

## **Midiatização da religião na ficção seriada infantojuvenil: narrativa e estilo na websérie -10 | *A vida não é um jogo* (Feliz7Play)<sup>1</sup>**

João Paulo HERGESEL<sup>2</sup>  
Isabella PICHIGUELLI<sup>3</sup>  
Míriam Cristina Carlos SILVA<sup>4</sup>  
Universidade de Sorocaba, Sorocaba, SP

### **RESUMO**

A ficção seriada infantojuvenil atua nas esferas cognitiva, comunicativa, psicológica e crítica do jovem espectador, além de contribuir para sua formação social, histórica, linguística e cultural. Na websérie -10 | *A vida não é um jogo* (Feliz7Play, 2018), vê-se esse invólucro em um contexto religioso cristão: a narrativa traz uma discussão sobre ética e tecnologia, tendo os 10 Mandamentos da Lei de Deus como texto de suporte. Este trabalho tem o objetivo de averiguar de que forma ocorrem as articulações entre mídia e religião e em que elas implicam para a obra. O método é o da pesquisa bibliográfica, resgatando conceitos de websérie, narrativa e midiatização da religião; e analítica, por um viés narratológico. O corpo teórico é constituído por autores como, Jenkins (2009), Benjamin (1994), Miklos (2015) e Martino (2016), entre outros. O resultado aponta que a narrativa da websérie é transpassada pela linguagem religiosa, de modo a deixar o discurso sobreposto à mediação da experiência.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação e Religião; Narrativas midiáticas; Ficção seriada; Websérie; Infantojuvenil.

### **Introdução**

As narrativas midiáticas infantis e juvenis são úteis para a formação cognitiva, comunicativa, psicológica e crítica do jovem espectador, além de contribuírem com uma abordagem social, histórica, linguística e cultural do cidadão. A carência de estudos voltados a obras para esse público, no entanto, é notória. No âmbito da Literatura, ainda há algumas reflexões e produções científicas que trazem como *corpus* obras infantojuvenis; mas a maioria das publicações, observa-se, é oriunda da área da Educação.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Pesquisador de pós-doutorado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (Uniso). Contato: [jp\\_hergesel@hotmail.com](mailto:jp_hergesel@hotmail.com).

<sup>3</sup> Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (Uniso). Contato: [isabellareisps@gmail.com](mailto:isabellareisps@gmail.com).

<sup>4</sup> Professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (Uniso). Contato: [miriam.silva@prof.uniso.br](mailto:miriam.silva@prof.uniso.br).

---

Ressalta-se que não há impedimentos de se estudar produções artísticas e/ou midiáticas para jovens com um viés paradidático; a problemática reside no fato de as pesquisas se restringirem a isso, na maior parte dos casos. Por esse motivo, nota-se que é indispensável que se desenvolvam pesquisas que sustentem como objetivo geral explorar as dimensões comunicativas e as mediações culturais propostas por esse tipo de produto.

É sabido que as narrativas midiáticas infantojuvenis contribuem para expandir a visão crítica do jovem interlocutor; por isso, sua análise, a partir do olhar da Comunicação, torna-se fundamental. Baseando-se nisso, surge a relevância em se compreender como se estruturam as narrativas infantojuvenis; em se entender como os elementos audiovisuais se entrosam para definir o estilo dessas produções; e em se discutir as relações sociais, históricas, políticas e artísticas, com base nos eixos narrativos.

Na websérie *-10 | A vida não é um jogo* (Feliz7Play, 2018)<sup>5</sup>, com direção de Jefferson Nali e texto de Luciana Costa, além de produção da Seven Filmes, vê-se esse invólucro em um contexto religioso cristão, em especial adventista. Tendo os 10 Mandamentos da Lei de Deus como texto de suporte, a narrativa traz uma discussão sobre ética e tecnologia, confrontando a necessidade interna de se sentir popular com as atitudes ilícitas que se cometem para atingir esse posto.

Em síntese, a história apresenta um grupo de adolescentes que vê suas relações afetivas se transformarem depois que uma delas decide participar de um jogo on-line, cuja regra se limita a cumprir os desafios elaborados por seus administradores anônimos. A cada episódio, um dos 10 Mandamentos precisa ser desobedecido e, assim, a jovem protagonista precisa roubar, desonrar os pais, levantar falso testemunho, entre outros. Ao final de cada vídeo, a trama traz uma reflexão bíblica.

Este artigo surge com o objetivo de averiguar a composição da narrativa e do estilo, de modo a compreender como ocorrem as articulações entre mídia e religião e em que elas implicam para a trama. O método aplicado para isso é o de pesquisa bibliográfica, resgatando conceitos de websérie, narrativa e midiatização da religião; e analítica, por um viés narratológico e estilístico.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://bit.ly/31h5nzw>. Acesso em: 27 maio 2019.

---

## **Websérie: a problemática conceitual**

Variadas são as definições de websérie. Com registros de publicações com o termo datadas do início dos anos 2000, os conceitos e abordagens distinguem-se entre os autores: para alguns, a websérie se constitui a partir do momento em que uma narrativa seriada se encontra alocada em uma plataforma on-line (e.g. WODEVOTZKY, 2015); para outros, o que caracteriza a websérie é sua ação transmídia, a possibilidade de estender narrativas em mídias convencionais (e.g. BARBOSA, 2013; PEIXOTO, 2014); já para outros, é preciso que existam aspectos exclusivos da hipermídia, como *links* e interações, para que o formato de fato se constitua (e.g. SOUZA; CAJAZEIRA, 2015).

