

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS**

**UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**

**NÍVEL DOUTORADO**

**DINIS FERREIRA CORTES**

**NARRATIVAS, ALGORITMOS E O CONTROLE TENTATIVO NO PROCESSO DE  
GAMIFICAÇÃO: dos agenciamentos dos processos à materialização da  
experiência mental**

**São Leopoldo/RS**

**2022**

DINIS FERREIRA CORTES

**NARRATIVAS, ALGORITMOS E O CONTROLE TENTATIVO NO PROCESSO  
DE GAMIFICAÇÃO: dos agenciamentos dos processos à materialização da  
experiência mental**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, para obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Jairo Ferreira

São Leopoldo/RS

2022

C828n Cortes, Dinis Ferreira.  
Narrativas, algoritmos e o controle tentativo no processo de gamificação : dos agenciamentos dos processos à materialização da experiência mental / Dinis Ferreira Cortes. – 2022.  
204 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2022.  
“Orientador: Prof. Dr. Jairo Ferreira”.

1. Midiatização. 2. Narrativas midiáticas. 3. Algoritmos. 4. Gamificação. 5. Materialização da experiência mental. I. Título.

CDU 659.3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Bibliotecário: Flávio Nunes – CRB 10/1298)

**DINIS FERREIRA CORTES**

**NARRATIVAS, ALGORITMOS E O CONTROLE TENTATIVO NO PROCESSO DE  
GAMIFICAÇÃO: DOS AGENCIAMENTOS DOS PROCESSOS À MATERIALIZAÇÃO  
DA EXPERIÊNCIA MENTAL**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

**APROVADO EM 27 DE ABRIL de 20.**

**BANCA EXAMINADORA**

**PROF. DR. MARIO CARLÓN - UBA  
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROFA. DRA. SIBILA ROCHA - UFN  
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. PEDRO GILBERTO GOMES - UNISINOS  
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. ANTÔNIO FAUSTO NETO - UNISINOS  
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**JAIRO GETULIO**

**FERREIRA:18500706015**

Assinado de forma digital por JAIRO

GETULIO FERREIRA:18500706015

Dados: 2022.05.12 10:30:41 -03'00'

---

**PROF. DR. JAIRO GETÚLIO FERREIRA– UNISINOS**

## **AGRADECIMENTOS À CAPES**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES).

## **DEDICATÓRIA**

*Dedico este trabalho à minha esposa Cátia Bilo e aos meus pais Claudete Ferreira e Dinis dos Santos Cortes.*

## **AGRADECIMENTOS**

*Agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Jairo Ferreira pelo esforço incansável em acompanhar a minha trajetória durante o doutorado.*

*À minha esposa Cátia Bilo que me deu todo o suporte e incentivo para que eu pudesse concluir os desafios. Aos meus pais que sempre acreditaram no meu futuro.*

*Aos professores do programa que sempre foram prestativos e atenciosos, em especial a Prof. Dra. Ana Paula da Rosa, ao Prof. Dr. Antonio Fausto Neto e Prof. Dr. Pedro Gilberto Gomes.*

*Aos demais colegas do qual compartilhei momentos de conhecimento e amizade.*

*Toda vez que eu me olho no espelho  
Estas linhas no meu rosto ficam mais claras  
O passado se foi  
Passou como do nascer ao pôr do sol  
Não é assim  
Todos têm suas dívidas em vida para pagar  
Sim, eu sei que ninguém sabe  
De onde vem e para onde vai  
Sei que é o pecado de todos  
É necessário perder para saber como vencer  
Metade da minha vida está em páginas escritas de livros  
Vivendo e aprendendo com os tolos e os sábios  
Você sabe que é verdade  
Tudo que você faz volta para você  
Cante comigo, cante pelos anos  
Cante pelo riso e também pelas lágrimas  
Cante comigo, mesmo que só por hoje  
Pode ser que amanhã o bom Senhor o leve  
Continue sonhando, continue sonhando  
Continue sonhando até que seus sonhos se realizem*

*(Tradução da música Dream on da banda Aerosmith)*

## RESUMO

A presente pesquisa busca compreender as lógicas dos processos midiáticos nas relações entre plataformas, meios algoritmos e interação, na perspectiva da midiatização. As referências conceituais sobre a midiatização são: ambiente e ambiência (Gomes, 2017) midiatização como experiência mental e algoritmos como meios lógicos (Verón, 2014, Behs e Ferreira (2019), Ferreira (2020) e circulação Fausto Neto (2020) e Rosa (2016). Em interfaces, Syd Field (2001) com o a ideia de construção de personagens e a concepção dos pontos de virada em audiovisual; e o conceito de gamificação proposto por Garris, Ahlers, Driskell (2002) chamado *Game Cicle*. Empiricamente, selecionamos o filme-jogo Black Mirror – Bandersnatch e o jogo-filme The Dark Pictures Anthology – Man of Medan. Por analogias, também foram consideradas observações como hipóteses analógicas com outros jogos-filme como Late Shift. São tensionados referenciais teóricos que discutem o algoritmo e o espaço de semiose, imaginário social, avatar e metaverso. Nossas questões centrais: quais são as relações entre lógicas de produção e lógicas de reconhecimento no contexto em que os meios algoritmos são meios dos meios, passando a agenciar os meios de conteúdo e interação (Ferreira, 2020); como se faz o agenciamento entre algoritmo e o interagente, quais os caminhos possíveis e por consequência o que está em jogo nessa relação? O objetivo é compreender os fenômenos envolvidos na constituição de narrativas a partir do agenciamento de algoritmos; mapear a percepção dos interagentes perante o controle tentativo imposto pelo que o pesquisador chama de dispositivos de afeições e alusões; no contexto da gamificação, refletir sobre o funcionamento dos processos de materialização da experiência mental em um filme-jogo ou jogo-filme. Como aportes metodológicos, analisamos o sistema de produção e, através de experimentações, utilizamos um processo cartográfico – referenciado na Teoria Fundamentada (Fragoso, Recuero e Amaral, 2013, p.84). O método está orientado também por Peirce e os processos de abdução, dedução e indução (Peirce, 2005). No decorrer da investigação, procuramos indícios de como podemos pensar os caminhos percorridos e a semiose agenciada e o que podemos compreender a partir desse novo formato narrativo uma vez que são tensionados pelos usos, práticas e apropriações tentativas. Foram realizados experimentos para coleta de dados sobre como o processo de semiose é realizado e como os caminhos podem ser feitos dentro do processo interativo dos jogos.

**Palavras-chave:** Midiatização. Narrativas Midiáticas. Algoritmos. Gamificação. Materialização da Experiência Mental.

## ABSTRACT

The present research seeks to understand the logics of media processes in the relationships between platforms, involved between algorithms and interaction, from the perspective of mediatization. The conceptual references on mediatization are: environment and ambience Among the authors works are (Gomes, 2017) mediatization as a mental experience and algorithms as logical means (Verón, 2014), with the concept of ambience; Behs and Ferreira (2019), Ferreira (2020) and circulation with the perspective of the materialization of mental experience (Fausto Neto (2020) and Rosa (2016). In interfaces, Syd Field (2001) with the idea of building characters and the conception of turning points in and the concept of gamification proposed by Garris, Ahlers, Driskell (2002) called Game Cycle. The interactors in movie-game works. As corpus we selected the game-movie Black Mirror – Bandersnatch and the movie-game The Dark Pictures Anthology – Man of Medan. By analogies, observations were also considered as analogical hypotheses with other movie-games such as Late Shift. Theoretical frameworks that discuss the algorithm and the space of semiosis, social imaginary, avatar and metaverse are tensioned. Our central questions proposed are: to research what are the relationships between logics of production and logics of recognition in the context in which the algorithmic means are means of the means, starting to manage the means of content and interaction (Ferreira, 2020); How is the agency between the algorithm and the interactor done, what are the possible paths and, consequently, what is at stake in this relationship? The objective is to understand the phenomena involved in the constitution of narratives from the assemblage of algorithms; to map the perception of the interactors in the face of the tentative control imposed by what the researcher calls devices of affection and allusions; in the context of gamification, to reflect on the functioning of the processes of materialization of the mental experience in a movie-game or game-film. As methodological contributions, we analyzed the production system and, through experimentation, we used a cartographic process – referenced in the to a Grounded Theory (Fragoso, Recuero and Amaral, 2013, p.84). The method is guided, being guided also by Peirce and the processes of abduction, deduction and induction (Peirce, 2005). In the course of the investigation, we look for clues as to how we can think about the paths taken and the semiosis agency and what can we understand from this new narrative format since they are tensioned by the uses, practices and tentative appropriations. The work contemplates the formulation of a previous analysis as a reference for the development of a theoretical foundation that seeks to understand the phenomena involved in the constitution of narratives from the agency of algorithms, the tentative control imposed by what the researcher calls devices of affections and allusions of how in gamification the processes of materialization of the mental experience work in a movie-game or game-film. Theoretical frameworks that discuss the algorithm and the space of semiosis, social imaginary, avatar and metaverse are tensioned. Experiments were carried out to collect data on how the semiosis process is carried out and how paths can be made within the interactive process of games.

**Key-words:** Mediatization. Media Narratives. Algorithms. Gamification. Materialization of Mental Experience.

## Sumário

1.	A CONSTRUÇÃO DO OBJETO DE INVESTIGAÇÃO .....	15
1.1.	Introdução: o tema .....	15
1.2.	Vias de aproximação à problematização.....	17
1.3.	Hipótese de partida: interfaces entre agenciamento algorítmico, interação e narrativas.....	20
1.3.1.	Agenciamentos e interação pela lógica algorítmica .....	20
1.3.2.	Algoritmos, controles tentativos e mutações (agentes delimitadores entre narrativas e interações).....	21
1.4.	Questões.....	22
1.4.1.	Objetivos .....	23
1.5.	Método e metodologia de investigação e análise .....	23
2.	PROCESSOS MIDIÁTICOS E MIDIATIZAÇÃO (em busca de referências epistemológicas).....	33
2.1.	Circulação: entre a produção e as vias de apropriação e consumo.....	33
2.2.	Mediatização como angulação de pesquisa .....	36
2.3.	A circulação.....	37
2.4.	Os meios de produção e recepção.....	42
3.	NOVOS FORMATOS NARRATIVOS NA 'ERA' DOS ALGORITMOS.....	46
3.1.	Introdução .....	46
3.2.	Gamificação e os ciclos de jogos .....	52
3.3.	Duplo vínculo e a materialização de experiências mentais .....	56
3.4.	Dispositivo de afeições semio-técnico-simbólicas e circulação.....	62
3.5.	Comunicação, signo, lógica e sistema .....	64

4.	EXPERIENCIA MENTAL E MATERIALIZAÇÕES: IMAGINÁRIO, REAL E SIMBÓLICO EM MOVIMENTOS NA CONSTRUÇÃO DOS ATORES .....	69
4.1.	Subjetividade, regulações e ambiência .....	69
4.2.	Imaginário, real e simbólico – reflexões contextualizantes.....	78
4.3.	A construção dos atores.....	86
4.4.	Avatar e a subjetividade .....	92
4.5.	Metaverso.....	95
4.6.	O paradigma de Syd Field.....	97
5.	BLACK MIRROR – BANDERSNATCH – MESO E MICROANÁLISE	
	101	
5.1.	Inferências indutivas preliminares .....	101
5.2.	O contexto meso: aproximações ao micro .....	103
5.2.1.	A plataforma Netflix .....	104
5.2.2.	O catálogo (a programação indexada e diferida) .....	107
5.2.3.	Black Mirror – Bandersnatch na plataforma .....	110
5.3.	Operações inferenciais sobre o micro (a obra): indícios, metáforas, analogias e diagramas .....	112
5.3.1.	Ponto de virada 1 .....	112
5.3.2.	Ponto de virada 2 .....	115
5.3.3.	Inferências.....	117
5.3.3.1.	Um primeiro diagrama e inferências analógicas .....	117
5.3.3.2.	A lógica do algoritmo, (aparente) gestão da narrativa pelo usuário e interação	122
5.4.	Experimento .....	127
5.4.1.	Inferências.....	129
6.	THE DARK PICTURES – MAN OF MEDAN.....	139

6.1.	Plataformas de jogos.....	139
6.2.	Steam .....	140
6.3.	The Dark Pictures Man of Medan.....	143
6.3.1.	A história .....	144
6.3.2.	Jogabilidade .....	149
6.4.	Experimento.....	155
6.4.1.	Diário de bordo.....	156
6.4.2.	Identificação com os personagens .....	182
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	184
8.	REFERÊNCIAS .....	192

## Lista de Figuras

Figura 1 - Esquema de Circulação de Eliseo Verón.....	39
Figura 2 - Paradigma da estrutura dramática.....	51
Figura 3 – Bifurcações sucessivas do caso Aranha.....	52
Figura 4 - Modelo de <i>Game Cicle</i> .....	55
Figura 5 – Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Windows.....	56
Figura 6 – Representação por Peirce.....	67
Figura 7 - Esquema do personagem interior-exterior.....	88
Figura 8 - Paradigma da estrutura dramática.....	100
Figura 9 – Captura da plataforma visualizada no sistema Windows.....	109
Figura 10 – Captura da plataforma visualizada no sistema Windows.....	112
Figura 11 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Android.....	114
Figura 12 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Android.....	115
Figura 13 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Android.....	117
Figura 14 – Diagrama de recorte dos labirintos midiáticos das narrativas de Bandersnatch.....	119
Figura 15 - Captura do game Late Shift visualizada no sistema Microsoft Windows 10.....	121
Figura 16 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Windows.....	125
Figuras 17 e 18 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Windows.....	126
Figura 19 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Windows.....	127
Figuras 20 e 21 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Windows.....	128
Figura 22 - Perfil Steam do usuário DuarteGamestw.....	143
Figura 23 - Captura da tela do Menu categorias no Steam.....	144

Figura 24 - Captura da tela da página das subcategorias Boa Trama e Você Decide.....	145
Figura 25 - Alternativas para serem selecionadas durante o Man of Medan.....	152
Figura 26 - Características do personagem Brad em Man of Medan.....	153
Figura 27 - Grau de relacionamento entre Brad e Alex em Man of Medan.....	154
Figura 28 - Descoberta de novo segredo em Man of Medan.....	155
Figura 29 - Personagem Alex olhando para quadro de premonição em Man of Medan.....	156
Figura 30 - Documento encontrado durante exploração em Man of Medan.....	157
Figura 31 - Joe faz a escolha de pergunta para o vidente em Man of Medan.....	159
Figura 32 - Fliss faz a escolha enquanto conversa com Conrad em Man of Medan.....	161
Figura 33 - Fliss faz a escolha enquanto fala no rádio com a Guarda Costeira em Man of Medan.....	163
Figura 34 - Conrad precisa decidir entre fugir ou pegar faca em Man of Medan.....	166
Figura 35 - Alex é trazido para a frente de Conrad com uma faca no pescoço enquanto ele tenta atacar os bandidos com uma faca em Man of Medan.....	167
Figura 36 - Julia precisa decidir por eles revidarem ou continuar fugindo em Man of Medan.....	169
Figura 37 - Brad responde Alex sobre escolha difícil que pretende fazer em Man of Medan.....	172
Figura 38 - Alex fica nervoso e não pede Julia em casamento em Man of Medan.....	173
Figura 39 - Bússola moral indica que Alex está nervoso em Man of Medan.....	174
Figura 40 - Alex confronta ter que esfaquear monstro e rato em Man of Medan.....	175
Figura 41 - Alex não ataca o monstro e percebe que se trata de uma ilusão que é a Fliss e não um monstro em Man of Medan.....	176

Figura 42 - Conrad tenta subir a escada o degrau arrebenta e ele fica perto de cair em Man of Medan.....	179
Figura 43 - O curador aparece oferecendo ajuda de dica em Man of Medan.....	180
Figura 44 - Alex precisa decidir se ele ou o irmão deve descer pelo buraco no navio em Man of Medan.....	181
Figura 45 - Características de Alex antes de decidir por encorajar irmão em Man of Medan.....	182
Figura 46 - Características de Alex depois de decidir por encorajar irmão em Man of Medan.....	183
Figura 47 - Características de Brad depois de tentar pegar a arma das mãos de Junior em Man of Medan.....	183
Figura 48 - Modelo de <i>Game Cicle</i> .....	189
Figura 49 - Esquema do personagem interior-exterior.....	192

## 1. A CONSTRUÇÃO DO OBJETO DE INVESTIGAÇÃO

### 1.1. Introdução: o tema

Os objetos empíricos centrais desta tese são o filme-interativo **Black Mirror - Bandersnatch** e o game **The Dark Pictures – Man of Medan**.

Bandersnatch foi produzido e lançado em dezembro de 2018 pela produtora Netflix. O filme surge como consequência do sucesso de uma série chamada Black Mirror no serviço de streaming. Os episódios da série narram histórias individuais onde os personagens são submetidos a terem suas vidas controladas por fatos invasivos na vida pessoal ou são submetidos a determinadas hierarquias e rotinas de existência frente a possibilidades futurísticas de tecnologias. Cada episódio traz uma história nova, onde elementos tecnológicos e de controle da sociedade são a temática principal. Ela possui um teor bastante crítico ao uso dos meios digitais e cria narrativas ficcionais de um futuro não tão muito distante onde os humanos são submetidos aos usos desses meios - como de usos determinantes negativos ou por vezes questionadores dentro das vidas dos personagens.

Um dos pontos que difere o funcionamento da série para o filme é que enquanto a série apresenta uma narrativa linear, com tempo histórico corrente sem escolha do receptor, o filme não possui uma linearidade contínua, não há um tempo certo para o filme terminar. Isso ocorre devido aos processos de bifurcações narrativas presentes no filme que, a partir do usuário, direcionam escolhas pelos interagentes.

Sendo assim, a peça audiovisual ganha contornos diferenciados de acordo com a interação do usuário da plataforma de streaming, resultando em narrativas diferentes de acordo com a escolha. Nesse sentido, a narrativa ganha um novo viés a cada escolha, reestruturando se deve ou não exibir determinada cena, ou reordenando o momento em que tal cena do filme é exibida.

É um complexo processo onde o algoritmo e o interagente são peças que se completam em uma dinâmica de escolhas. Ao todo, a série possui um número de dez finais diferentes de acordo com as escolhas dos interagentes. Para elaborar o filme a produção trabalhou com grandes fluxogramas para gravar e depois dispor em forma de escolhas interativas as cenas.

Como por cada caminho que o interagente percorre encontra-se cenas diferentes e um mapeamento próprio, a obra não possui um tempo fixo de duração, podendo chegar a um final em quarenta minutos ou podendo percorrer até atingir as cinco horas de cenas gravadas.

A obra possui uma certa limitação de veiculação já que pode ser acessada através da versão web e smartphones/tablets com Android (Google), mas funciona restritivamente em alguns modelos de smart tvs e smartphones/tablets com IOS (Apple) que aceitam a versão mais recente do aplicativo da Netflix, possibilitando assim de funcionar as funções interativas.

Bandersnatch é o primeiro filme interativo voltado para o público adulto e o mais longo e complexo já lançado pela plataforma. Em 2015, a Netflix lançou a minissérie de curtas de animação Minecraft: Story Mode. Já em 2017 disponibilizou Puss in Book (O Gato de Botas no livro), um curta com opções interativas. Nessas opções interativas da Netflix, é possível perceber certas superficialidades nas criações. As escolhas são mais decorativas do que mudam de fato as narrativas, mas foram experimentações que visivelmente foram amadurecidas posteriormente em Bandersnatch.

O filme, que tem classificação etária de 16 anos, foi escrito por Charlie Brooker, criador da série homônima e dirigido por David Slade, famoso pela criação de videoclipes musicais, já tendo uma participação como diretor de um episódio na quarta temporada de Black Mirror intitulada Metalhead. Stefan, o protagonista é interpretado por Fionn Whitehead.

O outro objeto observado na presente pesquisa é o game The Dark Pictures - Man of Medan lançado em agosto de 2019 pela Bandai Namco, possuindo

avaliação no site de críticas Metacritic de 75 em uma escala de 100. Esse é o primeiro game de uma série de quatro games lançados para plataformas de games para computador como Steam, Game Pass PC e nos consoles Playstation e Xbox. O game foi escolhido para a pesquisa devido a sua semelhança nas propriedades interativas com Bandersnatch.

Man of Medan é um game de classificação etária de 16 de anos, com uma narrativa de suspense com características de animação e escolhas interativas que redirecionam a narrativa para caminhos diferentes de acordo com as escolhas dos interagentes. Outra característica do game é a de poder controlar sete personagens moldando através das escolhas interativas a personalidade de cada personagem. Por uma atitude, o personagem pode deixar de ter como característica o ser covarde para ter como novas característica como ter coragem, em uma mecânica que conforme as escolhas determinam o caminho do personagem de egoísta a altruísta.

## **1.2. Vias de aproximação à problematização**

A transformação dos espaços de troca comunicacionais no século XXI complexificaram o funcionamento e a compreensão dos meios materiais, social e humana dos processos midiáticos. Complexidade esta que traz um grande desafio de compreensão da extensão do conhecimento multidisciplinar que já era necessária ao longo da história de estudos de comunicação e que hoje se intensificam, marcadas não somente por necessidades de buscar referências do desenvolvimento conjunto das margens de funcionamento de uma sociedade que é referenciada nas ciências sociais, ciências da linguagem e teorias informacionais-cibernéticas, sem uma eliminar a outra. Esse esforço compreende a diferença entre avançar ou não os limites dos conhecimentos, entender ou não o conhecimento adiante sem abandonar as origens derivadas do nosso bem maior da área que são os modos de comunicar.

A presente pesquisa busca compreender o paradoxo traçado pelas mecânicas dos algoritmos, quando agenciam narrativas potenciais em uma obra audiovisual e um game e a sua constante indagação de circularidade de sentidos.

A obra a ser analisada é um composto da peça audiovisual do filme Black Mirror - Bandersnatch e o sistema interativo da obra inserido dentro da plataforma Netflix, além também do game The Dark Pictures – Man of Medan.

O eixo central da investigação recai sobre as obras Bandersnatch e Man of Medan. O Netflix é o responsável pela criação da obra e do sistema interativo desde o processo de catálogo onde o colocou com suas tags de acordo com formatações de gêneros fílmicos atenuadores de situação e sensações que possam provocar, com determinado filme ou série. Da mesma forma a plataforma de games Steam faz a categorização de modo similar através de tags. Entretanto, nossa busca é dentro das próprias obras em si, em que o aprofundamento do estudo recai sobre o filme, o game e as interações advindas da obra suas estruturações. Conceitualmente, queremos compreender quais as proposições de ação comunicacional e imersiva são acionadas através de escolhas narrativas, aspectos de gamificação da narrativa e narrativização dos games, nos locais de imersão cognitiva dos interagentes e os agenciamentos derivados de algoritmos em um constante processo de controles tentativos.

Nossa proposição de partida é de que a relação entre interagentes e os processos de agenciamentos colaboram para um surgimento de um espaço de circulação midiática que adentra concepções de lógicas do fluxo sócio-semio-técnico. Nesse sentido, iremos abordar as relações entre lógicas de produção e de reconhecimento no contexto em que os meios algoritmos são meios dos meios, passando a agenciar os meios de conteúdo e interação (FERREIRA, 2020). Considerando o agenciamento de dispositivos por algoritmos, perguntamos quais seriam as possibilidades de “caminhada” e “visitação” (VERÓN e LEVASSEUR, 1989) nos percursos do espaço narrativo em interação. E a pergunta central: como pensar essa ‘visitação’ – usos, práticas e apropriações tentativas – dos espaços e semiose agenciadas por meios algoritmos em seus formatos especificados e transversais?

Para compreender os processos midiáticos iremos visitar conceitos que abrangem a área da comunicação, em particular a midiatização e as suas vertentes

atreladas a circulação midiática provenientes da América do Sul e próximas da origem vistas por Verón (1997) até a escola de Palo Alto (WATZLAWICK et al., 1972).

Em um primeiro momento, apresentamos a temática e onde as obras *Black Mirror*- *Bandersnatch* e *The Dark Pictures – Man of Medan* se situam, no caso dentro das lógicas de catalogação (indexação) e distribuição através de tags intuitiva na plataforma. Passamos por um primeiro olhar no que é e quais são as principais características do observável. Para, então, adentrarmos nos primeiros levantamentos de análise, buscando sempre um movimento de idas e voltas entre o objeto estudado e conceituações preliminares, referentes ao que o objeto nos diz e o que vemos como referências científicas articuladoras.

Entre os eixos sugeridos estão a narrativas, experiencição e a gameficação, em uma ficção interativa, a lógica dos algoritmos e a gestão de narrativas pelo usuário através da interação, considerando os labirintos midiáticos provenientes dessa relação. Temos como proposição também procurar compreender como se constitui a materialização da experiência mental enquanto pela visão dos processos interacionais. Também dedicamos um capítulo para falar sobre os processos midiáticos, a circulação e as vias de apropriação e consumo trazendo autores como Silverstone (2010), Rosa (2017) e Sodré (2017). Na angulação dos novos formatos narrativos na ‘era’ dos algoritmos, trabalhamos com concepções do campo cinematográfico ao da comunicação audiovisual na era da conectividade em rede: Syd Field (2001), Ferreira (2013), Amblard (2015), Soares (2017) e Umyarov e Tuzhilin (2009).

Um dos temas caros a pesquisa está a relação do objeto pesquisado com o campo de gamificação. Nesse sentido trazemos alguns autores do ramo do design e da arquitetura da informação como Deterding (2011), assim como o conceito de *Game Cicle* proposto por Garris, Ahlers, Driskell (2002). Por fim, chegamos a uma observação dos processos midiáticos como um conjunto de processos de circulação midiática que nos levam a buscar referência na materialização de experiências mentais, no fluxo psicológico (CSIKSZENTMIHALYI, 1990) e na energia psíquica

(JUNG, 2002). Nesse sentido, formulamos um conceito criativo a partir de Foucault (DELEUZE, 1990) que chamamos de dispositivo de afeições técnico-simbólicas e abordaremos ao longo do presente texto.

### **1.3. Hipótese de partida: interfaces entre agenciamento algorítmico, interação e narrativas**

#### **1.3.1. Agenciamentos e interação pela lógica algorítmica**

Ao tratar de qualquer sistema emergido da World Wide Web, pensamos questionamentos que permeiam os meios digitais em rede. Uma vez que a web é palco de um grande emaranhado de algoritmos, diversos comandos e redirecionamentos podem ser dados implicitamente através de diversas camadas de algoritmos, sem que o usuário tenha ciência do que está acontecendo durante sua experiência de usabilidade. Isso se dá no limite tênue entre o que é exibido no layout dos meios digitais e o que pode ser manipulado e redirecionado por algoritmos que comandam o que absorver de informações e o que entregar a seguir aos usuários.

Para Ferreira (2018, p. 374):

Os robôs já estão, há algumas décadas, incorporados à produção de signos-objetos materiais (gestão de coisas de consumo direto, industrial, capital financeiro, etc.). O projeto já se desdobra, há mais de meio século, em operacionalizações direcionadas ao conhecimento (sistemas especialistas de saúde, educação, etc.). Em sua gênese, o problema das interações e linguagem já se colocava como parte do sistema. O que é novo, neste século, é o acoplamento dessas máquinas à gestão das interações e indexações em rede.

O processo de agenciamento das interações configura características provenientes dos usuários que remontam seus aspectos mais íntimos da sua inserção social. Nessa fragmentação de informações, os signos são distribuídos por

dinâmicas dos sistemas e as suas linguagens. Ao mesmo tempo, é parte de um acordo de sentidos estabelecidos entre produção e usuário, onde, para consumir melhor, precisa aceitar termos e condições que desconhece em seus efeitos sobre as liberdades de escolhas e a privacidade individual.

Esse é um constante processo de interações agenciadas. Por mais que seja entre uma máquina e um usuário, precisamos notar que existe um profundo movimento pré-configurado e gerenciado por quem detém o sistema que o usuário está acessando, no caso o filme interativo. É uma troca que por vezes é visível, mas outras são ocultas, e, então, inevitavelmente esse processo de agenciamento se dá pelos algoritmos impostos como estratégias pelos detentores da plataforma.

### **1.3.2. Algoritmos, controles tentativos e mutações (agentes delimitadores entre narrativas e interações)**

A emergente consolidação dos algoritmos nas diferentes esferas de utilização da sociedade midiaticizada traz em voga novos desafios para a compreensão do que, como e por onde somos agenciados através de mecanismos organizados sistemicamente. Algoritmos são meios agenciadores de funcionamento sistêmicos para diversas situações que utilizamos diariamente, desde um simples acesso a um site na web até complexos controles de veículos autônomos.

São oferecidas escolhas em hiperlinks, que condensam a constante ilusão de escolha por parte dos interagentes. Se este é um interagente, ele atua num campo de possibilidades provenientes das opções de quem as oferece, no caso os agenciadores do filme interativo. As escolhas junto aos algoritmos redirecionam para novos caminhos, novos labirintos midiáticos progressivamente em circulação. Ted Nelson (1987), fala em ilusão de liberdade perante uma centralização da informação através de protocolos de algoritmos. Nós falamos em campo de possibilidades de uso dos códigos.

O armazenamento de informação e a logística presente nos processos de circulação midiática retratam essas novas criações de camadas de retração e uso

de dados informacionais. Talvez seja válido pensar que os usos sociais dos interagentes ocorram em campo de possibilidades ampliados, que bifurcam e reorganizam o local de presença dos indivíduos dentro de plataformas em redes, em espaços de incerteza e indeterminação cada vez maiores.

Questiona-se se esses processos midiáticos dominam completamente o funcionamento de determinadas ações no ambiente midiático. Abre-se a um espaço indeterminado perante a certas restrições no que podemos considerar como narrativas – mesmo quando essas sejam submetidas a determinadas regras de tensionamentos na busca de atingir benefícios comunicacionais.

Nesse sentido, o algoritmo responderia a três lógicas: a) resposta a incerteza e indeterminação derivada da proliferação de meios de oferta (FERREIRA, 2016), acesso, consumo, uso e apropriações em redes digitais. Essa resposta visa oferecer um grau de ‘controle’, por parte do sistema de produção das narrativas ofertadas, conforme suas escolhas, mas que não é absoluto; b) essa resposta sugere inclusive alternativas leituras (lógicas) de uso e recepção (incluindo a variabilidade de gênero no âmbito do mesmo consumo) e/ou, no mesmo gênero, leituras diversas na esfera do que Verón chamou de gramáticas de recepção; c) essas ofertas, entretanto, talvez ocorram no âmbito de um jogo (game) onde, em última instância, os usos são alternativas sistêmicas (no sentido de um sistema labiríntico de respostas neutralizáveis).

#### **1.4. Questões**

As questões centrais da pesquisa são:

- a) Quais são as relações entre lógicas de produção e de reconhecimento no contexto em que os meios algoritmos são meios dos meios, passando a agenciar os meios de conteúdo e interação?
- b) No contexto dos dispositivos agenciados por algoritmos, quais são as possibilidades de “caminhada” e “visitação” do espaço narrativo?

- c) Como pensar essa ‘visitação’ – usos, práticas e apropriações tentativas – dos espaços e semiose agenciadas por meios algoritmos em seus formatos especificados e transversais?
- d) Que inferências podem condensar esse novo formato narrativo?

#### **1.4.1. Objetivos**

O objetivo geral é compreender os fenômenos envolvidos na constituição de narrativas a partir do agenciamento de algoritmos em plataformas, na perspectiva da mediação

Os objetivos específicos são:

- Mapear a percepção dos interagentes perante o controle tentativo imposto pelo que o pesquisador chama de dispositivos de afeições e alusões;
- No contexto da gamificação, refletir sobre o funcionamento dos processos de materialização da experiência mental em um filme-jogo ou jogo-filme.

#### **1.5. Método e metodologia de investigação e análise**

A presente pesquisa busca no levantamento de indícios a construção de hipóteses, isso é, num processo de inferências indutivas, ascendentes, e dedutivas, descendentes, como forma de construção de hipóteses sobre o fenômeno observado, conforme leitura de Ferreira (2012) sobre Peirce. Ao acentuar o processo ascendente, temos como norte a Teoria Fundamentada método proposto inicialmente por Glaser e Strauss (1967) no livro *Discovery of Grounded Theory*. A TF é uma forma indutiva de conduzir o desenvolvimento da pesquisa e busca no empírico a fundamentação de uma “teorização emergente a partir de observações e classificações sistemáticas dos dados” (Fragoso, Recuero e Amaral, 2013, p.84).

De acordo com Goulding (1999, p. 6), a ideia era superar “a diferença entre pesquisa empírica teórica desinformada e teoria empiricamente desinformada, através da fundamentação da teoria nos dados”. Sendo assim, a Teoria Fundamentada é um avanço ao processo de exploração do pesquisador em busca de uma organização teórica mais sólida para o desenvolvimento de uma pesquisa a partir de uma teorização corrente ao empírico.

Para Fragoso, Recuero e Amaral (2013, p.84), com a TF:

A ideia era construir uma proposta de método geral, que poderia ser aplicado a várias áreas, e que buscava resolver a divisão entre teoria e dados, entre teórico e empírico. A principal característica da proposta foi a radical inversão do método tradicional de pesquisa: enquanto na pesquisa científica normalmente tem-se um problema que é confrontado com um referencial teórico e, a partir desse confronto, elaboram-se hipóteses que serão testadas em campo, na TF teorização e observação empírica andam juntas. Espera-se que o pesquisador vá a campo liberto de suas pré-noções e que deixe que os dados empíricos lhe forneçam as ideias. Ou seja, é o campo e a sua observação que vão fornecer as hipóteses e auxiliar a delimitar o problema e construir a teorização. Os dados, assim, atuam de modo fundamental no processo.

A investigação que percorre a análise de indícios ou evidências no entorno da observação de um objeto, resguarda coletas de fragmentações de elementos a serem analisados, pensados e, numa tentativa constante de procura por uma estruturação, acaba por perceber que os processos de investigações revelam um mapeamento do observável. Nesse movimento de composição, onde há uma subtração do todo, que encontramos a perspectiva do que podemos chamar de cartografia.

Outra referência é a cartografia, a qual, por si só, é um processo que permite experimentações, colabora para destaques de uma conjuntura analisável. A visão panorâmica de um mapa é nada mais que um guia a diversos caminhos a serem seguidos através das múltiplas entradas, de uma forma flexível, quase moldável, em uma metodologia de significados distintos. Visualizar uma cartografia é um trabalho de sentidos, de poder exercer sobre o observável instigantes movimentos, para decifrar elementos que se cruzam, por vezes se alteram, em outros momentos representam uma unidade de continuidade linear.

É impossível pensar em cartografia sem imaginar o rizoma que o determina, as transformações que o observável sofre através de processos. Para PASSOS, KASTRUP e DA ESCÓSSIA (2009, p. 10-11), o sentido da cartografia nos conduz

na investigação ao “acompanhamento de percursos, implicação em processos de produção, conexão de redes ou rizomas”.

A força performática dos rizomas atesta a cartografia, deixando esta à mercê das entradas e saídas do que vemos como mapa. Na organização tentativa do sistema, o método cartográfico é visto como “um método não para ser aplicado, mas para ser experimentado e assumido como atitude” (PASSOS, KASTRUP e DA ESCÓSSIA, 2009, p. 10-11). Nesse sentido, as escolhas são tomadas considerando o compromisso do investigador com o observável, destacando na forma de intervenção características, fenômenos que contribuem para a construção da pesquisa.

De acordo com PASSOS, KASTRUP e DA ESCÓSSIA (2009, p. 17-18):

a intervenção sempre se realiza por um mergulho na experiência que agencia sujeito e objeto, teoria e prática, num mesmo plano de produção ou de coemergência - o que podemos designar como plano da experiência. A cartografia como método de pesquisa é o traçado desse plano da experiência, acompanhando os efeitos (sobre o objeto, o pesquisador e a produção do conhecimento) do próprio percurso da investigação.

A cartografia é um método que auxilia o processo de construção de uma pesquisa desde o primeiro movimento de investigação. Há uma alternância na forma como podemos ver a coleta de dados, no mais puro sentido cognitivo. Quando adotamos a cartografia como método, transformamos a tradicional coleta de dados de uma pesquisa em uma “produção de dados da pesquisa” em pistas cartográficas (KASTRUP, 2009, p. 33).

Pensamos aqui também o processo cartográfico como uma forma de rabiscar a caminhada ou “visitação” a um espaço buscando vestígios na produção de sentidos através de apropriações (VERÓN e LEVASSEUR, 1989). Ao realizarmos o movimento cartográfico, determinamos raízes da pesquisa que nos levam a

construção de um plano de ação ou um plano de pesquisa. Sendo assim, questões de transversalidade e implicação transcendem a conjuntura do ponto de vista do observador. Eduardo Passos e André do Eirado (2009, p. 109-110), acreditam que ao construir o movimento transversal engendramos um plano de composição da realidade que “pode ser acessado e acompanhado”, nesse sentido, ao endereçar a consulta ao mapeamento, vislumbramos a partir do plano de ação “um plano genético que a cartografia desenha ao mesmo tempo em que gera, conferindo ao trabalho da pesquisa seu caráter de intervenção”.

O cartógrafo tem um papel subjetivo de acompanhar e se inserir na configuração do mapeamento. Ele observa as diferenças, as singularidades, reconhecendo os ritmos de construção do observável, não há nesse movimento uma ação de controle, mas sim “estão interessados em agir de acordo com esses diversos eventos, atentos às suas diferenças. O pesquisador se coloca numa posição de atenção ao acontecimento” (Johnny Alvarez e Eduardo Passos, 2009, p. 143).

Ao habitar o espaço de reconhecimento da investigação o cartógrafo busca na sua experiência imergir e refletir sobre questões que o cercam sejam elas teóricas ou práticas, é importante para o pesquisador identificar que “conhecer, agir e habitar um território não são mais experiências distantes umas das outras” (Johnny Alvarez e Eduardo Passos, 2009, p. 149).

Na perspectiva da presente investigação, a narratividade é um elemento que consideramos como ferramenta emergencial de investigação, uma vez que observamos obras como um filme-game e um game-filme, ou seja, uma produção narrativa audiovisual. Portanto, ao olharmos para o processo cartográfico, o mapeamento é revelado a partir de construções narrativas, de engendramentos estrutural de narrativas paralelas e transversais que colaboram para a produção de dados.

De acordo com Eduardo Passos e Regina Benevides de Barros, (2009, p. 168-169), temos duas formas de investigar características de narratividades através de uma cartografia:

Temos, então, desenhados caminhos que se distinguem, mas não se separam formando séries discursivas diferentes. O que queremos defender é que a cada uma dessas séries corresponde uma política da narratividade a partir da qual se apreende, seja a dimensão estrutural seja a dimensão expressiva do caso [...] Por um lado, temos o método extensivista, um procedimento narrativo de redundância e uma análise estrutural do discurso. Por outro lado, uma outra série se estabelece entre um método intensivista, um procedimento narrativo de desmontagem e uma análise expressiva do discurso. Duas séries, duas políticas da narratividade.

Refletindo sobre o objeto de investigação o método cartográfico intensivista se demonstra como uma ferramenta mais acertada, uma vez que a pesquisa requer uma fragmentação de elementos desmontando o processo da produção através de aspectos narrativas para identificar elementos que conduzem ao propósito da investigação.

Os processos de análises dos objetos selecionados *Man of Medan* como também *Bandersnatch* são relativamente complexos. Para um equilíbrio da análise adotamos o processo cartográfico como guia do caminho percorrido, buscando em pontos específicos das obras elementos narrativos e de produção de sentidos que colaboram para uma melhor compreensão dos objetivos da pesquisa.

Ambas as obras analisadas possuem um número enorme de possibilidades de caminhos narrativos através das escolhas interativas. Isso por sua vez gera uma gama de possibilidades para serem analisadas, por tanto, um recorte de caminhos a partir dos pontos de viradas dos arcos dramáticos (Field, 2001) acaba sendo uma proposta que adotamos.

Os pontos de viradas e as narrativas pertinentes em torno deles fazem a condução do que passa a ser observado com maior atenção. Nesse sentido, o processo de ida e volta ao encontro da teoria, da prática e dos elementos que o objeto emana. O caso acaba por ser fruto de uma análise determinante de caminhos na observação prévia dos elementos das obras que passam a ser observados posteriormente com maior detalhamento.

Como estratégia para coleta de informações prévias, nos colocamos em exposição na plataforma de streaming Trovo, jogando alguns games semelhantes indicados pela plataforma Steam como similares ao Man of Medan. Esses games tinham em comum as tags “Você Decide”, “Cinematográfico” e “Aventura”.

Como pesquisador jogamos com uma audiência de em média 5 até 12 espectadores que tinham a liberdade de comentar durante as partidas. Essa foi uma das formas de inferir sobre o relacionamento de games-filme com o receptor, na busca de tentar identificar mais elementos a serem observados posteriormente tanto na análise subjetiva das obras como também no experimento. Para essa atividade foi selecionado o game-filme Late Shift.

Como afirmamos, nossa proposição parte de uma formulação teórica para então adentrarmos em exemplificações e experimentos para buscar vestígios na busca de dados e por consequência de novas informações. Temos num primeiro momento uma observação a partir da subjetividade determinada pelo pesquisador, seus pontos de vista e caminhos percorridos dentro da narrativa, já em um segundo momento um experimento com os pontos de vista de interagentes participantes. Para a seleção dos arcos dramáticos e pontos de viradas foram realizadas gravações de partidas jogadas tanto do filme-game Bandersnatch quanto do game-filme Man of Medan.

Na análise do pesquisador jogando as partidas, a proposta é a de realizar posteriormente uma decupagem selecionando pontos de viradas pertinentes a uma análise. Já no processo do experimento a ideia é conduzir pontos convergentes de relações entre as participações dos interagentes convidados.

O experimento foi conduzido com três participantes. Tecnicamente, foi o que foi viável para a pesquisa devido a questões financeiras, logísticas da pandemia de Covid-19 e pelas questões de máquinas (computadores) que possam vir a funcionar ambas as obras. Além das questões levantadas acima, definimos alguns padrões para a realização do experimento, escolhemos dois jogadores que são streamers na plataforma de lives de jogos Trovo. O encaminhamento foi observar atores mais acostumados com as mecânicas de jogar, ao invés de um jogador casual.

Entretanto, foi selecionada uma terceira participante que é uma jogadora casual para termos um desvio em termos de comparação.

Uma das questões centrais que buscamos dados com o experimento é além de ter uma perspectiva diferente no modo jogar, selecionando novos caminhos, personalizando os avatares do jogo diferentemente do que o próprio pesquisador escolheria. É também de elencar elementos que tracem explicações sobre os processos interativos, o agenciamento do algoritmo, a produção de sentido e como o processo de gamificação é aplicado no contexto.

Nas inferências sucessivas, adotamos, junto a um processo cartográfico um espelhamento do que é proposto por Peirce baseado em Ferreira (2012) sobre a constituição de um movimento de abdução, dedução e indução, movimentos presentes na formulação do processo cartográfico tanto da experiência do pesquisador como um interagente como também dos convidados com o experimento.

Como os caminhos são diversos dentro de ambas as obras utilizadas na investigação, foram traçados questionamentos específicos para cada ação de interação dentro do experimento. Quando questões convergentes foram observadas, consideramos a probabilidade de mesmos caminhos serem seguidos pelos participantes, mesmo que a ocorrência seja baixa devido ao grande número de escolhas que o jogador passa a ter no decorrer da partida.

