

Vamos zerar esse Seriado?! O Diálogo e a Influência da Gamificação em Seriadados Contemporâneos¹

Henrique CATAI²

Centro Universitário das Américas – FAM, São Paulo, SP.

RESUMO

A forma como nos relacionamos com a TV e suas produções têm recebido mudanças advindas de questões tecnológicas, sociais e culturais. Por conseguinte, os seriados também foram altamente influenciados por tais vetores e um deles tem sua origem no crescimento da cultura advinda dos *games*. Nesse sentido, nosso objetivo é identificar e analisar a relação entre as bases da gamificação e os seriados contemporâneos, identificando como as técnicas oriundas da criação de *games* dialogam com as produções seriadas contemporâneas. Nossa base de referências para uma análise dos seriados contemporâneos está em autores como Mittell (2012) e Silva (2015). Para o tema da convergência e da narrativa transmídia fazemos uso de Jenkins (2009), quanto aos temas da gamificação, *games* e realidades aumentadas são postos em apoio os autores Çeker e Özdamh (2017), Gee (2019), Costa e MarchioriI (2015), Garris; Ahlers; Driskell (2002), Andrade (2008), Busarello (2016), Americo e Navari (2013), Reis (2011). Há trabalhos como de Coulthard (2010) e Siragusa (2012) que discutem o processo de “puzzle narrativo”. Como objeto de estudo e diante do corpo teórico apresentado, a escolha dos seriados seguiu algumas observações prévias e nas quais identificamos as características que indicam a presença de um processo de gamificação e convergência entre os dois gêneros – *games* e seriados. São eles: *Stranger Things* (Netflix, 2016), *Narcos Mexico* (Netflix, 2016), *The Sinner* (Netflix, 2017), *The Haunting of Hill House* (Netflix, 2018), *Sherlock* (BBC, 2010), *How to Get Away with Murder* (Netflix, 2014), *Big Little Lies* (HBO, 2017), *Les Revenants (The Returned)* (HBO Max, 2012). O primeiro ponto a ser observado em nossa análise diz respeito a denominada complexidade narrativa proposta por Mittell (2012). Os seriados aqui

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XXV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 26 a 28 de maio de 2022.

² Docente dos cursos de Graduação e Pós-Graduação Lato Sensu do Centro Universitário das Américas - FAM

referenciados e motivos de objeto de estudo possuem as características propostas pelo autor em seus estudos quanto ao modelo de produções televisivas contemporâneas.

Mittell (2012), também, apresenta um tangenciamento entre o conteúdo e a estética das séries com os videogames e outras formas de jogos, como o quebra-cabeça (puzzle). Inicialmente o autor considera que na cinematografia diversos filmes incorporaram uma estética dos jogos. Essa visão de “filmes puzzle” também é oferecida no estudo de Couthard (2010) quando avalia o seriado *Breaking Bad* e o considera como uma “narrative puzzle”(p. 1), ideia corroborada no artigo de Siragusa (2012) que debruçou sua pesquisa sobre o tema com base em três seriados. Muitos seriados contemporâneos compartilham os valores da complexidade narrativa e nas palavras de Silva (2015) são seriados com uma “profundidade rizomática” (p. 139) e utilizam um grande número de recursos de *storytelling* e procedimentos típicos dos games e da gamificação. Nesse cenário de convergência de conteúdo, gêneros e mídias (Jenkins, 2009) as reflexões propostas buscaram identificar traços/marcas/presença de particularidades desenvolvidas e pensadas, inicialmente, para a produção de games e que também se encontram presentes nos seriados. Uma das características existentes nos seriados contemporâneos e também encontrada no universo dos games está no engajamento do jogador/espectador. Em ambos os gêneros - games e seriados - o envolvimento do indivíduo é condição para esses novos modelos de produção cultural. Esse aspecto traz consigo outro valor, a existência de um vencedor. No caso dos seriados, a figura do vencedor está no espectador que acompanha todos os episódios, discute e interage com outros fãs sobre aspectos diversos de uma produção audiovisual. Nas redes sociais cada espectador pode mostrar sua “medalha” de conquista por finalizar uma temporada ou até localizar os denominados “easter eggs” que são inseridos no decorrer de algumas cenas. O fato de localizá-los e publicá-los nas redes sociais funciona como um espécie de “troféu” pela dedicação e concentração a história de um determinado seriado. Em todas as séries aqui expostas o caráter de desafio é representado e alcançado por um fluxo narrativo. O espectador vivencia múltiplas possibilidades quanto aos caminhos que um determinado personagem terá ao longo da narrativa e as diferentes formas de finalização ou continuidade das histórias. O desafio do espectador é fomentado constantemente pela multiplicidade de arcos narrativos e permite que o mesmo busque informações em diferentes canais, principalmente nas mídias sociais. Em *Stranger*

