

**A cultura dos *spoilers*:  
análise da série *Game of Thrones* na comunidade reddit<sup>1</sup>**

Fernando Beretta DEL CORONA<sup>2</sup>

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

**Resumo**

Desde os estudos de Jenkins sobre comunidades online de fãs de *spoilers*, a utilização desse conceito passou por mudanças e expansões dentre dos ambientes digitais. Nesse artigo, apresenta-se o resultado de um estudo de caso do fórum online */r/gameofthrones*, em atividade no site de compartilhamento social reddit, que discute o universo da saga literária *As Crônicas de Gelo e Fogo*, escrita por George R. R. Martin, e da série televisiva *Game of Thrones*, da HBO, baseada nesses livros. O objetivo do artigo foi observar e analisar a política de *spoiler* criadas pelos moderadores deste fórum, procurando assim se ter um parâmetro de como as comunidades online estão se organizando em relação aos *spoilers* e como essas organizações refletem os conceitos de convergência digital e de cultura participativa de Jenkins, assim como o de inteligência coletiva proposto por Pierre Lévy.

**Palavras-Chave:** *spoilers*; *Game of Thrones*; reddit; comunidades online; televisão

**Introdução**

A forma de consumo do conteúdo televisivo pelo público tem passado por mudanças radicais desde o surgimento da televisão no ambiente doméstico na década de 1940, assim como a maneira como as pessoas interagem entre si. A ampla digitalização verificada nos processos de comunicação e na mídia em geral acabou por estabelecer novos padrões de consumo e de diálogo entre telespectadores que vivem em um contexto cultural e tecnológico único, baseado em novas formas de conexão. No meio televisivo, originalmente, o conteúdo tinha hora marcada para ser apresentado em canais fixos, e a discussão dos conteúdos se limitava por condições de horário e localidade (um espectador poderia ver um programa que passou, por exemplo, em Nova York, na costa leste dos

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM), evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação Social pela UNISINOS, email: fernandodelcorona@gmail.com

Estados Unidos, e não teria como discutir os acontecimentos com alguém em Los Angeles, na costa oeste, antes que o mesmo programa fosse exibido), assim como dos meios de comunicação.

O controle do espectador sobre o conteúdo a que iria assistir aumentou com os anos, com a chegada da TV a cabo no começo dos anos 1980 e da chance de gravar o programa para ser assistido posteriormente – possibilidade essa que chegou com força no mercado americano com a invenção do TiVo<sup>3</sup>. Essas mudanças reforçaram ainda mais a necessidade dos canais de formar uma base de fãs confiáveis e focar na qualidade da narrativa seriada.

Nesse ponto, é importante ressaltar a diferença entre fã e espectador comum. Para Henry Jenkins, “a cultura dos fãs é um fenômeno complexo e multidimensional que atrai diversas formas de participação e níveis de envolvimento” (JENKINS, 2013, p. 2). Ao contrário do espectador que assiste a um programa de maneira casual sem apego, existe uma relação de envolvimento emocional entre o fã e a obra, e uma busca aprofundada por sentido e conteúdo nessa obra. Além disso, os fãs “são motivados a não simplesmente absorver o texto, mas a traduzi-lo em outros tipos de atividades culturais e sociais”, e são “caracterizados por uma seleção consciente de um programa específico que é assistido fielmente de semana a semana” (JENKINS, 2001, p. 210). Além das mudanças no meio televisivo, as transformações nos meios de comunicação alteraram a maneira como os fãs interagiam entre si e com os programas que assistiam. Mittell complementa:

Transformações tecnológicas distantes da tela da televisão também impactaram a narrativa televisiva. A ubiquidade da internet permitiu que os fãs abraçassem uma “inteligência coletiva” para informações, interpretações e discussões de narrativas complexas que convidam ao envolvimento participativo (MITTELL, 2006, p. 31, tradução do autor).

O conceito de inteligência coletiva abordado por Mittell começa a ser elaborado por Lévy (2007, p. 28), que afirma que “se os outros são fonte de conhecimento, a recíproca é imediata”. Ele continua a definir como “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LEVY, 2007, p. 28). Assim, a inteligência coletiva na internet reflete a capacidade das comunidades online de criar, espalhar e reproduzir não somente conteúdo, mas significado sobre sua análise. Jenkins complementa, referenciando “essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros”

---

<sup>3</sup> Aparelho para gravação e armazenamento de programas de TV lançado nos Estados Unidos em 1999.

(JENKINS, 2008, p. 54). Dessa maneira, os fãs se apropriaram das comunidades online desde antes do advento da internet comercial, com grupos da Usenet<sup>4</sup> já se reunindo para discutir séries e filmes, especialmente de ficção científica, já que esse era um público mais familiarizado com as novas tecnologias e suas possibilidades.

