

Uma análise do processo de gamificação em narrativas interativas da Netflix na prática de ensino

An analysis of the gamification process in Netflix interactive narratives in teaching practice

David Santana LOPES¹
William de Souza SANTOS²
Lynn Rosalina Gama ALVES³

Resumo

O artigo visa analisar as narrativas interativas *Gato de Botas: Preso em um Conto Épico* (2017) e *Stretch Armstrong: A Fuga* (2018), exibidas pela Netflix, diante de sua estrutura gamificada. Essa pesquisa qualitativa e exploratória, apresenta o fluxo de cada narrativa e o nível de complexidade no que se refere ao poder de escolha do interator/jogador. O resultado da pesquisa aponta os elementos que caracterizam uma estratégia de Gamificação dessas narrativas, bem como as lacunas existentes neste aspecto das ficções interativas analisadas. Por fim, nas conclusões são enfatizados os possíveis diálogos destas produções com os distintos espaços de aprendizagem, bem como investigações futuras que possam subsidiar intervenções pedagógicas com a mediação destas produções.

Palavras-chave: Narrativas Interativas. Produções Audiovisuais. Gamificação. Cultura Digital. Netflix.

Abstract

The article aims to analyze the interactive narratives *Puss in boots: trapped in an epic tale* (2017) and *Stretch Armstrong: the escape* (2018), shown by Netflix, in view of their gamified structure. This qualitative and exploratory research presents the flow of each narrative and the level of complexity with regard to the power of choice of the interactor / player. The research result points out the elements that characterize a Gamification strategy of these narratives. Finally, the conclusions emphasize the possible

¹ Doutorando em Ensino, Filosofia e História das Ciências (UFBA/UEFS).
E-mail: davidlopes.educacao@gmail.com

² Doutor em Modelagem Computacional de Sistemas Cognitivos (SENAI/CIMATEC). Professor do Instituto Federal da Paraíba (IFPB). E-mail: william.tenor@gmail.com

³ Doutora em Educação (FACED/UFBA). Professora do Instituto de Humanidades, Artes e Ciência (IHAC/UFBA). E-mail: lynnalves@gmail.com

dialogues of these productions with the different learning spaces, exposing how these interactive digital objects can also behave as guiding the teaching process.

Keywords: Interactive Narratives. Audiovisual productions. Gamification. Digital Culture. Netflix.

Introdução

As produções televisivas interativas não são novas no cenário brasileiro. Desde a década de 90, com o surgimento do programa *Você Decide* exibido pela Rede Globo de televisão, que os telespectadores podiam interagir e intervir de alguma forma no resultado de uma narrativa. Esse nível de interatividade já era concebido por Lemos (1997, p. 112) como o momento no qual “aparecem sinais de uma interatividade de cunho digital, onde o usuário pode interferir no conteúdo das emissões a partir de telefones, fax ou e-mail”, contudo, ainda sem a amplitude esperada por uma interação social mais ampla.

Com os avanços tecnológicos, cada vez mais tem se buscado um nível de interatividade e imersão maior em distintas narrativas, em que o interator (aquele que atua sobre o objeto) possa intervir em tempo real, recebendo *feedback* do impacto das suas decisões em toda a trama. Ainda segundo Lemos (1997), este seria o sétimo nível de interatividade, onde o telespectador deixa de ser um mero receptor e passa a ser também um produtor.

Nesta mesma perspectiva, Montez e Becker (2005) sinalizam que a televisão, considerada uma mídia fria, permite uma interatividade que deve ser estimulada e se aproximar das subjetividades dessa audiência (MOURA; MIRANDA, 2016). Tais estratégias procuram capitalizar não apenas a atenção daquele que assiste, mas também interage e imerge nas narrativas que vêm ganhando níveis de complexidades distintos, como as produções exibidas pelas Plataformas de *Streaming*, a exemplo da Netflix.

A própria Netflix, é pioneira no que diz respeito à produção de Narrativas Interativas para o *Streaming*, surpreendeu a crítica com o lançamento no final de 2018 do filme *Black Mirror: Bandersnatch*, considerado como inovador e complexo por fornecer à audiência um “envolvimento emocional [...] com a ficcionalidade ao solicitar uma decisão racional” (LEMOS, 2019, p. 13). Todavia, a adaptação interativa da

aclamada série *Black Mirror* não foi a única investida da gigante do *Streaming* com base nesse formato narrativo.

Desta forma, seguindo essa discussão, o presente artigo objetiva discutir as demais narrativas interativas exibidas pela Netflix desde 2017, especialmente *Gato de Botas: Preso em um Conto Épico* (2017) e *Stretch Armstrong: A Fuga* (2018), analisando suas estruturas gamificadas e apontando possibilidades para a discussão dessas produções nos espaços escolares, principalmente para o público infantil. Para tanto, o artigo está dividido em três seções, além desta introdução. Na primeira, apresentando o *Conceito de Gamificação* e suas características que nortearam a análise das produções interativas exibidas pela Netflix para o público infanto-juvenil desde 2017.

Na seção denominada *Percurso Metodológico* é realizada uma descrição dos procedimentos adotados durante esta investigação, seguindo especialmente, seguindo o modelo de Gamificação de Chou (2015). E finalmente nas *Conclusões* foram indicadas as possibilidades de desenvolver práticas mediadas por essas narrativas em distintos cenários de aprendizagem, inclusive os escolares.

Gamificação e narrativas interativas: delineando percursos lúdicos

Vivemos um período em que a dimensão lúdica vem sendo valorizada em distintos espaços, isto é, aprender pela via do prazer e viver por essa via. Essa necessidade também tem provocado o crescimento de espaços *on-line* nos quais podemos interagir com distintos produtos audiovisuais de diferentes formas, seja como *consumer* ou *prosumer*, na busca do prazer e divertimento, muitas vezes imediato.