Temos na produção de sentidos um marco importante na ideia de questionamentos para com os participantes do experimento: a ideia é compreender como ele está personalizando os personagens, ou seja, como ele está denominando com características seus avatares de jogo. Um dos pontos centrais no levantamento de dados busca nortear também como se deu na experiência mental dos personagens, através de questionamentos (entrevistas) pelo qual escolheu determinado caminho, ou que afetividade detém com determinados personagens. Nossa ideia é a de extrair dados que busquem uma melhor compreensão do que se é formulado mentalmente pelo interagente e como se constrói a produção da

materialização da experiência mental considerando os possíveis agenciamentos dos algoritmos (Ferreira, 2019).

### **1.5.1 Métodos e técnicas no experimento**

O experimento que realizamos parte da premissa de buscar dados que nos propiciem novas perspectivas em torno dos objetos de estudo. A proposta é a de fazer uma reflexão sobre o filme-iterativo *Bandersnatch* e o game *Man of Medan*, e como é produzida a relação entre algoritmo, narrativa e interagente.

No primeiro momento, foram realizadas análises prévias do game para melhor compreender seu funcionamento e lógicas que são adotadas. Já em um segundo momento, realizamos um experimento com a participação de três jogadores do filme e do game. Para isso ocorrer, foi comprada e disponibilizada a chave de acesso ao jogo pelo pesquisador, além de um incentivo financeiro para que eles tirassem esse tempo participando da pesquisa.

Entre os participantes, foram escolhidos dois jogadores habituais, que já são acostumados a jogar games. Para isso, foram selecionados dois streamers de games da plataforma Trovo e uma terceira participante que é uma jogadora casual, que tem menos habilidade para jogar para termos um equilíbrio e procurar perceber diferenças ao jogar entre eles.

Ao todo foram aproximadamente 18 horas de gravações dos jogadores - em torno de 6 horas de cada participante do experimento - e mais 5 horas de gravação de análise do próprio pesquisador jogando, totalizando mais de 23 horas de gravações. Elas foram realizadas através do software OBS Studio, que captura as imagens da tela do computador. O experimento foi realizado remotamente através do aplicativo da rede social Discord, que permitiu a interação e o compartilhamento de tela do filme ou game como também do áudio das falas dos participantes através do microfone.

Antes e durante as sessões de jogadas, foi explicado aos participantes quais os motivos da análise e o que eu estava procurando de informações e coleta de

dados com a realização do experimento. Foi informado que a pesquisa busca dados sobre como os participantes se sentem ao jogar as partidas, quais memórias e lembranças são ativas em cada escolha dentro do filme e do game. Também foi dada a liberdade dos jogadores para eles pausarem o jogo e realizarem comentários sobre isso. Além dos dados coletados, a partir da ação dos participantes também foram realizados pedidos de paradas dentro das partidas para questionar algumas questões sobre qual o motivo de escolher esse ou aquele caminho ou o que isso ativa de lembrança ao participante. Outro elemento que foi levado em consideração, também de coleta, foi em torno das características dos personagens em relação aos participantes. Isso é, se os mesmos simpatizam com algum em específico e por qual motivo.

Todos os três participantes jogaram todo o filme-interativo e o game do início ao fim, apresentando resultados em algumas partes semelhantes, em outras diferentes. Esse comparativo de como se dão as jogadas e como se faz o processo de agenciamento do algoritmo através das escolhas será elencado aqui também como dado tensionador da pesquisa. Como as obras possuem escolhas que remontam novos caminhos para os jogadores, não foi levada em consideração a criação de roteiro, pois seria impossível de prever quais caminhos os participantes seguiriam. Para tanto foi dado o contexto aos participantes e a liberdade de comentários, e o pesquisador se sentiu na liberdade de mediar a investigação em alguns pontos que achou oportuno seja pela semelhança de situação com outro participante ou por dúvidas geradas através das escolhas.

O norte do experimento é procurar compreender que sentidos emergem através das escolhas e como é realizado o agenciamento do algoritmo e dos próprios jogadores frente a narrativa. Também foram levados em consideração o comportamento dos personagens e como cada participante moldava com características o avatar.

O filme-interativo possui três alternativas, duas em contexto de diálogo para selecionar que frase responder ao ser questionado, e uma terceira opção que é a de simplesmente não selecionar opções, deixando o tempo correr e deixando a

plataforma escolher o caminho. O game por sua vez possui três alternativas quando os personagens estão dialogando. Seria o mesmo que dizer sim, não ou ficar em silêncio, considerando isso meramente como um exemplo. Como em alguns casos os três participantes não escolheram uma das alternativas, foram adotadas também coletas de imagens e informações toda vez em que o pesquisador se coloca para jogar, para descobrir tal resultado diferente das alternativas apresentadas pelos participantes. Isso foi considerado somente em casos necessários, não sendo usado como base geral de comparação, mas sim em momentos específicos para complementação de dados.

Os participantes da pesquisa são Marcos de 31 anos, enfermeiro e streamer de games na plataforma Trovo; Helder de 42 anos, streamer também na Trovo; e Cátia de 35 anos, autônoma e jogadora casual. Em um primeiro momento serão cruzados momentos do experimento que possam trazer comparações para depois partirmos para questões específicas emanadas individualmente pelos comentários de cada participante.

## **2. PROCESSOS MIDIÁTICOS E MEDIATEZACÃO (em busca de referências epistemológicas)**

### **2.1. Circulação: entre a produção e as vias de apropriação e consumo**

Os processos midiáticos são como um todo uma referência para diversos níveis de interesses e necessidades da sociedade e/ou institucionais que buscam através deles circular informações e se comunicar com a sociedade. Quando olhamos para o modo como os processos midiáticos são instrumentalizados na comunicação de massa, percebemos que a ação comunicacional é imposta de um lado e recebida do outro com uma contrapartida de aceitação ou não, mas a mesma não gera dados informacionais que refletem essa satisfação ou insatisfação com o que está sendo ofertado.

Com os meios digitais, o que temos é esse sinal de feedback direto, seja pelo contato interacional de trocas de mensagens escritas em plataforma como também pelos dados coletados de usuários ao clicar, acessar e interagir com os elementos dispostos na mídia digital em questão. Nesse complexo processo, as instituições por trás dos meios digitais demandam uma terceira via, que faz o papel de organização demográfica e gerência financeira ditada pela necessidade de audiência para a plataforma, mas principalmente elencando formas de lucrar com a atividade na web, seja por parte de instituições que se apropriam da plataforma como também dos demais interagentes envolvidos com as atividades ali propostas.

Considerando o cenário visto, temos, portanto, uma necessidade de análise da circulação neste processo, como condição da estrutura de funcionamento. Numa perspectiva que também considera ser mediação, Silverstone (2010) considera que instigando a circulação, o emissor está ativando o consumo que se torna vínculo no processo de recepção. Então, não são as partes individuais que podem trazer a resposta sobre como em um todo os processos midiáticos se formam, mas sim através das interconexões e os seus padrões que interagem e constroem os sentidos (SILVERSTONE, 2010, p. 169).

Com a busca pela produção de sentidos, temos o terceiro pilar da tríade de sustentação dos complexos processos midiáticos no ambiente digital. Para

Silverstone (2010, p. 168) os processos de comunicação e construção de significados fazem possíveis os processos de midiática. Olhando para o papel desempenhado dos processos midiáticos dentro da vida do cotidiano é possível dizer que os meios de comunicação institucionalizados formam parte da circulação geral de símbolos dentro da vida social (SILVERSTONE, 2010, p. 168).

Nesse sentido, a circulação midiática, para efetivar seu propósito, precisa ser pensada em relação com o reconhecimento de sentidos. De acordo com Rosa (2017, p. 332), “a circulação se constitui como um processo de valorização realizado tanto pela produção quanto pelo reconhecimento”. A valorização é um elemento determinante que impulsiona as vias da circulação midiática, quanto maior o valor simbólico atribuído a uma imagem difundida em rede, maior será o seu alcance de reconhecimento e conseqüentemente aumentará o alcance real das informações difundidas gerando novas vias de compartilhamentos.

Ao adentrar para observar as condições de funcionamento dos meios digitais, é possível perceber uma complexa linha tênue entre o que é disposto por quem se apropria desses meios e por aquilo que é entregue aos interagentes em rede. Existe, durante o processo de circulação, diferentes rupturas, acionadas pelas ações em dispositivo ou de outros interagentes que interferem no caminho da propagação. Esta ruptura não é apenas do processo. É também epistemológica. Para Fausto Neto (2016, p. 57), temos uma ruptura de paradigma, onde saímos do conceito de audiência e partimos para a ideia que os efeitos surgem como reflexo do que os consumidores demonstram.

A imersão em um processo hiper-midiatizado gera atributos de como podemos visualizar o novo ser humano (Gomes, 2017) frente as interferências do tecnológico e da mesma frente as apropriações dos meios. Muniz Sodré (2017, p. 18) diz que “o que muda na sociedade contemporânea é a profunda afetação da experiência do atual pela acessibilidade imediata das novas tecnologias da comunicação que transforma a ferramenta (o dispositivo técnico) numa espécie de morada permanente da consciência”.

Uma vez que a sociedade vive em parte dentro de dispositivos temos novos ordenamentos rituais que são disputados entre os que fazem o uso do dispositivo e aqueles que detém o dispositivo, buscam organizar unificando ideias, pensamentos independente da sua geolocalização. De acordo Chardin (GOMES, 2017, p. 205), na noosfera caminhamos para uma potencialização do pensamento. Olhando para a midiatização esse movimento planetário condensa a lógica de um conjunto unificado de consciências.

Ao mesmo tempo em que temos uma tentativa de unificação do pensamento comum, os processos midiáticos em mídias digitais contemplam a usabilidade individualizada, onde o usuário tem seus próprios resultados através do contato com o dispositivo constituído.

Nesse sentido, Gomes (2017, p. 213) pensa a noosfera em um contexto de uma “máquina libertadora do pensamento individual e social”. Existe, portanto, um embate sobre a conjuntura que busca uniformizar as relações sociais no mundo digital e outra em que empurra os usuários de plataformas digitais a uma individualização gerenciada. Como consequência, observamos o intuito de manter o usuário imerso no ambiente de possibilidade limitadas, em seus gostos e ações interacionais com a plataforma e outros usuários comumente associados ao seu nicho de rede.

Um dos dilemas encontrados nos meios em redes digitais é o da superexposição de privacidade que os usuários das mesmas são submetidos para poder usufruir do ambiente digital. As condições, os termos de uso e as instâncias seletivas de ações dos usuários representam bem mais do que capturar dados informacionais pelas plataformas digitais e direcioná-los pelas vias de acessos através dos algoritmos expostos por hiperlinks.

Há, em torno, disputa de informações, sentidos e trajetórias de circulação, uma tentativa exaustiva de controle dos movimentos dos usuários, seja por parte de quem se apropria do dispositivo como também daqueles que as gerenciam na apropriação para seus usos e fins próprios. Temos, portanto, sobreposições de elementos reguladores, como Bentham na leitura de Foucault (1975, p. 238) diz “o

panóptico é um aparelho de controle sobre o seu próprio mecanismo”. A vigilância ao mesmo tempo que é previsível por conter dinâmicas de ações de observação nas redes digitais, ela se torna um elemento oculto em meio aos algoritmos e big datas. Há, portanto, questões por trás do que é visível e invisível nos processos midiáticos praticados.

Menon (2017, p. 164) questiona se a estocagem e o compartilhamento não estariam redesenhando o modo como ocorrem as relações de comunicação e o uso de informação para fins de controle social. O espaço de trocas permeado pelas mídias digitais carrega elementos pesados de uma tecnologia não submissa as ações de apropriações pelos atores, mesmo que não possamos descartar tal importância no direcionamento dos usos, mas a tecnologia nesse espaço possui elementos direcionadores de experiências que remetem fundamentalmente as práticas de consumo.

De acordo com Fausto Neto (2016, p. 55), “a dimensão tecnológica deixa de ser um componente instrumental ganhando um status de engendrante das suas manifestações”. Temos segundo o autor novas formas de trocas, de consumir que reconfiguram as práticas sociais, os efeitos surgem como reflexo do que os consumidores demonstram.

Sendo assim, mais do que um local de passagem a circulação remete a uma diferenciação entre o que ocorre na produção e que posteriormente chega como reconhecimento (ROSA, 2017, p. 335). Na midiatização não remetemos mais ao acontecimento, mas a imagem dele, o imaginário. Nesse sentido, o que acontece nas complexas vias interacionais por apropriações é que as mutações simbólicas convergem em novas concepções remodeladoras dos valores simbólicos instituídos (ROSA 2017).

## **2.2. Midiatização como angulação de pesquisa**

A midiatização é uma linhagem que se configura com diferentes perspectivas de vertentes teórico-metodológicas. Na perspectiva das pesquisas desenvolvidas

no Sul, em especial no Brasil e Argentina, um dos objetos em pesquisa empírica recai sobre como os fluxos da circulação midiática são constituídos em uma sociedade em vias de midiatização.

Nesse sentido, temos segundo Ferreira (2017, p. 107), três posicionamentos reflexivos sobre os estudos desenvolvidos no sul. O primeiro leva em consideração “os fluxos informacionais entre campos sociais organizados e/ou instituídos”, para contemplar a dinâmica do público e do privado na constituição de “mercados simbólicos”. O segundo posicionamento é convertido nos estudos sobre os usos e as práticas derivadas das apropriações dos meios. Nessa configuração são evidenciadas as operações em redes sociais digitais que circundam os eixos derivados. O terceiro ponto é a circulação como o centro da constituição dos fluxos. Nessa angulação “a circulação remete aos conflitos e possibilidades do reconhecimento social, acionados por atores e instituições, midiáticas e midiatizadas” (FERREIRA, 2017, p. 107).

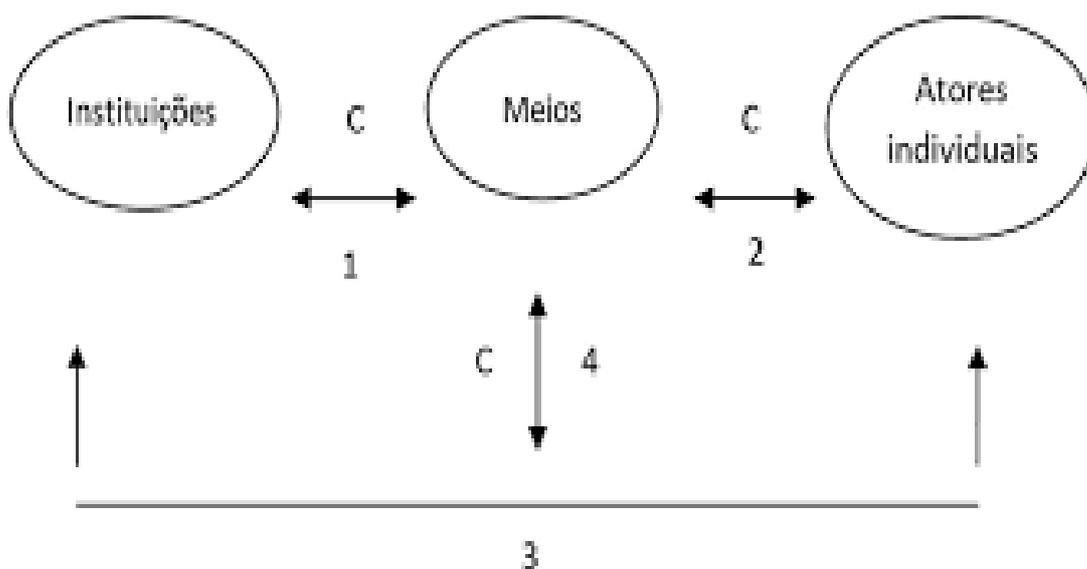
O terceiro posicionamento é também percebido nas duas primeiras proposições. Serve nesse sentido como um agenciador dos processos a serem constituídos. Sendo assim, o processo de circulação é o constituidor do que podemos ver como espinha dorsal do funcionamento dos processos de midiatização. Nesse processo de disputas de sentidos chamado circulação encontramos complexas reestruturações de significados permeados pelos fluxos, “o meio é, antes de tudo, simbólico, signo e só depois técnica e tecnologia” (FERREIRA, 2017, p.110). A construção dos processos midiáticos como ambiente (GOMES, 2017, p. 223-224) passa pela circulação que emerge dos usos, práticas e apropriações dos meios constituindo circuitos onde lógicas de produção e de recepção são colocadas à prova.

### **2.3. A circulação**

Verón é um dos precursores da visão de estudo dos processos de midiatização instigada pelos fluxos de circulação. Para o autor, a circulação envolve dinâmicas que conectam meios, atores sociais e instituições. Na visão de Verón

(1997), os meios são também instituições. Nessa conjuntura encontramos um sistema que lembra aspectos de um circuito de feedback, de ação e resposta. A centralidade é acionada somente quando outros se interessam a um mesmo fluxo comunicacional. Se olharmos para as redes sociais, seria o mesmo que ter acesso a uma postagem de conteúdo ou comentário de um ator social. Os que estão nas redondezas da publicação não necessariamente participam do processo interacional, mas aqueles que se envolvem e resolvem comentar sobre o assunto acabam adotando uma centralidade na figura acionante do processo de circulação e que ocasionalmente pode gerar novos circuitos trazendo outras organizações.

Figura 1 - Esquema de Circulação de Eliseo Verón



Fonte: Verón (1997).

De acordo com Verón (1997, p. 6), esses feedbacks trazem novos ordenamentos estruturais nas relações entre atores, meios e instituições. Porém, mais que isso, produzem coletivos que condensam novas perspectivas de interação

em que atores colaboram para uma nova situação de agrupamentos remotos ou prolongados.

Uma designação importante que Verón (1997, p. 12-13) faz é a diferenciação entre o que é tecnologia de comunicação e meio de comunicação.

Um media comporta la articulación de una tecnología de comunicación a modalidades específicas de utilización (em producción y em recepción). La distinción tiene importancia por dos razones. Por un lado, porque no hay determinismo tecnológico respecto de los usos sociales. Una nueva tecnología de comunicación no determina, lineal y mecánicamente, prácticas sociales específicas de producción y de consumo, aunque el discurso tecnocrático que acompaña la difusión de nuevos dispositivos pueda estar tratando de alimentar esa ilusión.

Há, portanto, algo além do processo técnico-material ali colocado em circulação. Verón traz para a o diálogo a importância do olhar sobre os usos sociais obtidos dos meios. Podemos dizer então que o crucial no funcionamento de um circuito midiático é a concordância com as dinâmicas sociais ali determinadas. O meio transformado em dispositivo é parte do processo de linguagem, em especial dos sentidos sociais do seu funcionamento.

Na medida em que os dispositivos comunicacionais só existem quando em relação com os usos sociais, diversas ações comunicativas são tomadas, irradiando diferentes formas de usos e aplicações à jusante. Os processos sociais avançam na direção de uma capacitação de entendimento de que os usos e apropriações reforçam uma escalada da emancipação dos mesmos frente a um paradigma em tensão (sobre como usar). Nesse ambiente (GOMES, 2017) digital, encontramos as ferramentas, as mediações e remediações - distintas na posse dos mesmos que a tentam dominar, dar novos sentidos, novas possibilidades.

Nesse sentido, Braga (2012, p. 34) diz que o:

processo tecnológico, corresponde à disponibilização de ações comunicativas mediatizadas para largas parcelas da população, dosando e redirecionando a comunicação massiva. O outro, processo social, diz respeito a uma entrada experimental de participantes sociais nas práticas e processos antes restritos à indústria cultural – por crítica social, por reivindicações de regulação pública da indústria, por ações sociais organizadas para ocupar espaços de produção e difusão; e certamente pela ativação crítica e intencionada das mediações culturais, por apropriações “em desvio” das interpretações preferenciais da produção. Ao mesmo tempo em que a questão comunicacional se torna presente e fundante para a sociedade, os processos sociais se mediatizam – no sentido de que tomam diretamente iniciativas mediatizadoras.

Nessa profusão de iniciativas mediatizadoras, os circuitos-ambientes se formam através e por meio de uma construção social. Permeados pelo ambiente constituinte, os circuitos e os seus significados são configurados pelas interações ali manejadas. Não existe no espaço tempo uma prática ou uma apropriação certa ou errada, são todas as vezes tentativas (FERREIRA, 2017, p. 113).

Na correlação dos processos de circulação midiática, temos dois fatores que são determinantes no engendramento do olhar investigativo. Se olharmos para a circulação como agendamento ou tematização por organizações pontuais nas relações entre dispositivos, instituições e atores, temos diferentes níveis de mediações que correspondem a um paradigma intermediário, de um dispositivo ao outro. Se uma notícia ou comentário sai em um espaço e transita por outros, esse é o movimento aqui visto, essa organização visível já é vista nos estudos do campo comunicacional por décadas.

Essa questão foi abordada por Ferreira (2013), quando distingue os processos midiáticos entre intermediários, os que são realizados entre distintos dispositivos e intramediático, aquele que são consolidados dentro do próprio dispositivo. A interação com um meio é o ingresso em tempo e espaço narrativo que permite considerar a circulação válida como perspectiva de investigação.

Porém, há uma perspectiva onde a diferenciação é mediada por novos meios. Se olharmos os dispositivos hoje colocam os interagentes em uma profusão interna aos processos de circulação. Os maiores exemplos são as redes sociais como o Facebook que permitem uma publicação, mediação e regramentos de acordo com as moderações dos proprietários de perfis e os usuários que se colocam na inscrição nos circuitos-ambientes. Esse movimento intramidiático é caracterizado pela constante ação dos dispositivos midiáticos que imprimem os modelos de funcionamento, como também do que é sintetizado a nível dos dispositivos sociais que retroalimentam o sistema construindo sentidos (FERREIRA, 2013, p. 144-145).

Nesse complexo trânsito de informações os circuitos são construídos socialmente, suas transformações derivam de “discursos, códigos e linguagens” (FERREIRA, 2017, p. 113). A ambiência (GOMES, 2017) que se constitui reforça as diferentes lógicas que ali estão em jogo e que por vezes não são traduzíveis. Sendo assim, “se o ambiente se refere ao processo sócio-semio-técnico em que os objetos são visíveis, a ambiência remete aos fluxos emocionais e energéticos que se situam além dos percursos observáveis” (FERREIRA, 2017, p. 113).

O processo de mutação presente nos circuitos é tensionado, mas não são de toda forma objetos que podem ser apropriados, consumados. Nessa configuração, os circuitos ambientes não são apropriáveis, e as práticas, neles, são instáveis (sempre haverá um “intruso”). Ou seja, há sempre novas vias, novas formas de organizações, reconstruções, ressignificações que redirecionam trazendo novas formas para os processos, para uma circulação não estática, mas sim uma mediação que reconfigura atores, instituições e meios aos mais diversos posicionamentos na tessitura de mediação.

A circulação midiática se configura nas relações, competições, disputas tensionadoras das forças dinamizadoras. As tensões são explicitadas através dos embates que colaboram na simbólica que é ali colocada em jogo, dando um viés organizacional para o funcionamento nos processos e trocas entre as esferas envolvidas no processo.

É graças a mediação dos meios materiais, nessa interposição das relações humanas que vemos novos contratos sociais sendo constituídos. Contratos que não são fixos, eles cambiam, são compartilhados e ressignificados. Nesse sentido, as técnicas pluralizam a intermediação e a monetização das ideias das informações (FAUSTO NETO, 2010, p. 11).

#### **2.4. Os meios de produção e recepção**

Observando a realidade dos meios de comunicação, Niklas Luhmann na leitura de Kunzler (2005) dá a entender que toda organização social é composta por pontos cegos. As técnicas ajudam a ver algo que é da organização social, mas que não é visível. Traz sentido a algo que podemos ver como realidade.

Quando olhamos para os dispositivos construídos socialmente pensamos em funções que o cercam, suas ferramentas de utilidades. Fazer o movimento de desconstrução de um dispositivo é o mesmo que observar e organizar as diferentes estratégias que ali estão sendo tensionadas. Os diferentes tipos de contatos com o dispositivo ajudam a perceber a sintonia fina dos eixos hierárquicos que escalam as suas esferas constituintes.

A câmera de segurança tem uma finalidade, mas quando um programa televisivo se apropria reconfigura os sentidos das imagens. Ao olhar para um layout de uma página encaramos um dispositivo ali proposto, que provoca, tensiona semanticamente. Não existe uma fórmula pronta para o que a mutação causa na sociedade. Em cada movimento temos formas diferentes de abordagens, suas ações e reconstruções são sentidas com contornos aleatórios e constantemente reconfiguráveis.

Verón (1992, p. 131) reforça que a sociedade se transforma em relação com a mutação dos meios, ela não avança linearmente, há negociações em meio as estratégias discursivas. Dispositivos são distintos em estratégias, não há convergência entre as lógicas de oferta e as lógicas de recepção.

Nesse contexto epistemológico, olhando para as redes digitais, os algoritmos estão remodelando aspectos comunicacionais, mas até que ponto nos processos

interacionais dentro da mediação a tecnologia ou o ser humano na sua coletividade modelam os processos de escolhas e as definições de usos dos meios?

Há um conflito entre a tecnologia, sua função enunciada e a sua real utilização que parte a partir do humano de uma estabilidade tecnológica para a sua utilização de fato. Nosso pressuposto é de que o funcionamento do tecnológico só existe graças aos processos de compreensão e engendramento dos humanos sobre as técnicas ali adotadas. O resultado do dispositivo tecnológico é resultante de uma gama de domínios complexos humanos ao tecido costurado das funcionalidades socio-técnicas acionadas.

Os especialistas tomam novos contornos em uma sociedade submersa aos fenômenos de mediação. A profusão de amadores tidos como novos especialistas ganham força em redes que abrangem serviços de experimentações em streaming como o Youtube até blogueiros que indicam formas de como resolver problemas de informática, engenharia ou até mesmo medicina.

Os profissionais especialistas não ficam de fora do processo. Alguns encaram o desafio de estar em contato com um público anônimo, plural. Os meios de comunicação como a coluna do jornal já reservam espaço para essa prática operacional de proximidade entre o público leitor e especialistas de longa data. Mas a internet trouxe um panorama onde a inteligibilidade dos tradicionais meios de comunicação de nada são concorrentes com outras. Exemplo, ao buscar um conteúdo no buscador do Google não necessariamente encontramos conteúdos de especialistas, mas muitas vezes de amadores, ou falsos especialistas.

Além da ruptura da inteligibilidade tensionada, temos um cenário onde o especialista para comunicar precisa de uma adaptação aos processos de circulação. Sua mediação que já é afetada pelas lógicas algorítmicas, de insignificância do seu status de especialista para uma lógica onde o mais acessado ou o que configura melhor os robôs de busca conseguem status de relevância. Temos, é claro, o lado comercial também que não pode ser ignorado.

O profissional com formação de especialista quando adentra ao ambiente de mediação busca trazer do seu conhecimento características que podem ser aproveitadas nesse novo mundo, nessa nova configuração. Para organizar os espaços entre o que é promovido pelo saber do conhecimento do especialista e o que a ambiência permite existem disputas tensionadoras que tocam os dois lados da jogada: de um lado, o especialista querendo transpor sua posição conhecedora; e, do outro lado, um algoritmo, uma plataforma, um dispositivo gerenciador pré-configurado por lógicas que tendem a valorizar questões para além do conhecimento inteligível.

Nesse sentido, trazemos a tese de Xavier (2014) para um diálogo. O estudo da autora traz um novo contexto: a consulta psicológica de acordo com uma coluna de jornal e dos comentários que os cercam. Nele, podemos observar como o processo de saída de um psicólogo do ambiente de consulta para uma configuração de acordo com as lógicas interacionais dos meios de comunicação podem resultar em uma constante adaptação aos processos. Temos uma transformação da consulta do psicólogo que busca nos comentários em diálogo interacional com os leitores uma mediação entre os problemas a serem resolvidos pelo especialista. O consultório ganha um novo espaço de presença, uma reconfiguração. O especialista adapta o conceito de consulta e as suas lógicas de avaliação aos de narrativas interacionais com a linha tênue entre o que o meio de comunicação possibilita e o que ela conhece de fato como técnicas do seu trabalho.

Nesse ambiente de experimentações, as disputas são aprimoradas e contornam com resultados que buscam um meio termo entre o que é colocado como estratégia do produtor e o que os consumidores esperam como demanda. Para Rosa (2016, p. 65), “tal lugar de disputas e trocas se configura no âmbito dos dispositivos midiáticos que, agora, articulam e agenciam produtores e consumidores que se revezam nestas funções”.

Ancorados por uma nova constituição entre as esferas de relacionamentos entre produtores e consumidores de conteúdo, temos uma repaginação do que conhecemos como comunicação e o relacionamento com o midiático.

Nas palavras de Gomes (2017, p. 176), existe um novo modo de ser no mundo:

Hoje, a humanidade está vivendo uma mudança epocal, com a criação de um bios midiático que incide profundamente no tecido social. Surge uma ecologia comunicacional: um bios virtual. Mais do que uma tecno-interação, está surgindo, conforme já dito, um novo modo de ser no mundo, representado pela mediação da sociedade. Esse modo de ser no mundo assume o deslocamento das pessoas do palco (onde são sujeitos e atores) à plateia (onde sua atitude é passiva).

Uma vez que nos deparamos com tamanha complexidade e problemática qual o ser humano está passando, percebemos a grande importância da busca pelo conhecimento do funcionamento dessa nova sociedade que surge do midiático. A mediação é um processo que se aprofunda. No que diz respeito aos processos de transformações sócio-político-culturais, estamos presenciando somente o começo.

### 3. NOVOS FORMATOS NARRATIVOS NA 'ERA' DOS ALGORITMOS

#### 3.1. Introdução

A circulação das narrativas midiáticas é uma temática ascendente dentro das pesquisas em comunicação no mundo e, especialmente no Brasil. Os seriados audiovisuais, antes restritos a plataforma televisiva, recebem um novo viés na consolidação dos novos meios envolvidos. Desde o início dos seriados, as narrativas audiovisuais precisaram de adaptação aos meios. Com os serviços de streaming, não só a produção, mas também a forma de consumo mudou. Não somente a escolha do público é considerada, mas também os algoritmos trabalham no aperfeiçoamento de nichos, observando e “servindo” o receptor, que é interagente por interfaces específicas. As narrativas estão em constante experimentação nos serviços de streaming. A forma como o público consome instiga a raiz da produção. Se o público assiste uma temporada inteira, episódio atrás do outro, a produção audiovisual precisa considerar tal fator na hora de produzir.

Concomitante com a observação das transformações nos formatos de narrativas midiáticas, perguntamos: o que é visto via streaming é realmente seriado televisivo? Numa primeira inferência, percebemos que há heranças, mas ao mesmo tempo há desafios a quem produz e também para a análise. Afinal, as formas na tessitura da midiatização e a circulação midiática colocam em evidência uma reestruturação não somente nas formas de distribuição, mas principalmente na forma como a narrativa é preparada para o público, incluindo as transformações da produção e do consumo agenciadas pelos algoritmos. Queremos investigar também esta relação.

Os algoritmos possuem um papel importante na forma de oferta midiática em streaming. Eles são responsáveis pelo “reconhecimento e aprendizado de padrões”, que são processados e transformados em uma linguagem que possa servir aos humanos (AMBLARD, 2015, p. 2). Ao longo dos últimos anos, pesquisas foram feitas levando em consideração a profunda transformação no modo de consumir através dos serviços de streaming.

No trabalho “A prática do binge-watching nas séries exibidas em streaming: sobre os novos modos de consumo da ficção seriada”, Lopes da Silva (2015) diz que é possível perceber angulações sobre a mudança paradigmática da forma como o usuário se comporta frente ao Netflix, serviço de streaming. Levando a angulação de investigação aos processos narrativos, Soares (2017, p.10), diz que:

Os escritores não estão apenas adicionando minutos, eles estão contando histórias cada vez maiores e mais complexas. Por isso, é possível afirmar que a Netflix está pensando mais em termos de temporada do que em termos de episódio. Os episódios – que não são unidades independentes, são partes de um todo.

A midiatização é condensadora de aspectos emergentes da técnica e da tecnologia, dos signos e dos sentidos sociais (os meios materiais e os dispositivos). Mas não somente disso. O sentido dos dispositivos está em interface com a circulação midiática, conceito que permite analisar características que movem profundas transformações nos modos das articulações entre produção e consumo midiáticos.

Os processos narrativos estão em constante transformações frente a midiatização, mas há diferentes e complexas perspectivas que podem ser problematizadas. Assim como é percebida a migração dos espectadores televisivos para os serviços de streaming e um novo modo de consumo, há evidentemente novas formas de construções narrativas que estão sendo trabalhadas, experimentadas e vivenciadas através dos processos de produção e interação. O consumidor está em atividade, e o produtor em sintonia constante com a formulação de distribuição. Gradualmente, as narrativas seriadas televisivas estão sofrendo uma forte transformação estrutural considerando aspectos culturais e sociais significantes. Portanto, o stream não afeta somente uma esfera de consumo, mas há uma complexidade na forma como as narrativas estão sendo conduzidas. Há também signos e codificações sócio-culturais que são ali acionados.

De acordo com Rosa (2012, p. 61-62):

para além dos meios entendidos como instrumentos, os meios se constituem, no momento atual da mediação, em uma nova ambiência que através de suas lógicas, recursos tecnológicos e operações possibilitam a sua existência. Cada vez mais são as mídias que organizam os acontecimentos e a própria vida, fazem a gestão destes e regulam ou determinam a presença dos outros campos, bem como seus discursos.

Aqui, Rosa recupera a proposição de Gomes (2016) sobre ambiência.

Nosso entendimento, o usuário faz uma imersão – como se fosse um gamer – no ambiente narrativo. Nesse sentido, o interagente é parte do ambiente que é estruturado em conjunto entre interagentes e plataformas. O modo como são dispostas as narrativas nas mídias audiovisuais sofreu um grande impacto com os serviços de streaming. Mais que um local de reprodução os novos meios como a Netflix, reestruturam as formas não só de distribuição de conteúdos audiovisuais, mas também os formatos como eles são divulgados.

No caso do filme *Black Mirror: Bandersnatch*, os processos interacionais gerenciados por algoritmos, que acionam banco de conhecimento e bancos de dados, ajudam a redefinir formas de construção de narrativas fílmicas. Nesse caso em investigação, o interagente tem um papel importante na montagem da sequência da narrativa que quer consumir. Isso se dá através dos processos de interações que viabilizam trocas de informações entre o interagente e o banco de dados da plataforma. Nesse espaço, o algoritmo é agência, que questiona o ordenamento da linear da narrativa. Ganha um novo formato possível se comparado aos meios materiais anteriores.

Umyarov e Tuzhilin (2009) trazem uma concepção para compreender esse tipo de relação (narrativa-algoritmo-mídia), em especial recomendações de filtragem colaborativa usando dados externos. Seria o que podemos ver também na abordagem top-down e bottom-up (de cima para baixo e de baixo para cima). Nessa

lógica, as informações são distribuídas de acordo com os processos interacionais, de forma colaborativa. Como consequência, as informações são acionadas em um banco de dados e colocadas como visíveis aos interagentes, trazendo novas opções de filtragens ainda mais refinadas.

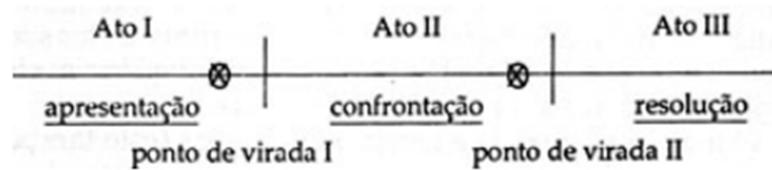
Ao olharmos para as escolhas no filme *Black Mirror: Bandersnatch*, percebemos que os mecanismos são ativados nas intersecções de cenas, onde são criados diferentes pontos de viradas, escalonando questões significantes no contexto do filme, como aceitar um emprego ou não, ou simplesmente que ajudam a definir um gosto musical, como escolher que música ouvir ou que tipo de cereal matinal prefere que o personagem (avatar) se alimente.

A história fílmica é elaborada através de elementos característicos que ajudam, através da narrativa, a trazer particularidades de lugar e tempo. Para a história poder ser interpretada, devemos, portanto, ter um ordenamento de construção narrativa, ou seja, se estamos lendo uma história ela precisa ter um início, meio e fim. Certo? Sim, mas Field (2001, p. 11) acredita que há mais que isso. O autor elaborou um paradigma onde é possível visualizar os momentos de situações dramáticas relacionando partes de um roteiro a uma estruturação.

Uma história é um todo, e as partes que a compõem — a ação, personagens, cenas, sequências, Atos I, II, III, incidentes, episódios, eventos, música, locações, etc. — são o que a formam. Ela é um todo. Estrutura é o que sustenta a história no lugar. É o relacionamento entre essas partes que unifica o roteiro, o todo. Esse é o paradigma da estrutura dramática (FIELD, 2001, 12).

O paradigma da estrutura dramática é composto por elementos que movem a história em diferentes direções, organizando estruturalmente a narrativa em correntes condições de atos e pontos de viradas.

Figura 2 - Paradigma da estrutura dramática



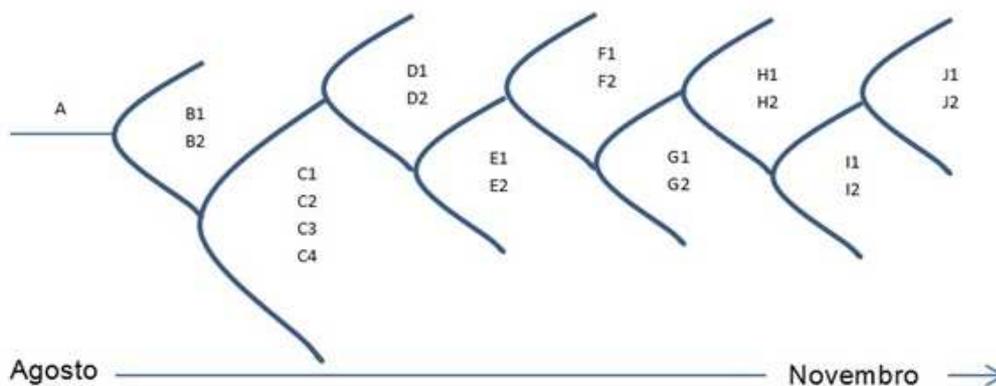
Fonte: Field (2001).

Nesse sentido, os pontos de virada são, em *Black Mirror: Bandersnatch*, o local emergente em que bifurcações redirecionam o filme para possibilidades de fim. Observando que os contornos dos filtros recebem escolhas erradas do interagente, o mesmo é colocado a escolher aquele novo direcionamento determinante como o ponto de virada necessário para a história seguir adiante como quando ocorre adiante na figura 17 onde o personagem precisa escolher consultar com a Dra Haynes. Caso contrário, é forçado a ver cenas que o convençam de que precisa fazer isso e retorna para a mesma escolha imposta.

Pode-se ponderar que esta estrutura narrativa não corresponde às narrativas dos acontecimentos sociais. Esta ponderação decorre da diferença de processo. Nos acontecimentos sociais, as bifurcações acionam incertezas sobre os seus desdobramentos. Já na narrativa em observação, as incertezas são neutralizadas pelo sistema, que é fechado.

Consideramos, aqui, o esquema de Ferreira e Kaefer (2017):

**Figura 3 –Bifurcações sucessivas do caso Aranha**



Fonte: Kaefer e Ferreira (2016).

Conforme os autores,

As bifurcações indicam um campo de possibilidades, pois seus diferentes caminhos podem gerar diferentes desdobramentos. Nesse sentido, a análise determinista não é pertinente. A não linearidade em um sistema como esse implica no encontro de soluções múltiplas. É possível enxergar esse esquema também como espécie de ondas, onde uma vai se sobrepondo à outra, mantendo o sistema aberto e sem conclusões (Kaefer e Ferreira, 2017, página 70).

Questionamos, portanto, se as bifurcações não se constituem em um simulacro dos sistemas não determinísticos que ofereceriam uma inteligibilidade às bifurcações em processos de incerteza, que caracterizam a natureza e a vida social da espécie.

### 3.2. Gamificação e os ciclos de jogos

O paradigma de Field (2001) nos traz a percepção que existem elementos característicos do audiovisual e do cinema na essência da obra. Sim, em parte a construção estrutural do projeto Bandersnatch é um filme onde, portanto, a linguagem cinematográfica é compartilhada. Entretanto, Carlón (2020) afirma que “nem tudo é linguagem cinematográfica, claro, porque Bandersnatch está lá, mas claramente a linguagem cinematográfica é dominante”.

A questão é saber em que consiste a diferença. Nossa formulação é de que, ao observar a estrutura interativa, é possível perceber a dinâmica de uma experiência gamificada. Seu processo interacional coloca o interagente frente a escolhas que caracterizam um espaço do que Deterding (2011) classifica como gamificação.

Na visão de Deterding (2011), o conceito de gamificação aparece como sendo a utilização de elementos de design de games em experiências que não são jogos. A proposta do autor remete aos processos e práticas que conduzem o interagente estrategicamente de um ambiente com suas regras de funcionamento estabelecidas para um ambiente motivacional onde através da gamificação são alcançados melhores desempenhos estratégicos.

A motivação em jogar é um processo central no que diz respeito a gamificação. O Bandersnatch recorre ao envolvimento do receptor imerso no meio, como forma de trazê-lo para dentro do processo de organização dos contextos de narrativas propostas. Não somente as escolhas, mas o resultado delas influenciam a continuidade de estar ali, interagindo e continuar a adentrar os processos midiáticos, como parte integrante entre decisões e recompensas por isso, no caso dar sequência a narrativa pretendida. Assim como no jogo, há decepções pela imposição do agenciamento feito pela plataforma (no caso o filme-jogo) – quebra do princípio de incerteza em tensão com a simulação do meio, mas também a realizações que motivam e satisfazem a continuar tentando seguir em frente para o desfecho da narrativa.

Para Detering (2011, p. 3), entre o sucesso da interação e as necessidades de satisfação do emocional há “a qualidade de apoio ou impedimento da autonomia das entradas ambientais que não são fornecidas objetivamente, mas um significado social subjetivamente interpretado”. Nesse caso, ir ao encontro de determinada escolha nos remete subjetivamente a uma via de sentido na figuração tentativa, conforme o ambiente então proposto pela agência algorítmica e circulação. Por fim, é a partir do composto motivacional do interagente que temos o desenvolvimento do filme-jogo.

De acordo com Detering (2011, p. 3):

Colocar diferentemente, não só a situação de uso (‘jogar’) em si envolvem aspectos motivacionalmente salientes (voluntariedade, falta de consequência). Mesmo os recursos motivacionais que pertencem ao artefato (em nosso caso, o videogame) estão situados no sentido que sua saliência motivacional é pelo menos parcialmente determinada por seu uso situacional e significado.

Nesse sentido, articulando com o observável da presente pesquisa, é possível perceber que o filme-jogo é, em prática, uma gamificação tentativa. Sendo assim, uma das características intrínsecas da experimentação é a de colocar o interagente em um ambiente novo, onde são necessárias aprendizagens de novos usos que a ferramenta pode ter. No caso específico, aprender a jogabilidade do filme-jogo é um dos fundamentos para poder prosseguir.