Com a internet e a possibilidade de discussão quase simultânea acerca dos conteúdos exibidos, a diferença de tempo e de localidade se tornou um problema maior na conversa entre fãs. O espectador que via um programa em Nova York tinha meios para se comunicar com outro em Los Angeles que ainda não tinha visto o conteúdo e que habitava a mesma comunidade online. Essa diferença entre quem já havia consumido um conteúdo ou não deu surgimento ao conceito do *spoiler*. Literalmente, “spoil” quer dizer “estragar”<sup>5</sup> e “diminuir o valor ou a qualidade de algo”<sup>6</sup>. Na mídia, o termo é utilizado para se referir ao ato de entregar pontos importantes da trama de algum produto (filme, série, livro etc.) antes que outros consumidores tenham acesso à obra. A prática dos *spoilers* remete a antes do surgimento da internet comercial<sup>7</sup>, mas se disseminou com o crescimento das redes sociais e da experiência de vivenciar televisão de uma maneira social, que compreende práticas entre os consumidores da programação, como discutir, criar e compartilhar conteúdos sobre os programas.

Ainda que inicialmente o *spoiler* era associado a filmes, conforme as narrativas televisivas foram “se tornando mais elaboradas e serializadas, [...] *spoilers* de televisão começaram a correr livres e rápidos, complicando a maneira que as narrativas são consumidas e promovidas” (GRAY, MITTELL, 2007), e logo a ideia do *spoiler* se tornou principalmente associada às narrativas seriadas. Enquanto o *spoiler* se popularizou como algo a ser evitado, outros fãs ainda os procuram deliberadamente, buscando uma maneira de “interagir com [o show] nos seus próprios termos” (GRAY, 2010, p. 151). Essa dualidade entre a vontade de ter controle sobre o programa e a surpresa diante de novas revelações surge também graças ao envolvimento emocional do fã com o desenvolvimento que ele elabora para o programa, já que “a resposta dos fãs envolve não simplesmente fascinação ou adoração, mas também frustração e antagonismo” (JENKINS, 2013, p. 23) quando a história ou os produtores não seguem o rumo que foi imaginado ou esperado.

---

<sup>4</sup> Meio de comunicação online criado em 1979, ou seja, anterior à internet comercial, que hospedava fóruns em que os textos eram agrupados por assuntos.

<sup>5</sup> Em tradução livre.

<sup>6</sup> DICIONÁRIO DE OXFORD, tradução do autor.

<sup>7</sup> Uma das primeiras menções escritas ao vocábulo ocorreu na revista *National Lampoon*, em abril de 1971, no artigo “*Spoilers*”, de Doug Kenney, no qual lista uma série de *spoilers* de programas de televisão e de filmes.

No caso dos fãs que procuram ativamente os *spoilers*, chamados por Jenkins (2008) de “fãs de *spoiler*”, percebe-se outra relação entre o espectador e obra, que, indo ao contrário do que é mais comum, baseia-se não tanto na relação entre o fã e o resultado final da trama e sim “no desenrolar da história e na maneira que ela é contada” (GRAY, 2010). Esses fãs argumentam que, dessa maneira, os *spoilers* melhoram a sua experiência, ao invés de estragar, ajudando os fãs “a se concentrarem no que consideram os elementos mais importantes do show”, demonstrando uma desvalorização da trama sobre os outros aspectos da trama.

Dessa forma, existe grande diferença entre os “fãs de *spoiler*” e a maneira que eles interagem com informações que possam antecipar pontos importantes da trama, e os espectadores que evitam *spoilers*, os vendo efetivamente como algo que diminui o valor ou o aproveitamento de uma obra. Nesse artigo, foi considerada a experiência do fã comum. Os fãs de *spoiler* podem navegar pelos mesmos sites e vivenciar as mesmas comunidades que os fãs comuns, mas as relações desses dois tipos de público com os *spoilers* são opostas. Gray (2009) chamou esses outros fãs de “evitadores de *spoiler*”, que “expressam preocupação em ser *spoiled* acidentalmente lendo material na internet que não foi marcado corretamente, ou achando notícias de entretenimento revelativas”. Percebe-se, assim, a dualidade existente entre os dois tipos de fã. Ainda assim, nos fóruns abertos na internet não dedicados aos *spoilers*, o ato de antecipar pontos da trama ainda é visto como indesejável pela comunidade, como será visto adiante.

### 1 – Game of Thrones

Dentre todas as relações entre fãs de televisão e *spoilers*, poucas conseguiram alcançar a complexidade e a intensidade verificada na série *Game of Thrones*, que começou a ser exibida em 2011 pelo canal de TV norte-americano HBO (Home Box Office).