Para citar alguns exemplos, Weller (2000) propõe a hipertextualidade e a multidisciplinaridade de um montante de temas, no que chama de “hiperseriado”. No viés da utilização dos recursos da hipermídia, Romero e Centellas (2008) idealizam a participação ativa da audiência no progresso da história, tal como Figueiredo e Lins (2015) abraçam a ideia de interação para a construção da narrativa. Álvarez (2011) também sinaliza a possibilidade de comunicação dos espectadores-internautas com os produtores da websérie.

Em complementação, López Mera (2010) e König (2014) defendem o espaço para experimentação e produção independente, assim como Santiago e Domingues (2015) dialogam sobre a geração Y e a movimentação do faça-você-mesmo. Schneider (2009) também considera o formato como forma de explorar o audiovisual via *streaming*, ao passo que Lemos (2009) enfatiza a relevância da segmentação para produção para a web. Já para Aeraphe (2013) e Bélanger (2014), o contexto, a programação, a estética e a serialidade da websérie são as mesmas das telenovelas e séries de TV.

Essa aproximação se deve, para Jenkins (2009), porque a websérie surgiu da convergência entre televisão e internet, como um modo de resgate do público jovem, que já não rendia audiência para a mídia mais convencional. Nessa mesma linha de raciocínio, Altafini e Gamo (2010), Hernández García (2011) e Ramos e Neves (2015) apontam que essa fusão é um desdobramento transmidiático, além de Morales Morante e Hernández (2012) argumentarem sobre a reaproveitamento de conteúdo.

Nossos estudos antecedentes sobre o tema, realizados desde 2013, apontam que “o conceito e o histórico de websérie ainda estão sendo construídos, e a escassez de fontes é ainda maior no Brasil” (HERGESEL, 2013, p. 9). Mesmo assim, sabe-se, em linhas gerais, que a “websérie é um texto narrativo em linguagem audiovisual dividida em

---

episódios e feita para circular em meio cibernético” (HERGESEL, 2014, p. 33). De forma mais objetiva, “compreender o termo é questão de morfologia: ao mesmo tempo em que ‘cine’ é um prefixo que alude ao cinema, e ‘tele’, à televisão, ‘web’ está diretamente relacionado à internet” (HERGESEL, 2018a, p. 133).

A origem desse formato, no entanto, tem uma propensão transmídia, uma vez que a “websérie não foi criada com o propósito de transferir a serialização audiovisual a uma nova plataforma [...]; a intenção era resgatar o público televisivo juvenil, que passou a substituir a televisão pelo computador” (HERGESEL, 2017, p. 234). Isso ajuda a compreender o motivo pelo qual “a websérie [...] contém os elementos necessários para a construção de um texto narrativo midiático: enredo, personagens, ambientação, temporalidade, foco narrativo e discurso” (HERGESEL, 2016a, p. 156).

Possivelmente por ser “baseada nas séries televisivas, a websérie, mesmo com baixo orçamento [...] e com audiência incerta, apresenta uma interação entre história e discurso voltada para entreter o espectador” (HERGESEL, 2015a, p. 60). E isso se estende no sentido de destemporalização e desterritorialização, uma vez que “não há lugar nem momento certo para assistir a uma websérie, uma vez que os episódios são liberados para acesso a qualquer hora, em qualquer lugar” (HERGESEL, 2015b, p. 185).

Vale ressaltar, contudo, que “a linguagem preferencialmente audiovisual, a serialização, a curta duração dos episódios, os enquadramentos fechados, a disponibilidade on-line, o investimento limitado, o público incerto não são exigências sacras” (HERGESEL, 2016b, p. 11), especialmente porque “as webséries funcionam também como ferramenta essencial para fazer um experimento entre aquilo que é bem recebido e o que não o é, na relação interativa entre internet e webspectador” (HERGESEL, 2015c, p. 15).

Aproveitando-se dessa possibilidade de experimentação e facilitação do acesso e disseminação, “o jovem [...] tem deixado de ser apenas o alvo, a recepção, o consumidor, e passado a agir como realizador, processador, criador de produtos midiáticos (principalmente, conteúdos na hipermídia)” (HERGESEL, 2013, p. 4; HERGESEL, 2018b, p. 63). Ainda nesse sentido, já se constatou também que, “ao transformar [esse] produto da realidade juvenil em recurso paradidático, contribui-se pedagógica e culturalmente com o ensino-aprendizagem” (HERGESEL, 2019, p. 91-92).

Diante do exposto, acreditamos na ideia de que “não convém limitar a definição de websérie a uma única característica (necessidade de interação ou conteúdo exclusivo

da internet, por exemplo)” (HERGESEL, 2018c, p. 143), uma vez que se trata de um “produto maleável, capaz de se construir com diferentes plataformas e propostas de intersecção” (HERGESEL, 2018c, p. 143).

Sucintamente, o que diferencia esse formato das séries televisivas tradicionais é que a websérie é mais curta, mais barata e mais enxuta em sentido de produção. Em outras palavras, a principal característica da websérie é que ela é pensada, criada e desenvolvida para a internet, com finalidade para reprodução em aparatos de tecnologia emergente, como computadores, tablets, celulares e, mais recentemente, relógios digitais – ainda que tais produtos possam ser, posteriormente, veiculados em outras plataformas midiáticas, como televisores e projetores de vídeo.