Em um game, o interagente é colocado em inúmeras escolhas que são impostas com o intuito de dar progressão aos arcos narrativos. Entre aprendizagem, escolhas e usos, a narrativa em *Bandersnatch* é determinada por interesses específicos por desfechos narrativos - expostos ao usuário e que, a partir da sua interação com a plataforma – nos quais são definidos parâmetros de escolha de uma narrativa, e seguir adiante. O seguir adiante aqui nada mais é que o espaço entre a motivação da escolha e a satisfação de ver o desenrolar da narrativa. No caso, assistir o que resultará da escolha realizada, assim como um game.

Uma vez que é necessário um engajamento do usuário em aprendizagem e uso do sistema proposto, alguns usuários vão querer seguir os desafios de aprender e usar; já outros, não vão querer continuar; alguns irão querer repetir o trajeto de escolhas em busca dos novos caminhos de narrativas e finais alternativos.

Garris, Ahlers, Driskell (2002, p. 445) criaram um modelo chamado Ciclo do Jogo (*Game Cycle*) para melhor compreender o processo de aprendizagem e motivação através de um game.

Figura 4 - Modelo de *Game Cycle*



Fonte: Garris, Ahlers, Driskell (2002, p. 445)

O modelo segue uma tríade onde há entrada, processo e resultado que são cíclicos e constantes sobre o próprio eixo. Na entrada, são apresentados os conteúdos instrucionais que determinam o direcionamento de funcionamento do game. Esses são renovados conforme a progressão na narrativa. Junto ao conteúdo instrucional, são expostas as características do game com a inserção de elementos que busquem delimitar como é a dinâmica do game. O resultado da aprendizagem pós debriefing e os resultados contrastados forçam aos movimentos de paradas de ciclos na jogabilidade por parte do usuário ou a sua continuidade.

Em *Bandersnatch*, podemos observar o primeiro conteúdo instrucional na primeira e mais simples escolha dentro obra. Durante a apresentação do protagonista, ele é colocado na posição de escolha entre duas marcas de cereal matinal e deve escolher entre Sugar Puffs ou Sucrilhos como na figura 4 a seguir.

Figura 5 – Captura do filme *Bandersnatch* visualizada no sistema Windows



Fonte: Netflix (2020).

Após apreender o usuário, faz esse ciclo inúmeras vezes, trazendo diferentes debriefings que resultam em novas vias dentro do labirinto sugerido na narrativa midiática. Há uma progressão de uma questão simples como escolher um cereal ou que música escutar, até uma escolha complexa como escolher entre quem devo escolher para saltar do prédio (como descrito adiante na figura 13). Nesse sentido, cada ponto de virada (FIELD, 2001) resultam em novos atos que geram novos ciclos no caso dentro do filme-jogo.

Seguindo no modelo de *Game Cycle*, temos os ciclos do jogo em si que incluem "os julgamentos ou reações do usuário, como prazer ou interesse, comportamentos do usuário como maior persistência ou tempo na tarefa e mais o

feedback do sistema” (GARRIS, AHLERS, DRISKELL, 2002, p. 445). No modelo, o centro é o ciclo do jogo que é acionado por funcionalidades do jogo e que isso resulte em automotivação para continuar a jogar fazendo o processo inúmeras vezes em progressão.

Vemos o ciclo do jogo como interativo, de forma que o jogo envolve repetidos loops de feedback-comportamento-julgamento. Ou seja, o jogo pode levar a certos julgamentos ou reações do usuário, como maior interesse, prazer, envolvimento ou confiança; essas reações levam a comportamentos como maior persistência ou intensidade de esforço; e esses comportamentos resultam em feedback do sistema sobre o desempenho no contexto do jogo.

Verón (2014, p. 16) acredita que a expansão de meios através de um “novo dispositivo técnico-comunicacional”, caracteristicamente “produz efeitos radiais, em todas as direções, afetando de diferentes formas e com diferentes intensidades todos os níveis da sociedade funcional”. Para o autor, esse caráter radial produzido pelos fenômenos midiáticos é proveniente da sua natureza sistêmica, “implicando em uma enorme rede de relações de retroalimentação” (VERÓN, 2014, p. 16). Nesse sentido, o filme-jogo pode ter o que Garris, Ahlers, Driskell (2002) chama de feedback-comportamento-julgamento, onde as lógicas de retroalimentação são endereçadas pelas dinâmicas do processo interacional e das referências emanadas subjetivamente pelos interagentes em um contexto sócio-semio-técnico.

### **3.3. Duplo vínculo e a materialização de experiências mentais**

Se, de um lado, temos as técnicas de um processo de gamificação exercendo um papel de vínculo com o interagente, no qual há limitações derivadas de reduzidas técnicas de escolhas, em uma via paralela são constituídos vínculos a partir do espaço da experiência mental do interagente. É baseado nesse segundo vínculo que é realizado o julgamento de escolhas do interagente e que por

consequência modela o comportamento do mesmo antes do feedback como observamos no modelo *Game Cicle*.

O questionamento leva ao encontro dos espaços de ambiências e seus níveis do que vemos e o que é concebido nos fluxos por esse duplo vínculo. Aqui, como já nos referimos, se coloca a tensão entre materialidades, energias e emoções (FERREIRA, 2017, p. 113).

Se temos um agenciamento da materialização, emoções e energias que move o duplo vínculo, se observa um espaço de deslocamento de territórios regrados, não somente por um espaço de técnica e ação e reação, mas por um processo de organização que o próprio design das estruturas molda e possibilita. Nesse sentido, Souza e Mota (2015, p. 22) afirmam que no “design, a materialização das ideias ou imagens mentais ocorre no processo de execução ou gestão das mesmas”.

Sendo assim, o duplo vínculo subjaz à circulação entre materialidade e mente, desdobrando em espaços de relações, base da circulação. Aqui, a episteme convocada é da Escola Palo Alto, “nós queremos, pois, acentuar menos as relações do emissor (e do receptor) e do signo, e mais a relação que une emissor e receptor, quando essa está mediatizada pela comunicação” (WATZLAWICK et alii, 1972, p. 17). Há, na mediatização, um aspecto convergente no que diz respeito ao olhar da circulação, mas ao mesmo tempo é complementar, uma vez que, se considerada a teoria do signo, há questões além das materializações. É aqui o ponto onde queremos chegar. A própria definição da palavra Design que articula as arquiteturas em rede é proveniente da fusão de palavras que o definem como “signo” (ROQUE, 2015).

Se a circulação é composta por elementos que unem produtor e interagente, a semiose, mesmo que dentro das materializações dos algoritmos, colaboram na construção da materialização mental. São noções que, no caso da plataforma Netflix, são explorados até mesmo nas *tags*, com a formação de catálogos de gêneros específicos de sensações emocionais, que determinado filme ou série pode causar ao usuário da plataforma. Começa no macro e adentra ao micro, com o

espaço de interação agenciado pelos algoritmos, no caso em agenciamento da narrativa, confrontando escolhas que dinamizam aspectos emocionais.

Ferreira (2020, p. 4) acredita, baseado em Verón (2014), que “um dos processos centrais da mídiatização é a materialização da experiência mental”. Olhar para os processos mídiáticos na perspectiva da mídiatização é encarar o que se dá nas complexas relações de materialidades, mentes e emoções, em circulação em todas as camadas comunicacionais. Isso é, devemos observar o que há na semiose social, que, na espécie humana, difere pelas habilidades “bio-psico-cognitivas”. Ferreira (2020, p. 4) assim caracteriza esse processo:

A semiose mídiatizada se refere a esse processo em que a materialização da experiência mental em objetos é, imediatamente, base para novas inferências individuais e sociais, referência das interações, fomento de interpretação de indícios e imaginários. Evidentemente, pensar a genealogia da mídiatização nessa perspectiva é muito mais complexo. Isso não quer dizer que toda a experiência mental pode ser objetivada. A formulação é quântica: se nem tudo é matéria, há, em nosso cosmo-planeta e social, muito de energia não materializada. Portanto, a mídiatização é um universo restrito, mesmo quando falamos da semiose mídiatizada. Há um universo energético que, como halo, nos aciona. Esse é de difícil acesso, inclusive porque não materializado. Além disso, há um (imenso) universo de sentidos que são imaginários e simbólicos, conscientes, subconscientes e inconscientes, que não se manifestam materialmente.

Nesse sentido, as experimentações provenientes da gamificação de Bandersnatch podem trazer respostas no que diz respeito a materialização da experiência mental em objetos, nas suas superfícies, tal como também nas entrelinhas do desenvolvimento da semiose do processo em mídiatização. Referenciamos aqui Costa e Marchiori (2016), que traduzem Werbach e Hunter (2012) em um quadro, onde descrevem os processos através das dinâmicas de jogos, vistas que a partir da gamificação, em que esses processos “devem ser gerenciadas, mas não são explicitadas obrigatoriamente no jogo”, são elas:

**Emoções:** jogos podem criar diferentes tipos de emoções, especialmente a da diversão (reforço emocional que mantém as pessoas jogando);

**Narrativa:** estrutura que torna o jogo coerente. A narrativa não tem que ser explícita, como uma história em um jogo. Também pode ser implícita, na qual toda a experiência tem um propósito em si.

**Progressão:** ideia de dar aos jogadores a sensação de avançar dentro do jogo.

**Relacionamentos:** refere-se à interação entre os jogadores, seja entre amigos, companheiros ou adversários.

**Restrições:** refere-se à limitação da liberdade dos jogadores dentro do jogo (COSTA e MARCHIORI, 2016).

Sendo assim, sentidos que estão no imaginário contribuem para acionamentos do que pode ser simbolizado através da narrativa, conforme diferentes tipos de ações emocionais presentificadas em interações dos atores com o ambiente. A progressão é um acordo entre o meio algoritmo e o receptor com suas atividades mentais e emocionais. Não se configuram aqui relacionamentos com outros atores-jogadores, uma vez que a plataforma de Bandersnatch não permitiu uma integração para jogar com outros usuários da rede. As restrições demonstram o espaço de controle que a mesma exerce ao definir um dispositivo que redireciona a narrativa e as escolhas, mesmo dando certas liberdades de escolhas aos usuários.

Olhando Bandersnatch a partir das lógicas de games, do modelo de *Game Cycle*, é possível distinguir as reações de escolhas dos interagentes em situações da narrativa, como na de escolher jogar chá no computador ou gritar com o pai, por exemplo, como pontos de tensões emocionais em relacionamentos, da mesma forma na situação de escolha entre se atirar ou escolher que o colega de trabalho se atire de um prédio. Enfim, situações que são impostas no processo de gamificação do filme. Para Johnsons e Wiles (2003, p. 4), “os videogames constituem um gênero de software em que a experiência afetiva do usuário é

fundamental. Se um jogo não gera emoções positivas no usuário, é improvável que tenha sucesso”.

Atingir o sucesso em uma peça como *Bandersnatch* significa motivar os jogadores a experimentar o que Johnsons e Wiles (2003, p.4) chamam de “afeto positivo”. Ainda segundo o autor, o aspecto de efeito positivo pode assumir diferentes formas de emoções “incluindo satisfação, uma sensação de realização, diversão ou entusiasmo” (JOHNSONS e WILES, 2003, p.4-5). É a partir da materialização da experiência mental retroativa que temos a constituição do que pluralmente traz uma experiência afetiva através da interação com a narrativa e o processo de escolhas. O algoritmo, nessa perspectiva, contribui para uma organização lógica e operacional do que “entrará” em circulação – agenciando gatilhos do que pode e como gerar determinadas emoções. Talvez seja pertinente, aqui, pensar com Ferreira (2018, p. 361), quando esse afirma que:

Ao contrário de outras espécies, a humana desenvolve essa capacidade incomparável de materializar o que imagina semioticamente, desde as suas fontes inconscientes até suas operações cognitivas, em técnicas e tecnologias. O social é o atravessamento: do imaginário às realizações, passando pelas operações, só se realiza com a condição de ser potencialmente compartilhado, nos usos, práticas e apropriações – configurando dispositivos sociais agenciadores.

Jogar até o ponto de manter um envolvimento de tornar isso uma prática intensa, “que leve as suas habilidades ao limite até que se perca a noção de tempo. Basicamente, você se torna parte do jogo” (HIGH SCORE, 2020), isso é denominado como *flow* ou fluxo. O conceito desenvolvido pelo psicólogo húngaro-americano Mihaly Csikszentmihalyi é um dos pilares de estudos sobre a energia psíquica que afeta gamers, atletas e músicos.

Há nesse estado da mente um engajamento a tal ponto que o jogador está tão imerso que é capaz de esquecer o que está acontecendo ao redor. De acordo

com Csikszentmihalyi (1990, p. 3) há, inclusive, um processo de configuração positiva da subjetividade:

No fluxo, estamos no controle de nossa energia psíquica e tudo o que fazemos adiciona ordem consciência. Após uma experiência de fluxo, nosso self se torna mais complexo do que teria sido antes, devido a dois amplos processos psicológicos - diferenciação e integração. O eu torna-se diferenciado à medida que a pessoa após uma experiência de fluxo se sente mais capaz e habilidosa. Fluxo leva à integração porque pensamentos, intenções, sentimentos e os sentidos estão focados no mesmo objetivo. Depois de um episódio de fluxo, a pessoa se sente mais junto do que antes, não apenas internamente, mas também com respeito às outras pessoas e ao mundo em geral. A diferenciação promove a individualidade enquanto a integração facilita as conexões e a segurança.

Jung (2002, 41-42) caracteriza a energia psíquica não “como uma substância que se movimenta no espaço, mas um conceito abstrato das relações de movimento”. É no movimento que se constitui a libido e que para o autor, diferente de Freud, está além da dinâmica sexual, mas está presente em diferentes aspectos do viver como o instinto de fome e sentimentos como emoções e afetos. É nesse espaço de abstração “o conceito utilizado na observação será sempre, automaticamente, hipostasiado pelo material da experiência” (JUNG, 2002, 42).

Os complexos movimentos de relação circular entre sistema algoritmo, narrativas, ambiente filme-game, sistema psíquico, há acionamento do que é visto teoricamente por Ferreira” (FERREIRA, 2018 p. 364): “acionam novos sentidos emocionais, novas realidades mostradas, novas interpretações”, por consequência de forjas feitas em “fortes fluxos de interações e novas emoções, realidades e interpretações. Se a circulação midiática é composta por relações entre interagentes, mídias, algoritmos, os signos e codificações são mais profundos e estão presentes mesmo que abstratamente nos fluxos de relações, materializações e experiências emocionais.

### 3.4. Dispositivo de afeições semio-técnico-simbólicas e circulação

Foucault (DELEUZE, 1990, p. 155) distingue um dispositivo como “uma espécie de novelo ou meada, um conjunto multilinear”, na sua constituição:

É composto por linhas de natureza diferente e essas linhas do dispositivo não abarcam nem delimitam sistemas homogêneos por sua própria conta (o objeto, o sujeito, a linguagem), mas seguem direções diferentes, formam processos sempre em desequilíbrio, e essas linhas tanto se aproximam como se afastam uma das outras. Cada linha está quebrada e submetida a variações de direção (bifurcada, enforquilhada), submetida a derivações. Os objetos visíveis, as enunciações formuláveis, as forças em exercício, os sujeitos numa determinada posição, são como que vetores ou tensores. Dessa maneira, as três grandes instâncias que Foucault distingue sucessivamente (Saber, Poder e Subjetividade) não possuem, de modo definitivo, contornos definitivos; são antes cadeias de variáveis relacionadas entre si. É sempre por via de uma crise que Foucault descobre uma nova dimensão, uma nova linha. [...] Há linhas de sedimentação, diz Foucault, mas também há linhas de “fissura”, de “fratura”. Desemaranhar as linhas de um dispositivo é, em cada caso, traçar um mapa, cartografar, percorrer terras desconhecidas, é o que Foucault chama de “trabalho em terreno”. É preciso instalarmo-nos sobre as próprias linhas, que não se contentam apenas em compor um dispositivo, mas atravessam-no, arrastam-no, de norte a sul, de leste a oeste ou em diagonal.

A formulação criativa de um dispositivo de afeições semio-tecno-simbólicas é uma criação do autor da presente pesquisa com o intuito de provocar uma reflexão sobre a complexa trama de linhas e labirintos que podemos encontrar nos sistemas midiáticos, e o quanto isso aciona através das linhas e caminhos seguidos de fato, como uma representação de uma relação, inclinação, ligação afetiva ou sentimento a partir de plataformas e obras que emanam através do tecnológico movimentos simbólicos da vida humana social.

Se, de um lado, nós temos um dispositivo traçando linhas que buscam um controle tentativo das vias de compreensão, temos, na circulação, afeições que sustentam em um sentido que tensiona o psicossocial nos opostos humano-inteligência artificial. Retomamos aqui Fausto Neto (2010, p. 11): a circulação como

“ponto de articulação entre produção e recepção”, local de encontro entre as duas esferas que permeiam “os jogos complexos de oferta e reconhecimento”.

Nesse sentido, existem agenciamentos dispostos no espaço temporal. Deleuze (1994, p. 5) explica o conceito de agenciamento de Foucault como um espaço que desencadeiam de acordo com a distinção de “territorialidades ou reterritorializações e os movimentos de desterritorialização”. Os dispositivos são configurações de poder. São elementares na condução e construção dos caminhos de agenciamentos, “eles surgem em toda parte em que se operam reterritorializações, mesmo abstratas”. Sendo assim, os dispositivos de poder tem componentes intrínsecos de agenciamentos, sendo esse também pontas de desterritorializações. Ainda para Deleuze (1994, p. 5), “em suma, não seriam os dispositivos de poder que agenciariam ou que seriam constituintes, mas os agenciamentos de desejo é que disseminariam formações de poder segundo uma de suas dimensões”. Nessa perspectiva, para Deleuze (1994, p. 5), “pode-se descobrir, nos agenciamentos de desejo, os estados de coisas e as enunciações”. O agenciamento é em parte ferramenta de uma circulação. Isso converge com Ferreira (2018, 373-374):

O agenciamento da indexação e das interações deriva não dos meios em algoritmo em si, mas da construção de sistemas especialistas de segmentação e fragmentação da aldeia global em diversos tipos de afinidades, que articulam signos-objetos desejados e indivíduos desejantes, conforme seus perfis materializados na forma-ator.

Para Ferreira (2018, p. 373-374), “a inteligência artificial especifica esse imaginário em linguagens de sistemas e algoritmos. Os robôs já estão, há algumas décadas, incorporados à produção de signos-objetos materiais”. Nesse sentido, temos um agenciamento de proporções sistêmicas elencado pela perspectiva de necessidade constante de inteligibilidades que visam a formação do dispositivo como um todo, agora mediados pelos algoritmos.

A problemática de interações e linguagens são condicionadas como partes do sistema. O diferencial, no objeto em análise, parte do “acoplamento dessas máquinas à gestão das interações e indexações em rede. Regulam-se assim, em parte, os processos disruptivos, restringindo-se a inteligibilidade a bolsões de sentido” (FERREIRA, 2018, p. 373-374)

O interagente-jogador é antes de mais nada chamado para o espaço de pensar e sentir-se como o personagem desejante, se colocar no lugar ao definir os destinos do mesmo. Sendo assim, o interagente é parte constituinte das definições de escolhas internas e externas das ações do personagens dadas as limitações situacionais do agenciamento. O dispositivo de afeições é ativado a partir do momento em que o interagente é chamado para fazer parte das ações de escolhas, se submetendo ao espectro de um avatar e as suas materializações de sentidos conjunturais.

O personagem antes de tudo é uma representação de algo, no caso de Stefan (protagonista do filme-jogo) um jovem programador que vive uma história em 1984, é tímido, entre outras caracterizações. Mas as características de tal personagem também se misturam ao estado de imersão cognitiva que os interagentes fazem ao selecionar suas ações. Temos assim uma profusão entre o que é embarcado pelo personagem e as suas emoções, afeições mas também o que é emitido através de ações e interações com materialidades, através da avatarização em sentido ao personagem constituído. Eles não são separados, mas se interpenetram em processo de agenciamento.

### **3.5. Comunicação, signo, lógica e sistema**

Aqui fazemos um parêntese ao que é posto em tensionamento com o advento da comunicação digital, do emaranhado que tece a comunicação para se propagar através dos dispositivos, meios e que correspondem a uma imensa e complexa rede com diferentes nós do engendramento sistêmico.

É importante ressaltar aqui que o nosso propósito não é ir ao encontro do que pensa a filosofia em si sobre o que são lógicas, mas sim é uma observação e interpretação tentativa do que podemos observar como constituinte do que é levado em consideração para a formulação do que vemos na comunicação digital sistêmica.

A comunicação como sujeito da necessidade vinculante entre os seres humanos, mas que, ao mesmo tempo, é composta por lógicas. A sua estrutura é composta por signos, dinamizados por lógicas. Por isso, importante notar que não podemos pensar em lógicas sem pensar na constituição dos seus sentidos, pois é dessa forma que conseguimos nos comunicar. Quando pensando no olhar da lógica estrutural dos meios sistêmicos, vemos que a produção de sentido depende dos seus receptores, são eles que através das nuances relacionais interpretam de maneira não uniforme. Ainda assim, as lógicas introduzidas pelo produtor buscam na indicação do comunicacional indexar raízes que forcem a certas ações e reações nos interagentes.

Segundo Floyd (2007), “o termo lógica é aplicado a circuitos digitais usados para implementar funções lógicas”. Ainda de acordo com o autor “diversos tipos de circuitos lógicos digitais são os elementos básicos que formam os blocos construtivos de sistemas digitais complexos como o computador” (FLOYD, 2007).

De um lado temos os sistemas e as lógicas analógicas que constituem sistemas menos sofisticados, mas que fazem parte do funcionamento como o maquinário por exemplo. Temos nos painéis de carros ou no botão de acionamento de um aparelho sistemas que ali fornecem uma ação já previamente programada e constituída de valores fixados. No analógicos “temos grandezas com valores contínuos”, já no digital temos grandezas com valores discretos” (FLOYD, 2007, p. 20).

O digital extrapola a marca do que podemos prever, esses valores discretos nada mais é que a margem do que podemos ver hoje como os algoritmos que coletam informações para bancos de dados e os processam para entregar novas experiências ao interagente. Nesse processo o algoritmo é responsável por

interpretar as ações do interagente correspondendo isso a determinados tipos de sentidos que são emulados através da seletividade de escolhas.

Nesse sentido, as lógicas são formadas de acordo com a fundamentação proveniente da troca e interpretação de signos. Paramos para pensar, então: o algoritmo pensa? A resposta é claro que não, mas ele procura sim simular reações através do que coleta das ações dos usuários, entre estas ações estão signos que através de representações podem levar a determinado caminho a ser escolhido pelo usuário. Percebemos isso em games, onde uma escolha pode acarretar valores discretos (coleta e seleção do algoritmo) e que conduzem a determinadas reações (ou desfechos), no caso diferentes caminhos narrativos dentro do game.

A “memorização” (FLOYD, 2007, p. 20) traz um efeito vantajoso de longa escala, afinal ela pode trazer vantagens na gestão pela inteligência artificial. Se considerar que para preencher lacunas tenhamos diferentes tipos de dados armazenados temos um número grande de variações para os seus usos programáveis.

A simulação do pensamento através de sistemas algoritmos nada mais é que uma representação simbólica de algo. Se observarmos a partir da visão de Peirce ele classifica a representação da seguinte forma:

Figura 6 – Representação por Peirce



Fonte: Peirce (1983, p. 2).

Sendo assim, algo é representado para alguém em alguma relação por algo. Nessa perspectiva, a observação do que é representado influi em duas capacidades do pensamento. O pensamento artificial dos sistemas que são elaborados e

gerenciados a simular o pensar dos seus produtores; e, do outro lado, o interagente que é conduzido através relações a certas estruturas simbólicas considerando é claro a subjetividade tanto do produtor (criador do sistema) quanto do interagente.

De acordo com Peraya (2018, p. 25):

a semiótica confrontada aos sistemas de representações materiais – seja simbólicas e abstratas como a linguagem verbal, sejam analógicas ou icônicas, como as fotografias, os modos virtuais, etc. – interessa-se pela natureza simbólica ou icônica das representações mentais e dos modelos mentais, bem como pela articulação entre as representações materiais e mentais.

Nesse sentido, as representações materiais através de sistemas e lógicas tomam forma elaborando modelos de representações mentais capazes de partir do material ao profundo impacto das abstrações. Esse processo não funciona em constância. Sistemas são moldados, são projetados para serem modificados. Plataformas de streaming levam em consideração dados estatísticos para fazer ajustes no seu algoritmo para uma melhor fluência dos seus objetivos, seja por questões de consumo, de insuficiência comunicacional ou até mesmo ética.

Com isso, os espaços são tentativos e de constantes remodelações, da mesma forma como o processo corrente e contínuo de regulação da representação simbólica atribuída ao sistema e a suas lógicas.

Falando sobre a teoria dos sistemas de Nicklas Luhman, a complexidade dos sistemas se deve ao grande número de possibilidades que eles podem realizar em determinado momento. Nessa perspectiva, o sistema precisa se adequar podendo o mesmo selecionar apenas algumas das opções para manter a sua operação em funcionamento, “quanto maior o número de elementos no seu interior, maior o número de relações possíveis entre eles que crescem de modo exponencial” (KUNZLER, 2004, p. 124).

Podemos dizer que os sistemas digitais trabalham de forma binária, não por haver duas escolhas em si, mas pela dinâmica imposta de determinada opção de caminho ser definida como verdadeira ou falsa, ou seja, se escolhermos determinada personalização do caminho, estamos adotando o espaço verdadeiro da escolha para o presente interagente. Isso modela e remodela conforme suas escolhas e não escolhas, estas que são postas como escolha falsa, ou seja, inexistente no percurso da circulação através do sistema e as suas lógicas operacionais.

## **4. EXPERIENCIA MENTAL E MATERIALIZAÇÕES: IMAGINÁRIO, REAL E SIMBÓLICO EM MOVIMENTOS NA CONSTRUÇÃO DOS ATORES**

### **4.1. Subjetividade, regulações e ambiência**

A mente é, então, não uma coisa, mas um ser de pura potência e a imagem da tabuinha de escrever, sobre a qual nada está ainda escrito, serve precisamente para representar o modo de ser uma pura potência. Toda a potência de ser ou de fazer qualquer coisa é, de facto, para Aristóteles, sempre também potência de não ser ou de não fazer (dynamis mê einai, mê energêin»), sem a qual a potência passaria já sempre ao ato e se confundiria com ele (segundo a tese dos Megáricos que Aristóteles refuta explicitamente no livro Theta da Metafísica). Esta «potência de não» é o segredo cardeal da doutrina aristotélica sobre a potência, que faz de toda a potência, por si mesma, uma impotência (tôu autôu ka'l katà to auto pâsa dynamis adynamla», Metafísica 1046 a 32). (AGAMBEN, 2007, p. 13).

A lógica da mente proposta atrela a semente do fazer e pensar na materialização. É ali no fazer ou deixar de fazer algo e aqui podemos trazer para o campo dos sistemas, deixar ou não deixar de escolher algo é o que configuramos ou de nada configuramos, como ações através das representações que podemos causar com nossas ações ou a própria falta dela.

Representações que conduzem a formação de algo particular do indivíduo e que é incorporado nas materializações. Se pensar na subjetividade como um elemento aparente de propriedades particulares, toda e qualquer ação do ser humano com outros humanos ou até mesmo com máquinas mediadoras, são abastecidas por ações de algo singular da mente do indivíduo. Porém, se observarmos do ângulo de visão de que do outro lado do comunicacional há materializações pré-definidas logicamente por algoritmos, que é o caso dos games e processos interativos na web, temos um processo que em produção reflete o que é pensar, o que pode ou não ser subjetivo, mas sim um pensamento coletivo materializado.

É no espaço de controle tentativo, que adentram os produtores dos algoritmos, em que aberturas e fechamentos passam a regular a interação, em que

os algoritmos simulam atitudes, escolhas que emanam em produções de sentidos. Elas não são perfeitas, não são definitivas, pois estão em constante remodelações uma vez que o interagente ajuda a moldar parte das ações com escolhas, mas também o algoritmo é mutável e não diante dos olhos, mas nos bastidores das ações de regulação.

Nesse sentido, há uma revolução do que é subjetividade. Afinal, o sujeito é posto em “caixas seletoras”, espaços que remontam o seu lugar cognitivo, subjetivo e particular. A máquina é mais que um local passivo de escolhas, mas um delimitador do que podemos ver e como agir dentro do ambiente midiático (GOMES, 2017).

Passos (1999, p. 1) retrata o que é a subjetividade e a cognição nos tempos do maquinismo. No pensar do autor, a cognição é remodelada nos tempos atuais onde há “máquinas inteligentes” que “simulam as capacidades do sujeito cognoscente”. Nesse sentido, “busca-se definir a dimensão subjetiva da máquina, de modo que já não se admite uma fronteira tão estrita entre o subjetivo e o mecânico” (Passos, 1999, p. 1). De acordo com Passos (1999, p. 1), há um “efeito de desestabilização da forma humana do pensamento produzido pelo advento das máquinas computacionais”. Sendo assim, com a desestabilização “maquinismos inteligentes permitem configurar a subjetividade cognoscente para além da sua forma humana” (Passos, 1999, p. 1).

O que se formula é uma constância na articulação do maquinismo e a sua inteligência artificial que promovem redirecionamentos aos tradicionais processos da subjetividade. São complexos processos sistêmicos que reformulam o que vemos como o pensar e o comunicar. Porém, não formulamos a partir de uma perspectiva de subjetividade de máquina, pois falta a essa a potência abduativa.

Para Gomes (2017, p. 221), “entende-se por pensamento sistêmico uma nova forma de abordagem que compreende o desenvolvimento humano sob a perspectiva da complexidade”. Quando olhamos para os sistemas e a sua relação com entre meio, produção e interagente é importante observar o seu engendramento, as entrelinhas ali estabelecidas, “a abordagem sistêmica lança seu

olhar não apenas para o indivíduo isolado, mas também considera seu contexto e as relações aí estabelecidas” (Gomes, 2017, p. 221).

Sendo assim, olhar para o comunicacional como individual é um processo estritamente delicado, já que a subjetividade quando em ambiente digital estamos falando de algo que sofre interferências constantes em suas interações com as materializações anteriores e em curso da experiência mental.

A cognição dos interagentes passa a ser redesenhada através em suas interações com a máquina e muito se deve aos processos de representações e significações que são ali acionados, compartilhados e almejados dentro dos processos de trocas que se estendem do cognitivo do interagente com os processos de produção do algoritmo que são formulados, pensados e colocados e circulação através de do agenciamento de dados, banco de conhecimento e lógicas delimitadoras dos algoritmos. Aqui, vale a reflexão de Gomes (2017, p. 227): “a pessoa não é um ‘eu’ que usa instrumentos como extensão de seu corpo, mas um indivíduo que se autocompreende como um ser que preza as suas relações e conexões por meio dos instrumentos tecnológicos de comunicação”.

Nessa esfera de agenciamento, são encontradas regulações marcadas essencialmente pelas possibilidades de escolhas que os meios proporcionam. Partimos de que um “espaço estriado das instituições da sociedade disciplinar dá lugar ao “espaço liso” da sociedade de controle” (Hardt, 1996, p. 357). Ainda de acordo com Michael Hardt (1996, p. 357):

Enquanto a sociedade disciplinar forjava moldagens fixas, distintas, a sociedade de controle funciona por redes flexíveis moduláveis, como uma moldagem auto-deformante que mudasse continuamente, a cada instante, ou como uma peneira cujas malhas mudassem de um ponto a outro.

O posicionamento de Hardt remete à idéia dos processos midiáticos atuais, essa nova sociedade de controle que por vezes é moldada pelos algoritmos que

ditam quais escolhas devemos ou não tomar. Isso faz lembrar de uma clássica teoria dos anos 1920 e que, durante a era dos meios de comunicação de massa, foi muito desprezada pelos cientistas da comunicação, a agulha hipodérmica ou teoria da bala mágica.

Segundo MARTINO (2014, p. 189), “o princípio dessa teoria é a de que os meios de comunicação têm um efeito imediato e poderoso no público, modificando comportamentos, alterando atitudes e interferindo diretamente na mente das pessoas”. Essa é uma teoria um tanto quanto objetiva nos estudos de recepção e ao olhar para os meios de comunicação de massa é sim algo exagerado. Mas se olharmos o pensamento pela angulação do que está ocorrendo com os sistemas e como eles interferem em escolhas e causam sintomas que levam a uma readequação do que é subjetividade, precisamos nos questionar se a teoria não teria mais espaço no campo da comunicação onde o interagente é mergulhado nos processos midiáticos com profusões de ações cognitivas simbólicas induzidas pelo produtor.

Nos games e filmes-jogos que investigamos nesta dissertação, temos uma situação contempladora do papel fundamental da ação mediadora que o sistema, no caso o game, proporciona, canalizando o que vemos como identidade do interagente. Não é necessariamente o sistema que define o que é identidade, mas sim é ele quem distribui as opções de caminhos a serem percorridos e que mostram, através de dados, qual é o perfil do interagente e, ao mesmo tempo, o caminho narrativo que o game deve ter para esse determinado jogador.

De acordo com Lopes (2017, p. 2), para cartografar a formação da identidade contemporânea precisamos entender como “a subjetividade se relaciona com esse processo em que o avatar se torna um mediador entre o jogador, a interface do jogo e o uso de um complexo sistema que regula o metaverso por onde ele se aventura”.

Se o avatar é um mediador, ele é também um esquema modular que ajuda na estruturação do algoritmo. Ele, por si só, ao ser moldado pelo interagente, acaba sendo um regulador de experiência, no caso, da plataforma mas também proveniente de aspectos que resultam nas experiências mentais. Temos nesse

intermédio aspectos que movimentam, fazem circular sentidos e que remontam o que é semiose.

Para Behs e Ferreira (2019, p. 3), a inferência é de que “esse é um processo de circulação entre o imaginário e o real a ser observado. Trata-se, em nossa perspectiva, da semiose midiaticizada”. Segundo os autores isso é proveniente das “espécies animais”, o ato de conseguir materializar as experiências mentais. No caso da espécie humana, isso vai além e remonta singularidade onde temos também “os processos de diferenciação, conectividade, inovação, aldeamento com ampliação da escala que caracterizam essa semiose midiaticizada”.

Se, de um lado, temos o ser humano vislumbrando um dos pontos das esferas de circulação da semiose, temos, no contraponto, os meios materiais florescendo às margens das experiências mentais. É nesse processo denso de circulação que se desdobra o sentido da materialização para além do que é material. No caso da tecnologia, é o que provém do imaginário, a materialização necessita desse aspecto de conexão.

De acordo com Behs e Ferreira (2019, p. 3), “sua realização em termos de uso depende das operações que a fundam e propiciam, e do compartilhamento de imaginários sociais que caracterizam a sua gênese”. O imaginário nesse sentido rompe a configuração fechada do que é subjetivo, que nesse aspecto ganha uma aderência ao social ao social realizado. Sua formação deriva de uma escalada entre o que está no andar dos aspectos particulares, mas avançamos aqui e vemos sua particularidade com o que é pensado em conjunto em termos sociais.

É durante as experiências mentais e a produção, nessa corrente de circulação entre os meios materiais e o humano que percebemos o espaço de elementos midiaticizados que remetem ao que podemos chamar de regulação da semiose. Um processo complexo, que hoje conta com elementos provenientes em rede como os algoritmos que tentam ditar e reorganizar os aspectos comuns de associações entre o que é o real. Não uma realidade fixa. Sabemos das subjetividades e também dos emanados sociais aqui, mas uma face dos objetivos que a produção quer alcançar, seja por aspectos de organização narrativa de um

filme-jogo, como aspectos que o interagente pode desejar consumir ou efetivamente do que é melhor para, através do capitalismo, necessário para manter a plataforma funcionando lhe é conveniente. É quase como um instinto de sobrevivência que é mascarado através de possibilidades e as realidades diversas.

Se, por um lado, temos convergências com o que é proposto, por outro lado, temos a quebra, gestando-se um processo disruptivo. A regulação nesse caso é sobreposta por fundamentos associativos do que condiz com a menção social do interagente, nesse sentido o subjetivo, em suas abduções.

Behs e Ferreira (2019, p. 3), afirmam nesse sentido que:

O processo de defasagens derivado entre práticas sociais anteriores e inovação pode ser disruptivo, regulatório e adjunto a novas inteligibilidades sociais, acionado por matrizes que podem ser marcadas pelas relações entre a tecnologia, a semiose e o social, a partir dos acessos, usos, práticas e apropriações diversas dos meios, constituição de circuitos sociais e processos de circulação, que resultam das relações entre sistemas de produção e de recepção em matrizes complexas, pois nenhum meio está isolado em relação à constelação em que está inserido em cada tempo e espaço de sua existência.

Os processos disruptivos são contemplados pela imensa gama de variações em que os meios podem ser acionados. Não temos, portanto, uma faculdade de circulação linear que abrange o meio como foco central, mas sim é a partir do engendramento das partes que constituímos uma face do que podemos chamar de semiose midiaticizada.

A disrupção se dá através da semiose que abrange o social através dos “processos psicológicos, sociais ou biológicos”. Ao olhar pela midiaticização, observamos as mutações dos usos sociais dos meios, a força que emana das materializações das experiências mentais, as quais submetem variações que alternam as interações seja pelos indivíduos, atores, organizações como também

pelas próprias instituições (Behs e Ferreira, p. 3). Nesse sentido, a circulação midiática é tensionada por elementos que costuram suas nuances semânticas.

A face do comunicacional é mais ampla, mas a mediação tem um papel considerável no que podemos refletir como parte da regulação. Seus formatos, ideias e proposições muitas vezes não são observadas de forma previamente visível, isso é, estão além do que podemos ver como mecanismos de ação e resposta entre produção e recepção.

A materialização das experiências mentais são reflexos do que podemos considerar como parte do que é a regulação? Em parte, sim, afinal o que se constitui materialização é proveniente do que é pensando pela produção, formulada nos tempos atuais com algoritmos, opções de escolhas, mas nada está estagnado, tudo está em constante transformação.

O que é advindo da materialização nada mais é que um produto de duas esferas de pensamentos, de formulações múltiplas e que juntas se completam nos processos de circulação. A regulação nesse caso é parte intrínseca do que podemos formular como projeção da materialidade da produção, portanto também o que é esperado dela para quando do contato da materialização das experiências mentais em interação com o receptor em potencial.

Deve-se considerar, portanto, os espaços de disrupções, de configurações e reconfigurações que não param em uma linearidade. Para Behs e Ferreira (2019, p. 4), “a materialização das experiências mentais concorre também nesse processo disruptivo, nas tentativas de regulações desses processos, em agenciamentos diversos, inclusive em formatos ideológicos e de relações de poder”.

Os agenciamentos podem resultar em poder, sendo regidos por considerações de tentativas de controle, pois não estão unificadas e ajustadas como regras pré-estabelecidas, e sim são formulações no ambiente da midiatização construídas na base do aperfeiçoamento. Um algoritmo organiza que informações coletas para que, em seus bancos de dados, com a soma de informações, e banco de conhecimentos, entregue algo através desse algoritmo-meio para o receptor,

portanto, a regulação é mais passível aos processos de transformações que são constituídos no que chamamos de circulação midiática.

Esses processos dependem da semiose midiaticizada, sem uma estrutura pré-definida, a partir da relação de sentidos. Ou seja, não existe como uma plataforma funcionar à revelia da circulação, pois, assim, o dispositivo ficaria isolado e teríamos a quebra da corrente semântica.

Tais dispositivos são um campo de possibilidades agenciado por uma máquina algorítmica estruturando e reestruturando os espaços dos sentidos. Verón (2014, p. 16), colabora com a ideia de quebra da linearidade, para o autor o alastramento de um ou mais meios agenciando dispositivos técnico-comunicacionais, produz na sua concepção “efeitos radiais em todas as direções”, ainda nessa visão isso pode acarretar afeições distintas e com intensidades subjetivas.

Nesta perspectiva, os fenômenos midiáticos são resultados uma natureza sistêmica que compõem retroalimentações constantes em um complexo e extenso movimento de relações em rede. São que processos não-lineares de comunicação. No caso das redes, desdobrando o que diz Verón (2014, p. 16): “a circulação discursiva de significado é estruturalmente rompida” quando posta de um lado as condições e gramáticas de produções e de outro as condições e gramáticas de reconhecimento.

Com a estrutura rompida em radiais de sentido, percebemos as nuances do que caracteriza a singularidade do indivíduo. A subjetividade aqui é atrelada a um conjunto de processos midiáticos e não midiáticos que conduzem para um conhecimento do que o interagente em questão pode observar e perceber como de si mesmo. No caso, escolhas de caminhos através de sentidos cruzados que deixam de ser aleatórios, mas que se combinam ou não em disrupção com o seu eu.

Verón (1987, p. 32), busca refletir o pensamento de Erving Goffman e Charles Sanders Peirce que retratam a apresentação de si mesmo através das características de indícios:

El gran sociólogo norteamericano Erving Goffman es quien mejor ha estudiado esta problemática de la presentación de uno mismo. La misma concierne a un nivel de funcionamiento significativo en el cual se “toma” a cada uno de nosotros. Emitimos permanentemente, y con mayor frecuencia de forma automática, los indicios con los cuales aquéllos que nos observan construirán nuestra imagen. Por otra parte, la lectura de los indicios que nos llegan y que nos sirven para formarnos una imagen de los demás, es una práctica a la cual cada uno de nosotros se libra, en la mayoría de las situaciones de la vida cotidiana, de una manera inconsciente. El término indicio es aquí técnico: la presentación de uno mismo se construye a través de lo que Charles Sanders Peirce, fundador de la semiótica, denominaba la dimensión del indicio (VERÓN, 1987, p. 32).

A construção da imagem de si é uma elaboração do que nos vemos como pessoa, mas também o que o outro vê através de elementos significantes de nós mesmos, expresso em indícios. Esse conjunto de pensamento sobre a construção de subjetividades quando pensada do ângulo da mediação, nos permite pensar numa nova forma de constituição do ser humano.

O processo de troca de sentidos é abrangente e atravessa não mais uma relação de interlocução de comunicação corpo versus corpo, em territórios presenciais, mas sim introduz a humanidade em uma nova marca de mutação. Para Gomes (2017, p. 220), o “desenvolvimento das tecnologias digitais configura outro salto quântico”, isso resulta em uma nova fase superior da humanidade, “experimentando uma mudança radical no seu modo de pensar e agir. A esse salto pode-se chamar de mediação e a essa mudança de um novo modo de ser.”

As condições estão, portanto, contempladas no que Gomes (2017) chama de ambiência. Nessa definição, podemos observar a construção da espécie dentro dos processos midiáticos. Não destacamos mais a vida real do não real, tudo faz parte do mesmo nesse processo de mediação que adentra e provoca rupturas na

construção de sentidos do que é ser na espécie, do que é e como podemos ver a configuração e a reconfiguração da subjetividade. O interagente aqui como destacamos é fruto de um emaranhado de sentidos, entre os processos midiáticos e não midiáticos, mas são em toda via conduzidos dentro da ambiência por suas rotinas de funcionamento.

No caso em investigação, observamos essas rotinas de funcionamento como parte do regulatório tentativo. Tentativo aqui pois está em constante embate de significações. Para Gomes (2017, p. 223), “no caso dos processos midiáticos, a circulação se dá de forma mediata, via dispositivos eletrônicos. A mídia se apropria de conteúdos e os trabalha por meio dos processos de significação e socioculturais”.