O escritor George R. R. Martin (Estados Unidos, 1948) já era um bem-sucedido autor de ficção científica nos anos 1970 e roteirista em Hollywood desde os anos 1980, quando começou a escrever a série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*, em 1991, lançando o primeiro volume, *A Guerra dos Tronos*<sup>8</sup>, em 1996, pela editora Bantam Spectra, nos Estados Unidos. Até 2015, outros quatro livros foram lançados: *A Fúria dos Reis*<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> A Game of Thrones, no original.

<sup>9</sup> A Clash of Kings, no original.

(1998), *A Tormenta de Espadas*<sup>10</sup> (2000), *O Festim dos Corvos*<sup>11</sup> (2005) e *A Dança dos Dragões*<sup>12</sup> (2011). No Brasil, a saga começou a ser lançada em 2010 pela editora LeYa.

A história principal apresentada em *As Crônicas de Gelo e Fogo* é uma fantasia épica que se passa nos continentes ficcionais de Westeros e Essos, em um ambiente que reflete o contexto medieval da Europa, misturando inspirações reais (como a Guerra das Rosas e o a muralha de Hadrian) com conceitos fantásticos clássicos, como dragões e feitiçaria. Na trama, diversas dinastias batalham pelo poder dos Sete Reinos, simbolizado pelo Trono de Ferro, enquanto elementos sobrenaturais vindo do norte distante ameaçam o reino.

Martin e os produtores da série se valem da incontável variedade de personagens, histórias, famílias e lendas que povoam o mundo ficcional, tão grande e complexa que qualquer leitor acaba por encontrar algo, ou alguém, com quem se identificar. Isso é um reflexo da complexidade narrativa presente na televisão contemporânea, uma “redefinição da forma episódica sob a influência da narrativa seriada” (MITTELL, 2006, p. 32). Um mundo tão complexo quanto o criado por Martin se vale do formato episódico tanto na televisão quanto nos livros, e sua compreensão depende de um maior envolvimento por parte dos fãs já que “exige um processo de compreensão ativo e atento para decodificar tanto as histórias complexas quanto o modo de contá-las.” (MITTELL, 2006, p. 32)

Devido à natureza não linear da narrativa dos livros, à disparidade entre a quantidade de capítulos dedicada para cada personagem e ao formato limitado da série (dez episódios de uma hora), tornou-se difícil manter a mesma narrativa dos livros na série – embora se saiba que, por se tratar de uma adaptação, a série televisiva não tem compromisso de ser totalmente fiel à saga literária. Quando a quarta temporada começou – equivalente à segunda metade do terceiro livro –, a versão televisiva já abordava tramas do quinto livro e abandonava outras.

Todos esses desencontros entre narrativa e produção acabaram por gerar, inevitavelmente, diferentes níveis de *spoilers* entre os fãs: entre os livros, entre os episódios da série, dos livros para a série e vice versa.

## 2 – A experiência da rede reddit.com

<sup>10</sup> A Storm of Swords, no original.

<sup>11</sup> A Feast for Crows, no original.

<sup>12</sup> A Dance with Dragons, no original.

A relação entre a cultura dos fãs e a maneira que eles interagem entre si e com os *spoilers* é uma demonstração da convergência digital definida por Jenkins como

o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre múltiplas indústrias de mídia, e o comportamento migratório das audiências de mídia, que irão praticamente a qualquer lugar em busca do tipo de experiência de entretenimento que eles querem (JENKINS, 2008, p. 2, tradução do autor).

Jenkins (2001) comenta a cultura participativa, uma “cultura com relativamente poucas barreiras pra a expressão artística e engajamento público”, caracterizada, entre outros fatores, por “afiliações formais e informais à comunidades online centradas ao redor de diversas formas de mídia”. Ele nota que essas comunidades se reúnem em torno do mesmo conteúdo, já que “a recepção dos fãs nunca pode existir no isolamento, mas é sempre formada de acordo com contribuições de outros fãs”. (JENKINS, 2001, p. 210). Estas comunidades online, similar às comentadas por Jenkins, são definidas por Rheingold como

agregações sociais que surgem na internet quando um número suficiente de pessoas carrega as discussões públicas por tempo o bastante, com suficiente sentimento humano, para formar relações interpessoais no ciberespaço (RHEIGOLD, 1993, n.p. tradução do autor).

É possível estabelecer uma aproximação entre o conceito de comunidades online (RHEIGOLD) e os fãs de programas televisivos. As relações entre a audiência e as obras a que se apega emocionalmente passou por uma mudança, se tornando relações horizontais, que são “facilitadas e permitidas primariamente pela criação de espaços e atividades sociais online” (ASKWITH, 2007, p.88, tradução do autor). Askwith nota que, enquanto cada comunidade será definida por uma função entre os membros que comentam e o programa que os une, comunidades virtuais permitem, e encorajam, diversas formas de envolvimento.