Essas reflexões levam a crer que as séries produzidas por serviços de vídeo sob demanda, como Netflix, GloboPlay, Prime Video, Hulu, etc., não se configuram como webséries, mas como séries de *streaming*. Por mais que a capacidade tecnológica de tais empresas se desdobre em aplicativos que permitem acessar seu conteúdo por diversos tipos de aparelho, seus produtos são originalmente pensados, criados e desenvolvidos para serem vistos em televisores, tais quais as séries televisivas clássicas.

De qualquer modo, tendo em vista essa problemática conceitual, passamos a não nos prender a classificações e nomenclaturas quando o assunto é websérie. Parece-nos mais relevante discorrer a respeito das potências comunicacionais, das escolhas estilísticas, das transformações narrativas, da constituição poética, da relação com o contexto, das possibilidades inter/extra/trans/hipertextuais, tendo em vista os aspectos gerais que perpassam o formato, mas que são particulares de cada produto. Em outras palavras, defendemos a análise do conteúdo midiático a partir de uma visão culturológica, que se desprende de classificações de formatos e intenta uma compreensão mais circular e abrangente, envolvendo a produção, suas possibilidades comunicacionais, e seus impactos culturais.

### **Midiatização da religião e Narrativas**

Interessa-nos, como ponto de partida para analisar nosso objeto de estudo, que possui conteúdo cristão, o conceito de midiatização da religião, que define “a articulação de características dos meios de comunicação, com sua linguagem, seus códigos, seus limites e possibilidades de construção de mensagens nas práticas, formações e instituições religiosas” (MARTINO, 2016, p. 38). Essa articulação, entretanto, não ocorre em via de

---

mão única, mas também faz com que as mídias ganhem, em suas diversas expressões e plataformas, “novas funções, linguagens e temas em razão da articulação com as religiosidades midiáticas” (PICHIGUELLI, 2019, p. 26).

Esse trânsito entre as esferas midiáticas e religiosas ocorre com certa fluidez, pois têm, conforme Miklos (2015, p. 3459), “uma característica intrínseca às duas, que é exatamente o proselitismo, ou seja, a tentativa incessante de converter o outro a elas, ou seja, sempre aparecem interessantes e sedutoras como um oásis no meio do deserto”.

Isso nos lembra que “de forma hegemônica e com os efeitos que trazem a reboque, as práticas comunicacionais hoje existentes atendem aos mecanismos e propósitos do instrumentalismo (o que importa é ser útil) e do lucro (o que importa é ser rentável)” (PICHIGUELLI, 2018, p. 4).

Em outras palavras, há uma lógica de consumo – como finalidade – e tecnicista – pois requer aparatos tecnológicos – que abarca os processos de comunicação hegemônicos em nossa sociedade, ao que chamamos de midiatização. Essa lógica, quando se articula com as práticas religiosas, culmina no que chamamos de midiatização da religião.

Saber do predomínio dessa lógica técnico/econômica em práticas religiosas/midiáticas não implica afirmar, entretanto, a impossibilidade de uma confluência entre comunicação e religião que se dê por outros nexos. Recordamos, com Martino (2016, p. 71), que somente “o fato de boa parte das religiões lidarem com símbolos, rituais e práticas as tornam particularmente propícias para a convergência com o ambiente midiático contemporâneo”.

Nessa perspectiva, a religião é mediação; portanto, processo comunicacional, fundamentalmente – fato que nos remete, por sua vez, às narrativas, as quais, mais do que um gênero ou uma estrutura textual, podem ser entendidas como formas comunicacionais e culturais. São produtos e produtoras de cultura (SILVA; SANTOS, 2015).

As narrativas estão presentes em distintas plataformas, que vão desde as tradicionais, nascidas com a oralidade da comunicação primária, na qual os corpos presentes contam e ouvem histórias, passando pelo texto escrito, até chegarem às mídias eletrônicas e digitais, com todas as suas possibilidades.

Nas narrativas tradicionais, há um caráter comunitário, que requer a presença tanto do corpo do narrador quanto de outros corpos, que possam agir e interagir, a partir do encontro, no momento presente. O tom de voz, a expressão e os gestos do narrador, a

---

reação do público, os sentimentos gerados pelo ato de narrar com a audiência presente e suas reações, tudo compõe uma ambiência que celebra a comunhão do contato primário: corpos em enlace com outros corpos. Trata-se de uma forma comunicacional na qual só é possível o comunicar na medida daquilo que o corpo pode conseguir – os limites da comunicação estão nos limites dos corpos, que compartilham e atualizam a experiência mediada pelo narrar, de forma imediata, presencial, concreta.

Com os livros, inaugura-se um outro tempo, o tempo lento da leitura (FLUSSER, 2007), com um narrador distante, cujo corpo é transformado em um personagem imaginado pelo leitor. O caráter comunitário é substituído pelo isolamento, pelo corpo solitário do leitor. Embora a narrativa se complete naquele que lê, seu poder de interação está mais na sua capacidade de imaginar do que num interagir de forma direta com aquele que narra.

