com como estava logo após o lançamento pelo estado do jogo.

Para a comunicação, conteúdo transmídia promocional não são nenhuma novidade, especialmente considerando que nos anos 80 e 90 haviam vários desenhos infantis cujo o objetivo principal era promover um produto, no caso uma linha de brinquedos. Talvez estejamos observando uma reformulação desse tipo de estratégia agora para videogames, contudo *Cyberpunk* até o momento aparenta ser o único jogo que se recuperou através de conteúdo transmídia. De todo modo, fica evidenciada a importância de mais pesquisas na área de transmídia e videogames para possibilitar a melhor compreensão do fenômeno como um todo.

---

## REFERÊNCIAS

- CARBONE, F. **Cyberpunk 2077 registrou 1 milhão de jogadores por dia.** Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/games/cyberpunk-2077-registrou-1-milhao-de-jogadores-por-dia/>> Acesso em: 01 Ago. 2023.
- JENKINS, H. **Transmedia storytelling.** Technology review, 15 Jan. 2003.
- JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Ed. Aleph, 2009.
- McALINDON, T. **What is a Shakespearean Tragedy?** In: McEARCHEN, Claire (Ed.). *The Cambridge Companion to Shakespearean Tragedy.* Cambridge: Cambridge University Press, 2002, p. 1-22.
- MOLINA, M. **Cyberpunk 2077 tem queda de mais de 700 mil jogadores na Steam.** Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/01/cyberpunk-2077-tem-queda-de-mais-de-700-mil-jogadores-na-steam.ghtml/>> Acesso em: 02 jul. 2023.
- RENÓ, D. P.; GOSCIOLA, V.; VERSUTI, A. C. A. C.; et al. **Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional.** Revista Palavra Clave, p. 201– 215, 2011. Bogotá, Colombia.
- TODOROV, I. **As estruturas narrativas.** 4. ed São Paulo: . Perspectiva, 1979.
- WAKKA, W. **Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas.** Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>> Acesso em: 12 jun. 2023.
- YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2005.