Para a escolha do objeto que atendesse ao propósito deste artigo, ou seja, verificar como uma determinada comunidade se rege em relação aos *spoilers*, foi levado em conta o método preferencial de Kozinets (2002):

(1) um segmento, tópico ou grupo mais focado e relevante à pesquisa, (2) um maior tráfego de postagens, (3) um maior número de usuários discretos postando,

(4) dados mais detalhados e descritivos, e (5) mais interação entre membros do tipo exigido pela pesquisa (KOZINETTS, 2002, p. 5, tradução do autor).

O reddit.com<sup>13</sup> é um site de agregação de conteúdos em que usuários podem publicar materiais diversos e os outros membros podem votar “para cima” ou “para baixo”, o que determina a posição do link na página inicial. O site funciona em um sistema de *boards* [fóruns, em tradução livre] (chamados *subreddits*), com temas específicos, que podem ser criados livremente por qualquer usuário, gerando uma miríade de *subreddits* das mais amplas (“vídeos”, “música”) até as mais específicas, de acordo com a vontade do criador.

O sistema que gerencia o reddit não requer uma confirmação de e-mail para criar uma conta, e o usuário independe de uma conta para navegação no site. O cadastro é exigido de quem pretende comentar e votar na prioridade dos tópicos. Sendo assim, é difícil estimar a quantidade exata de visitantes, mas as estatísticas<sup>14</sup> do próprio site apontam para 169,02 milhões de acessos individuais em março de 2016, com acesso de 3,68 milhões de usuários inscritos e funcionamento de 8,8 mil *subreddits*, ou seja, são debatidos mais de 8 mil temas.

O conteúdo dessas *subreddits* é controlado pelos próprios usuários, pela maneira de *upvotes*<sup>15</sup> ou *downvotes*<sup>16</sup>, ou ainda pela intervenção de moderadores que também são usuários. Dessa maneira, reddit é um site que serve para exemplificar o poder do usuário na internet e a maneira dessas comunidades se organizarem e se regerem. A maior *subreddit* dedicadas a *As Crônicas de Gelo e Fogo* é */r/gameofthrones*<sup>17</sup>, com mais de 579 mil membros ativos. Em sua apresentação na barra lateral do fórum, os moderadores do fórum afirmam que é “um lugar seguro para os fãs lerem e falarem sobre a série de TV e os livros, independente de quantos episódios ou livros você já viu ou leu.”<sup>18</sup> Outras *subreddits* semelhantes incluem, por exemplo, *r/asoiaf*, para discussões aprofundadas, *r/pureasoiaf*, apenas para discussões sobre os livros, e *r/hbgameofthrones*, reservada para a série de TV.

A partir das formulações de Kozinets, percebeu-se que o fórum era focado em um tema específico (*As Crônicas de Gelo e Fogo*) e possuía um grande número de tráfego de postagens, além de grande variedade de discussões e comentários, material que pode ser

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://www.reddit.com/>>. Acesso em: 15 mar. 2016.

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://www.reddit.com/about/>>. Acesso em: 2 mai. 2016.

<sup>15</sup> Votos para cima, em tradução livre.

<sup>16</sup> Votos para baixo, em tradução livre.

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/gameofthrones/>> Acesso em: 13 mai. 2016.

<sup>18</sup> Tradução do autor.



usado como dado para a análise. A comunidade também se destaca de outras semelhantes pela criação da política de *spoilers* observada pelos membros, que permite a discussão de conteúdos relacionados à série sem antecipar partes importantes da trama para quem quiser navegar o site, e que é explicada em detalhes em páginas específicas, que serão observadas.

### 3 – Análise da política de *spoilers*

A política de *spoilers* do fórum foi criada voluntariamente pelos moderadores, que buscaram uma maneira de organizar a comunidade para que fãs com diferentes níveis de experiência com *As Crônicas de Gelo e Fogo* possam navegar sem medo de se expor aos *spoilers*. Essa política pode ser acessada na barra lateral direita de navegação dos fóruns, seguindo o padrão do próprio reddit.

Em *gameofthrones*, o texto da política<sup>19</sup> é intitulado *O Guia de Spoiler*, que é separado em quatro itens, cada um dividido em sub-seções: *Spoilers* que são moderados, tipos de *spoiler*, tipos de aviso de *spoiler* e o que fazer quando você encontrar um *spoiler*. Neste fórum, os moderadores definem o tipo de *spoiler* que será controlado pela moderação como “eventos específicos da história ativa, coisas que demonstram mudanças ou progressão na história”. Outros eventos e fatos da história, porém, estão sujeitos a um controle de menor intensidade, como “eventos que ocorrem no começo da história e são preparativos para o resto da série”. Eventos que acontecem antes da história (como os apresentados em *O Mundo de Gelo e Fogo*, a enciclopédia sobre o universo ficcional criado por Martin) são moderados “apenas se o que se sabe sobre eles muda com novos detalhes revelados durante a história ou se eles são parte de uma teoria importante sobre os eventos finais da história”.