Lemos (2015), em interlocução com Latour (2012b), acrescenta que o modo de existência lúdico que é próprio dos seres do jogo. Para Lemos (2015), os *seres do jogo* se constituem de fora para dentro, exigindo atenção e a criação de um *mundo à parte*, de *um outro espaço-tempo* em um círculo mágico (HUIZINGA, 2019). O autor ainda enfatiza que o modo de existência lúdica dialoga e estabelece correlações com os modos de existência da técnica, da metamorfose e da ficção aprofundados por Latour (2012a) na obra *Enquêtes sur les modes d'Existence*.

A atividade do jogar insere os jogadores no círculo mágico, isto é, ao imergir no universo do jogo, desliga-se e fica alheio ao seu entorno. Acreditamos que a ideia de

círculo mágico proposta por Huizinga (2019) dialoga com o conceito de entrar em estado de *flow* ou estado de fluxo, discutido por Csikszentmihaly (2002), especialmente no que se refere a sensação de perda da noção do tempo (DIANA et al., 2014). Embora a teoria do *flow* não tenha sido produzida para discutir a ludicidade, o conceito vem sendo utilizado para fundamentar as práticas lúdicas, especialmente as gamificadas e/ou mediadas pelos jogos digitais.

Nesse sentido, a gamificação consiste na utilização de elementos dos jogos, em ambientes *non-games*. A estrutura de um jogo independentemente de seu suporte (analógico ou digital) apresenta uma lógica que envolve desafios, objetivos, sistema de regras, *feedback* e recompensas. Em suma, as estratégias gamificadas criam situações que se estruturam a partir dessa lógica para venda de serviços, produtos, práticas de ensino e aprendizagem nos distintos espaços, sejam voltados para entretenimento, qualificação/formação profissional ou aprendizagem escolar e arriscamos a dizer que está presente também nas narrativas dos filmes *Gato de Botas: Preso em um Conto Épico* (2017) e *Stretch Armstrong: A Fuga* (2018), exibidas pela Netflix e objetos de estudo deste artigo.

Essa premissa se estrutura a partir da lógica instaurada nessas narrativas, isto é, o espectador não apenas assiste a narrativa, mas se desejar pode interagir com ela, sendo desafiado a solucionar problemas, desafios que estruturam a trama, tendo um tempo para tomada da decisão e participar das escolhas que levam a novos desafios. Aqui também destacamos, embora não seja objetivo desse artigo, atentar para um olhar mais contemporâneo sobre a *Cultura da Participação* (SHIRKY, 2011) no contexto em que os algoritmos possam estar modulando e predizendo nossos comportamentos (VAN DIJCK; POELL; WAAL, 2018).

Em complemento, é importante se atentar ao diálogo entre as estratégias gamificadas e a estrutura narrativa de uma animação implica compreendê-las como âmbitos semióticos, que desafiam o fã a acompanhar as jornadas dos personagens, exigindo o delineamento de uma perspectiva metodológica que analise essa simbologia e o *scaffolding* deixado por em cada episódio. O conceito de *scaffolding* (assistência) foi utilizado por Wood, Bruner e Ross (1976), para se referir “[à]queles elementos da tarefa que estão, inicialmente, além da capacidade do estudante, permitindo-lhe, assim, concentrar-se e completar apenas os elementos que estão dentro do seu alcance de competência”.

Na perspectiva de Chou (2015), o *scaffolding* é uma das fases para pensar o design de uma prática gamificada. A primeira fase é da *descoberta*, isto é, por que as pessoas gostariam de iniciar a jornada (a narrativa), sendo seguida pela fase de *ambientação* ou *integração* na qual são ensinados aos usuários/jogadores as regras e ferramentas para jogar o jogo.

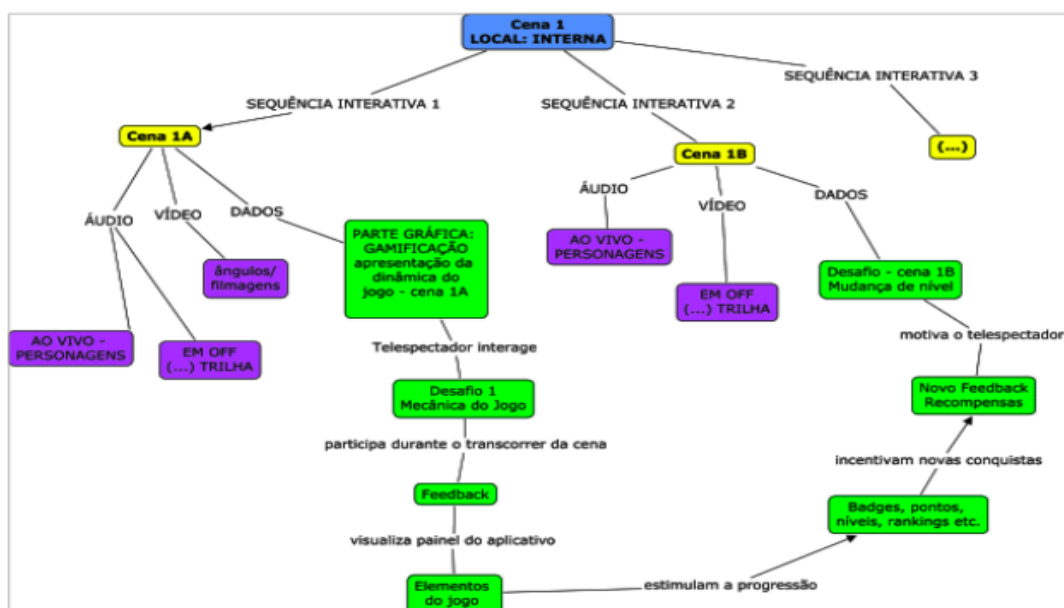
Na fase denominada *scaffolding* o usuário vai repetir ações para alcançar os objetivos. Na fase de *scaffolding* o jogador aprendeu a mecânica básica do jogo, como as regras para alcançar seu objetivo, muitas vezes, a partir do movimento de ir e vir contínuo, isto é, volta várias vezes e repete o mesmo percurso. Para Chou (2015), os *game designers* das práticas gamificadas devem se perguntar – por que o usuário/jogador volta e repete as mesmas ações? Para o autor, a resposta está relacionada com as recompensas que sustentam os processos de motivação intrínseca e extrínseca.

