

***Halo: a cultura da convergência e a gamificação em um seriado originário de um game***

***Halo: the culture of convergence and the gamification in a series originated from a game***

Henrique CATAI<sup>1</sup>

**Resumo**

A produção audiovisual que tem como inspiração *games* não é uma situação recente e isso tem contribuído para o diálogo entre diversas mídias e conteúdos. *Halo*, a série, tem seu ponto de partida no universo do *game* que leva o mesmo nome. O objetivo do presente estudo é identificar na produção seriada *Halo* as características estéticas e narrativas que dialogam com os conceitos de convergência de conteúdo e gamificação. A pesquisa utiliza como base teórica os temas cultura da convergência, narrativa transmídia e gamificação. O estudo tem como referência central a primeira temporada da referida produção audiovisual. O resultado do estudo demonstra aproximações da produção seriada com o *game* que originou a franquia, além da presença do processo de gamificação na narrativa da produção audiovisual.

**Palavras-chave:** Halo. Seriado. Games. Convergência. Gamificação. Televisão.

**Abstract**

The audiovisual production inspired in games is not recent and it has contributed to the dialog among several media and contents; *Halo*, the series, is based on the universe of games that has the same name. The purpose of this essay is to identify, in the production of the series *Halo*, the aesthetic characteristics and the narratives that establish a dialog with the concepts of content convergence and gamification. The research uses as a theoretical basis issues such as convergence culture, transmedia narrative and gamification. The study has as central reference the first season of the audiovisual production. The result of the study demonstrates the existence of an approximation of the series production to the game that originated it, in addition to the presence of the gamification process in the narrative of the audiovisual production.

**Keywords:** Halo. Series. Games. Convergence. Gamification. Television.

**Introdução**

Nos últimos anos houve uma relação maior entre a produção de jogos e a audiovisual, principalmente, os seriados. O diálogo entre essas duas mídias trilha uma

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo. Professor de Graduação e Pós-Graduação do Centro Universitário das Américas – FAM. E-mail: hccatai@yahoo.com.br

linha crescente e ambas têm buscado usufruir das qualidades e ganhos nos produtos destinados ao seu público. Isso também se deve a questões envolvendo a chamada cultura da convergência e a gamificação.

Um dos *games* reconhecidos comercialmente e com grande apelo junto ao público é *Halo* que desde 2001 possui fãs em diferentes países. No ano de 2022, a Paramount+ trouxe ao público do universo da franquia a primeira produção seriada.

O objetivo do presente artigo é identificar na produção seriada *Halo* as características estéticas e narrativas que dialogam com os conceitos de convergência de conteúdo e gamificação.

Assim, utilizamos a leitura de temas como cultura da convergência por meio dos autores Jenkins (2009) e Gosciola (2019), sobre gamificação as reflexões de Busarello (2016), Çeker e Özdamh (2017), Gee (2019), Costa e MarchioriI (2015), acrescido da relação com as produções audiovisuais em Catai (2022). Por fim, textos de autores oriundos de sites e blogs relacionados ao universo *Halo*.

O nosso principal objeto de pesquisa é a primeira temporada da referida produção audiovisual – 9 episódios -, além de vídeos nas redes sociais que mostram cenas de jogadores apresentando e jogando o game.

A estrutura textual do trabalho expõe, inicialmente, uma visão acerca dos temas cultura da convergência e gamificação. Em seguida, um panorama do game e do universo *Halo* com suas origens. Posteriormente, apresentamos informações gerais sobre a produção seriada e, por fim, uma análise focada na visão de convergência e gamificação no nosso objeto de estudo. Estabelecemos paralelos entre os dois objetos – game e série – no plano da narrativa, roteiro e estética, priorizando a cenografia, figurino, trilha sonora e formas de planos de filmagem.

### **Cultura da convergência e gamificação.**

O estudo desenvolvido nesse texto é sustentado em dois temas: cultura da convergência, e gamificação.

Podemos considerar as ideias de cultura da convergência propostas por Jenkins (2009) nas quais o autor identifica que o conteúdo circula em múltiplas plataformas de mídia e há uma troca de informações tanto pelos produtores como também do público. O autor completa (2009, p. 30): “A convergência representa uma transformação, cultural, à

medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos”.

Dessa forma, devemos pensar a convergência como um processo de integração de diferentes elementos ou tecnologia em um sistema e com o qual é possível expandir um universo ou unificá-lo. Ela também é um fenômeno recente e com o qual diversos tipos de conteúdos, como textos, imagens, áudio e vídeo, entre outros, são combinados e apresentados de forma integrada e por meio de elementos que contribuem para o usuário expandir sua experiência e interação com algum produto como uma série, game, filmes, quadrinhos, entre outros. (JENKINS, 2009)

Assim, é comum ocorrer uma interação entre diferentes mídias e não uma substituição, quer dizer, você pode observar o conteúdo de um material migrando de uma *game* para um *boardgame* e vice-versa. A velocidade dessa convergência deu-se com o advento da internet e novas tecnologias. Assim, as plataformas de *streaming* e outras formas de distribuição de conteúdo soma-se a convergência com os livros, os quadrinhos, os jogos de tabuleiro e outros produtos.