Além disso, os moderadores apresentam um guia com exemplos e referências do que é ou não considerado um *spoiler*, totalizando mais de 24 mil caracteres em sua política. Na barra de navegação lateral da página principal, embaixo do link para o guia completo, também foi incluído um *Guia Rápido de Spoilers*, contendo cinco resumos de como marcar os posts e comentários, assim como o link que leva à política completa.

Nesta análise, observou-se essa política de *spoilers*, partindo de alguns dos fatores apresentados acima: os diferentes tipos de *spoiler* dentro da saga, como nomear um tópico e como comentar dentro do fórum. A partir dessa análise, buscou-se entender como essas

---

<sup>19</sup> Disponível em < [https://www.reddit.com/r/gameofthrones/wiki/spoiler\\_guide](https://www.reddit.com/r/gameofthrones/wiki/spoiler_guide) > Acesso em: 11 mai. 2016.



organizações atualizam os conceitos de Jenkins e Lévy e o que mudou nos últimos anos, desde os estudos de Jenkins sobre o assunto.

### 3.1 – Tipologia

Como a narrativa em *As Crônicas de Gelo e Fogo* se estende por diversas mídias e formatos, envolvendo uma enorme variedade de épocas, localidades e personagens, existem diversas maneiras como a história pode ser antecipada para um fã. Graças também ao sucesso da série, há um grande interesse desses fãs em descobrir novas informações, formular teorias sobre os acontecimentos da história e discutir essas ideias. Para permitir que os usuários dos fóruns discutissem cada uma das diversas maneiras de explorar a série, os moderadores definiram tipos de *spoiler*, baseando-se no nível de conhecimento dos usuários.

Em *gameofthrones*, na seção da política de *spoilers* chamada “Tipos de *Spoiler*”, os moderadores definem que existem dois tipos principais de *spoilers* moderados: de livros (da série *As Crônicas de Gelo e Fogo*) e de show (do programa de TV *Game of Thrones*). Eles se baseiam em como as informações se ligam aos livros da saga e ao programa de TV. Há outros quatro tipos de *spoilers* baseados nos livros e na série que também são moderados e apresentados no site. Nota-se que houve a intenção de simplificar a variedade dos *spoilers*, criando-se duas categorias gerais e quatro sub categorias, em vez de categorias específicas por livros ou temporadas da série. Os moderadores também criaram tags para diferenciar cada tipo de *spoiler* em uma discussão.

### 3.2 – Título

A navegação do reddit, e, por consequência, das suas *subreddits* se baseia em uma página inicial que apresenta uma compilação de links postados por seus usuários. Os links podem redirecionar para outros sites ou para um tópico próprio para discussão. No caso de um link redirecionar o usuário para outro endereço, ainda é possível acessar a página de comentários para este link no próprio reddit. A ordem de apresentação desses links é definida por meio de votos de usuários.

Dessa maneira, durante o processo de navegar e participar dos fóruns, o título dos tópicos e dos links são sempre a primeira experiência que um usuário tem com o conteúdo disponível. A partir deles, é feita a escolha de que discussões participar. Em uma comunidade onde se discute um conteúdo narrativo como *As Crônicas de Gelo e Fogo*, é

importante que o usuário consiga acessar e navegar o fórum sem ter contato instantâneo com *spoilers*, podendo escolher o nível de aprofundamento na história nas discussões que deseja participar. Por isso, a criação do título de posts se torna uma das questões mais importantes ao se criarem as regras relativas aos *spoilers* em comunidades como */r/gameofthrones*. A maneira que o fórum achou para controlar os títulos criados por seus membros foi o uso das tags de *spoiler*, marcações que os usuários adicionam no começo do título de seus posts informando o nível de *spoiler* que pode ser discutido naquele tópico.

Os dois principais tipos de *spoilers* definidos pelos moderadores, “Livros” e “Série”, são chamados de “Escopo Principal” e consistem em tags informando o nome do livro ou a temporada da série que abrange o post. São usadas siglas referentes ao título original de cada um dos sete livros em *As Crônicas de Gelo e Fogo*: AGOT, ACOK, ASOS, AFFC, ADWD, TWOW e ADOS. Para se identificar uma temporada da série, se usa a letra S [primeira letra de “Season”, “Temporada” em inglês] seguido do número da temporada: S1 para a primeira temporada, S2 para a segunda e assim por diante. Em uma tag de escopo principal, é possível usar qualquer livro ou temporada ou qualquer combinação entre um de cada. Além dessas tags, também existem as opções “Sem *Spoiler*”, geralmente reservada para assuntos que não dizem respeito à trama da saga, e “*Spoilers* Tudo”, quando todas as informações relativas ao desenvolvimento da história são aceitas. No total, considerando-se as cinco temporadas lançadas até 2015 e os sete livros, existem 42 opções diferentes para tags de escopo principal.