Por fim, a última fase *fim de jogo*, busca a fidelização do jogador, ou seja, a narrativa tenta induzir a manutenção dos usuários, estimulando-os contemplar os desafios que, por ventura ainda não tenham sido obtidos.

Essas remetem ao modelo proposto por Chou (2015) e que deve considerar oito unidades centrais quanto a interação do jogador com o jogo em si, no caso deste estudo, as narrativas interativas. As unidades são: 1) significado épico e o chamado; 2) desenvolvimento e realização; 3) empoderamento da criatividade e *feedback*; 4) propriedade e posse; 5) influência e relacionamento social; 6) escassez e impaciência; 7) imprevisibilidade e curiosidade e 8) perda e prevenção.

Para que toda essa estratégia de fluxo seja cumprida, é necessário que todo trabalho de roteirização siga uma lógica não-linear, apresentando assim, elementos interativos dentro da estrutura dramática da produção audiovisual. Para atender essa demanda, Crocomo et al. (2009) propôs uma reestruturação no modelo de roteiro, onde antes havia uma coluna para áudio e outro para vídeo, agora foi inserida uma terceira coluna que representa a interatividade, onde são descritas informações que se relacionam com a mecânica e fluxo da narrativa.

Nesse sentido, Américo, Navari e Belda (2014) completam ao apresentar essa reestruturação a partir de mapa conceitual, como forma de melhor transpor as informações desse modelo. Na Figura 1, é possível observar a terceira ramificação (dados) que se refere à parte da interatividade.

Figura 1 - Modelo de Crocomo *et al.* (2009) em Formato de Mapa Conceitual

Fonte: (Américo *et al.*, 2014, p. 814)

Analisando o Fluxo da Cena 1A, é possível observar que o roteirista indica a presença de uma dinâmica que fará o telespectador interagir em determinado desafio, dessa maneira, a cada ação feita receberá uma informação via *feedback* que se relacionará com os elementos dos jogos como também com a pontuação e recompensas.

Percurso metodológico

O presente estudo se constituiu como uma investigação de cunho qualitativo e exploratório (FLICK, 2008), tecendo uma análise a partir de camadas interpretativas dos objetos narrativos caracterizados ao longo dessa produção. Em suma, as estratégias metodológicas escolhidas para a análise das produções interativas seguem, primeiramente, a proposta da Análise Fílmico-Narrativa (PENAFRIA, 2009; LEMOS, 2018) e, em seguida, os princípios do Modelo de Gamificação de Chou (2015).

De forma geral, o tempo total despendido pelos autores desta produção para o estudo das dinâmicas e possibilidades de interação presentes nas animações *Gato de Botas: Preso em um Conto Épico* (2017) e *Stretch Armstrong: A Fuga* (2018) foi entre 6 até 10 horas de reprodução computando o tempo conjunto de ambas as obras. O número de repetições para a animação *Gato de Botas: Preso em um Conto Épico* (2017)

foi de 3 vezes, enquanto em *Stretch Armstrong: A Fuga* (2018) a reincidência passou a ser de 6 vezes.

Ao longo de cada repetição foram feitos registros desde as informações gerais acerca do enredo, características físicas e psicológicas dos personagens, além da própria ambientação, até questões mais aderentes especificamente ao estudo quanto aos momentos de interação e o impacto dos mesmos à narrativa de cada animação. Desta forma, articulando com os princípios suscitados da gamificação (CHOU, 2015), alguns pontos foram considerados para o registro e posterior análise das animações:

- a) Objetivo: proposta narrativa de cada uma das animações analisadas;
- b) Missões: os desafios experienciados pelos personagens ao longo das histórias;
- c) *Feedback*: as respostas recebidas pelo interator diante de suas escolhas;
- d) Narrativa: a história como é desvelada com base nas decisões do interator;
- e) Interatividade: são as diferentes formas de interação com o sistema criado pela Netflix;
- f) Tempo de interação: período de resposta do interator às opções de escolha na tela;
- g) Impacto da Interação na Narrativa: de que forma as decisões tomadas influenciam no desenvolvimento da história;
- h) Duração da produção: variação de duração de cada produção audiovisual, de acordo com o nível de complexidade das escolhas tomadas pelo interator. A duração e, por consequência, a experiência do interator podem variar.

Destacamos que os aspectos indicados acima dialogam com os elementos fundantes que estruturam a lógica dos jogos e consequentemente práticas gamificadas, por isso foram indicados como parte da matriz de análise. Uma matriz que descreve elementos comuns às diferentes narrativas interativas disponíveis e que fazem uma releitura de práticas gamificadas, neste caso em uma mídia digital como a Netflix.