Things (Netflix, 2016) a concepção de uma aventura mostra-se semelhante a estrutura de um jogo como *RPG*, lembrando que uma das cenas iniciais são os garotos jogando *Dungeons and Dragons*. Todos vivenciam uma espécie de aventura no universo do maravilhoso e típico dos gêneros de aventura e ação. Cada uma das personagens cumpre um papel que se assemelha a um jogador e um personagem que está dentro de um game. No decorrer das temporadas já exibidas, as crianças, pais e outros personagens são inseridos em eventos que vão incluir desde a busca de pistas até a luta com monstros. Similar a um game, a série ganha um segundo nível de profundidade e obriga o espectador (jogador) a dominar dados apresentados em cada episódio de todas as temporadas exibidas. Em *Narcos Mexico* (Netflix, 2016), o espectador já enfrenta no primeiro capítulo a necessidade de entender qual a razão para o investigador estadunidense ser torturado e quem é o mandante. A narrativa em cada um dos episódios proporciona “pequenas peças” ao espectador e este montará o cenário para formação do que se denomina uma série *puzzle*. *The Sinner* (Netflix, 2017) parte de um homicídio e no decorrer dos episódios o espectador torna-se um companheiro do investigador em uma busca das razões para tal acontecimento. O espectador sabe quem morreu, mas o jogo da série está em identificar as razões mais profundas que levaram ao acontecimento trágico. Isso gera, principalmente em mídias sociais, um debate intenso e a formulação de possíveis explicações que são atendidas no final da temporada. A série também possui características de um *puzzle*, sendo que em alguns episódios são apresentadas trechos de cenas que vão permitindo ao espectador a construção do cenário final. Essa é a mesma linha de construção narrativa presente nas séries *The Haunting of Hill House* (Netflix, 2018), *Sherlock* (BBC, 2010), *How to Get Away with Murder* (Netflix, 2014), *Big Little Lies* (HBO, 2017). Na primeira, o espectador no decorrer de cada episódio é apresentado em uma cena específica que representa uma peça do jogo. Cada um dos itens apresentados é relevante para o espectador reconstituir de maneira racional as mortes que ocorreram na residência. Porém, não há por parte dos personagens uma investigação como ocorre em *Sherlock* (BBC, 2010) ou *The Sinner* (Netflix, 2017). Invariavelmente em *How to Get Away with Murder* (Netflix, 2014) o interessado no seriado é posto em uma situação de participante de um jogo em que buscará descobrir as razões para a morte de uma personagem ou coletar informações para compreender as razões e atitudes tomadas pelos personagens ao longo dos

episódios. Em *Big Little Lies* (HBO, 2017), essa forma de seriado é também singular, pois os episódios não buscam em sua diegese identificar quem foi morto e quem é o assassino na história, mas há uma narrativa que vai inserindo peças no cenário e que proporcionam ao espectador elucidar os acontecimentos que aparecem no primeiro episódio. Das séries listadas nesse estudo, *Les Revenants* (HBO Max, 2012) constitui uma produção do gênero mistério que poderia ser encarada como uma narrativa no contexto do maravilhoso ou do sobrenatural e, em alguns momentos, no âmbito do gênero criminal. Nela, assistimos um conjunto de moradores de uma pequena cidade francesa que se vê, paulatinamente, recebendo pessoas que já estavam mortas. O espectador, juntamente com parte dos moradores da vila francesa, em suas duas temporadas, busca juntar peças da narrativa para descobrir razões para os mortos voltarem ao convívio social. De forma geral, o uso de recursos como *flashback* e *flashforward* é constante nas produções aqui elencadas e funciona como uma espécie de instrumento para embaralhar a linearidade da narrativa e criar padrões inversos do tempo. Isso condiciona o espectador a olhar com atenção em qual momento cronológico ocorre um fato e coletar informações que serão interligadas com outras cenas. Assim, o fã une todas as peças coletadas nos episódios para compreender a totalidade da narrativa, quer dizer, estamos dentro de uma série puzzle. O texto apresenta diferentes bases teóricas que proporcionam ao leitor aprofundar o tema e identificar a ocorrência de características dos games em seriados. Os seriados mostram-se integrados em uma estrutura similar a construção de jogos. São motivadores por desenvolverem arcos narrativos que não se fecham em um único episódio e temporada, gerando desafios e formas de competição individual ou em grupo para descobrir possíveis desfechos, características típicas da gamificação analisadas por Andrade (2008), Busarello (2016), Americo e Navari (2013), Reis (2011). O texto encerra-se por aqui, mas ele constitui um amplo campo para discussão quanto a convergência das mídias em tempos em que a tecnologia traz inovações e permissões nas quais os gêneros são cada vez mais híbridos e seus conteúdos e formas são transformados e reelaborados.