Além disso, os moderadores criaram três regras gerais para a criação do título. Resumidamente: todo post deve possuir um escopo principal no título<sup>20</sup>; não utilizar as palavras “talvez”, “possivelmente” ou outro termo que enfraqueça um alerta de *spoiler*; e, quando dois escopos diferentes são utilizados, tudo dos dois é aceito. Por isso, escopos positivos e negativos não podem ser combinados, como [Todos Livros/ Sem *Spoiler*].

A tag “Sem *Spoiler*” significa “nenhum spoiler de nenhum tipo do show ou dos livros”. Se algo sobre a história será discutido, não deve se usar a tag “Sem *spoiler*”. Os moderadores reservam essa marcação para “tópicos de discussão ou objetos, artes, músicas, vídeos, que não iriam estragar algo para alguém completamente novo para a série”. O fórum também apresenta a opção para um Escopo de Extensão, uma segunda tag que pode ficar depois da primeira no título do post e que especifica ainda mais o nível de *spoilers* discutido. As opções fornecidas são: por episódio da série, por capítulo do livro, teorias,

<sup>20</sup> Como o reddit não aceita edição do título de um post, caso o post esteja incorreto, é necessário deletá-lo e recriá-lo.

outras obras que se passam no mesmo universo, histórias sobre o universo não necessariamente ligadas à trama, jogos, apenas sobre o show ou tudo, englobando todas as informações publicadas em qualquer mídia relativas à saga.

Além dos escopos de extensão fornecidos, existe a possibilidade de utilização de escopos mais específicos ao conteúdo e não relativo aos *spoilers*, como [ARTE] ou [ROUPAS], e, ainda que não sejam proibidos, os moderados afirmam que não são necessários, afirmando que “posts que possam usar essas tags são baseados nos livros ou na série, então um escopo principal de TV ou Livros deve prover aviso de *spoiler* o bastante”.

Percebeu-se que o uso das tags nos títulos é a principal maneira de evitar *spoilers* na experiência de navegar pelos fóruns. Os moderadores criaram uma grande variedade de combinações possíveis com a aplicação dos escopos de extensão, que são opcionais e especificam ainda mais a discussão, além de abrir espaço para jogos baseados na saga. O uso das tags “Sem *Spoiler*” e “*Spoiler* Tudo” evidencia a necessidade de espaços reservados para conversas sem limitações de *spoilers*.

A seção designada para os títulos na política de *spoiler* é a maior e mais detalhada, sugerindo que é a parte mais importante e complexa na questão de como cuidar dos *spoilers* na comunidade. Como o formato de navegação do reddit funciona em torno dos títulos dos posts, é o passo mais importante para evitar a exposição desnecessária dos usuários aos *spoilers* e a regra que exigiu mais detalhes e criatividade.

### 3.3 – Comentários

Enquanto a navegação principal no reddit se dá a partir dos links e tópicos nas páginas iniciais, as interações entre os usuários e as discussões se limitam à seção de comentários de cada link, seja para um tópico de discussão ou um link para um endereço externo. O próprio reddit tem suas regras e sugestões para o conteúdo<sup>21</sup> e formatação dos comentários<sup>22</sup>, e cada *subreddit* pode criar as suas regras e suas opções de formatação (contanto que não vão contra as regras gerais do reddit). Utilizando o sistema de tags nos títulos, as seções de comentários dos tópicos em *gameofthrones* já têm definido o nível de *spoiler* que será abordado nas discussões. Porém, um usuário pode querer citar um evento na discussão que seria considerado fora do escopo abordado na tag de título, como, por exemplo, discutir um evento do quarto livro da saga em um tópico marcado para o terceiro livro.

<sup>21</sup> Disponível em: < <https://www.reddit.com/help/contentpolicy> > Acesso em: 11 set. 2015.

<sup>22</sup> Disponível em: < <https://www.reddit.com/wiki/commenting> > Acesso em: 11 set. 2015.

Para tratar destes caso, foram criadas tags de *spoiler* para os comentários. Utilizando um código de formatação de texto disponibilizado pelos moderadores, é possível esconder o comentário por trás de uma tarja que informa o nível de *spoiler*. Outros usuários que deparem com o comentário verão apenas uma tarja cinza avisando o tipo de *spoiler* contido no comentário escondido. Passar o ponteiro do mouse por cima da tarja revela o comentário.