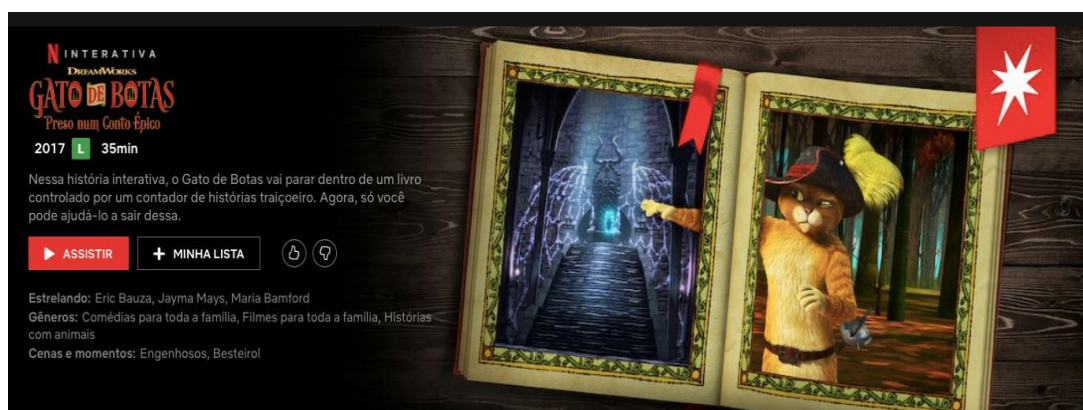
Descrição das produções interativas

As produções audiovisuais consideradas nesta pesquisa como objetos de estudo foram o *Gato de Botas: Preso em um Conto Épico* e *Stretch Armstrong: A Fuga*. Estas ficções interativas se constituíram nas primeiras ações da Netflix para promover uma

maior participação do espectador com as narrativas, articulando os princípios da gamificação.

O filme *Gato de Botas: Preso em um Conto Épico* (Figura 2), lançado em 20 de junho de 2017, inaugurou a denominada era da animação interativa de curta duração na qual a premissa de desenvolver produções imersivas e gamificadas tornaria a ser mais recorrentes pelo menos no catálogo da Netflix (plataforma que já registra cerca de 10 produções desse tipo). Em síntese, o filme possui uma duração aproximada de 20 até 35 minutos dependendo do número de interações e os caminhos escolhidos pelo interator.

Figura 2 - *Gato de Botas: Preso em um Conto Épico* (2017) na Plataforma Netflix



Fonte: Netflix.

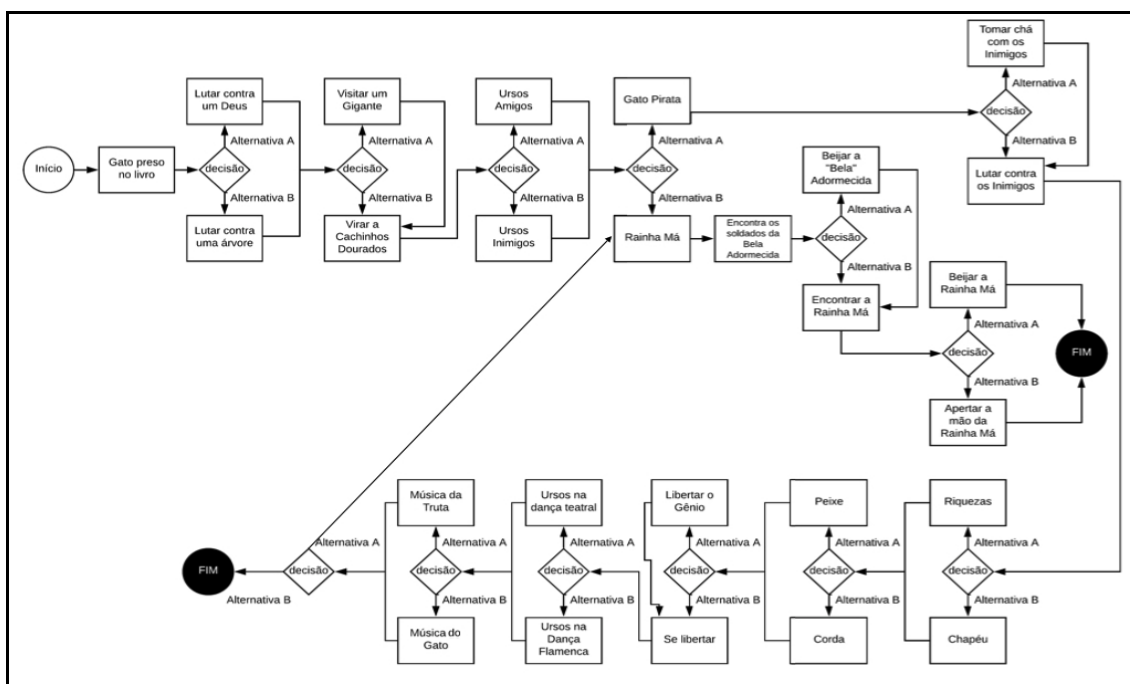
De forma geral, a produção é dividida em treze momentos de interação, apresentando em todos eles dois caminhos possíveis de escolha pelo usuário, sendo que dialogam diretamente com os acontecimentos prévios na narrativa. No que se refere à história, o Gato de Botas se vê preso em um livro mágico que o obriga a vivenciar diferentes situações baseadas em contos infantis clássicos da literatura, como *Cachinhos Dourados e os Três Ursos*, além de *Sinbad: A Lenda dos Sete Mares*.

Durante a interação, o usuário possui apenas 10 segundos para escolher uma das duas possibilidades de caminhos a seguir. Caso não o faça nesse tempo, a decisão fica a cargo do narrador da história que assume o papel de Inteligência Artificial e que, por fim, dialoga com o Gato de Botas e com o interator ao longo do episódio.