Existe, portanto, uma variedade de situações, seja de ordem subjetiva ou socioculturais que constituem um novo modo de ser, características que são da ordem do sentido. Para Gomes (2017, p. 226), a ambiência produzida disso caracteriza a sociedade atual, “as inter-relações recebem uma carga semântica que as coloca numa dimensão radicalmente nova”.

A ambiência mais do que um espaço de circulação em midiatização é também um espaço de novas formas de comunicar, de agir, de pensar tanto sobre o eu quanto para o social. Dentro das dinâmicas da ambiência, estão embutidas diferentes e novas formas de linguagens e qualificadas formas de produção de sentidos que envolvem os interagentes e a produção.

#### **4.2. Imaginário, real e simbólico – reflexões contextualizantes**

De acordo com o Dicionário de Oxford (2022), imaginário é descrito como sendo algo “criado pela imaginação e que só nela tem existência; que não é real; fictício”. Em sua segunda designação, se refere ao “que se imagina como tal”.

Para Sodré (2009, p. 23-24), o imaginário está sempre sendo tensionado como conceito, desde a visão abarcada por filósofos, antropólogos, psicólogos e escritores. Esses foram “atraídos pelas forças espirituais de produção de imagens, normalmente enfeixadas no conceito de imaginação”. Para tanto, o conceito faz um

enlace entre o imaginativo e a produção de sentidos internos que conseguem conservar “o traço dos objetos percebidos, representados sob a forma de imagens” (Sodré, 2009, p. 23-24).

Numa visão mais ampla, percebemos que o imaginário se expressa em pensar imagens. Se olharmos para a questão que levantamos sobre a produção de sentidos, é signo que expressa ampla disputa semântica que abordaremos ainda adiante, no presente capítulo.

Vamos, nesse momento, caminhar pelo que nos prende como imaginário e o que Sodré (2009) se refere para “além da reprodução de percepções passadas” que incluem a memória. De acordo com o autor “a imaginação implica principalmente o poder de criar ficções, combinando as imagens do passado em novas sínteses” (Sodré, 2009, p. 23-24).

É na articulação de imagens que conduzimos novos pensamentos, novas configurações do pensar, “sejam oriundos da experiência afetiva das formas ou da matéria”. Sistemicamente, “os produtos da imaginação constituem um repertório individual ou coletivo de imagens, a que se dá o nome de imaginário” (Sodré, 2009, p. 23-24).

Quando trago aqui para um olhar sistêmico é justamente pela sua capacidade de ser olhado como algo ativo por seus repertórios, suas concepções definidas previamente ou em construção, uma vez que observamos, por exemplo, ao olhar da circulação midiática e dos usos de imagens.

Sodré (2009, p. 24) traz algumas angulações do que é possível ver como imaginário de acordo com concepções:

O termo ganha sentido na separação disjuntiva com o princípio de realidade, operada pelo racionalismo da cultura ocidental. Peirce prefere evitá-lo, optando por categorias fenomenológicas que abrangem três modalidades da experiência semiótica. A primeira, a que chama de Firstness (primeiridade) – relacionada às noções de acaso, indeterminação e possibilidade – diz respeito ao universo do possível, onde tudo é espontâneo e original, guiado pelo livre curso da imaginação<sup>1</sup>. Na teoria psicanalítica, o imaginário refere-se a “processo primário”, o modo inconsciente de funcionamento do psiquismo, cuja manifestação mais evidente é o sonho. De modo mais categórico na teoria lacaniana, imaginário é um efeito necessariamente decorrente do fato da constituição do sujeito do desejo.

Olhando para a visão de Sodr  (2009), percebemos que uma quest o pregada pelo mesmo se reflete ao pensar de Peirce e as suas demandas da primeiridade. Esse tipo de formula o conduz a compreender que o imagin rio pode ser pensado a partir de um espa o de indetermina o e possibilidades. Ao trazer para o contexto da materializa o da experi ncia mental (Behs e Ferreira, 2019), podemos adentrar a uma compreens o melhor do que   e como se situa essa ambi ncia (Gomes, 2017). A imagina o guia por diferentes linhas condutoras e   dentro desse complexo movimento que se formam o que o sujeito do desejo almeja.

O simb lico fica nesse sentido “entre um limiar m nimo de abertura entre natureza e consci ncia (o imagin rio) e um limiar amplo de realiza o”, nesse aspecto sendo a rela o social proveniente da linguagem, “e, portanto, j  dentro da diferen a essencial entre mat ria e psiquismo” (Sodr , 2009, p. 24):

No imagin rio, h  o n vel primordial dos fantasmas ou fantasias e aquele que Bachelard chamava de imagina o material, ou seja, as imagens j  dadas em sua articula o com a organiza o simb lica. O t pico da imagina o criativa   recorrente nos estudos sobre a produ o po tica. Bachelard distingue duas imagina es: “uma imagina o que d  vida   causa formal e uma imagina o que d  vida   causa material ou, mais brevemente, a imagina o formal e a imagina o material”. As imagens da forma, mais trabalhadas pela psicologia da imagina o (formas conscientes ou inconscientes) ou pela est tica, s o as que decorrem de uma causa interna, sentimental. As outras, sa das diretamente da mat ria (a  gua,

o fogo, o espaço, a pedra, etc.) têm uma causa “substancial” ou material (Sodré 2009, p. 24).

O imaginário para Bachelard é articulado através do material que por sua vez acaba se tornando simbólico. Observando do olhar da midiatização e dos processos de circulação midiática propostos por Verón (1997), o material nesse caso é uma formação do processo comunicacional em circulação, o imaginário que se faz presente na interação com materialidades, e é um dos elementos que conduzem a projeção da representação. Na perspectiva do olhar da psicologia das formas conscientes e inconscientes esse é um espaço de conjunturas, construções e desconstruções de sentidos.

Para Sodré (2009, p. 25), o que está em voga com os recursos da informática, trazemos aqui para a concepção de ambiente (Gomes, 2017), é um imaginário proveniente “da matéria corrente de um fluxo informacional capaz de produzir infinitamente formas sonoras, visuais, táteis, sem que o resultado possa ser concebido como outro termo ou outra margem, separada do real” (Sodré, 2009, p. 25).

Nesse sentido, o imaginário acaba sendo interligado pelo material no que Sodré (2009) chama de “bios virtual”. Nessa perspectiva, “o imaginário realiza-se tecnologicamente, confundindo-se com as representações humanas da vida real. Uma confusão que, no limite, pode significar a morte das ilusões humanas”. O real do ser humano, portanto, é confundido com a materialidade presente nesse ambiente. Uma parte se une a outra contemplando elementos tipicamente dos processos midiáticos como imagens, links, linguagens e os seus respectivos emaranhados simbólicos e o imaginário conjunto de imaginações e pensamentos adentrados pela mente humana em constante contato (mediada) com a midiatização.

Sendo assim, o algoritmo é, como meio, uma linguagem dentro do processo de comunicação, mas também é um agenciador de imagens materiais que são postas explicita ou implicitamente por seus produtores, mas que por fim buscam

resultados dos mais diversos, seja por questões de mercado ou significância de afetos e desejos com seus interagentes.

Ao olhar para materialidade interposta, observamos uma escalada de questões que os formam. Sua plenitude traz correspondência a diferentes elementos vistos aos olhos e outros ocultados por sua disfunção. O material é somente um eco dentro dessa caverna de sentidos. É nesse espaço que nos cerca, caracterizando o imaginário que Mafesoli (2001, p. 75) diz haver algo a mais – quando ele busca na noção de Walter Benjamin o conceito de aura.

Para Mafesoli (2001, p. 75), o imaginário é parte do objeto como uma dimensão ambiental, uma atmosfera. Essa matriz citada por Mafesoli (2001, p. 75) baseado em Benjamin, contempla o imaginário “é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável”. Trazemos aqui a noção proveniente de Gomes (2017), quando caracteriza, no âmbito da mediação, o ambiente.

Nesse sentido, na aura da obra encontramos a materialidade da obra recortada pela cultura; também vemos algo que envolve, a aura; “não vemos a aura, mas podemos senti-la”, diz Mafesoli (2001, p. 75), descrevendo que, “não vemos a aura, mas podemos senti-la. O imaginário, para mim, é essa aura, é da ordem da aura: uma atmosfera. Algo que envolve e ultrapassa a obra”.

A cultura é ultrapassada por essa aura. É um algo a mais além de contextos projetados. Se, de um lado, temos uma cultura tentando moldar o status, por outro lado, temos uma superação da cultura - “esse algo mais é o que se tenta captar por meio da noção do imaginário” (Mafesoli, 2001, p. 75).

Levantando a questão do que podemos ver como da constituição do imaginário, as propriedades são advindas não somente da subjetividade. Se olharmos pela concepção de que a subjetividade traz artefatos, para o que se observa como imaginário, ou seja, o indivíduo possui suas subjetividades adentradas pelos imaginários, mas esses imaginários também são acionados pelas suas subjetividades, portanto, uma dimensão contempla a outra.

Entretanto, o imaginário não é algo pertencente exclusivamente a um indivíduo, mas sim algo que contempla a união do social que o observa como tal. Sendo assim, existe o meu, o teu e o imaginário dele, mas eles correspondem a um grupo no qual está inserido (“o imaginário é o estado de espírito de um grupo, de um país, de um Estado-nação, de uma comunidade etc. O imaginário estabelece vínculo. É cimento social” (Mafesoli, 2001, p. 76). Como Mafesoli (2001), o imaginário é conduzido por uma mesma atmosfera e nesse sentido deixa de ser individual passando a ser parte de uma coletividade, de um ambiente dilatado pelo social.

Laplantine e Trindade (2017) trazem para o simbólico uma contextualização do imaginário. Suas perspectivas fazem nos questionar sobre as imagens projetadas e o real. Para os autores, “o simbólico se faz presente em toda a vida social, na situação familiar, econômica, religiosa, política etc”; Os símbolos não estão sozinhos nas demandas, pois muito do que se vê nas experiências sociais é compartilhado de signos, mas os símbolos invocam “de maneira afetiva as ações humanas e legitimam essas ações” (Laplantine e Trindade, 2017, p. 6).

Isto é, o imaginário está ligado a um simbólico que remete particularmente aos anseios da afetividade humana, sua formação se deve a isso. Mas mais que isso, é regido a uma formação simbólica que está impregnada a vida social, que não se desprende de tal, se tornando impossível de desvincular a mesma de uma rede simbólica que se constitui propriamente do social.

Para tanto, Laplantine e Trindade (2017, p. 3) retratam que a imagem como vemos é um lado do que podemos fragmentar como, por exemplo se diz que essa imagem é projetada a ser vista. Ou seja, se trazermos para o contexto dos algoritmos e suas edificações em torno do que pretende projetar como significado, o imaginário não necessariamente é aquilo que o interagente no caso está a ver, mas sim um conjunto dessa profusão.

Aproximamos que a realidade de uma pessoa se difere da outra. Portanto, o algoritmo pode obter sucesso no que diz respeito a um processo simbólico através de imagens de projeções tentativas, mas se o imaginário vai além de um controle

regulatório, pode ser previsto? Sim, porque há o que se realiza, mas mesmo assim não é definitivo; é, portanto, mutável e de tanto se formula através não somente de sentimentos e subjetividades, mas de encontro com as experiências das mesmas e do contexto social.

Assim, Laplantine e Trindade (2017, p. 3) afirmam que:

a imagem que fazemos de uma pessoa que conhecemos na atualidade ou no passado de nossa existência, não corresponde ao que ela é para si, ou para outrem que também a tenha conhecido, pois sempre é uma imagem marcada pelos sentimentos e experiências que tivemos em relação a ela. Atribuímos a essa pessoa qualidades físicas ou morais que, embora ela possa em parte possuir, são aumentadas ou denegridas, mutáveis, transformadas e plenas de significados que lhe fornecemos no percurso de nossas experiências e lembranças vividas e concebidas nos encontros e desencontros que com ela estabelecemos. Qual é, portanto, a realidade dessa pessoa ou dos objetos sociais e naturais (físicos) que nos circundam? A realidade consiste no fato de que essa pessoa, os objetos sociais (outras pessoas) e o mundo da natureza existem em si mesmos, independentes da nossa presença e dos significados que atribuímos a todos eles. Os objetos existem no mundo da sociedade e da natureza com características físicas e sociais específicas, definidas pelas suas experiências históricas, pelas condições ecológicas e pelos seus contextos socioculturais. Essa existência em si mesma, das coisas e dos homens, faz com que a realidade seja algo dado a ser percebido e interpretado. Por outro lado, a realidade, como ambiente social e natural que se faz presente em sua concretude independentemente da nossa percepção, difere do real. O real é a interpretação que os homens atribuem à realidade. O real existe a partir das ideias, dos signos e dos símbolos que são atribuídos à realidade percebida. As ideias são representações mentais de coisas concretas ou abstratas. Essas representações nem sempre são símbolos, pois como as imagens podem ser apenas sinais ou signos de referência, as representações aparecem referidas aos dados concretos da realidade percebida”.

Nesse sentido, o real é fruto de representações mentais com origens em ideias, signos e símbolos. Essa realidade pode ser tensionada a partir da interpretação de elementos que vislumbrem a dimensão sociocultural das imagens. É como, citamos de acordo com Behs e Ferreira (2019), parte fluente das

experiências mentais quando olhada pelo ângulo de visão dos processos midiáticos. A midiatização é nesse sentido, parâmetro de mutações constantes desde suas origens, sendo assim, “os campos sociais, o espaço público e as intimidades são gestadas e se transformam nos processos de midiatização” (Behs e Ferreira, 2019, p. 4).

Uma vez que são estabelecidos circuitos por onde se realiza o ambiente em midiatização, são também criadas representações simbólicas, que, diante do imaginário, se estabelece como referência dentro do processo de comunicação. É nesse conjunto de circulação midiática e trocas de sentidos, que os processos midiáticos são estabelecidos, hoje tangenciados pelos agenciamentos constantes de algoritmos e configuram e reconfiguram vias de caminhos, imagens e por consequência constituições dos imaginários.

Laplantine e Trindade (2017, p. 3) fazem referência ao termo “ícone” que é definido por Charles Sanders Peirce como a imagem mental ou concreta sustentada pela união com o referente. Ainda de acordo com o mesmo o “ícone é um signo determinado pelo seu objeto”, proporcionado pela sua natureza interna, sendo assim a imagem quando ícone se distancia do símbolo. A imagem tem uma identidade com o objeto que faz do símbolo ser somente convencional, “nessa perspectiva, o autor define símbolo como um signo que é determinado pelo seu objeto dinâmico somente no contexto em que ele é interpretado” (Laplantine e Trindade, 2017, p. 3).

É importante ressaltar que ao olhar para o ícone podemos ver o além dele, ou seja, sua constituição profunda traz em si englobamentos de questões e relações que formulam certas situações e como cita Behs e Ferreira (2019), materializações mentais. Através do ícone é possível perceber “verdades relativas a seu objeto”, para além da sua constituição. Podemos observar elementos que formam outro elemento, um exemplo que Peirce (2005, p. 65) traz é de que através de duas fotografias, por exemplo, pode-se desenhar um mapa. Trazendo para o contexto de um game se escolhermos determinados conjuntos de caminhos podemos ter tal fim,

em um olhar lógico, mas mais que isso as analogias que são acionadas acabam por complexificar o ícone que possui amplas relações para a sua formulação.

### **4.3. A construção dos atores**

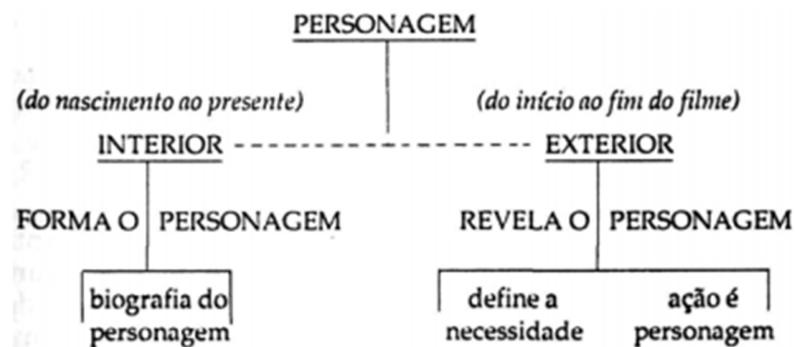
Os modelos de arcos dramáticos nos permitem pensar a construção dos atores nas interações. Se constituem em ferramenta importante no desenvolvimento do contexto histórico da narrativa. Se refere à criação de um personagem, mas no caso em investigação, nos interessa essa complexa relação entre os atores da narrativa ficcional e os atores interagentes. Começamos pelo mais simples.

O cineasta e pesquisador Syd Field (2001, p. 27), tem uma visão sobre a elaboração de um personagem a partir de um roteiro fílmico. O autor considera que devemos olhar primeiro para quem é o personagem principal, “sobre quem é a sua história”; é necessário definir quem está “tomando as decisões”, planejando e agindo.

Depois de estabelecer o personagem principal da narrativa, Syd Field diz que podemos observar os movimentos do personagem selecionado para visualizar questões que são da sua função na narrativa. Para isso, é visualizado o personagem a partir da sua concepção de vivência, seja esta no seu interior ou exterior de vida, conceituando o meio audiovisual como uma ferramenta de exposição contextual.

Separe os componentes da vida dele / dela em duas categorias básicas: interior e exterior. A vida interior de seu personagem acontece a partir do nascimento até o momento em que o filme começa. É um processo que forma o personagem. A vida exterior do seu personagem acontece desde o momento em que o filme começa até a conclusão da história. É um processo que revela o personagem. O filme é um meio visual. Você deve encontrar maneiras de revelar os conflitos do seu personagem visualmente. Você não poderá revelar o que não conhece. Daí a distinção entre conhecer o seu personagem e revelá-lo no papel (FIELD, 2001, p.28).

Figura 7 - Esquema do personagem interior-exterior



Fonte: Field (2001, p. 28).

Nesse sentido, a criação de um personagem estabelece, de um lado, no interior a formação do dele, sua biografia, do nascimento até o presente. No exterior, ou seja, no lado da revelação do personagem, encontramos as necessidades de sua existência e a sua ação frente ao processo narrativo. FIELD (2001, p. 48) propõe que, ao criarmos um personagem, “uma história emergirá”; sendo assim, a criação do personagem traz como consequência “uma ação dramática que revela uma história”.

O personagem é a razão entre os movimentos que vão de ações que são apreciadas ao contexto histórico e reflexivo da narrativa. Se observamos na perspectiva do roteiro, a necessidade de clareza ao remontar o personagem é algo a ser considerado não somente no exterior, mas também deve contemplar o interior do mesmo, suas características, feições e as ações propriamente ditas.

Para Lumet (1996, p. 47), a mensagem presente no roteiro tende a ser uma alavanca para a descrição do personagem. Ele deve ser objetivo nos processos em que envolvem as ações dos personagens. O roteiro não é uma prescrição, mas sim

é fundamentalmente situado como um núcleo de informações que são objetivadas através de ações dramáticas.

Um personagem deve ser claro a partir de suas ações presentes. E seu comportamento como a imagem continua deve revelar as motivações psicológicas. Se o escritor tiver que indicar os motivos, algo está errado na forma como o personagem foi escrito. O diálogo é como qualquer outra coisa nos filmes. Pode ser uma muleta, ou quando usado bem, pode melhorar, aprofundar e revelar (LUMET, 1996, p. 47).

O interior se revela ao exterior através das faculdades psicológicas presentes na ação dramática do personagem. Os diálogos e ações retratam aspectos visualmente transmitidos, de acordo com LAUTHER (2004, p. 10), “os traços internos de um personagem de ficção nem sempre são visíveis para os outros na história”.

A autorrevelação através das ações dos personagens remonta a ideia de que os processos ali estabelecidos segmentam situações ritualísticas, de marcação de tempo, de experimentação com o ato exterior. Lumet (1996, p. 70), enfatiza o personagem a partir da lógica da atuação, da constante necessidade de características, habitualmente exercidas pelo ator na ação pensada, ou seja, como Field (2001) também revela há uma constante entre a criação do personagem escrito e a apropriação do roteiro pelo ator, no movimento contínuo de revelação durante a atuação.

Todo o bom trabalho requer auto-revelação. Um músico comunica sentimentos através do instrumento que ele está jogando, um dançarino através do movimento do corpo. O talento da atuação é aquele em que os pensamentos e os sentimentos do ator são instantaneamente comunicados ao público. Em outras palavras, o "instrumento" que um ator está usando é ele mesmo. São seus sentimentos, sua fisionomia, sua sexualidade, suas lágrimas, seu riso, sua raiva, seu romantismo, sua ternura, sua crueldade, que estão lá na tela para todos verem. Isso não é fácil. Na verdade, muitas vezes é doloroso (LUMET, 1996, p.70).

Nesse sentido, no decorrer de uma narrativa histórica, sendo contada numa ambientação de peça audiovisual, há um processo que colabora progressivamente para contextualizar. Alguns elementos interiores são expostos através da narrativa frente outros personagens, outros são resguardados. Essa movimentação ajuda melhor a descrever o que é parte determinante como um possível agente do arco dramático (LAUTHER, 2004, p. 10).

Os traços internos são inatos ou herdados, tais características fazem parte de uma “composição genética de um personagem” (LAUTHER, 2004, p. 10). Tais traços são, no decorrer da vida do personagem, as vezes alguns mais visíveis ou não.

Ao referenciar sobre os traços internos dos personagens Lauther (2004, p. 10), diz que:

Eles permanecem constantes ao longo de sua vida, às vezes aumentando ou diminuindo a intensidade, dependendo de seu ambiente social, a situação prevalecente, e assim por diante. Outros traços internos são adquiridos ao longo do tempo, dependendo da experiência do personagem - por exemplo, sua educação e ambiente social, ou incidentes específicos que ocorreram em sua vida. Um personagem desconfiado ou cínico geralmente não nascerá dessa maneira. Em vez disso, é o resultado do que ele viu, ouviu ou sofreu.

Portanto, elementos internos dos personagens são necessariamente faculdades da concepção do personagem. Muito do que observamos, é, na verdade, figura de um movimento centrado aos personagens, na construção e na exposição do mesmo através de uma narrativa.

QUEVEDO (1990, p.1), tem uma visão sobre a construção dos personagens que remete as faculdades da biografia revelada. Ele divide a sua concepção em dois polos:

Una visión esencialista del personaje que lo constituye en recipiente de atributos o cualidades (personaje definido por su ser, que se rellena según un conjunto de esencias, según los datos de su biografía, de sus aspectos físicos o sus datos psicológicos más o menos estáticos). Una visión dinámica del personaje que lo entiende como un cierto conjunto de actividades, de transformaciones unificadas en una representación, generalmente antropomórfica, que cobra sentido y provee significaciones en la medida en que hace o, mejor dicho, representa un hacer (QUEVEDO, 1990, p. 1).

Syd Field (2001, p. 29), chama o desenvolvimento do personagem de “pesquisa criativa”. Para o autor, devemos levar em consideração a formulação do personagem desde o seu nascimento, tomando corpo e forma, até o presente momento em que começa a dramatização.

Nesse sentido, é importante ressaltar a sua posição frente a questões como, por exemplo, se é solteiro, viúvo, separado ou divorciado. Se positivo, qual o tempo e com que pessoa, se existe algum amor na sua história (FIELD, 2001, p. 28). Uma das questões centrais passa pela análise a partir da perspectiva de relacionamento de um personagem com outros personagens da trama.

Alguns elementos exteriores presentes no roteiro podem ser simbólicos na criação de um personagem, é o caso da determinação do aspecto de vida, se ele é feliz ou infeliz com o seu estilo de vida, se gostaria de outro emprego, ou desejaria outra pessoa para um relacionamento, se quer ser outra pessoa. FIELD (2001, p. 29), classifica a interação dos personagens em três formas:

- 1) Eles experimentam conflito para alcançar sua necessidade dramática.
- 2) Eles interagem com outros personagens, seja em antagonismo, amigavelmente ou indiferentemente. Drama é conflito, lembre-se.
- 3) Eles interagem consigo mesmos. Nosso personagem principal pode ter que vencer seu medo (FIELD, 2001, p. 29).

Seguindo a lógica proposta por Syd Field, encontramos três componentes que são pilares do desenvolvimento do personagem frente a peça audiovisual. O primeiro diz respeito ao lado profissional do personagem, onde trabalha, qual o seu ramo de atividade. A segunda perspectiva recai sobre o lado pessoal, como citamos anteriormente seriam consideradas questões envolvendo o relacionamento social do personagem. Já o terceiro componente a levar em consideração seria o lado privado, onde encontramos características de quando o personagem está sozinho, são levados em consideração suas atividades em torno de hobbies (FIELD, 2001, p. 29-30).

As possibilidades de caráter do personagem refletem em uma dinâmica de intrigas narrativas no contexto interno e externo qual traz uma representatividade significativa na forma como a narrativa se desenvolve. O personagem ele tem um papel fundamental nesse movimento, portanto se o seu estado de caráter quando confrontado o atormenta, temos por exemplo um desenvolvimento dos pensamentos desta representação (LAUTHER, 2004, p. 12).

Para Field (2001, p. 31) os obstáculos são extratos das necessidades do personagem, “drama é conflito. [...] A essência do personagem é a ação. Seu personagem é o que ele faz”. Nesse sentido, as ações, os diálogos e os traços físicos contados na imagem revelam a história sendo narrada através da peça audiovisual, o personagem emana um “ponto de vista”, como um contexto (FIELD, 2001, p. 32).

Sendo assim, a construção de um personagem é situada por elementos internos e externos que colaboram para a compreensão do seu papel na dramaticidade, portanto, “a caracterização exige uma constante ida e volta entre os eventos externos da história e a vida interior do personagem” (CORBETT, 2013, p. 57).

Segundo CORBETT (2013, p. 58), a natureza do personagem é engendrada por desejos, vontades e contradições que o configuram na historicidade da narrativa. Nesse movimento segredos são revelados, assim como características

instigadas por traços físicos que por ventura podem gerir em forma de ação fragmentos psicológicos e sociológicos do personagem.

De acordo com Field (2001, p. 37-39), as características dos pontos de vista percorrem os núcleos dos personagens, onde essencialmente encontramos na forma de dramaticidade questões derivadas da atitude do personagem, evidenciando as formas de agir do mesmo. Outra questão central levantada para a construção do personagem na narrativa é a personalidade, um personagem possui características visuais que refletem se ele está animado, feliz, sério ou retraído. O personagem é também derivado de seus comportamentos, suas revelações durante a história narrada (FIELD, 2001, p. 37-39).

#### **4.4. Avatar e a subjetividade**

Nas redes online o que nos caracteriza são os nossos perfis descritivos que rotulam nossa presença na web, ou, também, nossas representações no anseio de conviver em um ambiente em midiatização. O avatar é um elo que nos representa, coloca em voga questões pessoais e materializações dentro da rede do que e como queremos ser enxergados pela máquina ou numa exposição a outros membros em rede. Esse processo não se limita, portanto, a uma relação de troca de informações e características que tentamos modelar nos nossos avatares digitais em redes sociais por exemplo, temos características que nos fundamentam para uma melhor relação com a própria máquina algorítmica.

Quando pensamos em avatar, pensamos também em uma certa limitação de fronteiras que são ali estabelecidas. Afinal, se temos escolhas para definir esse avatar, existe um limite de seleções que podem resultar num avatar que por mais que tenha a posse de sugestões dos interagentes, ainda é pré-definido pelo próprio criador do algoritmo e as limitações do sistema em coletar dados e entregar informações que caracterize esse avatar.

Sendo assim, o avatar é uma construção do algoritmo no qual o interagente se apossa. Temos diferentes tipos de avatares em redes computacionais. Uma delas, são os perfis de redes sociais; outros, são as definições de perfil numa plataforma de streaming classificando gostos e tendências de consumo. Por outro lado, também temos os avatares na sua origem do que chamamos de gamificação, estando presentes em séries e filmes interativos ou propriamente em games.

Essa personalização, por vezes é visível aos olhos do interagente, aparecendo em forma de seleções prévias bem definidas, como por exemplo, quando selecionamos certos gêneros fílmicos ou músicas que gostamos em serviços de streaming como a Netflix ou o Spotify. Em contraponto, alguns métodos de criação de avatares são de uso interno de sistemas e que não ficam explícitos durante a usabilidade do mesmo, podemos reparar isso em obras interacionais como games onde algumas características são visíveis outras não.

De qualquer forma, falar da formulação de avatares traz a mente a ideia de que eles são abrangentes até certo ponto pelos próprios interagentes, mas regulados pelo que detém de limites os algoritmos e plataformas onde estão inseridos. O eu jogar é ampliado com as possibilidades adicionadas em jogos digitais, que consideram a customização de um agente, no caso um avatar, que faz o papel de representação em um novo ambiente. Nesse sentido, a identidade contemporânea se complexifica, como diz Lopes: “sabe-se que o humano sempre foi mutante, um ser adaptativo que construía redes, sociais e de poder, que nos ajudavam a definir melhor a identidade dele” (Lopes, 2017, p. 1).

Sendo assim, é constituída uma nova identidade que é múltipla e polifônica, que carrega em si subjetividades particulares dos indivíduos e em constante movimento, “o imaginário compartilhado em diversos grupos que o acolhem, sendo constantemente influenciada pelas modificações que ocorrem nestas instâncias” (Lopes, 2017, p. 1).

Nesse aspecto, a construção do imaginário é carregada em um fluxo que emerge tanto da formação subjetiva quanto também dos processos de coletividade. Para Lopes (2017, p. 3), “Guattari postula que a subjetividade apareça do fluxo

constante entre individual e coletivo, sendo fabricada não só no âmago do sujeito, mas também fabricada nas grandes máquinas sociais”. Ainda segundo o autor, cada indivíduo ou grupo compartilham sistemas que modelam essa subjetividade contemplando as margens das demarcações cognitivas, mas também busca na relação “aos seus afetos, angústias, pulsões e inibições”.

Ao olhar para o processo pela perspectiva da midiatização, o interagente é posto frente a “dispositivos de produção de identidades” que por um momento contempla aspectos de individualidades; por outro lado, em condições diferentes, carregam uma “subjetividade que se faz coletiva”, esse processo está ligado ao desenvolvimento de produções de subjetividades difundidas pelas tecnologias e máquinas na profunda relação entre jogador, jogos digitais e avatares (Lopes, 2017, p. 3).

Ainda de acordo com Lopes (2017, p. 5-7):

No mundo dos jogos digitais o avatar se apresenta como corporeidade em um ambiente digital, permitindo ao jogador vivenciar esse novo espaço de ação. O ambiente dos jogos eletrônicos propicia momentos onde o elemento lúdico se encarrega de tornar mais difusa essa diferenciação, a identidade agora fluida encontra no jogo digital uma nova possibilidade de ocupação [...] Partindo de uma tradução imagética permitida pelo avatar, constrói-se nesse ambiente uma nova perspectiva do “eu no mundo”, adaptada as demandas desse lugar. Esse novo eu (corporificado pelo avatar) não se isola do primeiro eu, o físico, ou de outros “eus” que esse sujeito possua. O que se observa é a dialética entre as instâncias on-line e off-line, relação composta por contiguidades e rupturas. Caminhando para a construção de algo que extrapola o registro imagético do avatar, caminhando para o que muitos identificam como “identidade virtual.

O avatar é o resultado da construção de um personagem modelado tanto pela produção do jogo ou filme interativo como também pelo interagente e suas subjetividades anexadas através de escolhas e personalizações. O interagente faz parte do ambiente em midiatização (Gomes, 2017), graças ao seu avatar. Esse novo modo de ser no mundo é algo que não se desloca do ser humano seja online ou

offline, é um complemento. Essa representação é proposta por um imaginário além dos limites do algoritmo. Ele conta com as suas delimitações dentro do ambiente de midiatização, mas carrega uma identidade virtual que mobiliza diferentes sentidos e nuances de representações de algo maior – conforme vimos na discussão da aura de Benjamin ou de ícone de Peirce.

O imaginário, nesse caso, constrói a dinamicidade do que podemos ver como o resultado do avatar: “nessa conexão entre a subjetividade e os imaginários que validam as relações sociais dentro do jogo, percebemos que o avatar também se apresenta numa multiplicidade de vozes” (Lopes, 2017, p. 8). Em alguns momentos, o avatar emana o objeto, por vezes sustenta o sujeito, ora é um “elemento que compõe um imaginário que, por fim, termina por validá-lo enquanto representação do sujeito jogador nesse ambiente de jogo” (Lopes, 2017, p. 8). A midiatização do sujeito através do avatar é sustentada por constantes transformações. É a partir da realização de ações dentro de um game, por exemplo, que vemos suas particularidades.

#### **4.5. Metaverso**

A ambiência midiatizada (Gomes, 2017) é um enorme paradigma que enfrentamos, suas regras e modelos de funcionamentos são complexos e nos carregam para uma visão de um universo que mescla o físico ao digital. Sua formação é de fato um novo ser híbrido que corporeamente faz dessa ambiência não lugares distintos, mas sim um conjunto de representações do seu eu.

O metafísico significa além do físico, que “transcende a natureza física das coisas” (Oxford, 2022), ou seja, podemos considerar que o metaverso é além do nosso próprio universo. O metaverso é um termo que foi primeiramente elaborado por Neal Stephenson no livro de ficção científica *Snow Crash* publicado em 1992. Na história criada por Stephenson, o protagonista é um entregador de pizza no mundo físico e um samurai no mundo virtual.

Em outubro de 2021, a empresa detentora da rede social Facebook trocou de nome para Meta. Isso gerou uma grande repercussão sobre o termo metaverso, usos e significados. Mark Zuckerberg proprietário da Meta ao repaginar a empresa, quis também conceituar o que na realidade não é nenhuma novidade no meio tecnológico. Zuckerberg quer transformar a Meta em um universo digital que mescle o real com o digital, utilizando ferramentas como óculos de realidade virtual e smartwatches.

Fazemos esse contraponto aqui, pois a visão da Meta condiz com alguns fatores que já existem no cotidiano da relação humano-máquina, é algo muito similar a experiência que encontramos dentro de alguns tipos de games.

Games possuem construções de universos temáticos, no qual inserem o seu interagente em um ambiente com representações através de avatares. O metaverso nos games é um espaço simulado, mas tematizante. Ele não busca necessariamente reproduzir o que é a vida física do interagente para dentro de uma realidade virtual, mas sim busca inserir os jogadores em um metaverso temático, com características personalizáveis de seus avatares, mas considerando todas as limitações que são possíveis através do acoplamento da experiência de mediação no ambiente criado e distribuídos pelos produtores dos games.

No início do século 21, tivemos durante um tempo no Second Life uma experiência inicial do que seria um metaverso em rede, onde através de um game conectado pessoas e empresas poderiam se inserir e interagir nesse ambiente. Second Life foi somente um passo para o que veríamos posteriormente com o crescimento exponencial da criação de games em rede, jogos no qual é possível ter uma personalização tanto estética como roupas, skins mas também a personalização dos processos narrativos e quais características queremos ver nos personagens que utilizamos. O avatar se complexificou a partir de como a mediação acaba sendo mais abrangente. Os games acabam trazendo um metaverso que considera não somente reprodução do real para o virtual, mas sim nessa mescla em todos os sentidos, sentimentos e marcas da experiência mental de presença e representatividade em mediação.

O modo online de games como Red Dead Redemption 2 trouxe novas utilidades aos próprios games como um espaço de experiência através do avatar. O game, que é de um mundo aberto com enorme mapa, se passa em um velho oeste onde é possível jogar com outros jogadores explorando, o mapa e interagindo com amigos para executar atividades nesse universo criado. Durante a pandemia de Covid-19 em 2020, onde muitas empresas buscaram refúgios em reuniões em plataformas de streaming como Zoom e Skype, um grupo de uma empresa na Inglaterra passou a fazer as reuniões através do game Red Dead Redemption 2<sup>1</sup>, onde poderiam ficar imersos sentados com seus avatares em bancos em volta de uma fogueira ou sair caminhando e até mesmo cavalgando pelo vasto campo do mapa do game. Viviane Schwarz membro da empresa e que participou das reuniões relatou que por vezes aconteciam alguns equívocos dentro do game, já que a proposta do game não é de fazer reuniões de amigos especificamente. Então, você tinha por exemplo a intenção de sentar em volta da fogueira e sem querer apertava o mesmo botão que poderia estrangular um amigo dentro do game. A apropriação no caso acabava sendo atrapalhada pelo metaverso criado, mas a experiência era por vezes adaptada ao que era possível dentro dos limites do algoritmo do game.

O avatar pode ser simples ou extremamente complexo como podemos perceber em games. Alguns possuem funções de personalização meramente estética dentro do games, mas podem representar até mesmo tipos de sentimentos, ética e caráter dos personagens em construção dentro do processo de apropriação dos jogadores.

#### **4.6. O paradigma de Syd Field**

A história fílmica é nativamente elaborada através de elementos característicos que ajudam visualmente através da narrativa a trazer particularidades de lugar e tempo. Para a história poder ser interpretada, devemos, portanto, ter relações a um ordenamento de construção narrativa, ou seja, se

---

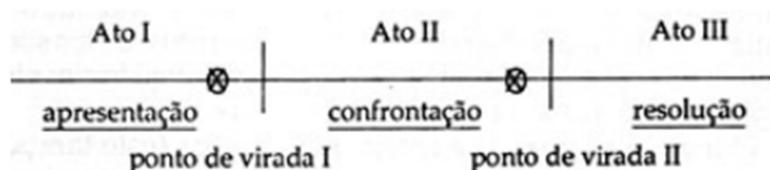
<sup>1</sup> Notícia do site Jovem Nerd: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/jogadores-estao-usando-red-dead-redemption-2-para-fazer-reunioes-de-trabalho-na-quarentena/> Acesso em: 20/02/2022.

estamos lendo uma história ela precisa ter um início, meio e fim, certo? Sim, mas FIELD (2001, p. 11) acredita que há mais que isso, o autor elaborou um paradigma onde é possível visualizar os momentos de situações dramáticas relacionando partes de um roteiro a uma estruturação.

Uma história é um todo, e as partes que a compõem — a ação, personagens, cenas, sequências, Atos I, II, III, incidentes, episódios, eventos, música, locações, etc. — são o que a formam. Ela é um todo. Estrutura é o que sustenta a história no lugar. É o relacionamento entre essas partes que unifica o roteiro, o todo. Esse é o paradigma da estrutura dramática (FIELD, 2001, 12).

O paradigma da estrutura dramática é composto por elementos que movem a história em diferentes direções, organizando estruturalmente a narrativa em correntes condições de atos e pontos de viradas.

Figura 8 - Paradigma da estrutura dramática



Fonte: Field (2001).

O Ato I represente o início, o momento em que a unidade dramática expõe o contexto da narrativa. É nesse momento que através da apresentação de personagens, espaços e lugares reconhecemos a situação para a ação. Portanto, é no Ato I que os personagens mostram o seu relacionamento com outros personagens, é também onde observamos a premissa dramática da história e quais as circunstâncias em que a ação dramática se desenvolve (FIELD, 2001, p. 13-14).

Após a apresentação no Ato I, no Ato II temos a confrontação, é nesse ato mais longo que “o personagem principal enfrenta obstáculo após obstáculo, que o impedem de alcançar sua necessidade dramática” (FIELD, 2001, p. 15). Sendo assim, no Ato II temos os desejos do personagem e o conflito em torno da ação dramática para estabelecer seu fundamento perante a história como um todo.

Ao chegarmos ao Ato III encontramos a resolução. É o momento da narrativa que corresponde ao final do Ato II até o fim e se mantém como solução ao contexto dramático presente no Ato I e conflitado no Ato II. É importante dizer que o Ato III não é o fim. Fim é a cena ou sequência que termina o roteiro, a solução da história é o conjunto de transição entre o Ato II até o final do Ato III (FIELD, 2001, p. 15-16).

QUEVEDO (1990, p. 6), possui uma visão sobre o paradigma da estrutura dramática proposto por Syd Field:

Una vez dispuesto el material según el paradigma, el escritor procede a elaborar en detalle el principio, el fin y de los dos puntos argumentales, cuatro unidades que constituyen la armazón básica del guión. El escritor dispone estos hallazgos en cuatro páginas para configurar una suerte de sinopsis que conserva la estructura y que será completada una vez que se redacten las biografías de los personajes. La escritura posterior, que se lleva a cabo con el sistema de fichas, se sucede de acuerdo a la división establecida en tres actos. Cada acto es estructurado separadamente. Por último, se procede a una reescritura que dar lugar a la primera versión del guión.

Nesse sentido, compomos como questões elementares entre a construção dos personagens a partir da biografia e o movimento contínuo de início, meio e fim. Entretanto, FIELD (2001, p. 16-17), destaca outro elemento essencial no roteiro de uma peça audiovisual: o ponto de virada.

É no ponto de virada também chamado de *plot point* que a narrativa conduz a um incidente que tem o papel de enganche no processo da ação dramática, colaborando para direcionar a história em uma nova direção. Os pontos de viradas acontecem ao final do Ato I e Ato II, são elementos que ajudam a mover a história

no sentido da resolução da história, servem, portanto, como “pivôs da ação dramática”, como “sinalização, metas, objetivos ou pontos de destino de cada ato” (FIELD, 2001, p. 115).

O modelo proposto por Syd Field é um esquema que propõe um conceito de funcionamento de um roteiro frente a narrativa audiovisual. O próprio autor considera isso, descartando o rótulo de que o paradigma é uma fórmula. Nesse sentido, FIELD (2001, p. 112) considera que a sua ideia de estrutura de roteiro ajuda a compreender o desdobramento das narrativas, que não há como deixar esses elementos exatamente fixos quando trabalhamos frente a transformação do formato de roteiro para televisão, “como forma, o roteiro está em constante mudança. Uma nova geração de roteiristas, criada na TV — imagens, não palavras — está redefinindo e expandindo a arte do roteiro”.

O paradigma de Syd Field é um modelo que classifica momentos de uma narrativa e que apesar de apresentar uma linearidade na sua composição, almeja como objetivo central emitir noções de elementos que fazem parte de um roteiro, buscando auxiliar no modo como é articulada a história narrada.

## 5. BLACK MIRROR – BANDERSNATCH – MESO E MICROANÁLISE

### 5.1. Inferências indutivas preliminares

A narrativa do filme **Black Mirror - Bandersnatch** acontece em 1984 na Inglaterra. Stefan é um programador que vive com o seu pai e está desenvolvendo um game baseado em um “livro interativo”, de um romance que a sua mãe falecida tinha em objetos guardados, chamado Bandersnatch. No princípio da narrativa, já é possível fazer algumas escolhas para situar o uso da ferramenta interativa, como escolher o que tomar no café da manhã e que música escutar no walkman. Stefan vai a uma grande empresa de desenvolvimento de games - a Tuckersoft - para apresentar o protótipo do seu game. Lá conhece o proprietário - Mohan Tucker -, e o principal funcionário dele, um famoso programador de games chamado Colin Ritman.

Eles ficam interessados no trabalho de Stefan e fazem uma proposta para ele trabalhar na empresa para desenvolverem juntos seu game. O interagente pode escolher o desfecho escolhendo aceitar ou recusar a proposta. Se aceita, é exibida uma cena em que Stefan está em casa assistindo um programa de avaliação de jogos na tv, no qual o apresentador fala mal do game e diz que foi tudo feito mecanicamente. Ao escolher a alternativa recusar Stefan, recusa trabalhar na empresa por não querer interferência no seu trabalho, mas aceita desenvolver o game e entregar em um prazo estipulado por Tucker.