Nas plataformas digitais, a narrativa converte-se em números que se atualizam em texto, som e imagem. A potência de interação se faz por meio do domínio dos aparatos e da capacidade de navegar em estruturas não lineares, que podem, inclusive, transformar o leitor em narrador, com interferências no enredo. Aqui pode até haver o tempo lento da escrita, mas somado à rapidez e circularidade das imagens e do som, em uma linguagem híbrida.

Conforme Benjamin (1994), as narrativas são capazes de mediar a experiência. Um narrador constrói a sua narrativa a partir do que vivenciou ou, ainda, com base em outras narrativas, as quais também se juntam à sua própria experiência. Ao converter aquilo que foi vivido em narrativa, o narrador transfere a sua própria experiência ao outro (outros), que poderá compreendê-la como representação dos fenômenos, ou, ainda, como forma de interpretação, crítica ou produção de identidade.

Também é possível, por meio de uma narrativa, reconfigurar o olhar do fruidor, que a partir da experiência com o que é narrado, poderá ampliar sua percepção da realidade que o cerca, transformando, a partir do que foi narrado, a sua compreensão do que é experimentado no mundo concreto (SILVA; SANTOS, 2015).

Sobre o formato, na perspectiva estruturalista de Todorov, a narrativa requer um narrador, tempo, espaço, personagens e enredo. O enredo convencional se caracteriza por um início, seu desenvolvimento, um ponto alto do conflito, denominado clímax, e o desfecho, ou solução (SILVA; HERGESEL, 2018). Há, no entanto, narrativas que podem

---

se iniciar pelo clímax, ou ainda, que podem inserir vários clímax e vários desfechos e reinícios. Porém, não há narrativa sem conflito.

As séries se caracterizam, geralmente, pela relação entre a autonomia e a dependência dos episódios entre si<sup>6</sup>. Um episódio pode ter um conflito que se soluciona no próprio episódio, mas há uma relação de continuidades entre alguns pontos que conectam os episódios, nos quais novos conflitos e pequenos desfechos podem surgir, até o desfecho final (SILVA, 2015). Entendemos a websérie aqui analisada como um produto midiático, cujo processo narrativo possibilita uma mediação da experiência concreta, ou seja, é possível, por meio dos episódios e sua trama, tecer uma representação dos fenômenos, assim como interpretá-los, criticá-los, recriá-los, por meio da ampliação da percepção oferecida pela narrativa. Entretanto, como passaremos a expor, encontramos também nesse produto de ficção um discurso travestido de narrativa, que interfere em sua constituição.

Na websérie *-10 | A vida não é um jogo*, a personagem Bia aventura-se em um jogo, por meio de seu celular, que a estimula a ser *player*, autora de sua própria história. Para ganhar pontos no jogo *online*, Bia precisa quebrar regras e gravar vídeos desses momentos.

Os nomes dos capítulos da websérie ligam-se aos conhecidos como 10 Mandamentos, que se encontram na Bíblia: #1 Outros deuses; #2 Imagens; #3 Juro; #4 Honras; #5 Mentiras; #6 Cobiça; #7 Adultério; #8 Sábado; #9 Roubo; #10 Não matarás. Estes mandamentos ligam-se, por sua vez, ao nome do jogo *online*: -10 (menos dez), e, portanto, às regras quebradas pela personagem Bia durante os episódios. O uso da hashtag nos títulos dos capítulos atuam como indicadores da ideia de um jogo que parte do universo on-line e que tem por objetivo angariar visibilidade, popularidade para quem o joga, já que a hashtag é uma ferramenta útil para tanto em redes sociais digitais.

No decorrer da trama, à medida que quebra as regras, Bia atinge seus objetivos, ganhando mais popularidade no jogo on-line. Entre seus amigos de escola, porém, ocorre o contrário: primeiro, perde laços com a melhor amiga, Clara; depois, vai perdendo a amizade até mesmo dos que, a princípio, admiravam-na. Isso se intensifica quando a

---

<sup>6</sup> Arlindo Machado (2000) divide a ficção seriada em episódios capitulares, seriados e unitários. As narrativas de episódios capitulares são as que apresentam uma história desenvolvida linearmente; as narrativas de episódios seriados são as que conservam o mesmo núcleo de personagens e a mesma diegese, mas com autonomia entre os episódios; por fim, as narrativas de episódios unitários são as que apresentam enredos e personagens diferentes a cada episódio, sendo unidos apenas pela mesma temática.



quebra das regras traz consequências mais graves, que culminam, nos últimos episódios, na quase morte de Valentina, sobre quem Bia pratica *bullying* durante toda a série. Após ser acusada por Bia de falsidade, Valentina – que tinha acabado de ajudar Bia a completar uma corrida, pois machucou-se durante a competição – sai correndo, chorando, e acaba atropelada. Valentina é internada e corre perigo de morte. É justamente esse acontecimento que, ao fim, faz com que Bia se arrependa de suas atitudes e saia do jogo. Ao final, Bia grava um vídeo alertando adolescentes dos perigos do jogo on-line e cria uma campanha, por meio da hashtag #EUNAOSOUUM-10.

Feita essa contextualização inicial, passamos a observar agora as características que a diferenciam por ser uma websérie de conteúdo cristão. Nessa direção, especificamente neste trabalho, concentramos nossa atenção na parte final dos capítulos, pois estes apresentam uma espécie de epílogo, que se destacam não por apresentarem textos de cunho religioso, os quais também se encontram em meio à trama narrativa, mas por serem de caráter extradiegético, ou seja, que não pertencem ao mundo da história (GENETTE, 2017, p. 306).