Apesar do poder de escolha do interator quanto aos caminhos que devem ser seguidos pelo Gato de Botas (Figura 3), em alguns trechos algo de ruim acontece ele acaba sendo direcionado a voltar e seguir pela possibilidade que não foi escolhida

anteriormente. Um exemplo disso ocorre no segundo trecho, em que o Gato de Botas precisa escolher entre lutar com um gigante ou se fantasiar de Cachinhos Dourados. Durante o diálogo entre o narrador e o Gato, o protagonista deixa a entender que prefere lutar contra o gigante e, ao escolher esse caminho, o interator vê que no final o Gato é pisoteado pelo gigante e ele pede ao Narrador a oportunidade de voltar e se vestir de Cachinhos Dourados.

Figura 3 - Árvore de interação do Gato de Botas: Preso em um Conto Épico (2017)



Fonte: Autores

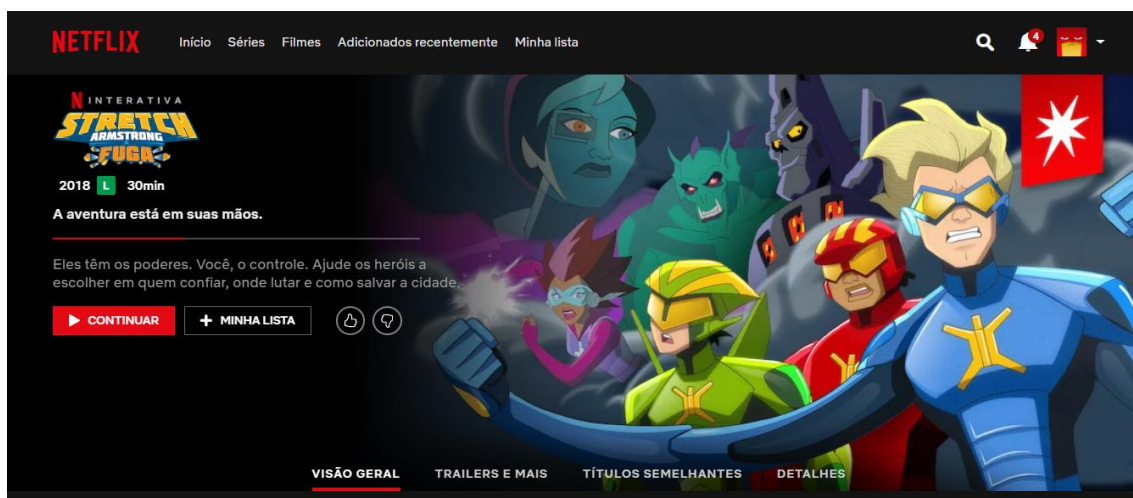
A ocorrência de tal situação nos faz questionar sobre o poder de fato do interator decidir o caminho a ser seguido e esse caminho ser respeitado, isso de certa forma pode causar uma frustração no interator. Por outro lado, pode se constituir em uma estratégia dos produtores para que a interação com o episódio permita se manter mais tempo imerso na narrativa, caracterizando o que Chou (2015) denominou de *fim de jogo*, isto é, manter os jogadores sempre jogando e permaneça interagindo por mais tempo com o episódio.

Em seguida, a animação interativa *Stretch Armstrong: A Fuga* (2018) (Figura 4) segue a premissa do primeiro apresentando momentos de interação nos quais o interator precisará decidir que caminho ou ação escolher. A história apresenta um grupo de

super-heróis que precisa lidar com as adversidades da opinião pública, enquanto tenta salvar a cidade de criminosos que fugiram da prisão.

A animação possui cerca de 30 até 40 minutos de duração, distribuídos em até 18 momentos de interação. Ao longo da narrativa, o momento de interação exige uma maior velocidade por parte do interator para tomar a decisão, levando a uma celeridade em consonância com a situação expressa em tela.

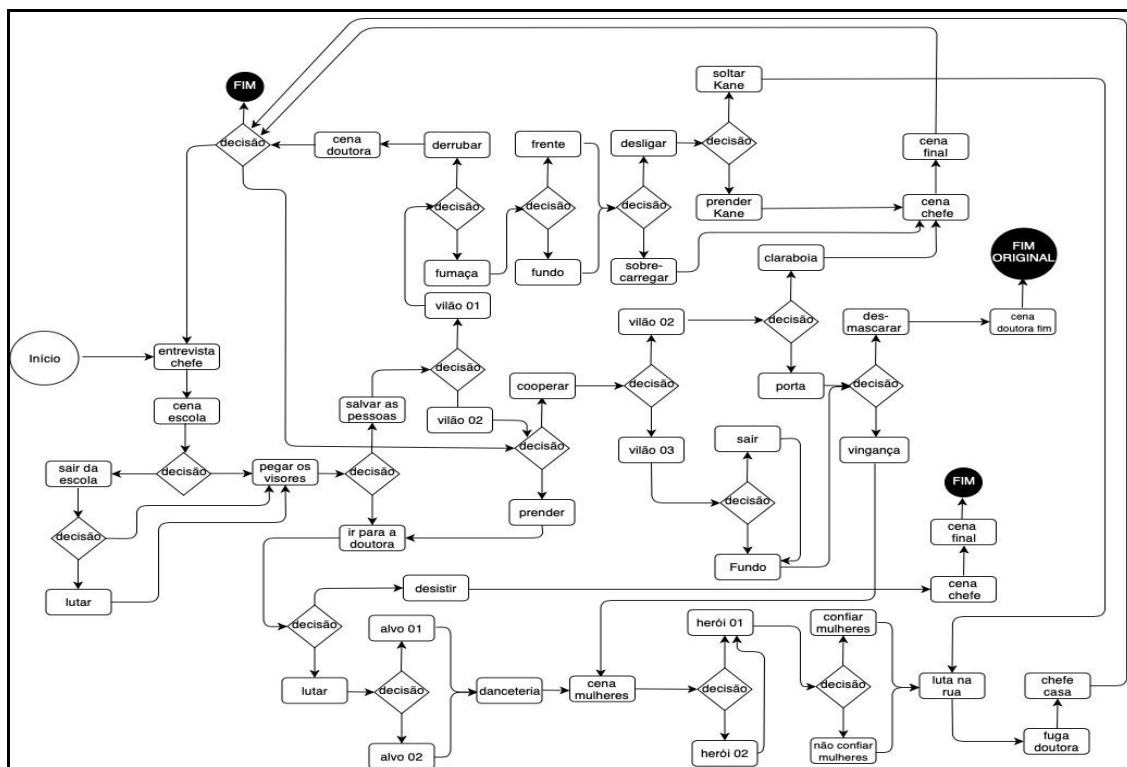
Figura 4 - *Stretch Armstrong: A Fuga* (2018) na Plataforma Netflix