PALAVRAS-CHAVE: gamificação; seriado; contemporâneo; convergência; complexidade.

REFERÊNCIAS

AMERICO, M.; NAVARI, S. C. Gamificação; Abordagem e Construção Conceitual para Aplicativos em TV Digital Interativa. In: **Revista Geminis** v. 4, n. 3 (2013), p. 87 a 105.

ANDRADE, L. A. Realidades Alternadas ou revelações de Lost sobre games e ficção seriada. In: **Colóquio Internacional Televisão e Realidade**. 21 a 24 de outubro de 2008. Universidade Federal da Bahia. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura contemporânea. Grupo de Análise de Teleformalismo. Disponível em www.tvrealidade.ufba.br. Acesso em 07 jan. 2021.

BUSARELLO, R. I. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

ÇEKER, E; ÖZDAMLH, F. What "Gamification" is and what it's not. **European Journal of Contemporary Education**. 6, 2, 221-228, Apr. 2017.

COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patrícia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. In: **CID:Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 6, n. 2, p. 44-65, oct. 2015. ISSN 2178-2075. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/incid/article/view/89912>>. Acesso em 25 jan. 2021.

COULTHARD, Lisa. The Hotness of cold opens: *Breaking Bad* and the serial narrative as puzzle. In: **FlowTV**. n 13-03, volume 13, 2010. Disponível em <http://flowtv.org/2010/11/the-hotness-of-cold-opens/>, Acesso em 25 jan. 2021.

GARRIS, R.; AHLERS, R.; DRISKELL, J. E. Games, motivation, and learning: a research and practice model. In: **Simulation & Gaming**, v. 33, n. 4, p. 441-467, Dec. 2002. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878102238607>>. Acesso em 07 jan. 2021.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. In: **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, nº 1, p. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <<http://www.perspectiva.ufsc.br>>. Acesso em 25 jan. 2021.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Revista Matrizes**. São Paulo Brasil ano 5, n2, jan./jun. 2012, p. 29 a 52

REIS, Breno M. S. Os jogos em redes sociais online, pervasive games e a gamificação do cotidiano. In: **Ícone**, v. 13, n. 2 dezembro de 2011, p. 1 a 15. Programa de pós-graduação em comunicação Universidade Federal de Pernambuco.

SILVA, Marcel. Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galaxia** (São Paulo online) , n. 27, p. 241 a 252, jun 2014.

SIRAGUSA, C. A. Serie puzzle: narrativas no lineales en el régimen seriado televisivo. **III Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine Y Audiovisual**. 10 a 12 de mayo de 201. Universidad Nacional de Córdoba. AsAECA 2012. Disponível em http://www.asaeca.org/aactas/siragusa_cristina_-_ponencia.pdf. Acesso em 25 jan. 2021.

Referências dos seriados:

BIG LITTLES LIES. David E. Kelley. Estados Unidos: Hello Sunshine., 2017-2019, son., color. Série exibida pela HBO. Acesso em 14 set. 2020.

HOW TO GETE AWAY WITH MURDER. Peter Nowalk. Estados Unidos: ABC/Netflix, 2014-2020, son., color. Série exibida pela Netflix. Acesso em 14 set. 2020.

LES REVENANTS (THE RETURNED). Fabrice Gobert. França: Canal+, 2012-2015, son., color. Série exibida pela HBO Max. /Globoplay. Acesso em 14 set. 2020.

NARCOS MEXICO. Carlos Bernard, Chris Brancato, Doug Miro. Estados Unidos: Gaumont International Television. 2016-2017, son., color. Série exibida pela Netflix. Acesso em 14 set. 2020.

SHERLOCK. Mark Gatiss e Steven Moffat. Reino Unido: BBC/Paramount Channel/Netflix, 2010. Série exibida pela Netflix. Acesso em 14 set. 2020.

STRANGER THINGS. Matt Duffer e Ross Duffer. Estados Unidos: Netflix, 2016-, son., color. Série exibida pela Netflix. Acesso em 14 set. 2020.

THE HAUNTING OF HILL HOUSE. Mike Flanagan. Estados Unidos: Netflix., 2018, son., color. Série exibida pela Netflix. Acesso em 14 set. 2020.

THE SINNER. Derek Simonds. Estados Unidos: Midnight Choir Inc., 2017-, son., color. Série exibida pela Netflix. Acesso em 14 set. 2020.