Em fundo todo branco, com diferente tonalidade de voz, expressão facial e figurino, em relação aos que aparecem na trama, os atores da websérie (exceto a personagem Bia), enunciam, um em cada capítulo, uma espécie de monólogo, ainda que a fala seja direcionada ao jovem espectador, público-alvo do produto de mídia.

Para a análise, transcrevemos abaixo os enunciados dos epílogos de cada episódio:

**Capítulo 1:** *Deus é o autor da vida. Ele disse: ‘Eu sou o Senhor teu Deus, que te tirou da terra do Egito e da escravidão. Não terá outros deuses diante de mim’. Você tem ocupado o lugar que pertence única e exclusivamente a Deus com outros deuses? Quem é que escreve e guia a tua vida? Lembre-se: quem ama a Deus segue os seus mandamentos.*

**Capítulo 2:** *Não farás para ti imagens ou esculturas’. Um ídolo é qualquer coisa que os seres humanos amem sem limites. Qualquer coisa terrestre que eles queiram ou confiem, como ter poderes para lhes ajudar ou lhes fazer bem, ignorando o amor e as recomendações de Deus. Já pararam pra pensar que muitas vezes estamos adorando a nós mesmos? Pode parecer bobagem, mas estamos tão preocupados com nossa própria imagem. A luz perfeita, a pose perfeita, a foto perfeita. Repetidas e repetidas vezes. É hora de reflexão. Levanta a cabeça. A imagem perfeita vem dos céus.*

**Capítulo 3:** *‘Eu juro por Deus!’ Já ouviu essa expressão? E muito provavelmente já falou também. O nome de Deus é santo. Mas infelizmente não é só uma expressão. Quantas músicas, textos e até piadas existem com o nome de Deus? É preciso discernimento. As nossas palavras têm poder. É preciso saber quando e como usá-las. O nome de Deus é sagrado.*

**Capítulo 4:** *Obedecer é importante. Pode até parecer chato, mas não é. A obediência te protege, te traz paz e segurança. Obedeça seu pai e sua mãe. É o que diz o mandamento. Acredite: você não vai se arrepender.*

**Capítulo 5:** *A mentira e a falsidade são duas coisas realmente lamentáveis. Elas podem destruir exatamente tudo ao seu redor. Onde tem mentira, tem*

*confusão e muita dor. Seja verdadeiro. Honesto. O mundo precisa de gente assim.*

**Capítulo 6:** *‘Não cobiçará coisa alguma do teu próximo’. A cobiça tá ligada diretamente à ingratidão, que é uma doença da alma. A vontade incansável de ter o que não é seu pode trazer danos terríveis. Mas Deus pode te ajudar. Valorize o que tem e o que é. ‘Confie teu caminho no Senhor e o mais Ele fará’.*

**Capítulo 7:** *Traição. Independente do relacionamento: entre irmãos, amizade, casamento, não importa. Traição nunca será algo bom. Mas é preciso perdoar. Assim como Deus nos perdoou. Afinal, quantas e quantas vezes temos traído quem tanto nos amou?. Chega de viver um relacionamento adulterado com Cristo.*

**Capítulo 8:** *Você já se sentiu cansado? Com certeza já. Quem nunca, né? São tantas vezes, tantas obrigações. É tanta pressão! Que às vezes tudo que queremos é um momento off. Mas... e se a gente tivesse pelo menos 24 horas por dia de descanso? Não seria legal? Sem escola, sem tarefa, sem compras. Só você e a sua família, seus amigos, fazendo coisas boas pras outras pessoas. Não seria interessante? Seria. E é esse, esse é o conceito do sábado. Um dia pra recarregar, pra reconectar a sua energia com a do autor da vida. Experimenta. Vai te fazer bem. Um feliz sábado, sempre.*

**Capítulo 9:** *É errado roubar. Se não é seu, não faz sentido algum pegar. Lembre-se sempre de uma coisa: não faça com os outros o que não gostaria que fizessem com você. (Transcrição das falas).*

O único capítulo que não possui um epílogo de caráter extradiegético, mas sim diegético – ou ainda, intradiegético, de acordo com Genette (2015, p. 204) – é o de número 10, o final. Arrependida de seus atos, com olhos marejados, a personagem principal na trama grava um vídeo, em tom de depoimento:

*Eu sou a Bia. Uma -10. Eu vim pra fazer um apelo. Quando eu entrei pra esse jogo, eu me senti especial. A cada fase, eu ficava mais famosa, e mais maldosa. É isso mesmo. A cada desafio, eu me tornava uma pessoa pior. Se você não entendeu o -10, ele quebra todos os mandamentos, tudo aquilo que traz equilíbrio e proteção. Nós não somos autores de nada. E agora eu entendi que esse jogo tava destruindo a minha vida e me fez quase tirar a vida de outra pessoa. E é por isso que eu quero começar o movimento, uma coisa grande, que comece excluindo o jogo. Eu não serei mais uma -10. Você não deve ser um -10. Eu vou transformar a minha fé em ação. Quem ama a Deus guarde os seus mandamentos. Espalhe essa história pro máximo de pessoas que você puder. Faça com que elas vejam que vale a pena obedecer. Eu sei o que é se sentir perdido. E pode ser que tem alguém do seu lado passando por isso. Nós precisamos nos importar. Pensa bem. A vida não é um jogo. E o amor é maior do que tudo. (Transcrição da fala).*

Enquanto os epílogos dos nove primeiros capítulos trazem enunciados em terceira pessoa, com predominância de termos verbais imperativos e afirmativos, ou seja, de palavras de ordem e de constatações, o epílogo do capítulo final mescla essas características, que também aparecem, com a voz em primeira pessoa, com a inserção do tempo verbal pretérito, indicando o relato de uma experiência vivida.