Fonte: Netflix.

Diferentemente do que ocorre na primeira animação, aqui as decisões tomadas ao longo da narrativa possuem um maior impacto, influenciando na ocorrência ou não de situações futuras, inclusive afetando na forma como é apresentado o final da história. O final da animação pode ocorrer através de diferentes finais (Figura 5), um mais curto (20 minutos) ou mais longo (43 minutos) que corresponde à duração da narrativa.

Figura 5 - Árvore de interação da animação *Stretch Armstrong: A Fuga* (2018)



Fonte: Autores

Para finalizar, é válido ainda ressaltar que as duas produções foram destinadas para um público infantil. Essa classificação pode ser ratificada desde os traços da animação, assim como em diversos momentos caricatos que favorecem a redução do tom de ameaça e perigo em algumas cenas, além da presença de personagens do imaginário infantil.

Análise e discussão

Após a interação com as duas produções é possível observar algumas diferenças entre elas, principalmente quanto à forma como a narrativa é desenvolvida quanto aos momentos de interação. Apresentamos a seguir detalhes das animações.

Quadro 1: Características Gerais das Animações

| Itens/Produções | <i>Gato de Botas</i> | <i>Stretch Armstrong</i> |
|--|---|--|
| Objetivo | Libertar o Gato de Botas que ficou preso em um livro de histórias. | Salvar a cidade contra a ameaça dos prisioneiros em fuga. |
| Missões | As missões transcorrem de acordo com as situações apresentadas pelo narrador. | As missões surgem com a história seguindo diretamente a influência das decisões do interator. |
| Feedback | O <i>feedback</i> nem sempre é positivo, contudo, parte das respostas negativas sofre influência direta da própria narrativa que manipula as decisões tomadas pelo interator. | De acordo com a escolha do interator, ocorrem significativas variações nos acontecimentos da narrativa e, por consequência, do <i>feedback</i> obtido. |
| Narrativa | A narrativa segue o formato das histórias em quadrinhos (HQ) nas quais o fabuloso e surreal caminham juntos até o fim. | A narrativa apresenta situações mais verossímeis para o interator quanto aos perigos que os protagonistas enfrentam, tendo uma preocupação em destacar o bem e o mal na tomada de decisão. |
| Interatividade | Escolha de duas possibilidades de ação por parte do interator, sendo sendo limitada em alguns momentos pela própria narrativa. | Escolha de duas possibilidades de ação por parte do interator. Narrativa limita menos e o peso das escolhas é mais sentido pelo interator durante a história. |
| Tempo Total para a Interação | Cerca de 10 segundos para a interação ocorrer. | A interação pode levar menos de 10 segundos, dependendo do momento de tomada de decisão na narrativa. |
| Impacto da Interação na Narrativa | Possui uma rede (Figura 3) de interações e de trajetórias derivadas menos complexas tendo as interações um impacto menor. | Possui uma rede (Figura 5) de interações e de trajetórias derivadas bem mais complexa tendo as interações um impacto maior. |
| Duração da Produção | Duração Mínima: 15 minutos. Duração Máxima: 35 minutos. | Duração Mínima: 20 minutos. Duração Máxima: 43 minutos. |

Fonte: Autores

Com base no Quadro 1, mesmo que bem próximas em termos de duração total, as animações possuem diferenças significativas no que tange o impacto da interação na própria narrativa. Observando mais uma vez os fluxogramas apresentados (Figuras 3 e 5), vemos a sequência linear na qual a animação do *Gato de Botas* se caracteriza. Apesar da possibilidade de escolha diferenciadas, o fluxo do episódio tende a seguir para um mesmo caminho, fato que não ocorre com a animação *Stretch Armstrong* em que, através do fluxo, podemos ver as diversas ramificações e caminhos que o interator pode seguir.

Outro fator que diferencia as produções é a forma como a narrativa após as decisões é conduzida. Enquanto no *Gato de Botas* a cada nova decisão o interator adentra uma nova história sem conexão com a anterior, o que de certa forma quebra as conexões entre os trechos, em *Stretch* a narrativa se mantém contínua, mantendo a conexão e a ligação com os trechos anteriores. A manutenção da narrativa, a dinâmica da aventura e ação nessa série acabam fazendo com o que interator se mantenha imerso na animação aumentando assim o *flow*.

Um aspecto interessante que pode ser sinalizado especificamente em *Stretch* e que, de certa forma, está inserido nesse contexto de super-heróis, são as reflexões sobre diversos aspectos sociais e morais. Em determinado momento da narrativa, um dos personagens que sofreu uma mutação causada pelo vilão pode se vingar ou pode desmascarar o vilão para a sociedade.

