

## A TRINDADE SANTA DO ENTRETENIMENTO

Sabrina Lemos Naud de Moura (voluntária), Cristiano Max Pinheiro (orientador) - Instituto de Ciências Sociais Aplicadas/Centro universitário FEEVALE - [sabrinamoura@feevale.br](mailto:sabrinamoura@feevale.br)

Vindos de uma cultura \*underground\*, para serem ícones na cultura pop, games, quadrinhos e animes tornaram \* se referência no entretenimento. Sucesso em uma dessas mídias, significa estréia na outra. Pokémon, uma criação da nintendo, que obteve sucesso nos três segmentos, apesar das diferenças no modelo ludológico de cada mídia, foi o case escolhido para análise, por estar disponível nos três meios. Através da metodologia de análise desenvolvida pelo grupo de pesquisa em games e comunicação da Feevale, será apresentado um estudo sobre as transformações ocorridas na transição de mídias neste case. Baseando em três grandes etapas: análise da narrativa, da interatividade e da tecnologia disponível, este artigo tem como objetivo mostrar quais as alterações feitas nas adaptações de pokémon em todos os veículos de entretenimento.