Outra diferença está na conexão com o resto da trama. No capítulo final, o testemunho de Bia possui consequência imediata na narrativa, pois o vídeo gravado atinge

tamanha repercussão que faz com que o jogo perca, ao fim, todos os seus jogadores, que atendem ao apelo da adolescente. Já nos demais capítulos, nem sempre essa ligação mais direta ocorre.

Como exemplo, temos o capítulo 3, que fala sobre juramento. Nele, logo no início do episódio, Bia jura vingar-se de Valentina, que contou à Clara, então melhor amiga de Bia, sobre o jogo *-10*. A vingança ocorre em uma rodada de carrinho de bate-bate, durante passeio em um parque de diversões, quando Bia persegue o carrinho onde está Valentina e bate nele por diversas vezes. A história continua com uma briga entre Bia e Clara, que repreende a amiga por suas atitudes. Clara, nervosa pela discussão, tenta provar à Bia que é sim corajosa, direcionando-se à montanha russa do parque de diversões. A última cena, antes do epílogo, traz o personagem Caio dizendo à Clara que vai ficar tudo bem entre ela e Bia, afinal, são amigas há muito tempo. Clara demonstra preocupação e dúvida, pois, em suas palavras, o *“jogo tá mudando tudo”*.

O epílogo, então, resgata do começo do capítulo o tema do juramento, para falar sobre a importância de não quebrar este mandamento. Nesse sentido, o acontecimento do início do episódio atua mais como pretexto para o texto extradiegético do final.

### ***A vida não é um jogo, mas a websérie pode ser***

A mudança de cenário, com o fundo branco, ao final de cada capítulo, e mesmo de papel interpretado, com alternância de tonalidade de voz e de expressão facial por parte dos atores, revela uma ruptura, existente entre a história da trama e os enunciados dos epílogos.

Essa ruptura estilística, verbal e não-verbal, abre espaço para que outras textualidades (de fora da história de ficção, mas a ela interligadas), transpassem e transformem a narrativa. No caso dos epílogos, a textualidade mais evidente é a da pregação. É um semblante pastoral, com instruções de moral e assertividades, além do uso de passagens bíblicas, que aparece, como se em uma espécie de transfiguração, nos atores, ao interpretarem os epílogos. Dos púlpitos das igrejas, a pregação adentra o produto midiático; toma forma de ficção seriada.

Vemos ocorrer, nesse processo, uma confluência entre comunicação e religião não pela capacidade de mediação que possuem, mas por uma perspectiva midiaticizada, que, neste caso, mais do que reconstituir a ambiência religiosa por meio da articulação com as mídias, faz o caminho inverso: é a narrativa de ficção midiática que se redefine por meio

da articulação com a linguagem religiosa, ao optar por uma voz reconhecível e que busca identificação com o público cristão.

O que prevalece, portanto, é a midiaticização, uma vez que consiste em operar com uma linguagem que se reveste da forma ficcional de qualquer narrativa convencional, atravessando-a por meio de um discurso de autoridade, próprio do púlpito. Na narrativa de *-10 | A vida não é um jogo*, a mediação da experiência ainda persiste, mas sobreposta pela religiosidade que se institui midiaticamente.

Cabe, diante disso, questionarmos se a mediação da experiência, a narrativa, em suas diversas plataformas – incluindo a websérie – já não daria conta da atribuição pastoral intencionada pelos epílogos, se lembrarmos com Benjamin (1994) que o narrador é aquele que sabe dar conselhos.

Continua. Episódios por vir.

## Referências

- AERAPHE, Guto. **Webséries: criação e desenvolvimento**. Belo Horizonte: [s.n.], 2013.
- ALTAFINI, Thiago; GAMO, Alessandro. Web-séries no contexto dos universos narrativos expandidos. **Revista GEMInIS**, São Carlos, ano 1, n. 1, p. 43-52, 2010. Disponível em: <https://bit.ly/2K38vdk>. Acesso em: 06 jun. 2019.
- ÁLVAREZ, Marta. Series para la web: nuevos modelos y desafíos. In: CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE ANALISIS FÍLMICO, 4., 2011, Castellón, Espanha. **Anais [...]**. Madri: Ediciones de las Ciencias Sociales, 2011. p. 669-680. Disponível em: <https://bit.ly/2KwXws0>. Acesso em: 06 jun. 2019.
- BARBOSA, Fernando da Silva. **A produção independente de webséries pela perspectiva multiplataforma da televisão digital e internet**. 2013. Dissertação (Mestrado em Televisão Digital: Informação e Conhecimento) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2013. Disponível em: <https://bit.ly/2Xtvlix>. Acesso em: 06 jun. 2019.
- BÉLANGER, Audrey. **Émergence de la websérie au Québec: ses origines et ses influences**. 2014. Dissertação (Mestrado em Estudos Cinematográficos) – Universidade de Montreal, Montreal, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/2MHK8nE>. Acesso em: 06 jun. 2019.
- BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- FIGUEIREDO, Carolina Dantas de; LINS, Gustavo Arruda. Webséries ou séries na web? Uma discussão a partir da noção de interação. **Revista GEMInIS**, ano 6, n. 1, p. 205-223, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2MxbYmm>. Acesso em: 06 jun. 2019.
- FLUSSER, V. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- GENETTE, Gérard. **Figuras II**. Trad. Nícia Adan Bonatti. São Paulo: Estação Liberdade, 2015.