Por parte do público há um reconhecimento da quantidade de produções audiovisuais que também migraram para o universo dos *games* em um processo de convergência de conteúdo. Esse fator também ocorre de forma contrária, pois há um consenso que a expansão narrativa pode oferecer novas experiências ao público, consequentemente, é um projeto cada vez mais requisitado em uma franquia. (JENKINS, 2009)

A concepção de convergência de conteúdo oferece uma nova forma do público/fã usufruir da experiência de um conteúdo, pois ela abre um campo a ser explorado por meio de novas linguagens e materiais. Por exemplo, o consumidor de um determinado *game* terá em uma série a possibilidade de expandir e agregar uma nova forma de olhar sobre os personagens. Isso também vale para a extensão da série para outros conteúdos como quadrinhos, *boardgames*, livros, entre outros.

Um dos pontos principais para a existência da convergência de conteúdo está na ideia de narrativa transmídia. Tal processo de convergência traz consigo a concepção de narrativa transmídia. Dessa maneira, os conteúdos são produzidos em uma mídia e também serão exportados para outras. Porém, esse conteúdo é ressignificado e são incluídas novas informações e como afirma Jenkins (2009, p. 49):

narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo.

A ideia da narrativa transmídia em muitas franquias busca a intersecção entre um texto principal e outras sequências que vão ocorrer por meio de produções seriadas/cinematográficas, quadrinhos, jogos, livros e, conseqüentemente, acionam a chamada expansão do universo. Com isso, ela também permite trabalhar personagens secundários, criar outras narrativas e constitui aberturas para conquista de um novo público, além de ampliar o engajamento dos fãs.

É importante também considerar que a narrativa criada nesse processo não reproduz a mesma história do produto principal, pois ele busca trazer novos temas e estabelecer um diálogo dentro dos outros materiais da franquia. Além disso, os materiais produzidos devem comportar um nível de independência que permitirá o público compreender a uma parte e não recorrer a outros conteúdos. (GOSCIOLA, 2019)

A temática da convergência de conteúdo e, conseqüentemente, a chamada narrativa transmídia traz para nosso estudo a ideia da conexão entre o universo dos *games* e das produções audiovisuais. Afinal, se a convergência busca ampliar as relações entre diferentes mídias, torna-se natural que tal processo integre um conteúdo iniciado em um *game* e transmitido para uma produção audiovisual, um livro, quadrinhos e outras extensões. A conexão entre as duas linguagens visuais e narrativas – audiovisual e *game* – solicita que nossa reflexão traga o tema da gamificação, pois ele também está presente nesse processo de convergência de conteúdo.

A gamificação constitui um conceito que passa por um processo de reconhecimento quanto ao uso de técnicas e estratégias oriundas da criação de jogos e seu uso em outras áreas como estratégias motivacionais, gestão de negócios, treinamento militar, atividades educativas, entre outros. Autores como Busarello (2016), Çeker e Özdamh (2017), Gee (2019), Costa e MarchioriI (2015), tem em comum nas suas reflexões uma visão quanto ao conceito de gamificação e seu uso como recursos para outros cenários comerciais. Para fins didáticos e do nosso objetivo podemos utilizar a definição oferecida por Busarello (2016, p. 18):

Gamification é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos.

Busarelo (2019) considera que há também três elementos importantes em um processo de gamificação que constitui a resolução de problemas, o aumento da motivação e o engajamento do público. Esses elementos estão presentes em muitas linguagens de seriados contemporâneos como apresentado em um estudo de Catai (2002) a respeito da relação entre gamificação em seriados. Nele, foi possível identificar que nas produções audiovisuais analisadas há múltiplos elementos oriundos dos jogos eletrônicos na construção da narrativa. Porém, tal estudo analisa obras que não tem sua origem em um jogo eletrônico e são frutos de roteiros originalmente produzidos para a linguagem de seriados. Assim, é relevante observar de que maneira um produto com sua origem em um *game* desenvolve sua trajetória para uma produção audiovisual no plano estético e narrativo e fazendo uso de características da gamificação.

Considerando nossas limitações quanto ao aprofundamento e respeitando a objetividade do texto fazemos o uso de cinco pontos abordados por Busarelo (2016) que caracterizam um processo de gamificação: aprendizagem, narrativa, motivação, engajamento, pensar como em jogos e mecânica dos jogos.