Stefan conta para o seu pai que irá desenvolver o jogo em casa. Isso causa estranheza no pai. No decorrer da narrativa, Stefan conversa com a Dra. Haynes psiquiatra. Ele relata para ela um sentimento estranho de estar sendo controlado, que outra pessoa fez a escolha de recusar o trabalho na empresa, mas que ele contornou aquilo dizendo que trabalharia em casa no game. Ele se demonstra irritado com o pai por fazer ir a psiquiatra forçadamente. Ela tenta, nas sessões, ajudar ele a pensar sobre não estar sendo controlado. O jovem se sente culpado e em parte também culpa seu pai pela morte da mãe, uma vez que ele fez ela se atrasar para pegar um trem pois ele, o filho, tinha que ficar procurando um coelho

de pelúcia que seu pai acabara escondendo na noite anterior. A mãe do jovem morre em um acidente do trem que sai em horário posterior. Culpa o pai por essa situação.

Stefan compra o livro biográfico do autor do romance *Bandersnatch*, nele constam conspirações sobre controle de mente. O jovem fica meses trabalhando trancado em seu quarto, desenvolvendo fluxogramas e programando o game que apresenta erros. O programador fica mais algumas semanas trabalhando no desenvolvimento do game. Ele resolve adicionar uma fase a mais no jogo e isso causa um erro na data final de exibição do jogo ao seu chefe. Ele pede para aguardarem mais um final de semana para ele corrigir o problema no game. Ao mesmo tempo em que tenta corrigir o jogo, cresce a sensação, de Stefan, de estar sendo controlado. Basicamente, a narrativa permeia escolhas que envolvem o questionamento de controle sobre o personagem, decisões que impactam no desfecho de qual será a próxima cena, visionando um embate interno e externo do personagem com a problemática da morte da sua mãe, seus desentendimentos com o pai, a conspiração de ser controlado e a necessidade de ter que entregar o jogo dentro do prazo.

A maioria das escolhas de controle do personagem (Stefan) partem do interagente selecionando uma das duas alternativas, mas em alguns casos quem acaba sendo controlado é o próprio interagente, que é obrigado a escolher uma alternativa ou, se escolhe determinada escolha, retorna e é obrigado a escolher determinado desfecho da cena.

Dependendo do tipo de escolhas no filme, é possível chegar a finais como fracassos do game por alguma escolha que venha a prejudicar, a prisão do personagem pela morte do pai ao descobrir que ele faz parte de um experimento de um programa de controle ou até mesmo a sua morte, possuindo várias alternativas de narrativas e finais.

## **5.2. O contexto meso: aproximações ao micro**

O objeto midiático que estamos investigando está inserido na Netflix. Começamos com uma visão meso depois micro da plataforma para compreender o contexto da obra na plataforma, uma vez que estamos trabalhando com uma obra que possui características de funcionamento criadas em plataforma, gerenciadas por seu algoritmo.

Entendemos que há uma necessidade de compreender, enquanto meso-análise, o funcionamento do meio onde está inserida a obra, uma vez que a obra é parte dela, não só como formato catálogo mas como ferramenta de seleção de características de sensações desencadeadas nos consumidores configuradas através das tags, conforme a própria Netflix categoriza. Outra questão importante antes de partirmos para um olhar da obra é que tanto a plataforma Netflix quanto a obra Black Mirror – Bandersnatch possuem sistemas de funcionamento intrínsecos. A obra por si só não é somente um filme linear, mas um sistema interativo dentro da plataforma Netflix, carregando também elementos característicos da obra criada pela própria plataforma. Esse importante cruzamento entre o que é a plataforma e o que é a obra fazem das duas uma só, se olharmos na posição de observador e interagente. Nosso estudo não está centrado na plataforma Netflix, mas sim em características do sistema de funcionamento que colaboram na compreensão do local e disposição da obra dentro da plataforma.

Outra dimensão da pesquisa considera o micro. A obra como objeto central de pesquisa é o filme interativo Black Mirror Bandersnatch que vamos desenvolver a análise, não descartando um olhar preliminar do contexto meso, como pistas que podem contribuir para compreender melhor o contexto de funcionamento da obra. No micro, a perspectiva norteadora é a de observar o dispositivo (filme-interativo), agenciados por algoritmos, em especial quais são os caminhos e as lógicas aderentes, observando o novo formato narrativo internamente, experimentado no filme-interativo.

### **5.2.1. A plataforma Netflix**

O grande ponto de impulso da era digital foi o advento das fibras óticas e a popularização da banda larga com o rápido fluxo e acesso aos dados em intervalos de tempo menores. A nova característica adicionada - a Internet veloz - potencializou a transmissão de áudio, rádio e músicas fazendo surgir novas possibilidades como os canais de broadcast. O streaming teve um salto ainda maior quando conforme o avanço da transmissão de dados possibilitara as transmissões de vídeos por produtores e amadores, via os sites Youtube e Google Vídeos, em 2004. No início do século, essas mutações eram imaginadas, mas não havia, até então, soluções tecnológicas para tanto.

A Netflix é atualmente uma das maiores empresas de streaming de filmes e séries pagos do mundo. Seu alcance chega a maior parte dos países. A empresa formada nos Estados Unidos em 1997, iniciou suas atividades fornecendo locação e entrega domiciliar de fitas de vídeo VHS de filmes e séries. Em 2007, ingressa na sua jornada de maior expansão de negócios, ao passar a fornecer assinatura de streaming via web. No ano de 2011, ingressa ao ramo de produção de séries e filmes com a sua primeira obra original, a série House of Cards. Essa seria a primeira de muitas produções protagonizadas pela empresa estadunidense.

Um dos maiores desafios que a empresa encontrará no caminho foi a sua expansão através dos países. Uma vez que muitas obras disponibilizadas através da plataforma são de produtoras que distribuem licenças de circulação de obras de acordo com cada país, a Netflix precisou organizar os catálogos conforme acordos considerando nacionalidades específicas. Sendo assim, o que é disponibilizado no catálogo no Brasil não necessariamente é o mesmo que é disponibilizado na Suécia ou no Canadá.

Com isso, a Netflix - mesmo disponibilizando obras de outras produtoras - começou progressivamente a investir mais em suas produções próprias, favorecida pela detenção do direito de lançar uniformemente, em níveis mundiais, suas produções sem as interferências de contratos com terceiros. Além das divisões contratuais de distribuição de conteúdo, existe outro delimitador visível para a

constituição do catálogo da plataforma: o idioma. Isso demanda que a obra precisa não só de legendas na língua do assinante, mas também de dublagens em alguns países como o Brasil, por exemplo. Isso não é muito comum, mas é existente em casos específicos de características com os países. Sendo assim, o catálogo brasileiro sofre obstáculos em termos de disponibilidade.

Uma característica que determina a disponibilização ou não de determinadas produções é o tipo de plataforma de exibição onde ela está inserida. A Netflix possui acesso via website, sistemas mobile Android da Google e IOS da Apple (celulares e tablets) e, também, está disponível em vários modelos e marcas de smart tvs. Dependendo do tipo de acesso do usuário, certos conteúdos como os interativos são exibidos ou não, isso devido aos recursos necessários no dispositivo do assinante para acessar as funções disponíveis nas obras.

Mais do que o macro que delimita o que pode ou não ser acessado através do sistema de streaming na localização do assinante, existe também uma personalização do conteúdo a partir de parâmetros definidores seletivos especificados ao usuário. Com propósito de organização do catálogo através dos algoritmos e dos bancos de dados (produções disponíveis ao assinante), os hiperlinks recebem a primeira configuração no momento inicial em que o assinante tem contato com a plataforma, escolhendo entre dezenas de obras, três que possuem sua preferência. A partir disso, forma-se o catálogo individual de ofertas.

O movimento é somente o começo da personalização para visualizar pela primeira vez o catálogo. A cada acesso a hiperlinks que direcionam para os filmes e séries disponíveis, o sistema vai coletando informações para o seu banco de dados e o algoritmo disponibiliza mais conteúdos relacionados com as escolhas do assinante.

O processo midiático é constituído em uma troca de relações entre a instituição fornecedora do conteúdo e o usuário, mediada fundamentalmente pelos algoritmos, que são pré-configurados pela instituição, no caso a Netflix, mas que recebem informações através de metadados. Os metadados não mais são do que os responsáveis pela circulação das peças audiovisuais. São eles que, rotulados

pela Netflix, determinam que tipo de características o audiovisual possui em específico.

Essa caracterização é parte de uma complexa relação entre os algoritmos e o usuário da plataforma. É importante ressaltar que o algoritmo, antes de ser um sistema de códigos por trás do que é visualizado no layout através de hiperlinks, é constituidor de uma lógica proposta pelos agenciadores da plataforma. Os comandos, com as suas características de relação que buscam filtrar o que é de interesse ao público, são reflexo da manipulação indireta da instituição detentora do sistema que é apresentado em forma de hiperlinks. Isso pode ser referenciado em Ferreira (2018, p. 369),

A inferência quase descritiva é de que as novas matrizes – que integram a produção de conteúdos e agenciam a produção conforme os tempos e grades do consumo – já chegaram ao estágio dos dispositivos (na medida em que apropriadas, marcadas, e definidoras das práticas em tempos e espaços diferidos).

Comparando com a Netflix, uma vez que o imaginário e os meios nutrem o que podemos chamar de uma semiose social (VERÓN, 2014), os bancos de dados e informações dessa conjuntura de plataforma normatizam, regulam e agenciam mutações que “são antes de tudo práticas”. Conforme são apropriadas e definidoras, propiciam a consolidação de dispositivos, construindo nessa intercessão uma nova simbólica deferida pela estabilidade dos seus usos (FERREIRA, 2018, p. 369). Como esses usos, entretanto, estão em fase inicial de experimentação social, não podemos, ainda, falar em práticas.

O novo meio proposto pela Netflix traz como indício uma categorização circundada não apenas por gêneros, mas primordialmente o que é o filme, no que diz respeito a interação com o usuário, sua simbólica materializante em si.

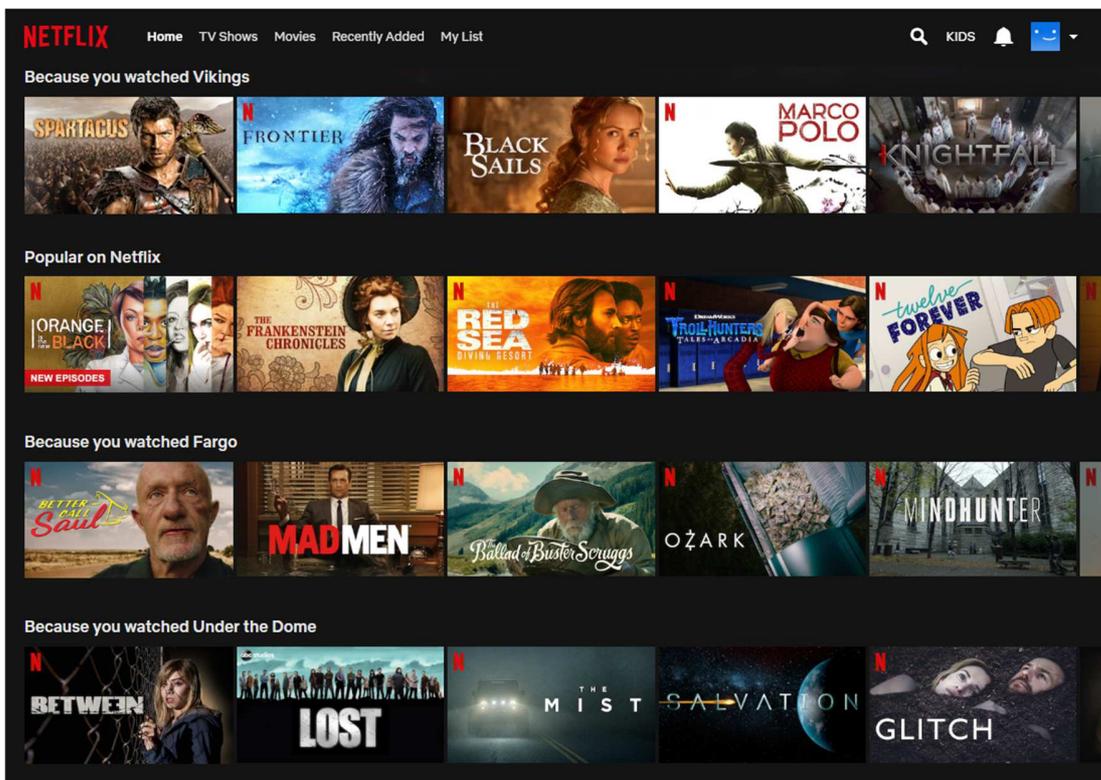
Como analogias para observar o teor propositivo do que significa, em contexto, a indexação, buscamos, em outras três séries televisivas, as propriedades

estimuladas primordialmente para comparação e compreensão do uso dos termos vinculantes. Na série *Vikings*, encontramos os termos Violent (violento) e Exciting (excitante), na série *Better Call Saul* Offbeat (excêntrico) e Gritty (corajoso). Nessa pequena amostragem é possível perceber analogicamente que a configuração remete ao processo de sentir ou ser dos personagens durante a exibição da obra, ou seja, o sentir dentro da experiência.

### **5.2.2. O catálogo (a programação indexada e diferida)**

Na figura 1, é possível perceber a fragmentação do catálogo da Netflix como consequência do que foi assistido anteriormente. Nesse sentido, é por causa do usuário ter assistido a série *Vikings* que outras obras relacionadas são escolhidas para serem expostas a plataforma. O agenciamento do conteúdo ganha refinamento também ao que está mais sendo assistido na plataforma, e reforça, com linhas do catálogo, onde outras obras assistidas pelo usuário são levadas em consideração para a escolha de indicações de novos conteúdos.

Figura 9 – Captura da plataforma visualizada no sistema Windows



Fonte: Netflix (2020).

Nesse sentido, o algoritmo é um elemento fundamental para a disponibilização de conteúdo, o que se expressará em possibilidades da circulação, já que delimita que está ou não dentro da plataforma acessada. O streaming, dentro do conceito da plataforma não é linear, mas sim resultado de um complexo cruzamento de informações e personalizações através da captura de ações dos assinantes como escolher um filme, por seu tipo de gênero, estilo cinematográfico, idioma ou tipo de experiência que o interagente pode ter com a obra, definidas em *tag* ou termos de classes. Isso é oferecido em percentual de pertinência conforme o uso do interagente.

Ao observar a figura 9, também é possível perceber a tendência por conteúdos próprios da Netflix (todas as obras com o símbolo “N” de Netflix são produções originais da marca da plataforma). O agenciamento proporcionado pelos

algoritmos estabelece filtros que priorizam as próprias obras da Netflix. Podemos analisar isso do ponto de vista comercial, como uma estratégia comunicacional para um maior consumo dos produtos da marca da plataforma, o que é de interesse capital da Netflix. Sendo assim, mesmo com uma gama de elementos que ajudam a construir a personalização dos conteúdos em detrimento do grau de interesse dos seus assinantes, a plataforma prioriza também, dentro da sua sistematização, acesso as obras que mais lhe beneficiam, construindo, em lógicas, suas prioridades comerciais, o que fará uma radialização da circulação do audiovisual.

Olhando para a disposição das obras e as suas narrativas, os algoritmos (e os hiperlinks) trazem aspectos de continuação infinita das séries e filmes, uma vez que a disposição das peças audiovisuais são colocadas em uma sequência inacabável de conteúdos similares. Em parte, existe uma semelhança nesse processo com o que é visto em um canal de televisão, exceto pelo fato de que o conteúdo é direcionado única e especificamente ao interagente individual, considerando suas características de consumo.

Uma série de televisão que era construída pensando espaços de comerciais, no streaming pode ser exibida sem interrupção. Um usuário pode escolher ver uma ou mais temporadas inteiras em sequência ou transitar por outros episódios sem uma sequência linear. A pseudo autonomia que a plataforma fornece aos usuários traz consigo novas fundamentações do que podemos ver como visual, uma evolução principalmente fundamentada pelas práticas experimentais e os usos dentro da plataforma.

A Netflix possui uma infraestrutura que não somente indexa conteúdo em um catálogo de distribuição, mas também os organiza através de equalizações, determinadas de acordo com as nuances de estilos próprios emanados pelos usuários nos ciclos de suas interações com a plataforma. Nesse potencial espaço de ofertas e consumo, o individualismo conectado é trabalhado como um anseio de conduzir interagentes a novos planos de consumismos personalizados. Existe, portanto, uma busca incessante de reconhecimento por parte das esferas de produção e recepção em um processo constantemente mutável, adaptável, ou seja,

um algoritmo responsivo que organiza informações de seus usuários interagentes e entrega para o mesmo uma gama customizada de alternativas para o mesmo permanecer seus novos ciclos de consumo.

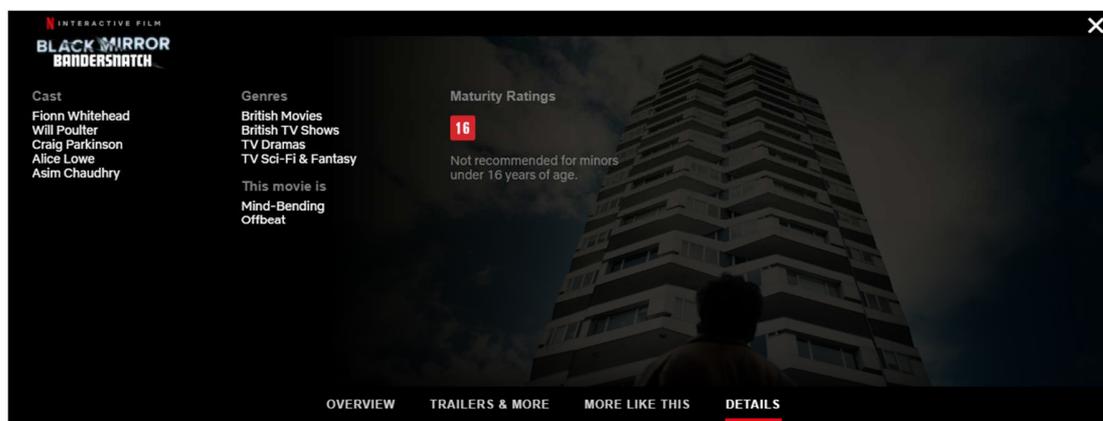
### 5.2.3. Black Mirror – Bandersnatch na plataforma

No levantamento preliminar das características do que é dado a circular da mídia audiovisual, foi possível constatar elementos que são visíveis na definição de como são organizadas e distribuídas as obras na plataforma.

A Netflix possui vinte gêneros fílmicos fixos na sua grade. São eles: Action, Anime, Award-Winning, Children & Family, Classics, Comedies, Documentaries, **Dramas**, Faith & Spirituality, Horror, Independent, Internacional, LGBTQ, Music & Musicals, Police Movies, Romance, **Sci-Fi & Fantasy**, Sports, Stand-Up Comedy e Thrillers. Outros dois gêneros são alternados, como o caso country movies, que no Brasil é Brazilian Movies, e um gênero alternado de festividades de Halloween ou Natal. Além dos gêneros, subgêneros são criados, tendo como princípio o gênero principal. Um exemplo é o gênero de TV Dramas, ou seja, o drama voltado para a televisão.

Conforme na figura 10, ao verificar os detalhes da obra no acesso da plataforma, é possível ver três configurações que moldam a rotulação da obra Black Mirror – Bandersnatch. A primeira é de inclusão dos principais atores na obra. Isso providência a expectativa de que o usuário que assiste essa obra naturalmente vai gostar de outras obras com mesmos atores no elenco. O segundo elemento é a sua localização em gêneros (genres) entre os quais o filme ou série faz parte. Nesses elementos notamos que no caso do filme em pesquisa temos quatro tipos associados: British Movies, British TV Shows, TV Dramas e TV Sci-Fi & Fantasy.

Figura 10 - Captura da plataforma visualizada no sistema Windows



Fonte: Netflix (2020).

Os dois primeiros itens British Movies e British TV Shows trazem, nas suas conotações, a localidade por onde é gravado e se passa a narrativa da história. O gênero dramático de televisão o situa como um gênero clássico (NOGUEIRA, 2010); o outro gênero citado destacado é o de TV Sci-Fi & Fantasy (referenciado parcialmente aqui por Nogueira, 2010, que coloca o gênero clássico de ficção científica como um dos dez mais comercialmente classificados).

O terceiro elemento, conforme a figura 10, leva o título This movie is (Esse filme é). Aqui é possível notar uma guinada da personalização mais aprofundada que a plataforma dá para a catalogação das obras. Para o filme do Black Mirror são encontradas duas transcrições: **Mind-Bending (alucinante)** e **Offbeat (excêntrico)**.

Segundo o Google Dicionário (2019) o significado de alucinante é o “que provoca alucinação, que perturba a mente e os sentidos com visões ou percepções imaginárias; alucinatório”. Já o que significa excêntrico para o Dicio (2019) é o “que age de modo estranho ou incomum; que não se enquadra em padrões considerados normais; que pensa de modo extravagante”.

Tais indícios preliminares podem ser melhores aprofundados na sua concepção, mas é evidente uma aproximação do processo algoritmo de organização da plataforma, ao delinear situações de personagens, noções de conflitos que os personagens passam e essa experiência de sentidos que a obra audiovisual pretende desencadear no usuário.

### **5.3. Operações inferenciais sobre o micro (a obra): indícios, metáforas, analogias e diagramas**

Escolhemos dois pontos de virada – ou bifurcações - como material para a busca de indícios, inferências e construção preliminar do objeto.

#### **5.3.1. Ponto de virada 1**

Após Stefan passar um longo período de tempo trabalhando na programação do game trancado dentro do quarto, o pai de Stefan leva uma xícara de chá para ele e o convida para almoçar em um pub. Ele recusa, seu pai pergunta se ele está bem, diz que ele não sai de casa faz semanas. Ainda programando e conversando com o pai Stefan vê um erro na tela do computador. Fica irritado. São apresentadas alternativas para o desfecho do diálogo: “Jogar chá no computador” ou “Gritar com o pai” (Figura 11).

Figura 11 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Android



Fonte: Netflix (2020).

Jogar chá no computador: Ao escolher esta opção, Stefan joga chá no computador, o pai dele fica bravo por ele estar destruindo o seu próprio trabalho e são disponibilizadas novas opções: “Trabalhar na Tuckersoft?” ou “Voltar” (Figura 8).

Ao selecionar trabalhar na Tuckersoft, a narrativa retorna ao momento de escolha de trabalhar na empresa e não em casa, o que leva ao fracasso do game de Stefan. Ao clicar voltar, retorna para as opções anteriores onde decide por jogar chá no computador ou gritar com o pai.

Figura 12 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Android



Fonte: Netflix (2020).

Gritar com o pai: Stefan grita com o pai, mas na sequência se vê arrependido e pede desculpas. O pai pede para ele pegar o casaco, e mesmo o jovem querendo terminar o trabalho, o pai diz para ir para o carro. Dormindo no carro, sem perceber, Stefan é levado para o consultório da psiquiatra. Em frente à consultoria da psiquiatra, aparece Colin, colega de trabalho de Stefan, subindo a rua. São disponibilizadas duas situações: “Consultar a Dra Haynes” ou “Seguir Colin”.

Consultar a Dra Haynes: Stefan relata para a psiquiatra que se sente como se não tivesse no controle de nada, de pequenas decisões. Desde tomar café da manhã até que música ouvir. Sente que não é ele quem decide, mas outra pessoa. A médica questiona se ele está ouvindo vozes. Ele diz que não. Que isso é como um impulso. Ela o conforta dizendo que, por ele estar ciente do seu estado mental, isso é tranquilizador, mas que parece que está entrando em dissociação e que pretende agir antes que ele comece a delirar. Haynes relaciona os problemas que está tendo ao aniversário da mãe falecida. Durante o diálogo, surgem opções para roer unha ou coçar a orelha, ao selecionar uma das opções Stefan tenta resistir ao impulso disfarçando. No final, ela aumenta a dose da medicação e conforta o jovem

dizendo que isso não significaria um retrocesso, que ele não está sozinho e que se algo acontecer é para ligar para ela.

Seguir Colin: Veremos o desfecho da alternativa de narrativa a seguir no ponto de virada 2 (3.2.2).

### 5.3.2. Ponto de virada 2

Stefan segue Colin até o seu apartamento onde conhece a esposa e o filho do colega. Ele conta sobre os problemas que tem enfrentado para seguir programando o game. O colega do jovem induz ele ao uso de uma droga alucinógena. Sob efeito, Stefan escuta Colin falar sobre conspirações de controle. Que todos são controlados, que membros da família são parte do sistema, que vivem em um programa de controle, que é tudo é um jogo e que ele pode escutar os números, que um fluxograma cósmico determina onde você pode ou não pode ir. Que ele disponibiliza esse conhecimento para o libertar. Na sequência, ainda sob efeitos da droga, ambos vão para a sacada do prédio em um andar muito alto. Lá diz que vai provar suas teorias.

Colin: *“Estamos num caminho. Neste momento, eu e você. E como um caminho termina não importa e sim como nossas decisões ao longo desse caminho afetam o todo. Você acredita em mim?”*

Stefan: *“Eu não sei”.*

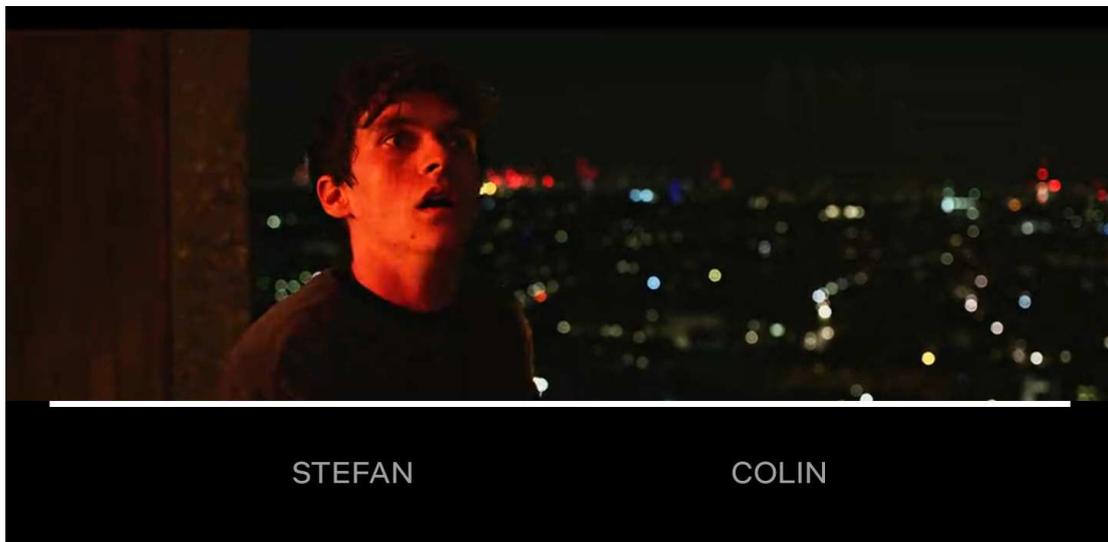
Colin: *“Eu vou provar. Um de nós vai pular ali”.*

Stefan olha para baixo e faz uma cara de espanto, dizendo: *“Vamos morrer”.*

Colin: *“Não importaria, porque existem outras linhas temporais, Stefan. Quantas vezes você viu o Pac-Man morrer? Ele não, apenas tenta de novo. Um de nós vai pular. Quem vai ser?”*

São expostas as duas alternativas (Figura 5): “Stefan” ou “Colin”.

Figura 13 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Android



Fonte: Netflix (2020).

Stefan se atira: Ao se atirar, é exibida a perspectiva da primeira pessoa como se o interagente-interagente estivesse se atirando. A narrativa avança quatro meses para o Natal, onde o game está em uma vitrine sendo vendido. Na sequência, um programa de televisão fala sobre o criador do game ter falecido em um acidente trágico e diz que o game foi terminado de qualquer jeito, avaliando o game muito mal, desnecessário. Ao final surgem as opções de falar com a Dra. Haynes ou voltar para escolher novamente entre as alternativas Stefan e Colin.

Colin se atira: Stefan fica assustado e caminha em direção a sala do apartamento onde encontra a esposa de Colin perguntando onde o marido está. Ele não responde. Só segue em frente, enquanto a esposa se dirige para a sacada onde percebe o que aconteceu. Stefan, ainda em choque, é atacado por Bandersnatch - a criatura fictícia que está se baseando do livro para construir o game. Ele então acorda e está no carro do pai indo para o consultório da psiquiatra.

Stefan: *“O Colin pulou e eu não o impedi”.*

Pai de Stefan: “*Stefan talvez você não esteja bem. Vá falar com a Dra. Haynes. Por favor*”.

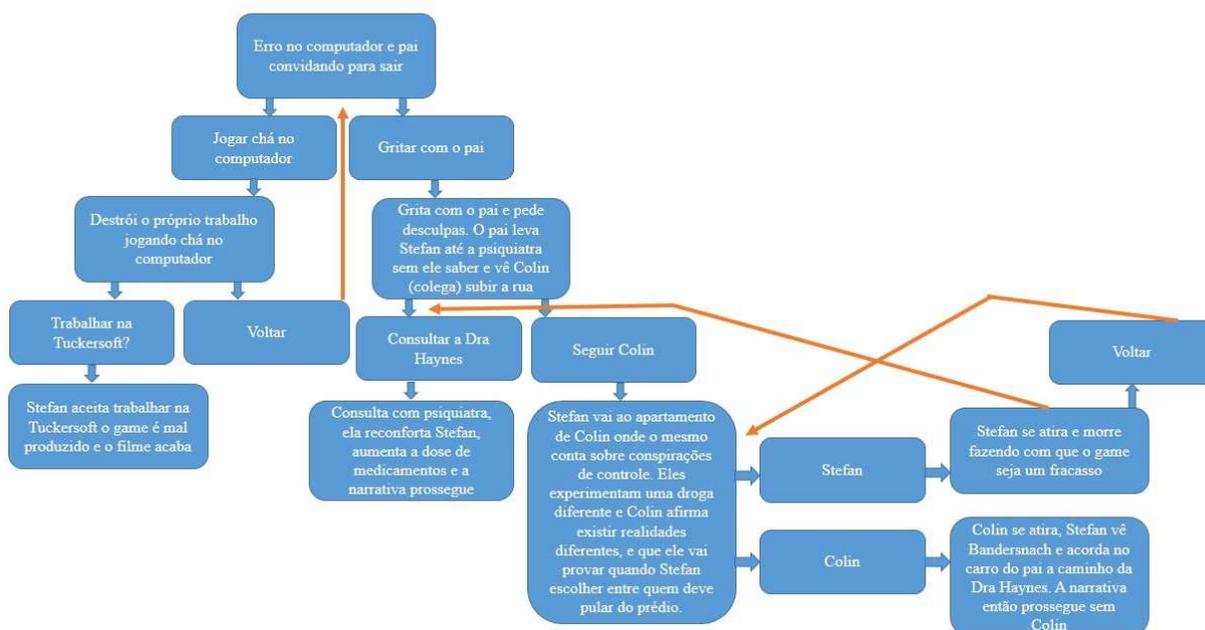
Stefan: “*Está bem*”.

### 5.3.3. Inferências

#### 5.3.3.1. Um primeiro diagrama e inferências analógicas

A partir da observação sistemática preliminar, configuramos um primeiro diagrama que indica lógicas subjacentes, como espaço de possibilidades narrativas. Apresentamos esse diagrama, ainda sem exploração exaustiva, mas indicativo de um “um lugar a ser visitado-explorado” pelo usuário:

Figura 14 – Diagrama de recorte dos labirintos midiáticos das narrativas de Bandersnatch



Fonte: Diagrama elaborado pelo autor da pesquisa.

Em cada uma das “caixas” do diagrama temos “episódios” narrativos, que são acionados em bifurcações que levam o usuário a determinadas “estradas” – com ou sem saída. Em algumas “estradas” narrativas, há a possibilidade de retorno. Marcamos também, no diagrama, como as “estradas” são sinalizadas para o “caminhante”. Imaginamos que o desenho do diagrama de todos os episódios nos oferece um quadro mais produtivo para a investigação em curso.

É importante perceber que ambas as escolhas “Jogar chá no computador” ou “Gritar com o pai” (Figura 11), trazem consigo configurações próprias de sentidos ao personagem. Esse conflito se bifurca em duas narrativas particulares, no qual o usuário interagente da plataforma é chamado a vivenciar uma vez que faz parte da escolha. Nesse sentido, o interagente imerge a narrativa se colocando no lugar do personagem como se fosse um avatar, experienciando as condições qual o personagem Stefan está passando.

Mesmo com a experiência em jogo, podemos elencar duas esferas possíveis de posicionamento frente aos interagentes. A primeira diz respeito a de se colocar no conflito com suas escolhas pessoais e particulares, típicas do estilo de contato do usuário com a plataforma, que é de individualização da experiência.

A segunda se refere ao processo de gameificação do filme: o receptor assume um papel de jogador onde utiliza das suas escolhas como uma forma de entretenimento explícito. Ou seja, as suas decisões podem pender para a solução da obra e dos problemas impostos pelo filme-jogo, através das escolhas e as narrativas possíveis ou experimenta através de alternativas poucos usuais para fins de diversão, de saber o que acontece ao fazer algo errado no jogo, algo típico de jogos de vídeo game, principalmente os de gêneros como de aventura, onde os jogadores são livres a fazer seus próprios trajetos dentro do jogo, sem levar em consideração questões éticas ou responsáveis a uma narrativa do certo perante a sociedade, e que operacionalizam a sequência da narrativa. Nessa alternativa, são

exemplos os jogos eletrônicos Grim Fandango, Beyond Two Souls, The Witcher 3, Tell me Why e similares que colocam nas mãos dos interagentes qual linha de narrativa o personagem deve percorrer.

Fazendo uma analogia de gênero de game onde o filme interativo Bandersnatch se enquadraria, podemos correlacionar com os games de ficção interativa de aventura. O gênero que teve como seu percurso o game Adventure International, lançado em 1978, foi o primeiro a trazer uma narrativa onde são expostas narrativas e escolhas através de textos. Com o tempo a ficção interativa ganhou o recurso de vídeo ou animação sequenciada por escolhas narrativas pelos interagentes, ainda firmadas através de mensagens textuais, a escolher para o desenrolar da narrativa.

Nesse cenário encontramos o game Late Shift lançado em 2017 pela Ctrlmovie. O jogo traz características muito semelhantes ao filme Bandersnatch, a única diferença mais visível é a sua disponibilização, já que o game está disponível na Steam, site de venda de jogos eletrônicos e pode ser jogado a partir de computadores que rodam o sistema operacional da Microsoft, Windows.

Late Shift apresenta vídeos de um filme (não animação) e em determinados momentos o jogador é colocado na posição de escolha do direcionamento da sequência da narrativa. Assim como Bandersnatch, o jogo apresenta algumas características como escolhas intrínsecas que acabam direcionando a narrativa em uma só direção mesmo que o jogador escolha outra via. Algumas escolhas são pontuais, mas outras acabam trazendo o mesmo resultado da não escolha.

Figura 15 - Captura do game Late Shift visualizada no sistema Microsoft Windows

10



Fonte: Steam (2020).

Na figura 15, podemos observar uma cena do game onde o protagonista é colocado na decisão de escolher entre obedecer ou não o pedido de um bandido que o sequestrou, e tenta levar o personagem para dentro de uma casa. Se o interagente escolhendo a opção “Obedecer”, então, ele entra na casa acompanhado do criminoso; se a escolha é pelo “Não”, o protagonista tenta fugir mas é pego e levado para dentro da casa. Nesse caso qualquer uma das duas ações resultam em um mesmo resultado, mas em outros processos de escolhas dentro do game, assim como em Bandersnatch, a definição realmente tem influência sobre o desfecho direcionando para novas linhas narrativas.

Jogos é claro são temáticos. Os problemas de Stefan são de uma articulação da rotina de vida do personagem, o que torna mais próximo de escolhas prontamente conflitantes e de constante identificação do usuário com a narrativa. Sendo assim, o interagente pende para escolhas que melhor situem a sua condição frente ao experienciado e as suas consequências na sequência da narrativa.

Visualizar a opção por jogar um chá no computador traz naturalmente através da inflexão cognitiva o sentido de jogar fora o seu computador, jogar fora o seu trabalho feito no computador, ou pode também ser um motivo para ver o personagem se dar mal perdendo o seu trabalho. Da mesma forma gritar com o pai pode ter o seu lado cômico, são levantadas nuances de problemáticas pessoais que podem ser emanadas das reações do interagente com o seu pai na vida real; enfim, suas decisões podem estar associadas a isso. Sendo assim, as alternativas e conseqüentemente suas escolhas podem estar associadas a diferentes hipóteses cognitivas provocadas pela plataforma ao associar o interagente a conflitos dentro da narrativa.

De um lado, temos a problemática de estar assumindo esse personagem, mesmo que como um avatar; e, por outro lado, são sistematizadas questões cognitivas que a partir de uma inclinação ou uma afeição pode resultar em determinadas opções de desfechos da narrativa. Um dos exemplos pode ser visto também no caso em que o interagente é colocado a escolher entre se atirar ou não do prédio. Tal situação pode ser chocante para pessoas que já perderam pessoas próximas em suicídio; pode também ser um problema no que diz respeito até mesmo a sua pessoa que sofre com problemas emocionais. É de certa forma chocante, surpreendente, para quem está assistindo o filme-jogo, se olhar pelo lado de uma obra. Um filme isso pode ser visto como algo trágico, da mesma forma como gritar com o pai, mas ao olhar com a visão de um gamer isso acaba sendo mais cômico do que trágico. Entretanto ambas as escolhas situam o interagente no lugar do personagem estabelecendo suas ações cognitivas e relações de vida as suas próprias vidas. Escolher por Colin se atirar, significa ter uma culpabilidade com a sua morte, mas também cometer o suicídio ali é em tese uma maneira de escolher para ver o que acontece, como um gamer faria na virtude de morrer e continuar jogando, matriz típica do gênero de games, não propriamente fílmica. Aqui vale uma ressalva também sobre a forma como é exibida a morte de Stefan. Ela é filmada em primeira pessoa como se o próprio jogador estivesse encarando a queda para a morte.

Existe também a relação com a médica. A sanidade do autor em aceitar estar sendo controlado pelo jogador-interagente. Essa opção que surge dentro do contexto de outras escolhas, fazem com que o personagem seja redirecionado a visualizar opções abertas. Ou seja, ainda visualizadas pelo autor. Em alguns casos, isso é propício para o avanço da narrativa quando Stefan pede ajuda a psiquiatra. Porém, certas escolhas induzidas ajudam a retroceder a narrativa negativamente, não avançando em direção ao fim. É o caso de escolher trabalhar presencialmente na Tuckersoft, que leva ao fracasso do game já que Stefan deve programar o jogo em casa.

Sendo assim, você está controlando, mas está sendo controlado. O constante redirecionamento da narrativa também demarca uma imposição de controle dentro dos labirintos do fluxograma. Os algoritmos ali são articuladores não somente expondo hiperlinks que conectam a narrativa a determinados fins de escolhas passíveis aos atos do interagente, mas também por vezes reconduzem o autor a margem do controle de certos caminhos necessários e obrigatórios, a serem traçados pela plataforma e que o interagente-jogador passou por cima em seleções passadas. É o caso de forçar jogar o chá no computador, para que as consequências disso resultarem em “destravar” novas hipóteses de seguir em frente na narrativa. De certa forma há uma grande personalização dos caminhos labirínticos pelo interagente-jogador, mas o filme-jogo também coloca peças em formato de escolhas de direcionamentos das narrativas que mantém certos controles de caminhos.

#### **5.3.3.2. A lógica do algoritmo, (aparente) gestão da narrativa pelo usuário e interação**

A plataforma da Netflix fornece neste filme uma configuração diferente do que estamos acostumados, mesmo quando em uma plataforma streaming que já é bastante diferente com opções de áudios, retroações, hiperlinks e ligações entre obras similares. A estrutura de Bandersnatch difere pela forma como é disposta a

narrativa. Ela não possui um tempo fechado com início, meio e fim, mas sim traz várias possibilidades com temporalidades diferentes.

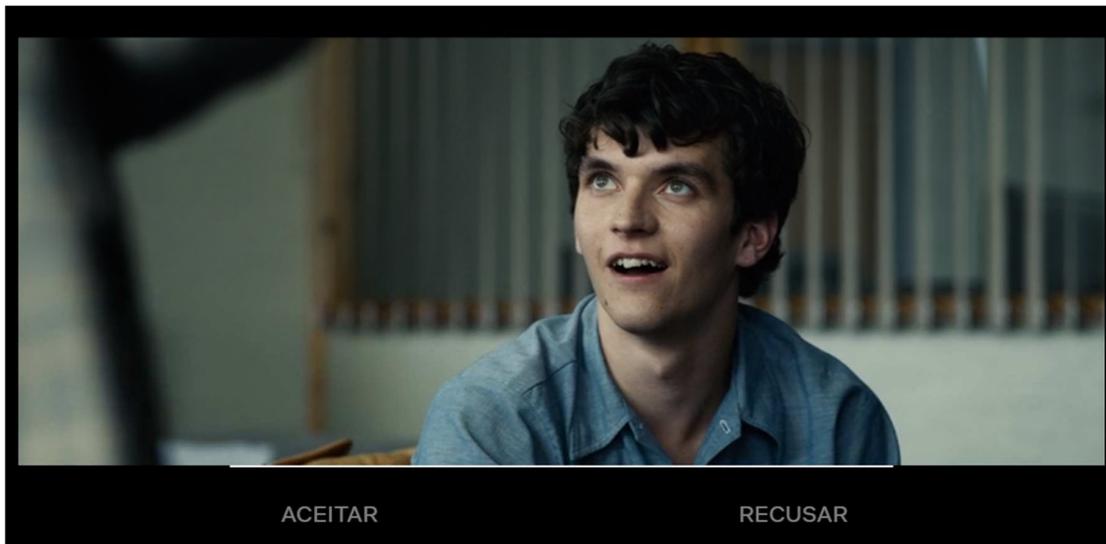
Após assistir a determinada cena, o público interagente é convidado a escolher entre duas opções. Nesse momento de interação, a plataforma possibilita o destino da narrativa, com opções acionadas com a escolha de cenas que conduzem a diferentes desfechos ao filme, incluindo finais ou desfechos negativos que forçam o interagente a retornar e escolher o outro caminho.

Nesse complexo fluxograma muito semelhante a lógica de um jogo de videogame, a experimentação das escolhas serve como um impulso dentro da narrativa, em que o percurso é acionado pelo protagonista, mas controlado pelo algoritmo. Isso é mais complexo que uma rede sequencial de cenas que dando errado retornam a um ponto. A metáfora é de um labirinto com diferentes combinações de escolhas que resultam em diferentes desfechos da história, trazendo consigo fins alternativos.

A Netflix faz esse complexo agenciamento de processos, onde conforme as escolhas reorganiza através das mecânicas de algoritmos a narrativa em processo. Ou seja, no decorrer das interações são feitas escolhas de tempos, espaços e narrativas.