GENETTE, Gérard. **Figuras III**. Trad. Ana Alencar. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

HERGESEL, João Paulo. 15 anos de pesquisa sobre websérie: levantamento bibliográfico. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 21., 2016, Salto. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2Wm5uq6>. Acesso em: 06 jun. 2019.

HERGESEL, João Paulo. A websérie como *Cápsula* estilística: os recursos expressivos comprimidos em uma webnarrativa juvenil de ficção científica. *In*: INTERPROGRAMAS DE MESTRADO, 9., 2013, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2013. p. 1-15. Disponível em: <https://bit.ly/2Wq9Ykc>. Acesso em: 06 jun. 2019.

HERGESEL, João Paulo. A websérie como narrativa hipermediática e os estilos envolvidos em sua produção: o estado da questão. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 18., 2013, Bauru. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2013. Disponível em: <https://bit.ly/2EUkN3g>. Acesso em: 06 jun. 2019.

HERGESEL, João Paulo. A websérie enquanto processo comunicacional no contexto da cultura da convergência e os alicerces midiáticos necessários para sua roteirização. **REU – Revista de Estudos Universitários**, Sorocaba, v. 41, n. 1, p. 59-78, ago. 2015a. Disponível em: <https://bit.ly/2FFeeTc>. Acesso em: 06 jun. 2019.

HERGESEL, João Paulo. A websérie: um mapeamento bibliográfico acerca desse formato narrativo. **Revista Mediação**, Belo Horizonte, v. 20, n. 27, dez. 2018c. Disponível em: <https://bit.ly/2YCF5GW>. Acesso em: 06 jun. 2019.

HERGESEL, João Paulo. As webséries enquanto campo de estudo da Narratologia. **Cadernos de Comunicação**, Santa Maria, v. 20, n. 3, p. 147-159, dez. 2016a. Disponível em: <https://bit.ly/2uu2z2T>. Acesso em: 06 jun. 2019.

HERGESEL, João Paulo. **Considerações estilísticas sobre webséries brasileiras**: a narrativa midiática no contexto do universo on-line. 2014, Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Universidade de Sorocaba, Sorocaba, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/2uAyNcN>. Acesso em: 06 jun. 2019.

HERGESEL, João Paulo. **Estilística aplicada à websérie**. Saarbrücken (Alemanha): Novas Edições Acadêmicas, 2015b. Disponível em: <https://bit.ly/2JIuFC7>. Acesso em: 06 jun. 2019.

HERGESEL, João Paulo. Introdução à estilística das webséries. **Web-Revista Discursividade**, Campo Grande, v. 15, n. 1, p. 1-17, jan. 2015c. Disponível em: <https://bit.ly/2CE8SWg>. Acesso em: 06 jun. 2019.

HERGESEL, João Paulo. Narrativa, estilo e websérie juvenil. *In*: HERGESEL, João Paulo. **Narrativas midiáticas infantis e juvenis**: idolatria, literatura e websérie. Alumínio, SP: Jogo de Palavras; Votorantim, SP: Provocare, 2018b. p. 59-80. (Coleção Comunicação, Cultura e Mídia). Disponível em: <https://bit.ly/2EWesVb>. Acesso em: 06 jun. 2019.

HERGESEL, João Paulo. Sobre extensões narrativas, estilemas hiperbolizados e Patrulha Salvador. **Animus. Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, Santa Maria, RS, v. 16, n. 31, jul. 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.5902/2175497717827>. Disponível em: <https://bit.ly/2HZGvF3>. Acesso em: 06 jun. 2019.

---

HERGESEL, João Paulo. Websérie na escola: proposta para a utilização de *Rabbits* (David Lynch, 2002) nas aulas de interpretação de textos não verbais. **Revista Científica Foz**, v. 1, n. 3, p. 86-101. Disponível em: <https://bit.ly/2QTtOhL>. Acesso em: 06 jun. 2019.

HERGESEL, João Paulo. YouTube, Vimeo, Gshow, Netflix, Globo Play e o estilo da websérie de ficção no Brasil. In: CASTILHO, Fernanda; LEMOS, Ligia Prezia (org.). **Ficção seriada: estudos e pesquisas**. Alumínio, SP: Jogo de Palavras; Votorantim, SP: Provocare Editora, 2018a, v. 1. p. 133-145. (Coleção Ficção Seriada). Disponível em: <https://bit.ly/2N6lgAG>. Acesso em: 06 jun. 2019.

HERNÁNDEZ GARCÍA, Paula. Las webséries: evolución y características de la ficción española producida para Internet. **Revista Faro**, Valparaíso, n. 13, p. 94-104, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/2Wjm35S>. Acesso em: 06 jun. 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KÖNIG, Maximilian Johannes. **Relevanz von Product Placement in der Webserie Problemväter**. 2014. Monografia (Bacharelado em Mídia) – Universidade Mittweida, Mittweida, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/2Wy6pJ6>. Acesso em: 06 jun. 2019.