Em sua política de *spoilers*, os moderadores de *gameofthrones* criaram cinco regras gerais para a postagem de *spoilers* nos comentários: é um dever de quem comenta marcar um *spoiler* claramente; é um dever do leitor decidir se não há problema na leitura do *spoiler*; alertas de *spoiler* nos comentários são criados com tags de cores diferentes para cada tipo de *spoiler* (livro, séries, etc.); todos os comentários marcados como *spoilers* devem ter uma definição clara de escopo em sua tag; e apenas posts que passem do limite estabelecido no escopo no título do tópico precisam de uma tag de *spoiler* nos comentários.

As tags de comentários são divididas em quatro categorias diferentes, cada uma separada por cor: Livros (vermelho), Séries (preto), Teorias (verde) e Jogos (laranja). Para formatar um comentário com *spoilers*, se adiciona o código [escopo do *spoiler*](#tipo “frase contendo *spoiler*”). O tipo de *spoiler* é representado por letras específicas determinadas por eles, (“b” [letra inicial de books, “livros” em inglês] para livros, etc).

Ao contrário do conhecimento necessário para a criação das tags de título, que são mais intuitivos e baseados em conceitos que já permeiam entre os fãs (como a sigla dos livros), a marcação de *spoilers* para comentários envolve conhecer uma formatação de texto que, ainda que simples, não é familiar para grande parte dos usuários, que precisa assim ir até a política do *spoiler* do respectivo fórum para aprender e poder aplicar.

### **Considerações finais**

Neste artigo, buscou-se entender como as comunidades de fãs online estão lidando com o fenômeno dos *spoilers*. Graças à sua complexidade narrativa e à variedade de mídias pela qual a história se espalha, assim como à sua grande popularidade e presença online, o caso de *Game of Thrones* e *As Crônicas de Gelo e Fogo* serve para se perceber as variáveis que devem ser levadas em consideração quando uma comunidade tenta se regar para regular o acesso de seus membros aos *spoilers*.

A complexidade narrativa não sustenta uma obra sem o envolvimento emocional do fã, que se baseia em conceitos narrativos clássicos de construção de personagens,

consistência e resolução. Mittell sustenta que “a complexidade narrativa mais robusta emprega todos esses elementos enquanto adiciona o prazer operacional do envolvimento formal” (MITTELL, 2006, p. 38, tradução do autor). Isso se percebe na relação dos fãs com *As Crônicas de Gelo e Fogo* e *Game of Thrones*. Mesmo as obras contendo uma grande complexidade na maneira de contar a história, ainda existe uma ligação forte entre esses personagens e os fãs, assim como eventuais recompensas emocionais para o espectador, na forma do cumprimento da expectativa deles para com a trama, misturado com a surpresa proveniente da quebra dessa expectativa. Dessa complexidade narrativa também surge uma variedade de maneiras de se experimentar a trama, o que resulta nos *spoilers* entre fãs na hora de discutir a série.

No fórum */r/gameofthrones*, as regras baseiam-se no formato de navegação do site que os hospeda, reddit, e no perfil dos usuários, fãs comprometidos com a obra e que buscam um lugar focado para discussões. Isso se difere do acesso dos espectadores aos *spoilers* em outras redes menos focadas, como Twitter e Facebook, onde é mais difícil criar regras gerais relativas aos *spoilers* e há mais variedade de membros. Essa diferença entre as comunidades resulta de uma mudança cada vez maior de uma cultura de massa para uma cultura de nichos, uma transição de meios de comunicação massivos para meios dirigidos caracterizados por públicos mais homogêneos e de interesses semelhantes, criando novas maneiras de se interagir e criar identidades de grupo.

Nesta análise, percebeu-se que o sistema empregado no fórum *gameofthrones* requer dedicação dos usuários em se familiarizar com diferentes códigos de formatação, tags criadas pelos moderadores e marcações variadas para suas postagens, assim como que eles saibam como navegar entre os fóruns, reconhecendo o que acessar ou não, além de se basear em conhecimentos prévios comuns aos fãs da obra, como diversas siglas. Isso demonstra uma clara ligação com as características definidas por Jenkins sobre a cultura participativa, como “a resolução coletiva de problemas, trabalhando em equipes formais ou informais na busca de completar tarefas ou novos conhecimentos” (JENKINS, 2009, p. 12). Enquanto os moderadores criaram um sistema baseado em suas observações, cabe aos membros marcarem seus posts da maneira correta, informando o nível de *spoiler*. Também cabe aos usuários avisar os moderadores quando um post não segue as regras, para que haja punição. Caso seja confirmado que a postagem não seguiu as regras, o conteúdo é deletado, e, se o usuário persistir no erro, será banido. Isso demonstra o poder dos membros nas comunidades online, que confiam uns nos outros e nos moderadores para deixar o ambiente