Na figura 16, podemos ver o momento interacional de uma cena no início do filme, onde Stefan é perguntado se quer aceitar ou recusar trabalhar em casa (tipo home office), ou desenvolver sua atividade na empresa que o contrata para desenvolvimento de games, a Tuckersoft. Se aceita, é mostrada cenas dele desenvolvendo o game e posteriormente um programa televisivo questionando a qualidade do game, ou seja, que ele foi um fracasso por ter sido mecânico demais dando um desfecho negativo a narrativa. Ao recusar o protagonista, não aceita trabalhar na empresa manifestando o interesse em desenvolvê-lo na privacidade da sua casa.

Figura 16 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Windows



Fonte: Netflix (2020).

Mesmo sendo possível determinar o destino do personagem na maior parte da narrativa, modelando um número grande de desfechos, a plataforma possibilita também certas escolhas que na realidade são ficcionais ou ilusórias, tendo que o interagente reaver algumas das suas escolhas. Nesse sentido, é possível eliminar determinados elementos da narrativa através de escolhas. Porém, algumas escolhas que conduzem para alguns dos finais do filme precisam ser aceitas, ou seja, certas escolhas são impostas para poder continuar assistindo, mesmo que anteriormente tenha escolhido uma opção que não leva ao desfecho da narrativa. Então, o interagente retorna ao local anterior tendo que escolher o que é imposto. Como vemos nas imagens 17 e 18, o algoritmo da plataforma faz a narrativa voltar ao seu devido destino, passando a controlar ou determinar as escolhas interacionais.

Figuras 17 e 18 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Windows



Fonte: Netflix (2020).

Ao se colocar no lugar do personagem realizando as escolhas de desfechos de sua narrativa, os interagentes, frente a obra, são colocados como controladores do personagem, de suas ações, atitudes. Em parte da narrativa, de acordo com as alternativas, o usuário é inserido no contexto de cena como se estivesse escrevendo algo para o personagem, respondendo através de opções.

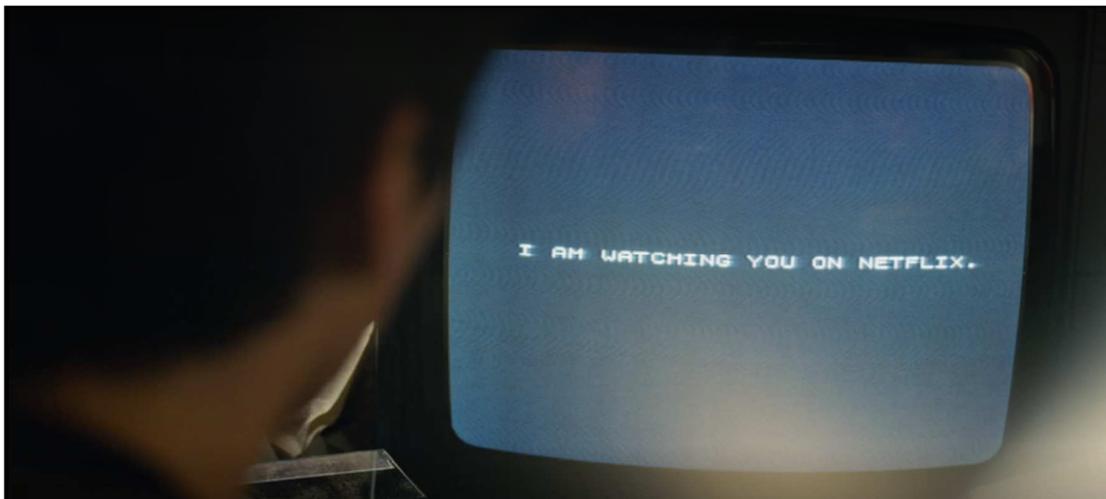
Figura 19 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Windows



Fonte: Netflix (2020).

Na figura 19 acontece uma cena onde o protagonista ergue a cabeça e pergunta: *"Quem é você? Por favor, se tiver alguém aí, me dá um sinal"*. O personagem possui opções como o símbolo de conspiração que aparecem em fluxograma de um grupo de controle do mundo ou o símbolo da Netflix. O interagente pode ajudar Stefan a tentar compreender o que é a Netflix (Figuras 20 e 21) e dizer para ele que está o assistindo e controlando suas ações através de uma ferramenta do século XXI.

Figuras 20 e 21 - Captura do filme Bandersnatch visualizada no sistema Windows



Fonte: Netflix (2020).

#### 5.4. Experimento

O presente experimento leva em consideração os métodos e técnicas definidos no subcapítulo 1.5.1 denominado **Métodos e técnicas no experimento**.

Diferente dos vídeos dos experimentos em Man of Medan que puderam ser gravados e disponibilizados na íntegra, os vídeos dos experimentos do

Bandersnatch possuem limitações técnicas de gravações por questões de direitos autorais não sendo possível exibir nos vídeos imagem e áudio do filme-interativo, somente da legenda, alternativas interativas e o diálogo entre o pesquisador e os participantes da pesquisa.

Vídeo do experimento com Marcos:

[https://www.youtube.com/watch?v=3E7kwo3h\\_BE](https://www.youtube.com/watch?v=3E7kwo3h_BE)

Vídeo do experimento com Helder:

[https://www.youtube.com/watch?v=AKe\\_M3hKCFk](https://www.youtube.com/watch?v=AKe_M3hKCFk)

Vídeo do experimento com Cátia:

<https://www.youtube.com/watch?v=EGnU0mGhVKM>

O diário de bordo está etiquetado assim:

- a) Cena – se refere a descrição do vídeo, incluindo imagens que consideramos necessárias para a compreensão do mesmo;
- b) Ações designadas ao nome dos entrevistados – se refere a ações dos entrevistados, observadas por este pesquisador;
- c) Comentários designados ao nome dos entrevistados – se refere a comentários dos entrevistados sobre suas ações. Muitas vezes, as ações estão descritas nos próprios comentários;
- d) Comentários do pesquisador – se refere a observações que realizo a partir do observado em ações e comentários dos entrevistados;
- e) Questionamentos realizados ao entrevistado designado – se refere a questões e orientações do pesquisador, direcionadas a um entrevistado e observado no experimento;
- f) Comentários designados ao nome dos entrevistados sobre a sua experiência geral no filme-jogo – se refere a questões do pesquisador e comentários dos entrevistados referentes a sua experiência geral no filme-jogo ou jogo-filme.

### 5.4.1. Inferências

Cena 1: Stefan é convidado para trabalhar na empresa de desenvolvimento de jogos e fica entre um “Sim” ou “Não”.

Ações de Marcos, Helder e Cátia: Marcos recusou a oferta, Helder e Cátia aceitaram na primeira vez.

Comentários de Marcos: “Eu recusei pois tudo que é acelerado dentro do processo não sai nada bom”.

Comentários de Helder: “O cara fez uma proposta para se ele aceitaria ou não trabalhar com eles lá. Pensei, então, achei interessante, vou aceitar pois é uma proposta bem interessante, dando um incentivo para o rapaz que está começando. Só que o outro rapaz lá parece que não gostou muito. Falou que a decisão dele foi errada, não está acreditando no rapaz e isso acontece muito nosso dia a dia. Eu estou bem, mas será que ele está se sentindo ameaçado? Sendo que o rapaz está com projeto novo. Pode ser que venha a dar certo no futuro com boas ideias de um jogo que pode até bombar e ficar marcado na história, e aí fica aquele receio. Isso, infelizmente, acontece em várias situações do nosso dia a dia, sempre vai ter uma pessoa que vai apoiar e vai outro que não vai apoiar. Se, no momento atual, era só ele, mas espera aí, não era eu que estava fazendo os jogos agora. Vai ter mais um para entrar e querer disputar um espaço comigo. É complicado, fica com medo, mas isso infelizmente acontece no nosso cotidiano”.

Ação de Helder: Persiste em aceitar proposta, mas o filme-jogo faz ele retornar a cena forçando a escolher recusar.

Comentários de Helder: “Eu insisti três vezes, mas ele falou aqui : caminho errado. Pelo jeito, eu tenho que fazer outro caminho mesmo. Eu fiz

*uma vez, eu tentei de novo, só que está dando errado. O empresário está oferecendo para trabalhar lá com eles; só que o outro rapaz fala que não. Aí, pelo jeito, vai ter que trabalhar sozinho na casa dele”.*

**Cena 2:** *Stefan está trabalhando por semanas trancado dentro do quarto e o pai dele resolve pressionar ele para que saia da frente do computador. Aparecem como opções de escolhas: “Jogar chá no computador” ou “Gritar com o pai”.*

**Ações de Marcos, Helder e Cátia:** *Marcos e Cátia escolhem por gritar com o pai, Helder prefere jogar o chá no computador.*

**Comentários de Marcos:** *“Lá, eu não joguei o chá no computador para não perder o trabalho. O computador é o que ele tem, é a ferramenta de trabalho. É mais fácil xingar o pai”.*

**Comentários de Helder:** *“O pai dele chegou lá para falar com ele, pois como ele está com o projeto do jogo, muita coisa para poder fazer, e aí a cabeça dele está... Tinha duas opções: jogar o chá no computador, o que não é legal também, mas só que gritar com o pai eu achei melhor não gritar com o pai não. É muito difícil, eu tenho que amenizar mesmo, ainda mais se eu tiver escolha, eu procuraria uma zona de escape que não fosse atingir ele. Achei melhor não gritar com ele e fazer outra coisa. Para evitar o confronto. Por mais que esteja sofrendo, pois ele perdeu a mãe dele quando criança, ele se sente culpado, mas esse laço com a família acho que não é bom, é melhor a gente manter o melhor possível”.*

**Comentários do pesquisador:** *O participante sugere estar sentindo estar controlado e faz referência ao que acontece em filme.*

Comentários de Helder: “Percebe que jogo obriga algumas escolhas fazendo voltar e gritar com o pai. “Ele vai me obrigar a fazer uma coisa que eu não faria na vida real. Ele está querendo controlar a minha mente para o lado do mal, para o lado escuro da força. Que nem no Star Wars, eu quero ir para o lado da luz”.

Comentários de Cátia: “Eu sou uma pessoa bem calma e geralmente eu não perco a paciência com ninguém. Mas se alguém me irritasse muito, talvez eu gritaria, então foi por isso que eu escolhi. Mas eu não tenho cenas de eu gritando com o meu pai. Por mais que a gente tivesse algum desentendimento, a gente sempre conversou, nunca gritou”.

**Cena 3:** No consultório da psicóloga, Stefan está nervoso e aparecem as opções “Roer unha” ou “Puxar a orelha”. Marcos e Cátia selecionam “Roer Unha”, Helder prefere escolher “Puxar a orelha”.

Comentários de Marcos: “Essa questão de consultar com a médica normalmente nós temos esse negócio, na área da saúde, como válvula de escape, que nós começamos a guardar muitas coisas para a gente. Na parte de roer unha é o que eu faço quando eu estava nervoso, é um costume meu”.

Comentários de Cátia: “A minha opção é por eu realmente roer unha, essa mania horrível. Eu já tentei deixar de comer (a unha) mas foi por um ano. Eu consegui e agora na pandemia, por exemplo, eu não comi mais unha, por questão da pandemia. Mas eu tenho essa mania horrível e eu tento deixar, mas é difícil assim. Daí, agora eu não estou roendo unha, mas de vez enquanto, acho um jeito de cortar as minhas unhas com um cortador de unhas”.

**Cena 4:** Stefan está sofrendo um surto, se questionando se estaria sendo controlado por tudo, pai ou algo de fora (como o jogador também). Entre as opções que aparecem durante o surto estão “Matar o pai” ou “Desistir”. Marcos acaba selecionando “Matar o pai”, por conta do estouro de tempo. Na realidade, não é ele exatamente quem faz a escolha. Como o tempo de escolha estourou o próprio jogo escolheu por ele. Cátia e Helder selecionam e insistem duas vezes em “Desistir”.

**Ação de Marcos:** Entre selecionar “Matar o pai” ou “Desistir”, Marcos tenta selecionar “Desistir”, mas o tempo limite é excedido e ele acaba selecionando algo que não queria que é matar o pai. Com isso são oferecidas as alternativas “Enterrar” e “Cortar em pedaços”, ele seleciona “Cortar em pedaços”.

**Comentários de Marcos:** “agora vão pensar que eu sou serial killer. Agora que eu errei aqui, vou fazer que nem a Nadia do caso da Yoki”.

**Comentários de Cátia:** “Eu não vou ter coragem de matar meu pai”.

**Cena 5:** Stefan decide seguir Colin, colega de trabalho e vai até o apartamento dele. Lá, se drogam e Colin tenta convencer Stefan que existem realidades paralelas que estão em um mundo controlado, conspirando sobre um programa de controle. Para provar isso, ele chama Stefan até a sacada e diz que um dos dois vai pular da sacada para provar isso. Surgem as alternativas para quem deve pular: “Stefan” ou “Colin”.

**Ações de Marcos, Helder e Cátia:** Marcos e Helder optam por “Colin”, Cátia escolhe “Stefan” na primeira vez e retornando ao local novamente por ver o personagem morrer, acaba por escolher “Colin”.

**Comentários de Marcos:** “Eu que não vou”.

Comentários de Helder: O participante diz que teve muita adrenalina ao ter que escolher por Colin se atirar. O meu lado eu vou ficar tranquilo, se você quiser pular... e o outro foi e pulou mesmo. Só que daí ele acordou e voltou para o carro. Eu não sei se o jogo está voltando a história de novo ou algum flash que ele teve, se estava imaginando ou um pesadelo. Isso também se reflete na vida real. Tem muitos casos que isso já aconteceu e pode acontecer mesmo de nessas doideiras (alucinações de drogas). Ele viaja tanto que na imaginação pode acontecer, mas na vida real ele acha que vou pular, mas não pode fazer isso. Tem o seu limite, tem que saber o que é certo e o que é errado”.

Comentários de Cátia: Na primeira tentativa, ela escolhe para “Stefan” pular. “É uma doideira um deles tem que pular e eu tenho que escolher. Aí, eu escolhi eu pular, pois eu não seria capaz de assassinar alguém. Preferi eu pular, pois eu sei que estou drogada no jogo. Por isso, eu escolhi o Stefan, que eu acho que o pulo não vai dar em nada mas não sei o que vai acontecer. Para ver o que vai acontecer. Vamos dizer que fosse real essa cena, eu teria que achar outra opção mas eu quero saber o que vai acontecer”.

Ação de Cátia: Na segunda tentativa opta por “Colin”.

Comentário de Cátia: “Agora eu vou escolher o Colin para pular, que ainda não escolhi, pois eu quero ver o que vai acontecer, por curiosidade. Eu não falei antes o que essa cena me remetia. Eles ali no prédio, na altura que eu lembrei. Essa cena me fez lembrar que teve um menino que caiu agora há pouco. Também aconteceu e eu fiquei apavorada. Foi o que me lembrou isso. Outra coisa eu tenho pavor é de altura. Eu vi na notícia o MC Kevin. Ele estava num hotel e aí ele caiu de uma altura e eu fiquei chocada. Essa foi a imagem que me veio. Altura me lembra dessa notícia que ele caiu lá de cima. [...] eu tenho pavor de altura”.

**Cena 6:** Marcos fez relações de alguns pontos do filme-jogo com comparações com outro jogo ou com filme. Quando Stefan estava no consultório da psicóloga e ele selecionou lutar com ela, uma cena de luta começa.

**Comentários de Marcos:** “Desandou tudo aqui, virou Street Fighter”, em referência ao famoso game de luta.

**Cena 7:** No apartamento de um amigo de trabalho chamado Colin Stefan tem que escolher por consumir ou não um tipo de pílula ou droga comestível (LSD).

**Ação de Marcos:** Ele optou por sim.

**Comentários de Marcos:** “Eu lembrei do Matrix”, fazendo referência ao filme Matrix.

**Cena 8:** Quando Stefan está no quarto, ele está sozinho, nervoso e aparecem duas alternativas: pegar a foto da família ou pegar um livro.

**Ação de Marcos:** Opta por pegar a foto da família.

**Comentário de Marcos:** “Eu me agarrei na família. Na hora do desespero, eu optei pela família”.

**Cena 9:** Ao escolher determinados caminhos é possível chegar a finais no qual é mostrado um programa de tv avaliando a qualidade do jogo que Stefan estava desenvolvendo, as avaliações variavam de 1 até 5 estrelas.

Ação de Marcos: O participante faz comentários finais sobre a sua experiência no filme-jogo, falando dos finais.

Comentários de Marcos: “Um deu cinco estrelas mas tive picotar o pai que nem o caso da Yoki, aí o restante veio que só dava para enterrar ele, para cair no final verdadeiro”. “Do início até a parte que eu fiquei travado, foram escolhas próprias. Aí, depois dali, foi o filme que foi mandando para mim uma direção. Não tinha mais opções. O game ele te dá uma infinidade de escolhas lá não tem como voltar, aqui ele dá “go back” e ele te força a fazer outras escolhas”.

Cena 10: Stefan está em um ônibus, pega seu toca-fitas e fica indeciso qual das fitas escutar. Surgem as opções: “Thompson Twins” ou “Música Agora 2”.

Comentário de Helder: “Parei aqui só para falar que ele está num ônibus e colocou uma fita cassete, e é nostalgia pura, me fez lembra em bons tempos. Toca a música dos anos 80 no ônibus, aquela fita cassete que eu usava muito mesmo”.

Cena 11: Stefan é levado pelo seu pai ao consultório da psicóloga sem que ele saiba, aparecem as alternativas: “Seguir Colin” ou “Consultar com a Dra Haynes”.

Comentário de Helder: “Escolhi seguir Colin, já que Stefan está frequentando a psicóloga há bastante tempo e o amigo pode acabar ajudando mais a resolver os problemas do desenvolvimento do jogo”.

Comentários de Helder sobre a sua experiência geral no filme-jogo: “Esse final aqui, que teve várias cenas que eu fazia e voltava [...] algumas escolhas até que não foram difíceis, mas teve algumas escolhas que

*praticamente obrigava: ele tinha que brigar com o pai dele ou por último bater no pai dele; tinha o livro ou ver a foto aí. Tinha uma hora que eu escolhi o livro e a foto, e foi mais tranquilo, mas muitas horas ele estava te induzindo para o caminho mais pesado. Aí eram escolhas que não eram praticamente escolhas. Estava bem difícil mesmo as partes no final. Algumas escolhas foram tranquilas, mas a maioria, no final o jogo, estava te induzindo para a parte mais macabra e difícil da história mesmo”.*

**Cena 12:** *Stefan está na mesa da cozinha e o seu pai oferece duas opções de cereais matinais para ele escolher: “Sugar Puffs” ou “Sucrilhos”.*

**Ação de Cátia:** *escolhe por “Sucrilhos” e diz que fez a escolha por lembrar da sua infância que sempre preferiu Sucrilhos ao invés de outras marcas.*

**Cena 13:** *Stefan está em uma loja de discos e precisa escolher entre comprar dois discos de vinil de música, “Phaedra” ou “The Bermuda Triangle”.*

**Ação de Cátia:** *Prefere por “The Bermuda Triangle”.*

**Comentário de Cátia:** *“Eu nem conheço o nome daquelas bandas, mas eu escolhi por causa do Triângulo das Bermudas que sempre tem notícias de lá que desaparece submarinos, aviões...”.*

**Cena 14:** *No momento em que Stefan está no apartamento de Colin e ele oferece um tipo de droga para ele.*

**Ação de Cátia:** *Prefere recusar.*

Comentário de Cátia: “Eu não sei se ele estava oferecendo um tipo de droga para ele. Então, eu escolhi não, pois eu jamais escolheria sim. Aí tem haver comigo. Se eu fosse personagem, não é da minha índole”.

Cena 15: Stefan assiste a um documentário sobre o escrito do livro no qual está se baseando para desenvolver o seu jogo. O documentário mostra que o escritor enlouqueceu ao escrever o livro e acabou decapitando a própria esposa. Surgem com isso duas opções para o interagente: “Destruir computador” ou “Bater na mesa”.

Ação de Cátia: Escolheu por “Destruir computador”. Ela fica intrigada com uma figura de leão que aparece na tela do computador e que é idêntica a que aparece também em um documentário assistido por Stefan sobre o escritor do livro no qual ele se baseia para fazer o jogo. O escritor no decorrer da elaboração da obra mata a própria esposa.

Comentários de Cátia: “Eu resolvi destruir o computador pois ele está ficando louco por causa do computador, quem sabe destruindo o computador vai resolver. Se fosse eu, já sentiria medo que eu poderia matar alguém por ficar ali. Ele está fazendo o desenho até igual o leão. Ele ficou tão doido de usar droga que ele acabou matando uma pessoa. Então, eu estou tentando destruir esse computador”. Mesmo tendo escolhido “Destruir computador” em uma primeira tentativa, na ocasião Stefan destrói o computador e o jogo é lançado como incompleto. Isso faz com que a história retorne e tenha que decidir novamente entre “Destruir computador” ou “Bater na mesa”.

Ação de Cátia: Na segunda vez, Cátia escolhe “Bater na mesa”.

Comentários de Cátia: “Eu tive que fazer ali, tinha só a opção de voltar e daí no fim tem alguém me controlando. Eu estou controlando ele (Stefan), mas eu tive que voltar ali. Eu tentei quebrar o computador para tentar fugir,

*mas eu tive que voltar. Tem alguém me controlando, a máquina que está me controlando, o jogo está me controlando assim como eu estou controlando ele, pois eu vou ter que voltar. Eu estava tentando escapar. Eu controlei ele a maior parte do jogo, mas agora ele começou a me controlar. Mas já pensou se ele está me controlando desde o início do jogo? Mas eu acredito que, agora, está metade e metade”.*

**Cena 16:** *Stefan quer falar com a psicóloga e precisa lembrar do número. Então, é citado os números e o jogador precisa adicionar eles. Essa ação requerer uma certa habilidade de jogar para responder a tempo e na ordem certa os números.*

**Ação de Cátia:** *Acaba escrevendo errado.*

**Comentários de Cátia:** *“Eu me embaralhei tudo de tão nervosa que eu fiquei e eu não consegui digitar os números, o jogo mexeu com a minha cabeça”.*

## 6. THE DARK PICTURES – MAN OF MEDAN

### 6.1. Plataformas de jogos

O presente capítulo é também direcionado a meso e micro-análise. Porém, agora, se trata de games e, especialmente, de The Dark Pictures, objeto empírico mobilizado após qualificação, visando a investigação por analogias com o filme da Netflix também investigado. Não vamos considerar questões históricas de plataformas digitais de jogos, mas sim um panorama das que mais são utilizadas no momento, seu funcionamento e dinâmicas comunicacionais.

Os games são distribuídos através de mídias digitais e físicas. Com o avanço da internet banda larga, o acesso mais comum acaba sendo através de plataformas digitais. Existem diferentes formas de jogar games. Entretanto, nem todos os títulos de games estão presentes em todas as plataformas. No caso, temos os consoles que são aparelhos para receber conteúdo digital ou mídias físicas, como também games que rodam através de um computador ou smartphone.

Através de aparelhos consoles temos três nomes populares em uso no momento que são: Xbox da Microsoft, Playstation da Sony e Nintendo Switch da própria Nintendo. São aparelhos que rodam ligados em uma televisão ou monitor e precisam de um download do jogo através de uma plataforma digital acessada no painel (ou mosaico) do aparelho. Via smartphone existem games que rodam através do sistema operacional Android da Google e IOS da Apple, e ficam disponíveis nas lojas de aplicativos para serem baixados e posteriormente jogados.

Algo similar a Netflix e o Amazon Prime com pagamentos mensais, são os serviços de streaming de jogos na nuvem. São plataformas semelhantes às de séries e filmes, onde é possível clicar e, sem precisar fazer download, já é possível sair jogando. Esse sistema funciona como um streaming do jogo que é rodado em um computador ou console remotamente e o usuário pode jogar sem precisar ter grandes configurações no computador ou pode até mesmo jogar via smartphones

games pesados, que só rodariam em consoles ou computadores com alta potência em processamento.

Entre os serviços de streaming de games mais utilizados estão o Xcloud da Microsoft, que possui uma coleção de games onde o usuário pode selecionar para jogar remotamente via computador ou celular. Outro serviço popular é o Geforce Now da Nvída, no qual jogos que o usuário tenha comprado via Steam e Epic rodam em computadores remotos da empresa, não sendo necessário ter as configurações necessárias para rodar games, que são de difícil acesso por rodar somente em máquinas de alta performance.

Uma outra maneira de ter acesso a coleções de games por mensalidade é o Game Pass de PC, fornecido pela Microsoft. A plataforma é um catálogo de games onde o usuário pode selecionar dentre as opções disponíveis para baixar e jogar através da plataforma.

Plataformas de streaming de lives de games são um espaço social onde jogadores transmitem suas partidas ao vivo e interagem com o bate-papo constituído por pessoas que o assistem. Isso é feito através da plataforma Youtube para diversos tipos de conteúdo, mas para games existem transmissões em plataformas exclusivas disso que é o caso da Twitch da Amazon e a Trovo da Tencent.

## **6.2. Steam**

Via computador o acesso a games se dá através de plataformas como o Steam da Valve, Epic Games e GOG. Os games nesse caso são baixados e acessados através dessas plataformas. No caso do Steam, que é a mais popular e trabalha no ramo desde setembro de 2003, ele funciona com uma rede social integrada, no qual o jogador possui um perfil onde guarda seus games, salvamentos e conquistas, e onde se comunica através de chat, comenta e compartilha momentos sobre os games.

A seguir é possível ver como é um perfil público na Steam. Ele mostra os jogos favoritos, os que mais jogou além dos recentes, conquistas de desafios dentro de jogos, premiações digitais como insígnias, apresenta as análises feitas dos jogos pelo jogador além dos amigos e comentários deixados pelos mesmos.

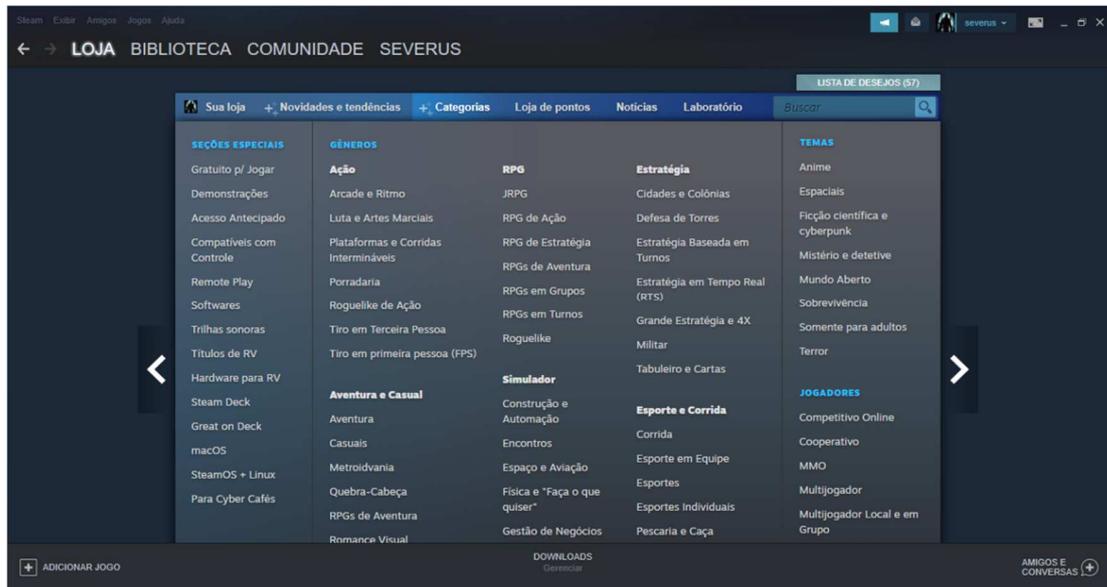
Figura 22 - Perfil Steam do usuário DuarteGamestw



Fonte: Steam (2022).

Uma das formas de descobrir games dentro da plataforma Steam é através das suas categorias. Elas são bastante extensivas, começando com gêneros gerais até várias subcategorias, similar ao que é feito na Netflix. O Steam recomenda, a partir de que tipos de games você escolhe jogar, tais tipos através de várias categorizações. Vemos, na imagem a seguir, a categorização central, a primeira e padrão que está disponível no menu na capa da plataforma. É possível perceber que além de gêneros de games como ação e estratégia, são também disponibilizadas ramificações de categorias como em Aventura a subcategoria Romance Visual; já em Simulador existe a subcategoria Encontros.

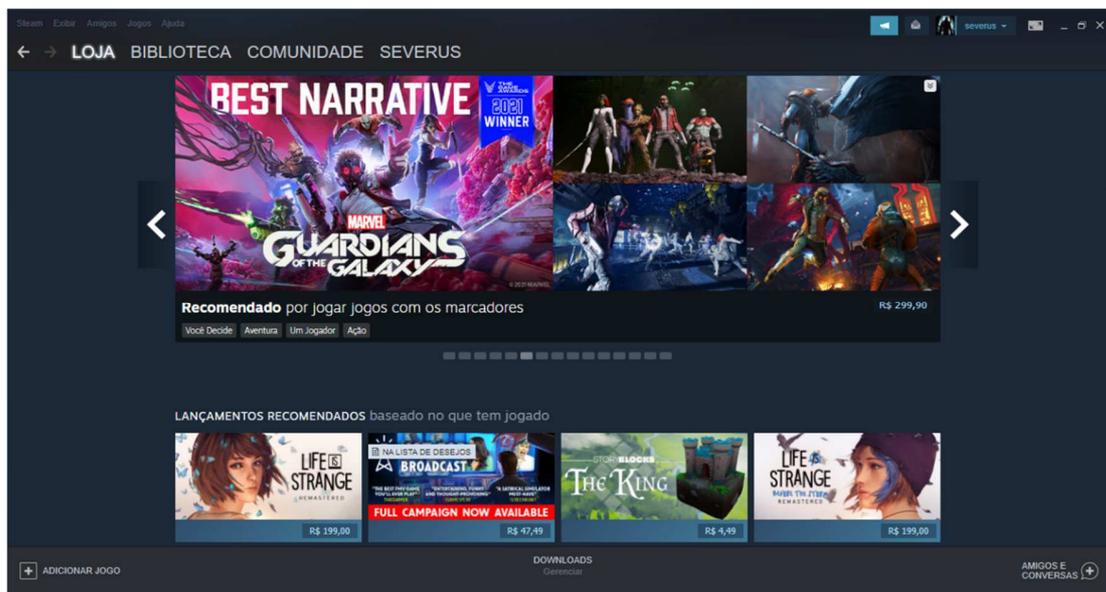
Figura 23 - Captura da tela do Menu categorias no Steam



Fonte: Steam (2022).

Na imagem a seguir escolhemos dentro da categoria Aventura, nas subcategorias Boa Trama e Você decide. Nessas condições de escolhas, vemos os games em destaque como o vencedor de melhor narrativa do ano via Game Awards, o game Guardians of The Galaxy, além de outros. Além disso, embaixo são elencados lançamentos recomendados baseado no que o usuário tem jogado, ou seja, a plataforma entrelaça escolhas de subcategorias com o que é de comum agrado ao jogador de acordo com os jogos já jogados.

Figura 24 - Captura da tela da página das subcategorias Boa Trama e Você Decide



Fonte: Steam (2022).

Observando a mecânica de funcionamento da plataforma é possível perceber sua composição atrelada a uma imensa categorização que coloca o usuário em grupos sociais que consomem determinados tipos de produtos. Essa categorização por mais que possa ser feita e selecionada manualmente pelos usuários, ainda assim sofre da interferência do que o algoritmo acha conveniente o jogador vir a consumir a partir dos títulos jogados e a usabilidade da plataforma. É um sistema em que o algoritmo organiza os dados que serão lançados através de complexas sugestões que levam em consideração diversos fatores, que podem ser comerciais como a sugestão de melhor game em narrativas.

### 6.3. The Dark Pictures Man of Medan

The Dark Pictures Anthology é uma série antológica de terror, de quatro games produzidos e distribuídos pela Bandai Namco e Supermassive Games

através da plataforma Steam, Microsoft Store para computador e consoles Playstation e Xbox. O título escolhido para a análise e experimento é o primeiro da franquia chamado Man of Medan, lançado em agosto de 2019. Ele é seguido pelo seu sucessor Little Hope (2020), House of Ashes (2021) e The Devil in Me (2022).

Esse é um game com características cinematográficas que está categorizado de forma decrescente na plataforma de games Steam como: Você Decide, Aventura, Terror, Cooperativo, Multijogador, Cinematográfico, Boa Trama, Violência Detalhada, Violento, Um jogador, Atmosférico, Terror de Sobrevivência, Terror Psicológico, Eventos Rápidos, Terceira Pessoa, Nudez, Ação, Multijogador Local, Conteúdo Sexual e Protagonista Mulher.

### **6.3.1. A história**

A história de Man of Medan se passa em duas épocas distintas. A primeira inicial é a de uma data indeterminada, depois da segunda guerra mundial; a segunda e principal etapa onde realmente se desenvolve a história, se passa em junho de 2018, partindo inicialmente da ilha de Taha'a na Polinésia Francesa.

A introdução do game apresenta uma história onde dois soldados da marinha americana - Joe e Charlie - se encontram em um mercado chinês de noite. Ambos estão bêbados. Enquanto Charlie resolve lutar contra uma máquina de luta asiática instigado por uma comerciante, Joe arruma um dinheiro emprestado com Charlie e vai até uma tenda consultar uma cigana que lê o futuro.

Após ver o futuro através das pedras da cigana, Joe também se dirige ao boneco de luta, onde arruma mais dinheiro emprestado com Charlie para lutar na máquina. Após isso, os soldados retornam para o navio da marinha e Charlie começa a cobrar de Joe o dinheiro emprestado por ele. No meio da discussão, um sargento chega e empurra Joe que cai no chão e desmaia. O sargento diz que ambos estão muito bêbados e que é para levarem Joe para a ala médica e Charlie para a prisão.

Joe acorda na enfermaria e começa a explorar o ambiente. Quando resolve abrir um armário, se depara com um cadáver do que parece ser um médico e encontra uma chave que abre a porta do local onde está. Ao caminhar pelo navio, encontra Charlie preso. Ele, então, destranca a porta e o liberta.

Eles escutam tiros e o sargento que interceptou eles quando estavam chegando na noite do mercado chinês aparece assustado e portando uma arma. Os soldados se escondem do sargento e, após ele passar, continuam o caminho pelo navio. Ao destrancar uma porta obstruída, se deparam com um cadáver de um militar. Eles continuam o caminho e se deparam com um novo corpo. Descem até um porão de carga onde no meio de uma névoa Joe percebe que Charlie está morto, após encontrarem um menino que o ataca matando-o com uma faca.

Um operador de rádio do navio tenta ajuda pelo rádio, mas é surpreendido com algo. A sombra do que ataca o operador se parece com um monstro com quatro braços. Ele aparentemente morre de susto. Já o sargento se atira por uma porta do navio, caindo sobre um barco de resgate e acaba morrendo. Nesse momento, se encerra a introdução do game com a apresentação de um curador que faz um processo de mediação e avaliação de como o jogador está indo na história.

Passamos para o dia 20 de junho de 2018, na Ilha de Taha'a na Polinésia Francesa. Quatro jovens se encontram no barco chamado Duke of Milan, para realizar uma viagem e explorar o mar em um mergulho. Brad e Alex, que são irmãos, Julia namorada de Alex e Conrad irmão de Julia. Além dos passageiros que contrataram o passeio, a quinta participante da viagem é Fliss, a capitã e dona do barco.

Ao contratar para a viagem, eles não informaram os planos deles de explorar um possível naufrágio. Fliss fica incomodada ao descobrir isso, quando vai definir o local do mergulho com Alex. Para Fliss é errado e pode resultar em algo fora da lei, incluindo a possibilidade de pegarem algo do naufrágio. Mesmo assim, é convencida a levar eles até o local do naufrágio.

Julia prepara o equipamento de mergulho. Ela e Alex entram na água, enquanto Fliss, na companhia de Conrad, fica cuidando para saber se está ocorrendo tudo bem no mergulho. Conrad tenta flertar com Fliss, mesmo sabendo dos deveres e cuidados que ela deve ter. Ela decide descer até a parte inferior da embarcação onde encontra Brad. Eles conversam rapidamente e Fliss retorna para a parte de cima do barco e percebe um pequeno barco a motor vindo na direção deles. O barco acaba batendo numa boia de proteção onde está ocorrendo o mergulho. Ao bater, um pequeno furo aparece no casco do barco visitante. Nesse momento, o proprietário do barco fica irritado com o furo no barco dele e reclama. Conrad então oferece dinheiro para o conserto do barco, atirando cédulas ao mar. O homem vira as costas e vai embora irritado.

Julia e Alex encontram um avião do período pós-segunda guerra mundial naufragado. Eles começam a explorar os destroços e Julia encontra uma bala alojada na lataria do avião. Explorando mais, encontram corpos de membros da tripulação. Quando estão na cabine, eles sentem o que seria a batida do barco na boia, a cabine desmorona e um tubarão faz movimento que poderia ser um ataque. Nesse meio tempo, uma folha parecendo um documento sai dos destroços e Alex a guarda.

Eles sobem, buscando ir ao encontro do barco e percebem o outro barco visitante lá. Quando veem explosão, acham que algo ruim está acontecendo e sobem para a superfície rapidamente, percebendo que se tratava somente de um problema na churrasqueira. O curador (mediador) do game aparece para dizer que o jogo está indo bem.

De noite Fliss, Alex, Julia, Brad e Conrad se encontram no convés para conversar e beber juntos. Alex mostra a todos o documento encontrado no avião, algo como uma localização, e, num lugar, está escrito Ouro de Manchúria. Fliss confirma que as coordenadas são algo verdadeiro, que fica a poucas horas dali. Ela fica irritada de terem trazido coisas do avião. Eles continuam a noite com Brad contando uma história de terror.

Mais tarde enquanto dormem, eles são abordados, amarrados e trancados em um quarto. Conrad percebe que se trata dos homens do barco visitante que acabou batendo na boia de mergulho e teve o seu barco furado. Fliss, Conrad e Julia são levados um por vez, para a parte da frente do barco onde são questionados sobre os pais, se são pessoas ricas. Em meio a uma tempestade, ao serem levados para o quarto novamente, Conrad tem a ideia de quebrar a janela do barco ao mesmo que acontece um trovão.

Conrad sai pela janela e percorre a lateral do barco até chegar à parte de trás. Ele fica entre pegar uma faca ou fugir com o barco dos bandidos. Após a ação de Conrad, os bandidos levam os personagens para sentar no convés. Nesse momento, é que podemos ver uma apresentação de quem são os vilões: Olson, o chefe, que discutiu com Conrad quando o barco visitante furou; Junior e Danny, seus subordinados.

Danny encontra o documento com as coordenadas do Ouro de Manchúria e passa para Olson, que direciona o barco para ir ao encontro das coordenadas. Alex insinua que Fliss faz parte de um golpe atrás do ouro. Fliss é chamada por Olson para responder a um chamado do rádio, para avisar que estão bem e que nada de errado está acontecendo. Enquanto a abordagem dos bandidos acontece, Brad permanece escondido no quarto.

Em meio a tempestade e seguindo as coordenadas, o barco chega ao cargueiro abandonado do início do game. Eles bruscamente batem na lateral do cargueiro. O curador faz uma aparição fazendo um balanço de como o jogador está se saindo e oferece ajuda.

Olson manda Junior tirar a tampa do distribuidor do barco para que ele não venha a ser ligado posteriormente. Todos sobem no navio pelas escadas, entrando através de uma comporta lateral. Começa nesse momento uma exploração pelo cenário dentro do navio abandonado. Eles percorrem várias salas até que são trancados em uma delas pelos personagens do crime.

Os quatro conseguem se evadir, sem serem vistos pelos “criminosos”, após encontrar um duto de ar, que é por onde conseguem escapar. Começa ali uma jornada de exploração das salas do barco, procurando uma maneira de sair ou de encontrar um rádio para pedir ajuda. Durante o caminho, são encontrados corpos dos militares, documentos e bilhetes com dizeres que constroem a história do que aconteceu no navio décadas atrás.

As escolhas interativas nesse momento da narrativa, são cruciais para determinar os caminhos dos personagens, se eles vão compreender o que aconteceu no navio ou até mesmo se vão sair vivos ao final da história. Existe um número grande de finais possíveis. De um lado, os personagens podem acreditar que o navio é fantasma, que existem assombrações que os estão perseguindo; por outro lado, podem ir para o lado mais científico e acreditar que estão sendo intoxicados pela substância chamada Ouro de Manchúria, que na realidade não seria um tesouro.

No meio do caminho, até o final, escolhas podem matar personagens como acontece no caso em que Alex encontra um monstro de duas cabeças e vê do seu peito sair um rato. Na realidade, o personagem está sofrendo uma alucinação por causa da toxina da névoa do Ouro de Manchúria. Existe a opção de acertar o rato que está saindo do seu peito, como também de acertar o monstro. Mas, na verdade, o monstro é a capitã do barco a Fliss. Nesse caso, ele pode se apunhalar e acabar morrendo; pode matar Fliss; ou simplesmente evitar acertar os dois e descobrir que quem estava ali era a capitã.

Ao percorrer explorando o navio, os personagens encontram um rádio e conseguem contactar pedindo ajuda. Ainda assim, eles correm os riscos de encontrar com os criminosos no meio do navio. A história dos vilões (Olson, Danny e Junior) são mescladas pela busca dos jovens que fugiram no navio e de desentendimentos entre eles. Sob efeito da toxina do Ouro de Manchúria, Olson amarra Danny em uma cadeira e logo após o golpeia na barriga como se estivesse desconfiado que ele soubesse algo sobre o ouro e não o contou.

Junior fica paranoico com a nevoa, achando que ela desperta fantasmas e coisas de outro mundo. Ele acaba tirando a própria vida nesse impasse. Por sua vez, Olson detém a tampa do distribuidor do barco, ou seja, somente ele pode ligar o barco. Para conseguir a tampa é necessário conseguir, de alguma forma, distrair ele ou lutar com ele, isso depende muito das escolhas, caminhos e personagens dentro do game. Mas uma das cenas mais recorrentes é a de Olson lutando para ficar com a tampa e morrendo intoxicado pelo Ouro ou, através de uma briga, em que no fim uma porta de metal é solta por um dos personagens e acaba matando-o. Ou, ainda, após o término podem ir presos ou irem parar em uma quarentena.

As ações dentro do game geram um final que pode resultar na sobrevivência dos cinco personagens controláveis, como também na morte de algum ou todos deles. Quando todos sobrevivem e são resgatados pelo exército, por exemplo, eles são levados para uma quarentena e aparecem no final sendo entrevistados. Já em alguns casos, podem ir presos por matar um amigo mesmo que sem intenção e o outro ir como cúmplice do crime. Um crime pode também não ser visto por mais de um personagem o que pode deixar imune de ser descoberto e por consequência acaba escapando de ser preso pelo crime cometido.

### 6.3.2. Jogabilidade

Man of Medan é um game que pode ser jogado tanto no modo sozinho como acompanhado por amigos que joguem através da plataforma. A perspectiva que o jogador assume é de um personagem em terceira pessoa. É possível controlar um jogador na introdução do game, que é o personagem Joe, o militar que acaba morrendo no navio da década de 1940. Após a introdução, já na narrativa central do jogo, é possível controlar os cinco personagens Julia, Alex, Conrad, Brad e Fliss. Cada personagem é controlado um por vez, em situações distintas dentro game.