Nesse momento, fica a cargo do interator decidir o que o personagem deve fazer. Caso decida pela vingança, os personagens não conseguirão chegar ao final predefinido. A única forma de se conhecer esse final é optar por desmascarar o vilão, e essa mensagem acaba, de forma direta ou indireta, mostrando ao interator que a vingança não é uma boa escolha. Essa série destaca a importância do bem em detrimento do mal.

Assim, ao analisar essas narrativas, percebe-se a presença da lógica dos jogos, como escolhas, objetivos, desafios, missões que precisam ser realizados pelos interatores. Elevando essas discussões aos processos de ensino no âmbito escolar é possível estabelecer de imediato enlacs quanto às possibilidades de criação de mecanismos pedagógicos nesses ambientes educacionais, que permitam a compreensão dessas “novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação (e também de manipulação), e que eduque para usos mais democráticos das

tecnologias e para uma participação mais consciente na cultura digital” (BRASIL, 2017, p. 57).

A inserção dessas narrativas interativas podem se constituírem como artefatos digitais que extrapolem o corriqueiro viés instrumentalizador que produções audiovisuais são geralmente relegadas nos processos de ensino (GUARALDI, 2015). Todas as características levantadas em torno das duas produções estudadas apontam que as práticas pedagógicas, possíveis de serem desenvolvidas, não se limitariam à mera apresentação/discussão da história exposta, mas às questões ligadas, por exemplo, às escolhas a serem tomadas e aos valores morais colocados, em algumas situações, em pauta ao longo da interação com essas narrativas.

Um ponto importante é a oportunidade de dialogar com produções audiovisuais que permitam aos estudantes um conjunto de interações a partir de uma linguagem mais adaptada às suas faixas-etárias. Muitas vezes o uso de Séries de Tv e/ou obras Cinematográficas tendem a provocar um distanciamento no usuário (neste caso os estudantes) com a história apresentada ou, em certos momentos, restringindo o engajamento do mesmo aos trechos de interesse perante o conteúdo trabalhado em questão na disciplina.

Por se tratarem de produções interativas e estarem disponíveis em espaços comuns na contemporaneidade, como é caso das Plataformas de *Streaming*, a aproximação dos estudantes e também dos próprios docentes com os artefatos digitais possibilitam, desde as séries iniciais, a oportunidade de obter expertises disponíveis na Cultura Digital. Em suma, esse *letramento digital* (REZENDE, 2016) seria atrelado “não somente como meio para promoção de aprendizagem ou como forma de estímulo e engajamento dos estudantes, mas também como objeto de conhecimento em si” (BNCC, 2018), a partir das intra e interrelações entre cada um dos sujeitos presentes no ambiente escolar, gestores, professores e estudantes.

No que tange o processo de gamificação, o próprio modelo de Chou (2015), base orientadora de análise das narrativas interativas neste estudo, oferece uma sequência de pontos no qual o docente precisa está atento desde a elaboração de seus planejamentos de ensino (planos de aula, unidade e curso) até a implementação das intervenções didáticas. Desta forma, as narrativas aqui sinalizadas precisam fazer parte de forma orgânica de cada etapa da apresentação de um conteúdo, por exemplo, sendo essa uma

condição essencial para que se afaste dos riscos da instrumentalização desses artefatos digitais.

A definição dos objetivos esperados, após promover o contato dos estudantes com essas narrativas interativas, não deve se sustentar apenas em metas ligadas ao entretenimento ou destituídas de um papel relevante à prática de ensino. Questões balizadoras, como: Com qual público que estou dialogando? É preciso realmente inserir tais artefatos digitais nas aulas? E de que maneira posso potencializar as discussões mediadas por trás dessas produções audiovisuais?

Em suma, por se tratarem de produções voltadas ao público infanto-juvenil, a mediação por parte do profissional docente é essencial. É preciso aproveitar as obras, como *Gato de Botas: Preso em um Conto Épico* e *Stretch Armstrong: A Fuga*, em meio a um ambiente que estimule nos estudantes práticas colaborativas e cooperativas, enquanto tomam as decisões exigidas nas narrativas. Assim, as produções analisadas evidenciam as fases apontadas com Chou (2015), como a já citada *descoberta*, na qual, principalmente nos estudantes da Educação Infantil, podem ao longo da jornada, aprender a mecânica da narrativa em torno de um movimento de devir, tendo que experimentar em certos momentos, o mesmo percurso, os desafios, além das escolhas sendo elas certas ou erradas.

Por fim, no que se refere às limitações estruturais de levar tais artefatos digitais ao âmbito da prática em sala de aula, principalmente em instituições públicas, o fato dessas obras serem implementadas de forma colaborativa, sem a individualidade comum às tecnologias no espaço escolar, já torna a imersão a essas narrativas interativas algo muito mais viável. Caberia, neste caso, apenas um único usuário para que uma dinâmica em grupo pudesse ser possível de ser colocada em prática.

Portanto, as produções analisadas ao longo deste estudo reverberam os novos artefatos digitais, frente às readequações contemporâneas para um estudante cada vez mais a par desses avanços e de profissionais da educação que estejam interessados em ampliar suas práticas em sala de aula.

Conclusões

Como abordado neste artigo, as plataformas de *streaming* como a Netflix, tem buscado através de elementos da gamificação remodelar experiências como o programa *Você Decide*, como forma de melhor entreter e atrair mais público para seus serviços.