LEMOS, Victor Carlos Azevedo. Formatos narrativos audiovisuais para a web – a elevância da segmentação. Caso de estudo: projecto *Carne p'ra Canhão*. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação Multimídia) – Universidade de Aveiro, Aveiro, 2009. Disponível em: <https://bit.ly/2XukeVe>. Acesso em: 06 jun. 2019.

LOPEZ MERA, Diego Darío. **WEBSERIES: Nuevo fenómeno de experimentación audiovisual y entretenimiento**. 2010. Disponível em: <https://bit.ly/2K23dPb>. Acesso em: 06 jun. 2019.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac São Paulo, 2000.

MARTINO, Luís Mauro Sá Martino. **Mídia, religião e sociedade: das palavras às redes digitais**. São Paulo: Paulus, 2016.

MIKLOS, Jorge. Religião midiaticizada e ciberespaço: perspectivas teórico-crítica para os campos acadêmico e midiático. In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO DE COMUNICAÇÃO, XIV, mar./abr., 2015, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: ECA-USP, 2015. p. 3451-3461.

MORALES MORANTE, Fernando; HERNÁNDEZ, Paula. La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red. **Revista Comunicación**, Sevilla, n. 10, v. 1, p. 140-149, 2012. Disponível em: <https://bit.ly/2WITW66>. Acesso em: 06 jun. 2019.

PEIXOTO, Victor Hugo de Azevedo. A narrativa transmídia na websérie *Saramandices do Corpo Humano*. **Quiprus**, Natal, ano 3, n. 1, p. 51-68, maio 2014. Disponível em: <https://bit.ly/2HZDqow>. Acesso em: 06 jun. 2019.

PICHIGUELLI, Isabella. Tempos para vínculos e para a comunicação ecológica: pequenos grupos de fé além dos templos. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE COMUNICAÇÃO E CULTURA, 6., 2018, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Universidade Paulista, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2XZh9wz>. Acesso em: 19 jun. 2019.

PICHIGUELLI, Isabella. **Para além do gospel e secular: antropofagia, jornalismo e a popstora Baby do Brasil**. Alumínio, SP: Jogo de Palavras; Votorantim, SP: Provocare Editora, 2019. (Coleção Comunicação, Cultura e Religião).

RAMOS, Eutália Silva; NEVES, Dorneles Daniel Barros. Estrutura narrativa seriada para web a partir da análise da websérie Elemento. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 17., 2015, Natal. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2JZK9AZ>. Acesso em: 06 jun. 2019.

ROMERO, Nuria Lloret; CENTELLAS, Fernando Canet. New stages, new narrative forms: The Web 2.0 and audiovisual language. **Hypertext.net**, Barcelona, v. 6, 2008. Disponível em: <https://bit.ly/1mNZ6Ux>. Acesso em: 06 jun. 2019.

SANTIAGO, João Pedro Valença; DOMINGUES, Daniel Mendes França Domingues. **Com as próprias mãos**: a websérie. 2015. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) – Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/31g9IIM>. Acesso em: 06 jun. 2019.

SCHNEIDER, Léa. **Des series tele sur internet aux webséries**: L’interaction TV / Internet a travers les series. 2009. Dissertação (Mestrado em Informação, Comunicação e Sociedade) – Universidade Paul Verlaine, Metz (França), 2009. Disponível em: <https://bit.ly/2HZwFDh>. Acesso em: 06 jun. 2019.

SILVA, Lucas Octávio Cândio da; ZANNETI, Daniela. A websérie como produto audiovisual. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 38., 2013, Bauru. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2013. Disponível em: <https://bit.ly/2hcBACD>. Acesso em: 06 jun. 2019.

SILVA, Míriam Cristina Carlos Silva. O Infiltrado: narrativas midiáticas e uma poética antropofágica. **Galaxia** (São Paulo, Online), n. 30, p. 125-137, dez. 2015.

SILVA, Míriam Cristina Carlos; HERGESEL, João Paulo. **Mídia, Narrativa e Estilo**: literatura, cinema, videoclipe e telejornal. Alumínio, SP: Jogo de Palavras; Votorantim, SP: Provocare Editora, 2018. (Coleção Comunicação, Cultura e Mídia).

SILVA, Míriam Cristina Carlos; SANTOS, Tarcyanie Cajueiro. Peregrinação, experiência e sentidos: uma leitura de narrativas sobre o Caminho de Santiago de Compostela. **E-Compós**, Brasília, v. 18, n. 2, p. 1-15, maio/ago. 2015.

SOUZA, José Jullian Gomes de; CAJAZEIRA, Paulo Eduardo. Mas afinal, o que é uma websérie documental?. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2JtUx33>. Acesso em: 06 jun. 2019.

SUHAMY, Henri. **As figuras de estilo**. Trad. Maria de Fátima Ferreira da Silva. Porto (Portugal): Rés, 1994.

WELLER, Daniel. O ciberdrama: roteiro na cibernética (posfácio da 5.<sup>a</sup> edição). *In*: COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**: edição revisada e atualizada com exercícios práticos. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000, p. 434-450.

WODEVOTZKY, Robson Kumode. **Webséries**: audiovisuais ficcionais seriados para a web. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2015.