de navegação da maneira que desejam, assim como do compromisso dos moderadores que, trabalhando sem remuneração, criaram regras e monitoram uma comunidade pública para outros fãs. É um caso de fãs trabalhando para fãs, procurando otimizar a experiência um do outro com uma obra pela qual se desenvolve um investimento emocional. Além disso, mesmo que existam comunidades de fãs de *spoilers* como as estudadas por Jenkins, a grande complexidade das regras criadas nos fóruns analisados, assim como o fato de que os usuários as seguem fielmente, mostram que a maior parte da comunidade vê os *spoilers* como algo indesejado e que deve ser evitado. Caso o usuário não se importe, ele pode acessar os *spoilers* que quiser nos tópicos, mas cabe à comunidade pensar no usuário que quer se manter longe das informações que antecipam a trama.

Os variados tipos de *spoiler* apresentados pelo fórum refletem a falta de consenso sobre o que realmente constitui uma informação que poderia antecipar a trama. Detalhes que para alguns podem ser considerados sem importância, como mencionar o nome de um personagem, para outros podem ser relevante. Isso demonstra a falta de homogeneidade em relação aos fãs e à maneira como eles interagem com a obra. Existe uma grande diferença entre o valor que um fã pode dar para a trama ou para certos detalhes e o que outro fã consideraria relevante, o que mostra os diferentes valores que os espectadores atribuem aos diversos aspectos de uma obra. Como é impossível fazer uma diferenciação perfeita, os fóruns buscam abranger a maior variedade de casos possíveis através da criação de subcategorias para os *spoilers*, o que possibilita que o usuário escolha ao que se expor.

O estudo dos *spoilers* no ambiente da convergência digital passa por diversos fatores e difere muito das observações feitas por Jenkins sobre grupos de fãs de *spoiler*, já que o termo não se limita mais a comunidades de fãs e seu uso se torna cada vez mais comum em ambientes online. A ideia do *spoiler*, que originalmente se disseminou na internet apenas para avisar leitores de fóruns específicos, passou por uma ressignificação entre fãs que buscavam ativamente informações sobre a trama, transformando a relação dos fãs com os produtores em um jogo que se somava à experiência de assistir à série. Hoje em dia, o *spoiler* e, por consequência, o alerta de *spoiler* podem ser encontrados em qualquer discussão sobre televisão e são tópico comum de polêmica entre fãs, produtores e críticos. Discussões online se tornaram parte do ato de consumir séries, com o crescimento da experiência de se vivenciar comunidades de fãs. Na falta de um consenso sobre o que constitui realmente um *spoiler* e como lidar com eles, cabe às comunidades, aos fãs e aos espectadores comuns escolherem como discutirão as tramas cada vez mais complexas

apresentadas pela televisão e como as comunidades online irão se adaptar a essas mudanças narrativas e tecnológicas.

### Referências Bibliográficas

ASKWITH, Ivan D. **Television 2.0: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium**. 2007. Dissertação (Mestrado em Comparative Media Studies) – Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, p. 174.

GRAY, Jonathan. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. Nova York: New York University Press, 2010. p. 264.

GRAY, Jonathan, MITTELL, Jason. *Speculation on Spoilers: Lost Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality*. *Participations*, Aberystwyth, v. 4, n. 1, 2007. Disponível em: <[http://www.participations.org/Volume%204/Issue%201/4\\_01\\_graymittell.htm](http://www.participations.org/Volume%204/Issue%201/4_01_graymittell.htm)>. Acesso em 13 set. 2015.

JENKINS, Henry. ‘Strangers no more, we sing’: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community. In: LEWIS, Lisa A. (Org.) **The Adoring Audience**. Londres: Routledge, 2001. p. 208-236.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008. p. 432.

JENKINS, Henry. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21<sup>st</sup> Century*. Massachusetts: MIT Press, 2009, p. 145.

JENKINS, Henry. **Textual Poachers – Television Fans & Participatory Culture**. Nova York: Routledge, 2013. p. 424.

KOZINETS, Robert V. *The Field Behind the Screen: Using Netnography For Marketing Research in Online Communities*. *Journal of Marketing Research*, Chicago, v. 39, p. 61-72, 2002. Disponível em: <<http://www.nyu.edu/pages/classes/bkg/methods/netnography.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2015.

LEVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva. Por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 2007. p. 217.

MITTELL, Jason. **Narrative Complexity in Contemporary American Television** *The Velvet Light Trap*, Texas, v. 58, p. 29-40, 2006.

RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic*, s/d. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>>. Acesso em 16 ago. 2015.