Além de poder andar pelo ambiente, é possível escolher alternativas de falas entre os personagens. Elas são sempre três em formato de pergunta ou resposta,

são duas alternativas móveis que ditam caminhos da narrativa e uma alternativa que é ficar em silêncio.

Figura 25 - Alternativas para serem selecionadas durante o Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

Cada escolha, gera uma consequência dentro do game, desde coisas simples – como, por exemplo, na imagem acima de aceitar ou não o convite que Brad recebe de Conrad em beber. Ali, é possível perceber que ele pode agir na “tranquilidade” e dizer “Sim, legal!”; ficar em silêncio ou agir com “receio” afirmando que “me dá náuseas”. Se responder sim, Brad bebe com Conrad; mas mais tarde, acaba vomitando e tendo que deitar no quarto por passar mal.

Esse processo dentro do game funciona como momentos, onde cada escolha gera determinada consequência entre os personagens envolvidos. Tanto o que escolhe a alternativa quanto pela influência que a escolha pode dar a outro personagem. Esse processo dentro do game é representado pela bussola moral que permeia o game em determinados pontos.

Figura 26 - Características do personagem Brad em Man of Medan

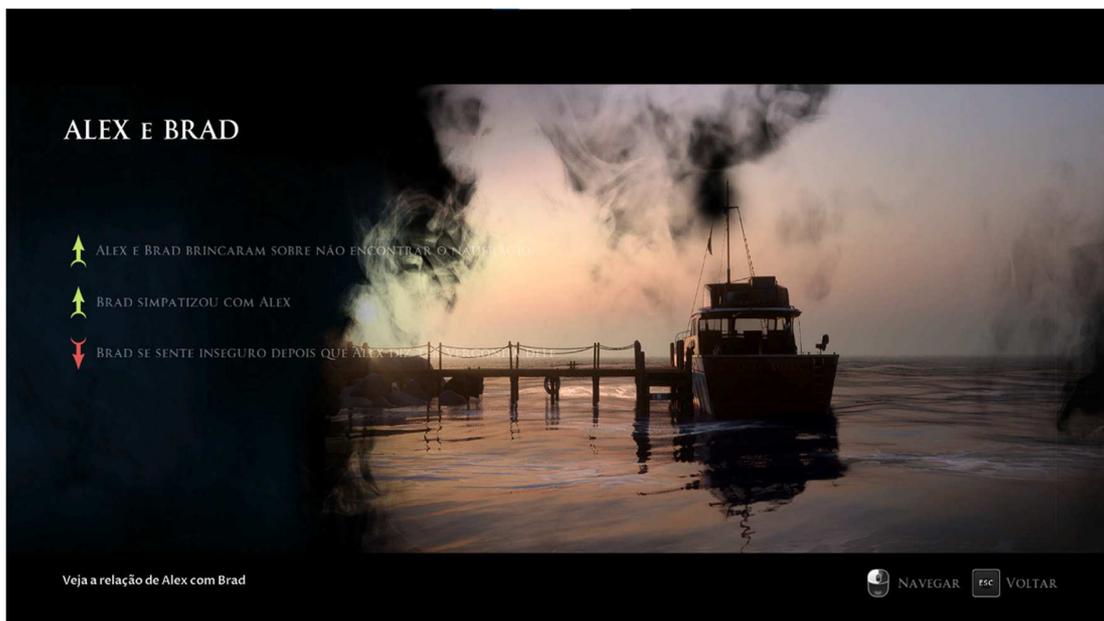


Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022)

Em cada redirecionamento, a personalidade dos personagens é modificada e elencadas em características. Elas aparecem e desaparecem, conforme o personagem interage com outros personagens. A partir das escolhas podemos deixar, por exemplo, que Brad na imagem, seja mais “invejosos”, “inocente”, “empolgado” e “relaxado”. Nós não temos total controle sobre essas características, mas elas vão moldando o carácter do personagem, conforme realizamos escolhas. Isso pode afetar a narrativa, uma vez que não estamos sempre controlando todos os personagens; se, por exemplo, estamos controlando Brad e pelas nossas escolhas tornamos ele covarde, ele terá tendência de quando não estivermos controlando-o dele acabar tomando uma atitude de covardia.

No lado esquerdo da imagem acima, também possível ver o grau de relacionamento entre o atual personagem e os outros; no caso, o melhor relacionamento de Brad que está na imagem é com o seu irmão Alex. Isso é possível perceber pela sua barra de relacionamento ser maior.

Figura 27 - Grau de relacionamento entre Brad e Alex em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

Existem coleções de segredos que são desbloqueados a cada descoberta de novas pistas, explorando locais dentro do game conforme pode ser visto na imagem a seguir.

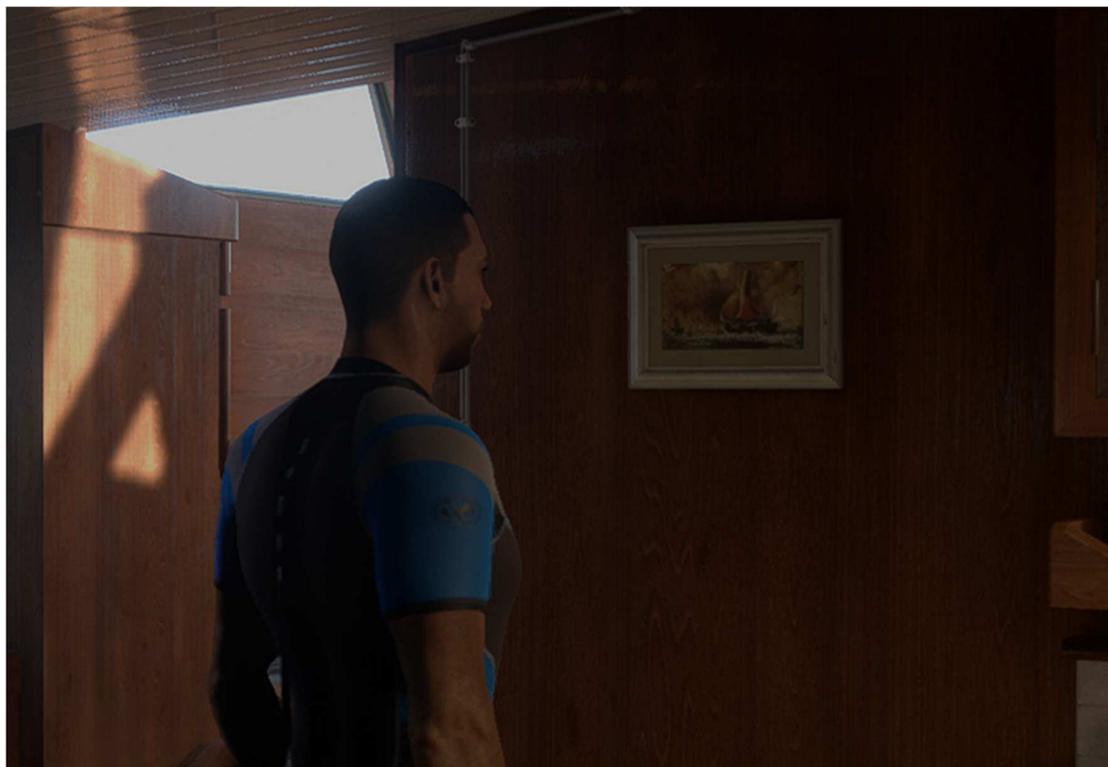
Figura 28 - Descoberta de novo segredo em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022)

Outro elemento que auxilia dentro do game são os quadros espalhados pelos cenários. Cada quadro, ao clicar, é possível ver uma premonição do que pode acontecer no futuro dos personagens. Isso colabora nas melhores escolhas para evitar certos caminhos ou acontecimentos indesejáveis.

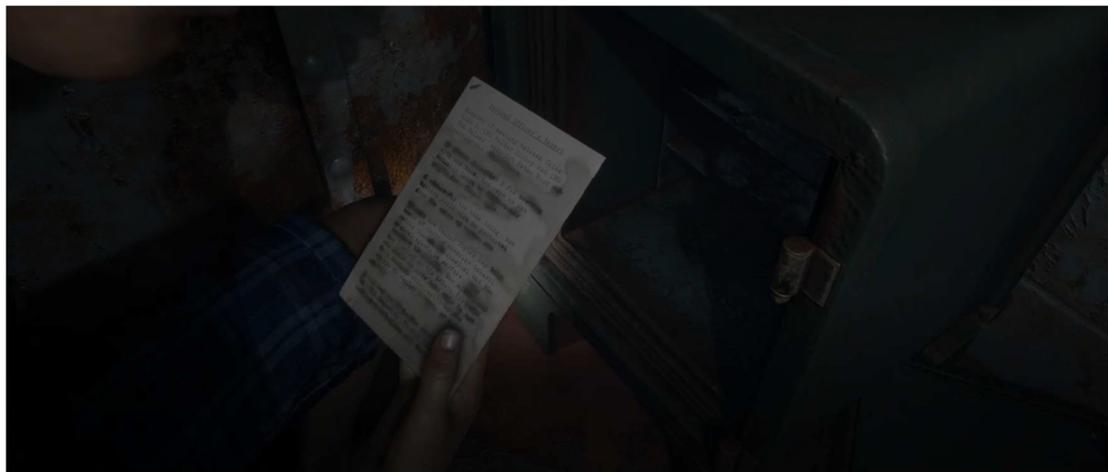
Figura 29 - Personagem Alex olhando para quadro de premonição em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022)

Ao percorrer o navio do game, são encontrados documentos, cartas, livros e diários que remontam os mistérios do que foi vivido pelos membros que estavam no navio e acabaram morrendo misteriosamente. Um desses documentos o que aparece na imagem a seguir revela sobre o “Ouro de Manchúria” ser uma substância química e que causa alucinações. Essa informação no game, ajuda a compreender o que está acontecendo também no trajeto dos personagens, já que há um vazamento dessa substância que causa alucinações neles. Não ler tal pista, pode fazer com que o jogador e personagem acredite estar presenciando eventos sobrenaturais como fantasmas.

Figura 30 - Documento encontrado durante exploração em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

#### 6.4. Experimento

O presente experimento leva em consideração os métodos e técnicas definidos no subcapítulo **1.5.1** denominado **Métodos e técnicas no experimento**.

Nos vídeos disponibilizados através dos links abaixo é possível acompanhar os participantes dos experimentos na íntegra, jogando Man of Medan e realizando comentários além de responder perguntas sobre o jogo.

Vídeo do experimento com Marcos:

<https://www.youtube.com/watch?v=CJhcRMDjumU&list=PLNu3RsgeklutEE3WdIYDGnePXrqs-Adqa>

Vídeo do experimento com Helder:

[https://www.youtube.com/watch?v=BcHBwxcoz-k&list=PLNu3RsgeklusCqX6HOMQu81STdIR\\_Jl9S](https://www.youtube.com/watch?v=BcHBwxcoz-k&list=PLNu3RsgeklusCqX6HOMQu81STdIR_Jl9S)

Vídeo do experimento com Cátia:

<https://www.youtube.com/watch?v=gtsfbrN7UyQ&list=PLNu3RsgeklusCDngvkZoRs2YKHHj69J-3>

O diário de bordo está etiquetado assim:

- a) Cena – se refere a descrição do vídeo, incluindo imagens que consideramos necessárias para a compreensão do mesmo;
- b) Ações designadas ao nome dos entrevistados – se refere a ações dos entrevistados, observadas por este pesquisador;
- c) Comentários designados ao nome dos entrevistados – se refere a comentários dos entrevistados sobre suas ações. Muitas vezes, as ações estão descritas nos próprios comentários;
- d) Comentários do pesquisador – se refere a observações que realizo a partir do observado em ações e comentários dos entrevistados;
- e) Questionamentos realizados ao entrevistado designado – se refere a questões e orientações do pesquisador, direcionadas a um entrevistado e observado no experimento.
- f) Comentários designados ao nome dos entrevistados sobre a sua experiência geral no filme-jogo – se refere a questões do pesquisador e comentários dos entrevistados referentes a sua experiência geral no filme-jogo ou jogo-filme.

#### 6.4.1. **Diário de bordo**

**Cena 1:** *Joe e Charlie estão no mercado chinês e Joe pede dinheiro emprestado para Charlie e vai em um vidente. O vidente pergunta se Joe tem uma pergunta para as pedras. Como visto na imagem a seguir, ele precisa escolher entre falar sobre o futuro do filho, se vai ficar rico ou ficar em silêncio. Joe tem que escolher entre duas alternativas para prever o futuro, uma pedra denominada de bambu e outra de dragão.*

Figura 31 - Joe faz a escolha de pergunta para o vidente em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

*Ações de Helder, Marcos e Cátia: Helder e Marcos escolheram a opção pedra do dragão; Cátia ficou com a pedra do bambu.*

*Comentários de Marcos: “A primeira escolha eu fiz em resolver o futuro entre se a criança vai ficar viva ou se ele vai ficar rico eu joguei mais pelo que normalmente um americano ele é convocado eles se casam mais cedo, eles acabam deixando as famílias bem jovens. Acabam abandonando até a família deles. Então eu joguei mais por esse fato. E entre o bambu e o dragão eu preferi o mais comum, que é o dragão”.*

*Comentários de Cátia: “A primeira escolha foi por curiosa. Entre o dragão e o bambu, eu prefiro o bambu. O dragão remete ao fogo, algo mais agressivo. Então, eu não gosto tanto. Acho legal mas o bambu, me refere mais aos pandas. Então, por isso que eu escolhi o bambu. Sou uma pessoa mais*

*amorosa. Então, remete ao fogo algo agressivo e o bambu algo mais calmo que nem os pandas”.*

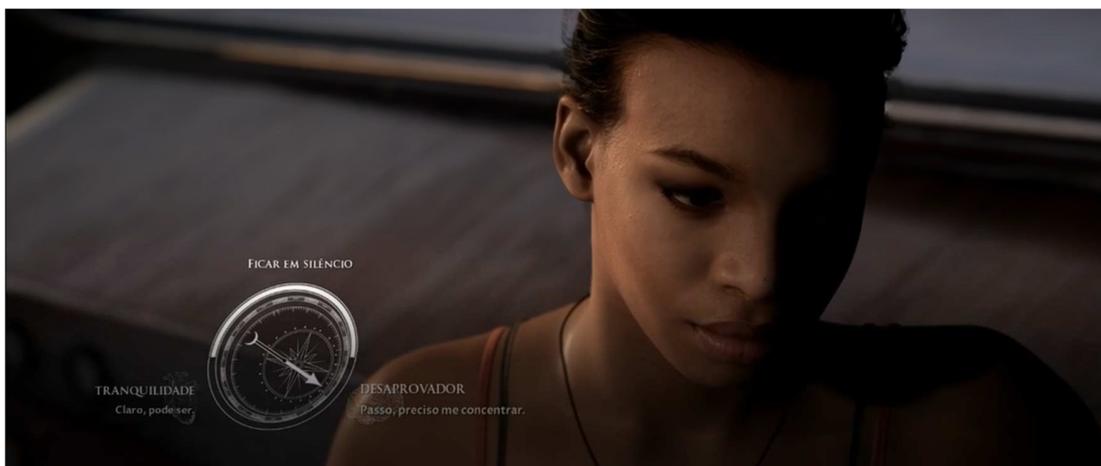
**Cena 2:** *Fliss, a capitã do barco, é convidada por Conrad para beber uma cerveja. Todos os participantes da pesquisa se recusaram a aceitar beber e ficar conversando com Conrad nas insistentes tentativas dele que soavam como flertes. Na análise realizada para conferir o que aconteceria fazendo o caminho de aceitar a bebida e conversar com Conrad, eles se aproximam em relacionamento e desenvolvem um romance durante o restante da narrativa.*

*É importante salientar que quando ocorrem as escolhas, Fliss está cuidando do barco enquanto Julia e Alex estão mergulhando. Conrad após convidar Fliss para beber questiona sobre como ela conseguiu comprar aquele barco. Entre as alternativas estão “Fraqueza: é uma longa história” e “Autoconfiante: não pergunte a uma dama sobre o dinheiro dela” e “ficar em silêncio”. Os três participantes escolherem a opção “Autoconfiante”, cortando a conversa de Conrad.*

*Ele acaba revelando com isso que, na realidade, estava querendo saber pois tem interesse em comprar um barco, aparecem as opções “Surpresa: o prazer é todo meu”, “Desinteresse: Desculpa, já tenho coisas demais pra fazer” e “Ficar em silêncio”. Apenas Helder escolheu a opção “Surpresa”.*

*Um sinal de que algo se está se aproximando é emitido pelo radar. Fliss confere que há algo nas proximidades, depois retornar e interage com Conrad novamente. Entre as opções estão “Relaxada: aproveitando seu tempo de descanso”, “Seriedade: você pode monitorar o mergulho” e “Ficar em silêncio”. Todos os participantes escolheram a opção “Seriedade”.*

Figura 32 - Fliss faz a escolha enquanto conversa com Conrad em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

*Comentários de Marcos: “Escolhi essas escolhas baseadas que parece que ela tem a cabeça muito mais madura que o resto do pessoal e ela preza muito pela segurança de todos”.*

*Comentários de Helder: “Eu analisei o perfil dela, como ela está no comando ali no barco. Ele está ali relaxado tranquilo, mais por diversão também. Não está esquentando muito a cabeça pelo que eu vi o jeito dele extrovertido. Só que ela está ali como uma profissional trabalhando e ela foi contratada para poder levar o pessoal. Ela tem que ficar ao mesmo tempo. Ela tem que tomar conta do barco, tem que aguardar o casal que mergulhou. Então eu achei melhor você ficar aí no seu cantinho, deixa eu fazer meu trabalho direitinho, manter direitinho. A não ser se fosse um momento de festa, para gerar um pouco descontraída; aí seria uma outra versão. Mas no ambiente que está passando ali, achei melhor seguir direitinho pelo perfil dela e tem que ter alguém com a cabeça no lugar para poder fazer as coisas direitinho e aguardar o pessoal que está ali se não pode atrapalhar o andamento do passeio”.*

Comentários Cátia: “Ele parece que ...fica levando tudo na brincadeira e ela querendo fazer o trabalho sério. Ela está preocupada com o ponto, se tem alguma coisa estranha lá no mar e ele fica de bobagem. Acho que ela tem que ver coisas mais sérias do que ficar. Acho que ela tem que ser mais dura com ele para ele levar a sério. Ela está trabalhando tem a profissão dela, ela sabe o que pode ser perigoso e ela tá desconfiada daquele ponto e ela fica preocupada em ficar indo lá na parte de baixo. É por isso que mandei tomar conta né. Enquanto ela quer levar o trabalho a sério, ele só quer tirar uma onda com a cara dela”.

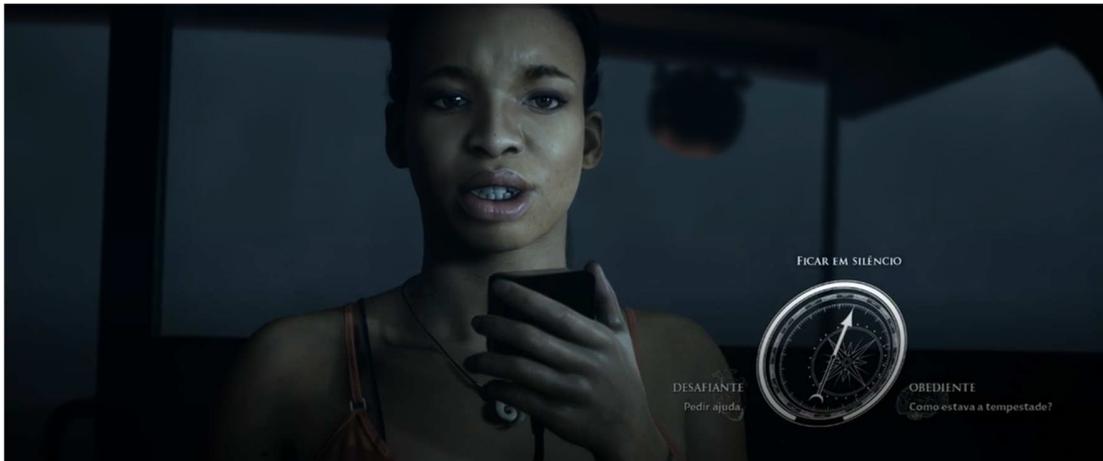
Cena 3: Fliss é chamada por Olson, um dos “criminosos” do sequestro ao barco. Ela precisa perguntar via rádio quanto tempo a tempestade vai durar. Olson em tom de ameaça afirma que “Se tentar alguma gracinha... vai sofrer as consequências. Entendido?”.

*Fliss: Duke of Milan solicitando a previsão meteorológica. Câmbio.*

*Guarda Costeira: Duke, estamos ouvindo. Tudo bem por aí? Câmbio.*

*Fliss fica na condição de responder por “Desafiante: pedir ajuda”, “Obediente: Como está a tempestade?” ou “Ficar em silêncio”. Marcos escolhe a opção por ser obediente, Helder e Cátia optam por serem desafiantes e pedem ajuda para a Guarda Costeira.*

Figura 33 - Fliss faz a escolha enquanto fala no rádio com a Guarda Costeira em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

Comentários de Marcos: *“Como eles estão armados e pelo menos um se safou então apostei minhas fichas no que se safou para o pessoal restante não sofrer as consequências. Aí é como uma lembrança de cada dia, cada atitude que a gente toma gera uma consequência e a princípio como já tinham tomado e um já se safou eu usei mais o bom senso, ao invés de provocar quem já está quieto deixar as coisas rolarem. Pois assim eu aposto minhas fichas na segurança deles”.*

Ação de Marcos: *Marcos retorna a comentar e cita um sequestro que aconteceu na sua vida como referência.*

Comentários de Marcos: *“Eu também sempre uso também no meu dia a dia. Teve uma vez que eu fui sequestrado. Eles estavam muito agitados, bateu a minha memória. Passar tranquilidade segurança para o cara que está agitado, para ele não fazer qualquer tipo de coisa como matar alguém ou alguma coisa desse tipo. Então, passar pra mim tranquilidade para eles e gerar*

*essa confiança para mim é mais viável, eu consigo tirar melhor proveito da situação.*

*Um bom tempo atrás eu estava saindo do meu curso eu estava no meu retorno estava indo para o meu carro e dois jovens vieram. Em princípio, estava muito escuro, pareciam que estavam com uma arma na mão e só no final eu fui ver que era uma arma de brinquedo, mas até aí eu fui levado, fui sequestrado. Eles tentaram arrumar algum dinheiro meu só que eu não tinha, na época eu não trabalhava, não tinha cartão, não tinha dinheiro nem nada só fazia o curso, mas eu estava de carro. Nesse período, eles fizeram eu ser o motorista deles de assalto. Aí eu fiquei umas quase cinco horas nas mãos deles, enquanto eles faziam os assaltos até eu ser liberado. Então, eu lembrei dessa parte aí, passar a tranquilidade para a pessoa, o sequestrador no caso não fazer nada imprudente que possa afetar a gente, tomar uma atitude assim desnecessária”.*

*Ação de Helder: O participante escolhe por avisar que estão sendo sequestrados. Neste momento, a cena se desenvolve assim: Fliss: Escutem. Fomos sequestrados! Repito: Socorro! Estamos 30 km ao norte de...Neste momento, Olson bate no rosto de Fliss impedindo ela de passar toda a localização.*

*Comentário de Helder: “Presenciar mesmo não, mas eu já vi baseado nas histórias de filme ou por notícias mesmo nos jornais. Mas presenciar eu mesmo não, mais é por acompanhar tantas situações tanto em filme como em jornais na vida real mesmo. É uma decisão meio arriscada, eu poderia ficar quieto, mas pela situação como estava lá que nem o outro rapaz (Conrad) eu não quis atacar eu nem imaginava que ele iria pular no outro barco e acabou que pulou e deu sequência. Nesse caso aí, poderia analisar e deixar por isso mesmo, perguntar como estava o tempo mas eu resolvi ir para o tudo ou nada. Dependendo da sorte mesmo. Era arriscado mas eu quis tentar fazer uma alternativa arriscada diferente mesmo”.*

Ação de Cátia: A participante escolhe por Fliss pedir ajuda.

Comentário de Cátia: “Seria como na série *The Walking Dead* que ao invés de ficarem de cabeça baixa para o inimigo eles pedem ajuda, dão um jeito de uma maneira ou outra. Eu acredito até que se eles não pedissem ajuda, não se arriscasse vão ficar ali”.

Cena 4: Quando os personagens estão trancados em um quarto e acontece o sequestro deles, Conrad tem a ideia de abrir o vidro no barco para tentar contornar pela lateral e pegar o barco dos sequestradores para ir buscar ajuda. Ao chegar perto do barco, ele tem duas opções: “Fugir” ou “Pegar a faca”.

Ações de Marcos, Helder e Cátia: Marcos e Helder escolhem por fugir. Eles pegam o barco e conseguem fugir, apertando os comandos no controle do game. Já Cátia opta por pegar a faca, mas os sequestradores tentam e conseguem tomar a faca de Conrad e do controle. Para se desvencilhar, Conrad acaba sendo pego pelos bandidos e levado para dentro do barco de volta.

Figura 34 - Conrad precisa decidir entre fugir ou pegar faca em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

**Cena 4 (continuação):** Ao tentar pegar a faca, Alex é trazido para o convés do barco como uma maneira de revidar o que está acontecendo no momento da tentativa de atacar os bandidos com a faca. Temos uma reação por parte dos bandidos - a ação do personagem controlado.

Figura 35 - Alex é trazido para a frente de Conrad com uma faca no pescoço enquanto ele tenta atacar os bandidos com uma faca em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

*Comentário de Helder: No início, quando teve os pescadores que fizeram o sequestro, o Conrad, então na hora que ele saiu pela janela, teve a opção lá de, ou ele partir para cima para poder brigar com o cara ou ele fugia. Aí eu pensei em tentar amenizar eu escolhi a opção de fugir. Só que eu não imaginei que ele iria para o outro barco (dos bandidos) e foi até bom que eu nem imaginava que ele iria voltar, no final, pois ele pulou e foi embora. No final, ele aparece com a ajuda para poder resgatar todo mundo, foi uma surpresa. Foi uma escolha boa que eu fiz no início e ele voltou.*

*Comentário de Marcos: “Tomei aquela atitude de pegar o barco pois esse era o plano, em princípio. Antes sair alguém para pedir ajuda do que ficar um corajoso para todo mundo morrer junto.*

*Cena 5: Brad, ao ser questionado por seu irmão Alex, se ele já tinha feito alguma aula de mergulho anteriormente, ele nega dizendo que espera aprender com ele, surgem então as seguintes alternativas interacionais:*

*“Inseguro: Dá vergonha”, “Ressentimento: Tive que trabalhar” e “Ficar em silêncio”.*

*Ação de Marcos: Escolhe a opção “Inseguro: Dá vergonha”.*

***Cena 5 (continuação):** Alex responde que é vergonhoso ele vir até ali esperando que ele segure a mão do irmão no mergulho.*

*Comentários de Marcos: “Essas escolhas foram baseadas na primeira, pois eu não sabia qual era a profissão dele. Então, na dúvida, para ter honestidade, falei que não fiz o curso mas que estava empolgado para poder ir”.*

***Cena 6:** Brad é convidado por Conrad para beber. Ele fica em dúvida entre responder: “Tranquilidade: Sim, legal”, “Receio: Me dá náuseas” e “Ficar em silêncio”.*

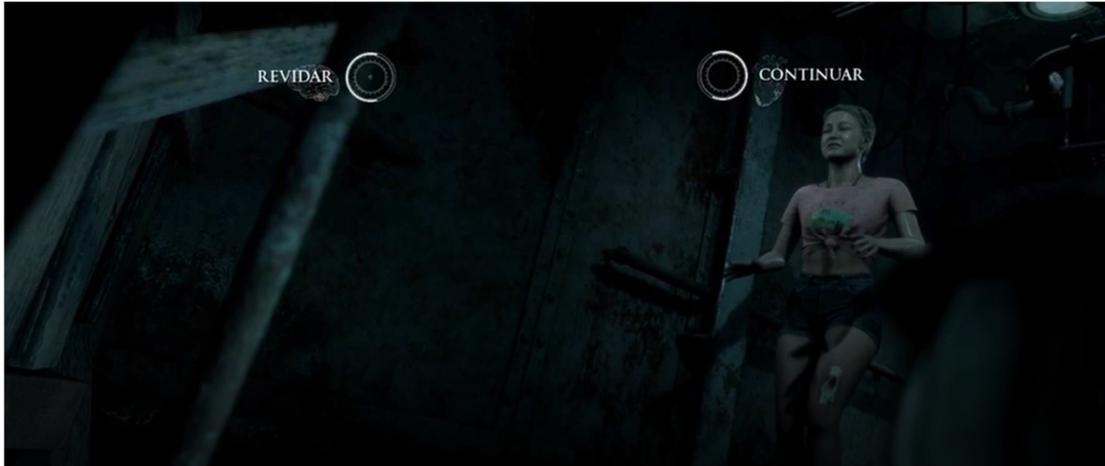
*Ação de Marcos: Marcos escolhe por beber com Conrad. Isso acaba resultando, mais na frente durante a história, que Brad vomite e passe mal tendo que ir deitar.*

*Comentários de Marcos: “Eu acabei escolhendo também essa parte. Beber é mais fácil de socializar com as pessoas”.*

***Cena 7:** Dentro do navio, Julia e Alex tentam fugir de Olson, que aparece para Julia como sendo uma versão má de Alex, mas Alex enxerga Olson normalmente. Eles passam por um obstáculo e aparecem as alternativas de “Revidar” ou “Continuar”, no caso fugindo.*

*Ação de Marcos: Opta por continuar.*

Figura 36 - Julia precisa decidir por eles revidarem ou continuar fugindo em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

*Comentários de Marcos: “Eu gostaria de ressaltar que essas decisões que eu tomei da fuga foram devidas ao deja vu. Eu já sabia mais ou menos o que poderia acontecer se eu ficasse para trás, alguém poderia morrer. Mais por prevenção.*

*Comentários de Helder: “Então você pensa: se você tiver um tempo para estar escolhendo com sabedoria as escolhas, você quer ir para o caminho da direita ou da esquerda. Você tem aquela opção lá, que nem na hora do jogo. Teve a opção daquele casal de ir para um lado ou ir para o outro para poder pular. Não sei se iria dar diferença se fosse para o outro, então vou pular. Deu certo, os comandos na hora do rapaz pulando lá. Se eu erro, também tem que ser algo muito preciso na hora de pular na hora do batimento cardíaco, tem hora que vai acelerando. Acho que na hora do batimento cardíaco, eu errei uma vez só que o cara escutou, mas o bom é que deu tudo certo. Aí, no caso, é tudo no jogo, mas as ideias ali no geral você leva para si mesmo, a questão das escolhas”.*

**Cena 8:** *Julia e Brad encontram no navio Junior, um dos bandidos do sequestro. Ele está armado e aponta a arma para eles. Sob efeito da névoa, está intoxicado e começa a enxergar fenômenos que para ele são sobrenaturais graças a névoa.*

**Ação de Marcos:** *aproveita o momento de tensão vivido para escapar, para que os personagens saiam vivos do momento conturbado. Ele usa de seleções de escolhas como “Curiosidade: Por que não podemos respirar na névoa” ao invés de ser cético e questionar “Ceticismo: Que névoa”.*

**Cena 8 (continuação):** *Em uma outra questão, é preciso escolher entre “Preocupação: tinha uma coisa lá embaixo” ou por “Indiferente: não tem névoa nenhuma”.*

**Ação de Marcos:** *Escolhe por “Preocupação: tinha uma coisa lá embaixo”.*

**Cena 8 (continuação):** *Brad e Julia são questionados por Junior se respiraram a névoa. Entre as opções estão “Desespero: Não. Olha, nós seguramos a respiração” e “Indignação: Tem certeza que nós respiramos um pouco dela?”.*

**Ação de Marcos:** *Ele nega escolhendo a opção “Desespero: Não. Olha, nós seguramos a respiração”.*

**Cena 8 (continuação):** *Julia tenta convencer que utilizaram um aparelho de respiração para mergulho para se proteger e não precisar respirar a névoa. Junior se questiona se a névoa está nele, se isso está transformando-o e coloca a arma na sua própria cabeça ameaçando se suicidar. Aparecem as alternativas “Pegar pistola” ou “Distrair”.*

Ação de Marcos: Escolhe pela distração, Brad com isso tenta convencer de que não há névoa em Junior, mesmo assim ele comete o suicídio na frente deles.

Comentários de Marcos: “Eu aproveitei a paranoia dele. Resolvi fazer psicologia reversa e aproveitar a paranoia dele”.

Cena 9: No início do game, uma das primeiras interações entre Brad e o seu irmão Alex é considerada para um acontecimento que ocorre um tempo depois. Alex está querendo pedir Julia em casamento. Ele afirma que “acho que é uma grande escolha de vida, sabe? É difícil saber a coisa certa a fazer”.

Ações de Marcos, Helder e Cátia: Diferente de Cátia e Marcos, que escolhem para o personagem agir com sentimentalismo indo pela intuição, Helder escolhe, pela cautela, em pensar um pouco.

Figura 37 - Brad responde Alex sobre escolha difícil que pretende fazer em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

**Cena 10:** *A escolha de Helder por agir com cautela reflete no comportamento de Alex, que ao tentar pedir Julia em casamento enquanto estão no mergulho, Alex fica nervoso e desiste de pedir a mão de Julia.*

Figura 38 - Alex fica nervoso e não pede Julia em casamento em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

**Cena 10 (continuação)**: A bússola moral é alterada em “Pedido de casamento” como “Alex pareceria nervoso durante o mergulho”. Alex por estar nervoso, cauteloso pela indicação de Brad, acaba deixando de fazer o pedido em casamento, por conta do nervosismo gerado pela ação de escolha de Brad, seu irmão, anteriormente.

Figura 39 - Bússola moral indica que Alex está nervoso em Man of Medan



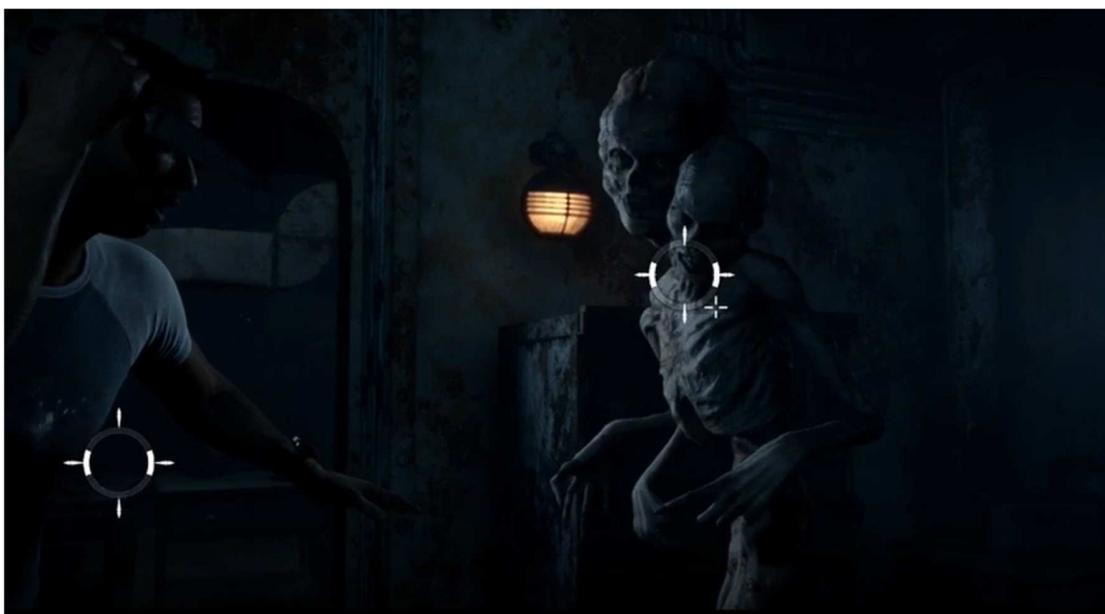
Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

**Cena 11:** *Em uma ação, Alex entra rapidamente em uma sala. Ele acaba se deparando com um monstro de duas cabeças. Na realidade, ele está sofrendo de uma alucinação por conta do Ouro de Manchúria, toxina que está se espalhando por parte do navio. O monstro na verdade é Fliss, mas ele não vê isso. Ele se olha no peito e vê também um rato saindo do seu peito. Alex tem como alternativas escolher entre acertar com uma faca o rato em si mesmo, acertar o monstro ou esperar o tempo acabar e não acertar ninguém.*

**Comentário do pesquisador:** *É preciso no momento o conhecimento de ter lido os documentos e pistas do que aconteceu no navio décadas atrás para perceber que se trata de uma toxina. Em alguns caminhos, é possível perceber também pelo próprio raciocínio dos personagens que acabam comentando sobre o assunto.*

Ações de Cátia e Marcos: *Cátia não chegou ao caminho de enfrentar o monstro, pois Fliss morre anteriormente a isso; já Marcos ataca o monstro que é Fliss e acaba matando ela; Helder por sua vez acaba por não atingir o rato nem o monstro.*

Figura 40 - Alex confronta ter que esfaquear monstro e rato em Man of Medan

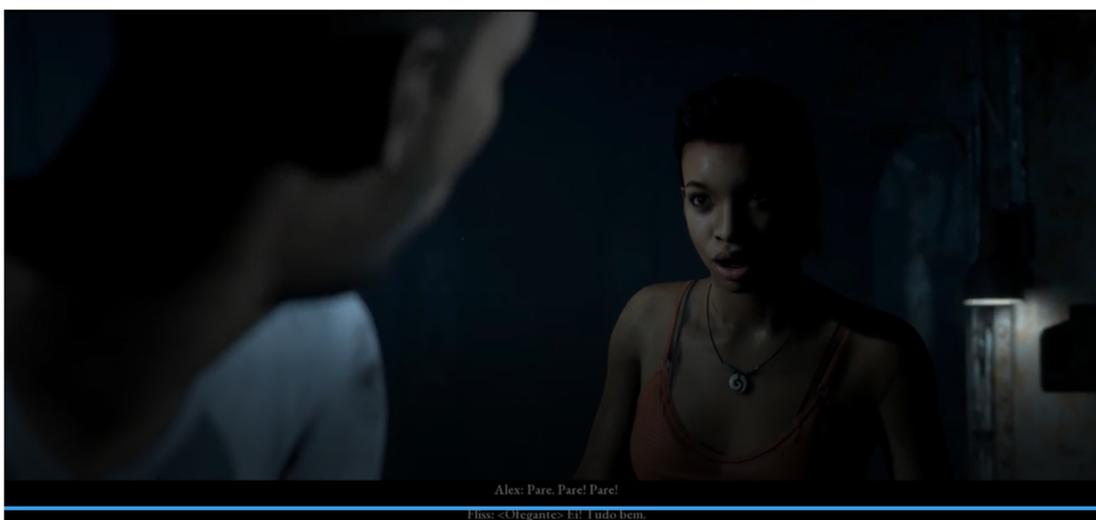


Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

Comentários de Helder: *“Essa cena (cena 11) agora aqui eu fiquei em dúvida, pois tudo, a maioria das coisas, são ilusões que mexem com a cabeça da pessoa. Aí, se tivesse matado ali iria acabar matando a Fliss. Eu que acabei não usando o negócio para matar ela, foi muito rápido e acabei não usando. Eu pensei: não vou acertar nele. Então, se eu tivesse acertado nele ou nela? Fiquei na dúvida e pensei comigo: vou com mais cautela, pois é alucinação devido a essas névoas de fumaça, mas mesmo assim por pouco eu não uso a faca, eu errei mesmo o comando. Mas deu sorte ali também [...] Eu abri a*

*porta e dei de cara com o monstro, aí eu até fiquei na dúvida, aí como eu fiquei na dúvida, como tinha o tempo, eu tinha que pensar rápido, se eu tivesse acertado nela era perigoso, deu sorte. Tem que trabalhar que a coisa da alucinação você tem que ver os detalhes mesmo”.*

Figura 41 - Alex não ataca o monstro e percebe que se trata de uma ilusão que é a Fliss e não um monstro em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

**Comentários de Helder sobre a sua experiência geral no jogo-filme:**

*“Nas partes finais, principalmente quando os personagens tinham que fazer as escolhas, eu vi aquela alucinação lá e o momento - naquele calor, naquele desespero - parecia que era algum bicho, alguma coisa que iria atacar ele mesmo. Eu até ameacei mesmo e acho que mais um pouquinho, mesmo se o tempo fosse um pouco maior, eu iria acabar usando (a faca) e iria acabar acertando. Se eu tivesse acertado, eu teria matado a Fliss. Como o tempo foi mais rápido, eu acabei deixando, amenizei. Pensei: vou deixar rolar para ver o que vai acontecer e ela jogou ele na mesa e, eu pensei então, que foi uma*

*boa escolha mesmo, pois ele estava alucinado. Se você quiser matar tudo que tiver pela sua frente, mas aí você vai acabar matando os seus amigos. Depois o curador fala parabéns pelas suas escolhas na hora do pânico do desespero. Isso, no caso, foi no jogo, mas muito dali você leva para a sua vida real, para o seu dia a dia, para o seu cotidiano. Que muita coisa se você fizer no desespero, naquela agonia, sem pensar acaba dando errado. Você pode estar enfrentando certas pressões, algumas dificuldades, mas se você procurar pensar com um pouco mais de calma, dar aquele tempo para você ter mais cautela, você vai ter mais sabedoria no que vai fazer, no que vai decidir acaba sendo bom para você. Isso no caso a ideia do jogo, mas que você pode estar levando para a sua vida real, para a sua família, para o seu cotidiano, para o seu trabalho, isso no geral. Então isso é uma ideia muito interessante mesmo, pois tudo que você faz no desespero na agonia fica nervoso e acaba dando errado”.*

**Cena 12:** *Alex pede Julia em casamento e ela aceita. Isso acrescenta alguns momentos na história que mostram eles conversando com outros personagens sobre o noivado e também diálogos entre eles. Um deles leva a uma escolha que é de manter ou não o nome de solteiro. Alex pergunta “Como é a sensação de em breve ser a Sra. Julia Smith?”, como alternativas estão “Alegria: até que soa bem”, “Assertividade: vou ficar com menu nome mesmo” e “Ficar em silêncio”.*

**Ação de Cátia:** *Escolhe por manter o nome.*

**Comentários de Cátia:** *“Acho que ela quer manter o nome dela assim como eu mantenho o meu. Identificação com o personagem, eu também sou casada, mas mantenho meu nome”.*

**Cena 13:** *Brad encontra uma chave de boca grande, ele é tomado pela névoa tóxica e alucinógena e sai correndo, se depara com Fliss, o jogo passa*

*a dar o controle então de Fliss que precisa se defender de Brad que ataca ela com a chave.*

*Ação de Cátia: Em determinado momento por dificuldade de acionar os comandos do controle rapidamente ela acabou deixando que Brad em uma alucinação matasse Fliss com uma chave de boca grande.*

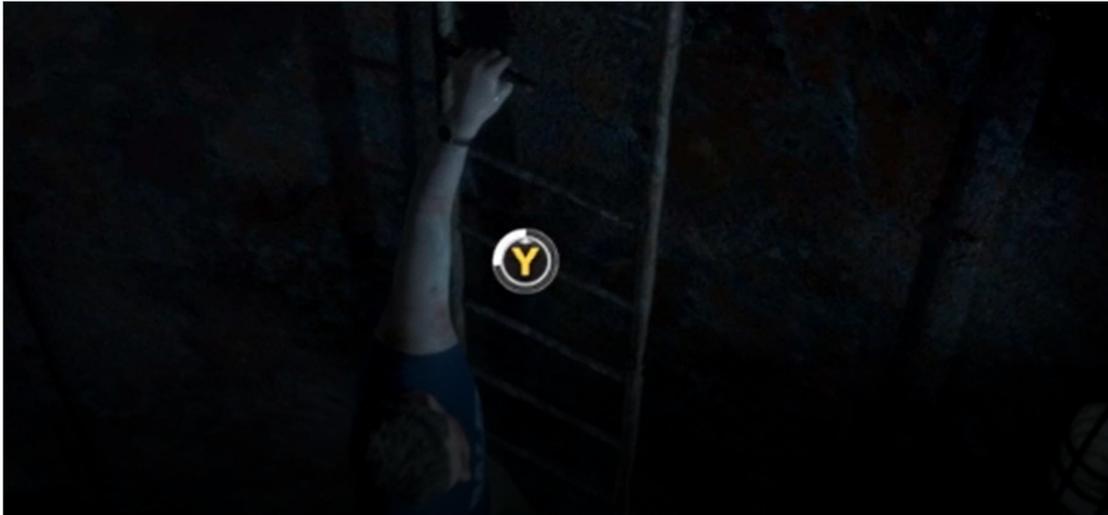
*Comentários do pesquisador: Algumas escolhas de Cátia são diferentes de Helder e Marcos, que são streamers de games e são acostumados a jogar. Cátia é uma jogadora casual e, por esse motivo, em alguns momentos, o pesquisador precisou auxiliar ela sobre o que deveria fazer para prosseguir no jogo. Foi orientada a não ficar presa sem saber o que fazer em alguns pontos. Em determinado momento, foi indicado para ela entrar nas salas, que seria importante ver pistas sobre o que aconteceu no navio através de documentos e diários que estão presentes nas salas. Ao sugerir, ela cita ter ficado com medo de entrar nas salas por não ser corajosa.*

*Comentário de Cátia: “Nem tudo é o que parece foi o que o curador falou. Meu Deus ele pegou aquele, deixa eu raciocinar... Talvez se eu não tivesse pegado aquela chave que deu na cabeça dela. Que eu peguei no chão. Talvez eu não teria matado ela. Quando eu iria imaginar. Então ele está surtando lá dentro desse navio”.*

***Cena 14:** Da mesma maneira que acontece com Brad matando Fliss na cena 13, Conrad vê alucinações que parecem fantasmas e tenta escapar de uma enfermeira fantasma. Nessa fuga, é necessário apertar alguns botões para fugir e sobreviver.*

*Ação de Cátia: Sem muita familiaridade com os botões não os aperta no tempo certo e Conrad acaba caindo de uma escada que subia para tentar fugir das alucinações e por fim morre.*

Figura 42 - Conrad tenta subir a escada o degrau arrebenta e ele fica perto de cair em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

**Cena 15:** *O curador, mediador do game que faz algumas entradas no game para comentar o andamento do jogo faz uma entrada, se oferecendo em ajudar dando dica sobre o contexto do jogo para Cátia.*

Figura 43 - O curador aparece oferecendo ajuda de dica em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

Ação de Cátia: Aceita a ajuda do curador e ele explica:

Curador: “É possível que existam forças mais... científicas, e até mesmo forças mais... políticas... atuando por aqui. Menos...sobrenaturais?”.