A análise das séries em questão aponta que os roteiros têm sido desenvolvidos a partir de um tripé que incorporou a gamificação como elo das sequências interativas, buscando fazer com que os usuários permaneçam em estado de fluxo durante todo o episódio. Observando as redes construídas, é possível notar que a rede da narrativa *Stretch* apresenta diversas ramificações, fugindo da linearidade e demonstrando que essas plataformas têm buscado construir sequências interativas que atendam à expectativa e ao gosto de grande parte dos interatores.

Diante do crescimento da produção dessas narrativas gamificadas, sua mediação dentro do contexto da sala de aula pode promover a criação de novas narrativas que partam do universo apresentado, mas que também possam estimular a elaboração de novas histórias que dialoguem ou não com os conteúdos escolares, possibilitando uma aproximação do espaço escolar com os conteúdos que são consumidos e produzidos pelos estudantes, diminuindo o distanciamento da escola com o mundo e interesse dos seus alunos.

As histórias das produções descritas também podem ser resgatadas nas atividades escolares para discutir as temáticas evidenciadas nas narrativas. Essa situação se aplica, ao analisar os diferentes sentidos que são atribuídos ao âmbito semiótico das narrativas, além de estimular os distintos tipos de letramento que podem emergir a partir destas interações.

Assim, nossa perspectiva com esta pesquisa foi também apontar para possibilidades de construção de estratégias gamificadas em distintos espaços de aprendizagem, tomando como uma referência algumas produções da Netflix.

Por fim, é válido ressaltar, que a análise aqui apresentada foi realizada a partir da interação dos autores desse artigo com as ficções interativas indicadas acima, mas nossa próxima fase investigativa irá envolver a observação e acompanhamento dos estudantes e professores com tais narrativas, a fim de identificar o nível de engajamento, os sentidos e significados que são estabelecidos por estes sujeitos, especialmente

estabelecendo relações com o universo escolar, subsidiando intervenções pedagógicas que favoreçam multiletramentos.

Referências

AMÉRICO, M.; NAVARI, S.; BELDA, F. Gamificação: modelagem de conteúdos para programas e aplicativos educativos no ambiente da TV digital interativa. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, 9 (4), 804-821, 2014.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Base Nacional Comum Curricular. **Fixa Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**. Diário Oficial da União, Brasília, 2017. Disponível em https://semed.manaus.am.gov.br/wpcontent/uploads/2017/05/BNCC-Final_Fundamental.pdf. Acessado em: 05 out. 2020.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. **Tecnologias digitais da informação e comunicação no contexto escolar: possibilidades**, 2020. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>. Acessado em: 05 out. 2020.

CHOU, Y. **Actionable gamification: beyond points, badges, and leaderboards**. Kindle Edition (1a ed.). Califórnia: Createspace Independent Publishing Platform, 2015.

CROCOMO, F.; WANGENHEIM, A.; COMUNELLO, E.; WEBER, M.; SCHNEIDER, G.; MUNHOZ, J. Produção de conteúdo para TV Digital e uso de ferramenta de autoria para inserção de interatividade. In: **Anais**, 32 Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (pp. 1-9). (Vol. 1). Curitiba: INTERCOM, 2009.

CSIKSZENTCSIKSZENTMIHALYI, M. **Fluir**. Lisboa: Relógio D'água, 2002.

DIANA, J.; GOLFETTO, I.; BALDESSAR, M.; SPANHOL, F. **Gamification e teoria do flow**. in: fadel, l.; ulbricht; v.; batista, c.; vanzin, t. gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 38-73. 2014.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa** Porto Alegre: Artmed Editora, 2008.

GUARALDI, P. **Ensino e aprendizagem mediados pelas TIC: possibilidades e impasses nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. 57f. Trabalho de Conclusão de Curso, Especialização em Mídias na Educação pela Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), 2015.

HUIZINGA, H. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura** 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LATOURETTE, B. **Enquête sur les modes d'existence: une anthropologie des modernes** (1a ed.). Paris: La Découverte, 2012a.

LATOURETTE, B. **Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede** (1a ed.). Salvador: Edufba, 2012b.

- LEMOS, A. **Anjos interativos e retribalização do mundo**. Sobre interatividade e interfaces digitais, 1997. Disponível em: <<https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>>. Acesso em: 02 jun. 2020.
- LEMOS, A. Por um modo de existência do lúdico. **Contracampo (UFF)**, 32, 4-17, 2015.
- LEMOS, A. **Isso (não) é muito Black Mirror**: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação. Salvador: EDUFBA, 2018.
- LEMOS, A. Ficção televisiva interativa e o V-Effekt de Brecht: Você Decide e Black Mirror. In: **Anais**. 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2019. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0047-2.pdf>. Acesso em: 05 mai. 2019.
- MONTEZ, C.; BECKER, V. **Tv digital interativa**: conceitos, desafios e perspectivas para o Brasil. 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2005.
- MOURA, S.; MIRANDA, M. O novo comportamento do telespectador em uma televisão em constante mudança: impactos, conexões sociais e consumo midiático. **Interdisciplinary Scientific Journal**, 3 (3), 2016.
- PENAFRIA, M. Análise de filmes-conceitos e metodologia (s). In: **Anais**. 6º Congresso SOPCOM. (Vol. 6). p. 6-7, 2009.
- REZENDE, M. O conceito de letramento digital e suas implicações pedagógicas. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, v. 9, n. 1, p. 94-107, 2016.
- SHIRKY, C. **A cultura da participação**: Criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- VAN DIJCK, J.; POELL, T.; WAAL, M. **The platform society**. New York: Oxford University Press, USA, 2018.
- WOOD, D., BRUNER, J.; ROSS, G. The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Child Psychiatry*, 17, 89–100, 1976. Disponível em <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x/epdf>>. Acesso em: 02 mai. 2020.