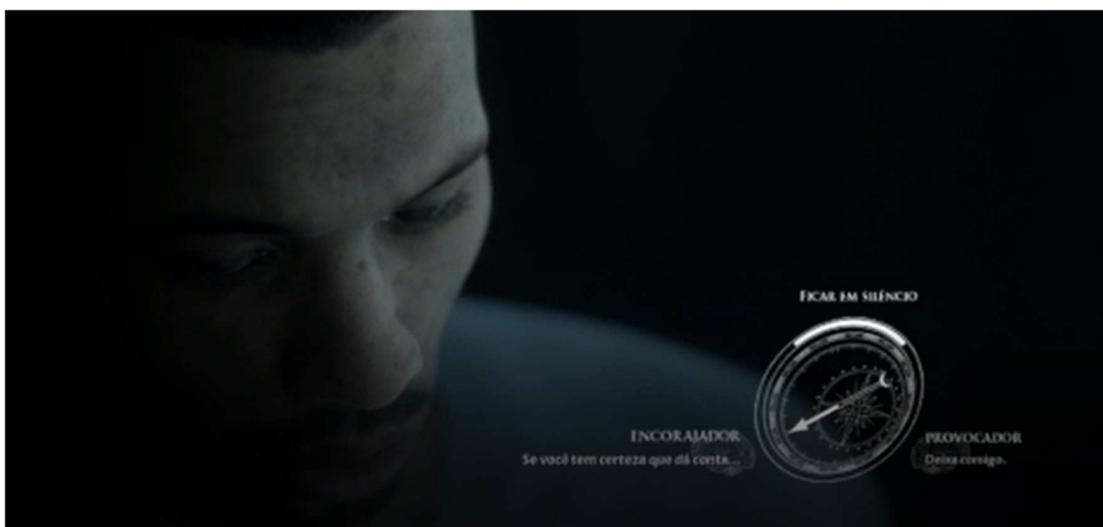
Ação de Cátia: A participante questiona sobre a sua performance ao usar os comandos do game.

Comentários de Cátia: “Fiquei meio assim, talvez o que esteja me faltando é agilidade eu não queria que eles morressem. Eu me confundi tudo ali”.

**Cena 16:** Brad encontra um buraco, Julia diz que algo lá embaixo poderia ajudar a restaurar a energia. Alex concorda que precisam fazer algo para o rádio voltar a funcionar. Julia afirma que alguém deveria ficar ali esperando uma mensagem. Alex se voluntaria em ir, mas Brad diz que é melhor ele ir. Alex diz deixar de chamar Brad de irmãozinho para chamar de irmão; ao ver que ele “tomou atitude”, ele fala que está impressionado. Ao selecionar a opção encorajador, Alex concordou em Brad ir, e Julia se

*voluntaria de ir junto. A bússola moral é atualizada para Brad e Julia descerem pelo buraco na estação de rádio.*

Figura 44 - Alex precisa decidir se ele ou o irmão deve descer pelo buraco no navio em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

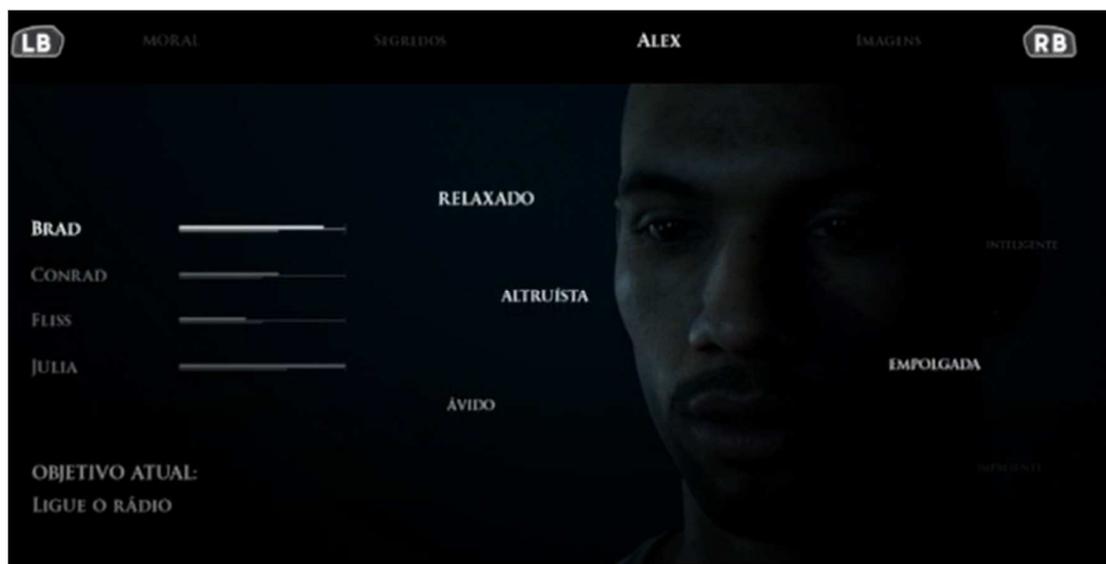
*Comentários do pesquisador:* *As características dos personagens controláveis dentro do game são variáveis de acordo com as escolhas que são feitas. Nesse momento da história e com as escolhas realizadas por Cátia, é possível perceber que as características de Alex em destaque com a cor branca mais clara são alteradas de “Empolgado”, “Altruísta”, “Relaxado” em destaque para “Relaxado”, “Altruísta” e “Empolgado”. Há uma inversão do destaque: o “Empolgado” dá lugar para o “Relaxado”, uma vez que o personagem não assume para si a responsabilidade de descer pelo buraco na estação de rádio e deixa essa responsabilidade ou empolgação para o seu irmão.*

Figura 45 - Características de Alex antes de decidir por encorajar irmão em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

Figura 46 - Características de Alex depois de decidir por encorajar irmão em Man of Medan



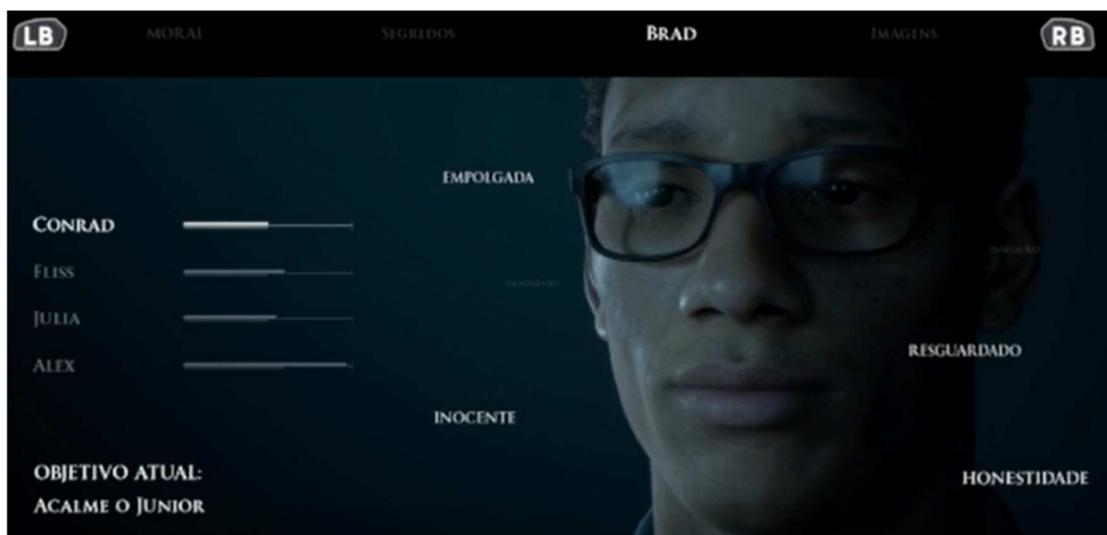
Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

Ação de Cátia: No momento da história onde Brad e Julia estão diante de Junior que tenta cometer suicídio, Cátia escolhe por Brad pegar a arma das mãos de Junior.

Questionamento realizados para Cátia: É perguntado se ela acredita se as características estão condizendo com a realidade das situações.

Comentário de Cátia: “Eu acredito que algumas coisas estão fugindo, por exemplo, agora ele tomou a arma e não tinha uma característica de corajoso”.

Figura 47 - Características de Brad depois de tentar pegar a arma das mãos de Junior em Man of Medan



Fonte: The Dark Pictures Man of Medan em Steam (2022).

**Cena 17:** *Ao final da trajetória de Cátia pelo game somente Brad e Julia saem vivos e são resgatados por um helicóptero. Eles vão parar em um interrogatório. Após aparece Julia e Brad presos em celas de prisão.*

**Comentários de Cátia sobre a sua experiência geral no jogo-filme:**

**Questionamentos realizados para Cátia:** *Você fez escolhas partindo das características dos personagens, o que eles escolheriam ou da tua personalidade?*

**Comentários de Cátia:** *“Mais da minha personalidade, dos meus princípios. Foi muito difícil mudar eles pois cada um tinha uma personalidade diferente, mas eu tentei levar para o lado do que eu faria naquela situação. Tive mais facilidade de me adaptar ao Brad”.*

**Questionamentos realizados para Cátia:** *Alguma referência para tomar medidas e definir escolhas?*

**Comentários de Cátia:** *“Séries que eu assisto e tudo que eu tentava fazer era baseado para tentar fazer a paz e no sentimentalismo. Vou dar um exemplo: Aquela hora que o Junior se matou, eu pedi para que ele não se matasse, eu tentei impedir, mas mesmo assim não adiantou. Sempre agindo dessa forma, pois eu sou assim. Tentando que todos se dessem bem, mas três morreram. Bem difícil fazer com que todos ficassem vivos”.*

#### **6.4.2. Identificação com os personagens**

Ao longo do experimento foi levantada a questão de qual personagem cada participante se identifica mais e por quais motivos.

Comentários de Marcos: “A capitã do barco, ela é bem pé firme, toma de decisões corretas, ela prefere se auto proteger e proteger os outros. O Brad eu não conheci muito, mas parece que ele também é uma pessoa bem inteligente. São os que estou parelhos”.

Comentários do pesquisador: Mais adiante no game Marcos muda a opinião ficando dividido entre dois personagens.

Comentários de Marcos: “Fiquei identificado 50% a capitã e 50% do Brad o nerd. A menina agia mais com firmeza e no final me surpreendeu o irmão mais novo. Foi um pouco mais corajoso e também começou a raciocinar, começou a usar um pouco mais da lógica”.

Comentários de Helder: “O Brad, é um cara bem reservado, tranquilo, na dele. Seria uma das opções. Parece que não faz nada de errado. É mais tranquilo, mais reservado na dele. Procura fazer as coisas direitinho. Seria um deles”.

Comentários de Cátia: “Simpatizei mais com esse que matou ela, mas no início. Pois ele é mais reservado, gosta de ler. Ele diz que é um nerd, eu não sou uma nerd, mas eu também gosto de ler. No caso simpatizei mais com ele. Do comportamento dele, eu estou chocada, eu acho que ele surtou (atacou Fliss com chave de boca). Fica assim, será que uma pessoa seria capaz de surtar ao ponto de não reconhecer que era uma pessoa e matar ela”.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A jornada da pesquisa trouxe diversos novos questionamentos. Alguns são pontos de diálogos já presentes aqui ao longo do texto. Outros são elaborações que permeiam uma profundidade específica, que fogem da problemática proposta. Um dos grandes trunfos disso foi a realização dos experimentos, que nos trouxe uma gama de respostas mas também de novos questionamentos para possíveis investigações futuras.

O processo de análise prévia contribuiu para um diálogo profundo no campo do desenvolvimento epistemológico, no eixo midiatização, algoritmos e plataformas. As reflexões ajudaram também a demarcar territórios do que e quando observar. Dentro do processo, tivemos menos surpresas do que imaginávamos no que se refere às teorias acionadas. Isso serviu como um alicerce para a melhor compreensão dos fundamentos que são aplicados.

Empiricamente, ambas as obras possuem partes que se configuram com uma certa semelhança; já em outros pontos, destacamos as suas diferenças. De um lado um filme-jogo e do outro um jogo-filme. Elas não são obras que funcionam sozinhas. Se completam quando agenciadas pelo jogador, as obras não funcionam sem a ação do interagente.

Entre as semelhanças podemos destacar a similaridade do processo de jogabilidade. As duas obras possuem um mecanismo atrelado ao espaço interativo, entre máquina e interagente. Independente da plataforma onde estão inseridas, as obras, em suas dinâmicas, nos remetem a escolhas de caminhos para o desenvolvimento de uma narrativa intrínseca, em um ambiente cinematográfico que é articulado por algoritmos, que são a base de contato entre a produção e o interagente.

O experimento mostra como a habilidade de jogar também é válida tanto em *Man of Medan* quanto em *Bandersnatch*. A dificuldade dos jogadores para escolher determinada opção fez com que errassem, deixassem de escolher o caminho que queriam, ativaram até a capacidade de matar personagens sem querer. Esse processo requer algo que é muito comum numa gamificação: a competência, em

ação, do jogador em manter ideias. A luta não é somente contra que caminho certo seguir, mas é também entre se manter atento ao jogo e jogar ele realmente como um jogo, independente se estamos falando de Bandersnatch ou Man of Medan.

Independente das características de haver escolhas como sim, não e ficar em silêncio, ou, no caso de Bandersnatch, seria o deixar de responder também, inferimos que há um grau muito maior de complexidade na obra Man of Medan. Neste, por exemplo, há elementos como características dos personagens jogáveis que são mutáveis, a bussola moral e a própria exploração do ambiente em terceira pessoa que trazem algumas dinâmicas a mais para o encaminhamento da história.

Uma das questões levantadas pelos participantes dos experimentos é a de que em Bandersnatch eles se sentem controlados pelo jogo, ou seja, controlado pelo algoritmo. Suas escolhas algumas vezes funcionam, mas em outras, não, sendo obrigados a escolher certos caminhos que não escolheriam por vontade própria. Já em Man of Medan existem alguns pontos de narrativas norteadoras (é possível perceber isso (mas os jogadores se sentiram menos controlados nas escolhas.

Enquanto Bandersnatch é um filme dividido em capítulos através das alternativas, Man of Medan é um game arquitetado através da tecnologia de animação 3D, possibilitando a captura das expressões faciais e dublagem dos atores que ali interpretam os personagens. Ambos possuem características cinematográficas. Os games de aventura são em sua concepção uma evolução do que podemos ver do cinema, colocando a chance de controlar as ações e o destino dos personagens nas mãos do espectador que passa a ser um interagente.

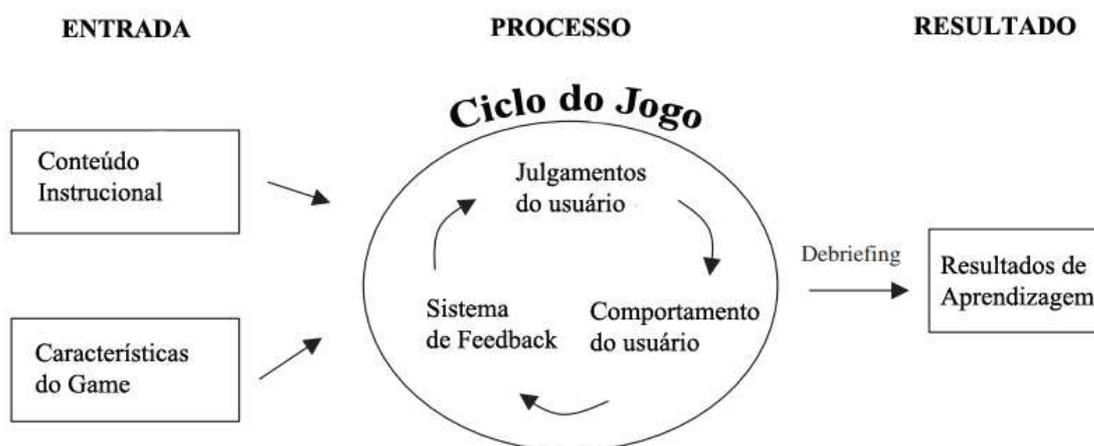
Durante o processo de análise e os experimentos, foi possível perceber a aproximação dos processos narrativos com o que é indicado por Syd Field (2001) como pontos de virada. Os pontos de virada são em maior número do que em um filme tradicional, pois cada ponto de virada redireciona a narrativa para um novo arco dramático a partir do que é chamado em Man of Medan como bussola moral. Essa bussola moral é uma referência do processo narrativo, onde a ação no caso nos pontos de viradas gera uma repercussão. Vemos então, nas escolhas

interativas, a constituição dos pontos de viradas e a concepção dos arcos dramáticos que podem ser variados conforme as dinâmicas do game. Isso ocorre tanto em *Bandersnatch* quanto em *Man of Medan*. No caso do segundo, é mais propenso e consequências dentro de um contexto geral, como é o caso de o irmão indicar por agir com cautela e o personagem não ter coragem de realizar o pedido de casamento.

Apesar do agenciamento do algoritmo ser parte intrínseca dos processos de escolhas, mostrando alternativas e, a partir das escolhas, entregar determinados caminhos narrativos, o processo de gestão da obra é mais visível quando está limitando as escolhas ou forçando a determinados caminhos. Isso é mais explícito no caso de *Bandersnatch* do que em *Man of Medan*, até mesmo pelo contexto da sua história, que é baseada em um jovem programador que em determinado momento do filme-jogo acredita estar sendo controlado.

A gestão do algoritmo nas duas obras passa por um refinamento que é feito de acordo com a sua relação com o interagente. Como no modelo de “Game Cycle” o ciclo de jogo é fundamentalmente composto por uma exploração entre o julgamento do usuário, o comportamento dele e o sistema de feedback.

Figura 48 - Modelo de *Game Cycle*



Fonte: Garris, Ahlers, Driskell (2002, p. 445).

Esse processo de “Game Cicle” é constante. O jogador analisa, julga o contexto da narrativa e determina a escolha a partir do que pode vir como consequência. Esse comportamento do interagente é propenso a questões do que definimos como um dispositivo de afeições. Como visto nas entrevistas, a situações remetem a situações pessoas, emocionais. É a partir dessa conexão que são organizadas as produções de sentidos, a criação de ícones. É através da sua afeição a determinada escolha, que remete a algo no seu psíquico, que faz tomar certa decisão. É também nesse espaço de relação que é dado o controle tentativo da obra, procurando articular caminhos possíveis dentro das limitações técnicas ou da necessidade do jogo ter uma continuidade estratégica dentro de um imenso e complexo sistema que é gerido, por horas implícito, outras nem tanto.

Esse agenciamento do algoritmo fomenta uma construção da materialização da experiência mental. Ele provém de um imaginário social que reúne a matéria e o psiquismo, a formação de ícones dentro de uma realidade configurável. É nesse espaço que se constitui o avatar, através da relação do personagem criado e as suas faculdades psicológicas (Lauther, 2004), previamente agenciadas pelo algoritmo e a ação buscando, uma representação proveniente do interagente.

O metaverso construído pelo jogo coloca o interagente em um ambiente de imersão. Como no caso de Helder Santos, que, ao ter que escolher por pular ou não do prédio, o interagente sofre de uma adrenalina que desperta os sentidos e “basicamente, você se torna parte do jogo” (Csikszentmihalyi, 1990).

Dentro desse ambiente midiaticado (Gomes, 2017), o interagente se mistura ao personagem. Seus pensamentos lembranças de infância, como escolher por determinada marca de cereal, ou por um triste incidente de sequestro, faz o interagente tomar certas ações advindas de outros. Não é mais uma obra cinematográfica somente. A ação do jogador é a prática de uma gamificação do processo de assistir a obra, onde ele está inserido.

As características dos personagens presentes em *Man of Medan* sugerem uma gama de relações de sentimentos que o personagem está sofrendo no momento. De antemão, é possível perceber que existem limitações dentro das características. Elas não são perfeitas, mas condicionam o game a tentar impor regras de funcionamento, de acordo com as ações a partir do que o próprio interagente sente.

Se de um lado temos um algoritmo moldando e reformulando caminhos possíveis de jogar, o interagente vê seu pensamento misturado ao que está ali, materializado no metaverso construído. Entre idas e vindas, os participantes do experimento relataram lembranças de acontecimentos do passado, mas também provenientes de notícias, séries e outros filmes. A mente humana busca na memória e na sua relação com o algoritmo a formação da aura, nela ficando imerso. Não existe mediação sem a relação entre humano (e suas inferências abduativas) e máquina (materialização de experiências mentais anteriores), e a evolução desse processo é a imersão cada vez maior de provocar e produzir sentidos através de hipoícones (Peirce, 2005).

Como Field (2001) descreve no seu diagrama de criação do personagem, existe um interior e um exterior. Podemos ver ambos mesclados nesse processo de mediação. O interior que forma o personagem e que leva a constituição de suas características, antes do início dele aparecer no jogo com sua biografia. Em *Man of Medan*, isso é representado pelas características dos personagens, no caso Stefan, que é exposto através da sua apresentação no início da obra junto ao seu exterior. O exterior é a revelação do personagem, processual, e é aqui que percebemos a em ações de sua constituição, formação e características estas que são moldadas pelos interagentes.

Figura 49 - Esquema do personagem interior-exterior



Fonte: Field (2001, p. 28).

Os filmes-jogos estudados apresentam personagens no qual através de um mecanismo de avatar emanam a representação interior, o que possibilita, através do exterior, dinamicamente, a condição de reformular características desse personagem, buscando equalizar a relação de inserção do interagente no papel do mesmo. Cada escolha molda ainda mais as características do exterior. É um processo contínuo movimentado pela subjetividade e transposição dessa realidade criada entre produção e interagente.

Jung (2002) reflete que há uma “energia psíquica” que, como uma substância, age, fomentando “sentimentos como emoções e afetos”. Isso funciona como uma libido. Estar no processo de jogar traz diversas sensações da felicidade, até a tristeza e o medo.

Observando os experimentos, muitas das relações foram atreladas a analogias, sendo comparações com outras situações semelhantes. Associação a representação de algo que foi contabilizado na sua memória. Sensações de insegurança ou segurança em determinados conflitos pessoais propostos pelos games - como reagir ao sequestro ou se guarnecer, jogar chá no computador ou gritar com o pai.

Outra questão levantada a partir do experimento em termos de comparação é que ao jogar é possível explorar caminhos narrativos que podem ser encarados

como jogar por entretenimento, para ver o que acontece. É o caso de Cátia ao escolher para Stefan se atirar do prédio, ou por Marcos ao escolher cortar o pai em pedaços. São situações inusitadas, que o jogo coloca em prática e que despertam a curiosidade, mesmo sendo contrário ao que o participante de fato escolheria se tivesse de fato acontecendo aquilo com ele em uma vida fora do metaverso.

Já em alguns casos a imersão é maior, com os mesmos jogadores e no mesmo jogo, pois jogam levando em consideração sua perspectiva de afeições, do emocional, de se sentir bem com isso. É o caso da questão insistente em matar o pai em *Bandersnatch*, Cátia insistiu em desistir, ela disse não ter coragem de fazer aquilo com o seu pai, ou seja, ela se coloca numa situação de ser o personagem e não achar correto fazer aquilo. Da mesma forma Helder, escolhe insistentemente em não gritar com o pai pois para ele o laço familiar é mais importante.

A mecânica de ação para selecionar uma alternativa para seguir adiante e por consequência uma reação com um desfecho narrativo, leva a formulação do que pode ser chamado de bússola moral. É nessa constante que são reestruturados os arcos dramáticos, por exemplo, de estar em um barco e ter que escolher por fugir ou atacar um sequestrador com uma faca. Esse ponto de virada determina uma reação que pode levar o personagem a fugir e chamar ajuda, ou tentar partir para a violência e, por consequência, um dos seus amigos ter uma faca apontada para o seu pescoço. São situações de dilemas de imaginar o que pode acontecer, de prever, de lembrar fatos para tomar certas atitudes, como é o caso de Marcos que resgata na memória o sequestro que sofreu no passado e como deveria agir para se manter vivo e os outros, ao redor, vivos também.

Ter uma imersão a ponto de tentar persuadir o inimigo também é possível ver quando Marcos toma a atitude de tentar se aproveitar do que ele chama de “paranoia”, para sair vivo da situação, ou seja, ele tenta convencer que o sequestrador estava com a névoa dentro dele. Essas são características claras de um avatar trabalhando, acionando a semiose na relação com o algoritmo, procurando um certo equilíbrio entre escolhas, narrativa e emoções.

Nesse sentido, a bússola moral é condensada por uma balança que pende para o lado do que é mais vantajoso. No caso, a busca norteadora em *Man of Medan* é seguir vivo; por vezes, em *Bandersnatch* é evitar o mínimo de dano ao personagem principal e aos que o cercam. Dizer isso é, em outras palavras, acreditar que ele já faz parte do jogo, fugindo um pouco da constituição de entretenimento, mas muito mais cercado pelo psíquico, aceitando as limitações do dispositivo de afeições e convivendo com essa nova forma de realidade de ambiência (Gomes, 2017) mesclada a partir da materialização da experiência mental (Behs e Ferreira, 2019; Ferreira, 2020).

## 8. REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. *Bartleby Escrita da Potência*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2007.
- ALVAREZ, Johnny; PASSOS, Eduardo. *Cartografar é habitar um território existência*. In: *Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade / orgs. Eduardo Passos, Virgínia Kastrup e Liliana da Escóssia*. - Porto Alegre: Sulina, 2009.
- AMBLARD, Maxime. *Regard sur «À quoi rêvent les algorithmes »*. In: *Interstices*. França: INRIA, 2016.
- BEHS, Micael; FERREIRA, Jairo. *Mediatização, disrupções, regulações e adaptações: hipóteses sobre as relações entre o boato e a notícia no caso “a Bruxa de Guarujá*. In: *E-compós*, V.23, 2009.
- BRAGA, José Luiz. *Circuitos versus campos sociais*. In: *MATOS, Maria Ângela; JANOTTI JUNIOR, Jeder; JACKS, Nilda Aparecida. Mediação e mediatização: livro Compós 2012*. Salvador: UFBA; Brasília, DF: COMPÓS, 2012. P. 31-52.
- CARLÓN, Maio. *El gigante del streaming hogareño: pasado, presente y futuro de Netflix*. In: *Revista Elinea*. Buenos Aires: Universidade de Buenos Aires, 2020. Disponível em: <https://enlinea.fadu.uba.ar/netflix/>. Acesso: Julho/2020.
- CORBETT, David. *The Art of Character - Creating Memorable Characters for Fiction, Film, and TV*. Londres: Penguin Books, 2013.
- COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patricia Zeni. *Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência*. In: *INCID Revista de Ciência da Informação e Documentação*. Ribeirão Preto, SP: USP, v. 6, n. 2, 2016.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row, 1990.
- DELEUZE, Gilles. *Désir et plaisir*. In: *Magazine Littéraire*. Paris, França: N° 325, 1994.

\_\_\_\_\_. ¿Que és un dispositivo? In: Michel Foucault, filósofo. Barcelona: Gedisa, 1990.

DETERDING, Sebastian. Situated motivational affordances of game elements: A conceptual model. In: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Vancouver, 2011.

FAUSTO NETO, Antonio. A circulação além das bordas. In: FAUSTO NETO, Antonio; VALDETTARO, Sandra (Org.) Mediatización, Sociedad y Sentido: diálogos entre Brasil y Argentina. Rosario, Argentina: Departamento de Ciências de la Comunicación, Universidad Nacional de Rosario, 2010.

\_\_\_\_\_. Antonio. Da convergência/divergência à interpenetração. In Operações de midiatização: das máscaras da convergência às críticas do tecnodeterminismo. Santa Maria/RS: Editora UFSM, 2016.

FERREIRA, Jairo. A construção de casos sobre a midiatização e a circulação como objetos de pesquisa: das lógicas às analogias para investigar a explosão das defasagens. In: Revista Galáxia. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Nº 33, 2016.

\_\_\_\_\_. As metamorfoses da circulação dos fluxos às questões de reconhecimento. In: CASTRO, Paulo César. A circulação discursiva entre produção e reconhecimento. EDUFAL, 2017.

\_\_\_\_\_. Como a circulação direciona os dispositivos, indivíduos e instituições? In: BRAGA, José Luiz (Org). 10 perguntas para a produção de conhecimento em comunicação. São Leopoldo, RS: Editora UNISINOS, 2013.

\_\_\_\_\_. Genealogia dos meios e materialização das experiências mentais: perspectivas para pensar a midiatização. In: Ferreira, Jairo; Rosa, Ana Paula; Fausto Neto, Antonio; Braga, José Luiz; Gomes, Pedro Gilberto. Entre o que se diz e o que se pensa: onde está a midiatização? Santa Maria, RS: Editora FACOS-UFSM, 2018.

\_\_\_\_\_. Mídia, comunicação e algoritmos: uma proposta teórico metodológica para investigação das afinidades eletivas (no prelo). In: FERREIRA, J; GOMES, P. G.; FAUSTO NETO, A; BRAGA, J.L.; ROSA, A.P. (Org.). Redes, sociedade e polis: recortes epistemológicos na midiatização. 1ed. Santa Maria/RS: FACOS-UFSM, 2020.

\_\_\_\_\_. O caso como referência do método: possibilidade de integração dialética do silogismo para pensar a pesquisa empírica em comunicação. In: Revista Intexto. Porto Alegre: UFRGS, Nº 27, 2012.

\_\_\_\_\_. O objeto, o método e a metodologia na pesquisa da circulação e midiatização (inferências a partir da obra *Ethnographie de l'exposition*). Revista FAMECOS, 27, 2020B.

FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FLOYD, Thomas. Sistemas digitais: fundamentos e aplicações. Porto Alegre: Bookman, 9ª edição, 2009.

FOUCAULT, Michel. *Surveiller et punir*. Paris: Gallimard, 1975.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. Métodos de pesquisa para internet. Porto Alegre: Sulina, 2013.

GARRIS, Rosemary; AHLERS, Robert; DRISKELL, James. Games, motivation, and learning: A research and practice model. In: *Simulation & Gaming*. North American Simulation and Gaming Association - NASAGA. Vol. 33 No. 4, 2002.

GLASER, Barney; STRAUSS, Anselm. *Discovery of Grounded Theory*. New York: Aldine, 1967.

GOMES, Pedro Gilberto. *Dos meios à midiatização: um conceito em evolução*. São Leopoldo/RS: Editora Unisinos, 2017.

\_\_\_\_\_. Mídia: um conceito, múltiplas vozes. In: Revista FAMECOS. Porto Alegre, RS: PUCRS, V. 23, Nº2, 2016.

GOULDING, Christina. Grounded Theory: sine reflections on paradigm, procedures and misconceptions. Working Paper Series, 1999.

HARDT, Michael. A sociedade mundial de controle. In: Alliez , Éric . Gilles Deleuze: uma vida filosófica. São Paulo: Ed. 34, 2000.

JOHNSON, Daniel M.; WILES, Janet. Effective Affective User Interface Design in Games. In: Ergonomics, N. 46. Brisbane, Australia: Taylor and Francis, Queensland University of Technology, 2003.

JUNG, Carl Gustav. A energia psíquica. Editora Vozes, Vol. 3, N. 1. Petrópolis, 2002.

KAEFER, Cintia Miguel; FERREIRA, Jairo. A instabilidade nas interações acionando circuitos-ambientes midiáticos: o caso do goleiro aranha e da torcedora patrícia moreira. LOGOS (UERJ. IMPRESSO), v. 24, p. 66-93, 2017.

KUNZLER, Caroline de Moraes. A teoria dos sistemas de Niklas Luhmann. In Revista Estudos de Sociologia. São Paulo: Unesp, v.9, n.16, 2004.

LAPLANTINE, François; TRINDADE, Liana. O que é imaginário. São Paulo: Editora Brasiliense, 2017.

LAUTHER, Howard. Creating characters a writers reference to the personality traits that bring fictional people to life. Estados Unidos: McFarland, 2004.

LOPES, Danielly Amatte. Avatar, game e subjetividade: diálogos contemporâneos. In: II Jornada Avia! Semana de Design da UFAL. Maceió: Galoá, 2017.

LOPES DA SILVA, Anderson. A prática do binge-watching nas séries exibidas em streaming: sobre os novos modos de consumo da ficção seriada. In: Comunicon, São Paulo, 2015.

LUHMANN, Niklas. A realidade dos meios de comunicação. São Paulo: Paulus, 2005.

LUMET, Sidney. Making movies. New York: Vintage, 1996.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. In: Revista FAMECOS. Porto Alegre: PUCRS, n.15, 2001.

MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Barcelona, Espanha: Ediciones Paidós Ibérica S.A, 2005.

MARCONDES FILHO, C. J. R. De repente, o prédio falou comigo. Anotações sobre experiências metapóricas em Teoria da Comunicação. In: 20o. Encontro Anual da Compós, 2011, Porto Alegre. Anais do 20o. Encontro Anual da Compós. Porto Alegre: UFRGS e Fabico, 2011. Disponível no site da Compós.

MARRE, Jacques. A construção do objeto científico na investigação empírica. Porto Alegre: UFRGS, 1991.

MARTINO, Luís Mauro Sá. Teoria da comunicação: ideias, conceitos e métodos. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, Ed. 5, 2014.

MENON, Walter. A vigilância: exercício paradoxal da liberdade. In Revista Nuntius Antiquus. Belo Horizonte: UFMG, V. 13, n 2, 2017.

NELSON, Ted. Computer Lib. Estados Unidos: Microsoft Press, 2ª Edição, 1987.

NOGUEIRA, Luís. Manuais de Cinema II Géneros Cinematográficos. Covilhã, Portugal: LabCom Books, 2010.

PASSOS, Eduardo. Cognição e produção da subjetividade: O modelo máquina e os novos maquinismos nos estudos da cognição. In: Revista do Departamento de Psicologia UFF. Rio de Janeiro: UFF, 1999.

PASSOS, Eduardo; EIRADO, André. Cartografia como dissolução do ponto de vista do observador. In: Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade / orgs. Eduardo Passos, Virgínia Kastrup e Liliana da Escóssia. - Porto Alegre: Sulina, 2009.

PASSOS, Eduardo, KASTRUP, Virgínia, DA ESCÓSSIA, Liliana. In: Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade / orgs.

Eduardo Passos, Virgínia Kastrup e Liliana da Escóssia. - Porto Alegre: Sulina, 2009.

PASSO, Eduardo; BARROS, Regina Benevides. A cartografia como método de pesquisa-intervenção. In: Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade / orgs. Eduardo Passos, Virgínia Kastrup e Liliana da Escóssia. - Porto Alegre: Sulina, 2009.

PEIRCE, Charles. EL SIGNO Las fuentes teóricas de la semiología: Saussure, Peirce, Morris Juan Magariños de Morentin. Buenos Aires: Edicial, 1983.

\_\_\_\_\_. (1878) Deducción, inducción e hipótesis. Traducción castellana y notas de Juan Martín Ruiz-Werner (1970). In: Disponível em <http://www.unav.es/gep/DeduInducHipotesis.html> Acesso: jan/2019

\_\_\_\_\_. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PERAYA, Daniel. Dispositivo, mediatização e mediação: três conceitos-chave para analisar as situações de formação e comunicação mediatizada. In: Ferreira, Jairo; Rosa, Ana Paula; Fausto Neto, Antonio; Braga, José Luiz; Gomes, Pedro Gilberto. Entre o que se diz e o que se pensa: onde está a midiatização? Santa Maria, RS: Editora FACOS-UFSM, 2018.

QUEVEBO, Frank Baiz. Aspectos teóricos y prácticos de la escritura del guión cinematográfico. In: **Separata Encuadre**, N 27. Caracas, 1990.

ROQUE, Maria Isabel. Design, a outra ciência dos signos. In: a.muse.arte. Portugal: 2015. Disponível em: <https://amusearte.hypotheses.org/1075> Acesso: Julho, 2020.

ROSA, Ana Paula. Imagens-totens: a fixação de símbolos nos processos de midiatização. São Leopoldo/RS: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2012. (tese)

\_\_\_\_\_. Tensões entre o registro e a encenação: a imagem de Aylan Kurdi e sua constituição em totem. In Revista Observatório. Palmas, 2017.

\_\_\_\_\_. Visibilidade em fluxo: os níveis de circulação e apropriação midiática das imagens. In: Revista Interin, 2016.

SILVERSTONE, Roger. La moral de los medios de comunicación. Sobre el nacimiento de la polis de los medios – 1ª ed. – Buenos Aires: Amorroutu, 2010.

SOARES, Marcelle Pacheco. A Mudança na Narrativa das Séries de TV: uma Análise de Arrested Development na Netflix. 40º Intercom. Curitiba, PR: 2017.

SODRÉ, Muniz. Circular e morar. In A circulação discursiva: entre produção e reconhecimento. CASTRO, César. Maceió: EDUFAL, 2017.

\_\_\_\_\_. Um imaginário ativo na cultural nacional. In Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia. Porto Alegre: PUCRS, n.40, 2009.

SOUZA, Adriano José Sorbille de; MOTA, Darwin Rodrigues. A interdisciplinaridade do design e a materialização da imagem mental. Cadernos UniFOA Especial Design. Volta Redonda, RJ: UNIFIO, n. 2, p. 19-23, 2015.

UMYAROV, Akhmed; TUZHILIN, Alexander. Improving Collaborative Filtering Recommendations Using External Data. In: Eighth IEEE International Conference on Data Mining. Pisa, Itália, 2009.

VERÓN, Eliseo. Cuerpo y metacuerpo en democracia audiovisual. Paris: Après, 1987.

\_\_\_\_\_. Esquema para el análisis de la mediatización. Diálogos de la Comunicación, Lima, n. 48, p. 9-17, 1997.

\_\_\_\_\_. Interfaces sobre la democracia audiovisual avanzada. In: El Nuevo Espacio público. Barcelona: Editora Gedisa, 1992.

\_\_\_\_\_. Teoria da mediatização: uma perspectiva semioantropológica e algumas de suas consequências. Matrizes: São Paulo, 2014.

WATZLAWICK, P.; BEAVIN J. H.; JACKSON D. D. (1967). Une logique de la communication. Paris: Seuil, 1972.

VERÓN, Eliseo; LEVASSEUR, Martine. *Ethnographie de l'exposition: l'espace, le corps et le sens*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1989.

WERBACH, K.; HUNTER, D. *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

XAVIER, Monalisa Pontes. *Considerações sobre a produção de dispositivos interacionais "psi" no contexto da midiatização: estudo de caso da coluna "Vida Intíma"*. Paper circulação interna – PPGCC da Unisinos, São Leopoldo, 2014.

**Outros links:**

DICIO: <https://www.dicio.com.br/> Acesso: setembro/2019.

DISCORD. Rede social de streaming de games. Disponível em: <https://discord.com/>  
Acesso: fevereiro/2022.

GOOGLE DICIONÁRIO:

<https://www.google.com/search?q=google+dicion%C3%A1rio> Acesso:  
setembro/2019.

HIGH SCORE. Série de documentários. Original da Netflix, 2020. Disponível em:  
<https://www.netflix.com/br/title/81019087> Acesso em: agosto/2020.

NETFLIX. Serviço de streaming. Disponível em: [www.netflix.com](http://www.netflix.com) Acesso:  
agosto/2019.

OBS Studio. Software de gravação. Disponível em: <https://obsproject.com/pt-br/download> Acesso: janeiro/2022.

OXFORD. Dicionário online. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/>  
Acesso: janeiro/2022.

STEAM. Serviço de venda de games. Disponível em  
<https://store.steampowered.com/> Acesso: agosto/2020.

TROVO. Serviço de streaming. Disponível em: [www.trovo.live](http://www.trovo.live) Acesso:  
Dezembro/2021.

YOUTUBE. Serviço de streaming. Disponível em [www.youtube.com](http://www.youtube.com) Acesso:  
agosto/2020.