No pilar de aprendizagem destacamos os procedimentos para aguçar a curiosidade e o indivíduo sair da rotina. Estes requisitos guardam uma relação com a chamada complexidade narrativa dos seriados contemporâneos, pois eles geram o interesse do espectador em dominar o conteúdo da narrativa, além de fazê-lo entrar em um universo que difere do seu cotidiano de vida.

Na denominada mecânica dos jogos há itens como a orientação das ações, interação com os objetos e conteúdos do jogo e a estética que o material entrega ao jogador. Nesse caso, o seriado adapta tais características como o ato de coletar informações, a relação que o fã cria com um determinado personagem por afinidade emocional, além da própria narrativa presente no seriado que pode atraí-lo para determinados pontos da história.

Outro pilar central da gamificação está em “pensar como em jogos”, assim, é necessário que o seriado comporte metas, regras, feedbacks, a participação do fã, a fantasia, a geração de estímulos sensoriais, desafios, mistérios e um nível de controle. A estética e linguagem dos seriados contemporâneos guardam nesse pilar uma grande afinidade com os *games* e o processo de gamificação.

Identificamos as semelhanças com os *games* quanto o conceito de fantasia, afinal, os seriados constituem obras de ficção, independente de uma maior ou menor proximidade com as situações do universo real. As metas estão implícitas nas séries contemporâneas, pois o espectador para compreensão do conteúdo necessita de um engajamento para atingir e acompanhar todos os episódios. A regra dos seriados, similar aos games, “obriga” o indivíduo a não “saltar” um episódio, sob pena de não alcançar o objetivo de compreender os desafios e problemas apresentados na narrativa. Os seriados já tem em sua estética um estímulo sensorial, sendo que o uso maior de novos ângulos de câmera aumentam tais estímulos visuais, além dos estímulos sonoros diversos que vão desde os sons diegéticos e não diegéticos. Os desafios das séries estão presentes na forma como espectador necessita buscar informações para buscar respostas que podem explicar os acontecimentos.

Outro grande desafio é chegar ao final de uma temporada e dominar o conteúdo apresentado em cada episódio. Esse desafio também é realizado de maneira individual e coletiva, pois o espectador passa por cada episódio recolhendo informações, mas também estabelece diálogo por meio de mídias sociais e sites para completar dados que ele não consegue identificar durante a exibição da série. Isso também vale para os mistérios, pois há um conjunto de narrativas somente reveladas no decurso dos episódios, acrescido da exigência indireta e direta do espectador acompanhar cada um deles para composição de dados e revelação dos atos que envolvem as personagens.

O controle do espectador é dado pela própria possibilidade da forma de distribuição de uma produção audiovisual. O *streaming* permitiu ao espectador definir quando deseja assistir, rever ou retornar um episódio. Nos jogos os usuários também podem retornar a fases anteriores e rever suas formas de atuação. Esse controle do espectador colabora para que ele possa atingir melhor os objetivos propostos em desafios e ter o prazer da revelação dos mistérios propostos pela narrativa. (CATAI, 2022)

A presença da chamada “Motivação e Engajamento” residem na ideia de desafio, fantasia e curiosidade. Os seriados contemporâneos estimulam uma motivação intrínseca por meio de desafios ao espectador em compreender ou descobrir evidências que estão “escondidas” em partes dos episódios. (CATAI, 2022)

A abordagem quanto a fantasia já é parte integrante no que concerne a uma obra de ficção, pois tratamos de narrativas que podem ou não possuir algum caráter de verossimilhança com a realidade. Contudo, invariavelmente, o enredo de tais narrativas

extrapola o cotidiano da maioria das pessoas ou não possui algum paralelo e parâmetro de comparação. Somada a uma narrativa que potencializa mistérios e complexidade narrativa, a motivação será alimentada pela curiosidade, similar aos *games*, em uma caminhada entre os múltiplos arcos narrativos e os possíveis desfechos.

O último requisito para uma gamificação está no trabalho com a denominada narrativa e este constitui um elemento básico tanto dos games como das produções audiovisuais. Podemos, sim, considerar que a influência dos “games” está em narrativas que potencializam o viver a história por meio de situações de engajamento e técnicas de *storytelling*. Tais procedimentos fazem o espectador buscar informações para dominar o conteúdo da produção seriada e vivenciá-la. A narrativa é construída de uma forma que o espectador tenha a vontade de saber o que ocorrerá na próxima cena, episódio, ao longo de uma ou mais temporadas. (CATAI, 2022)

Por fim, dentro do item narrativa, os apontamentos mostram que há elementos nas séries apresentadas que levam a interatividade e, conseqüentemente, ao engajamento e o espectador vivenciar as histórias apresentadas, principalmente pelas características oriundas da narrativa transmídia. Isso se dá por meio de feiras, participações em eventos presenciais e também nas mídias sociais. (JENKINS, 2009)

### **Halo: o game e suas extensões dentro dos jogos e outras mídias**

*Halo* é um jogo do chamado grupo FPS (*First-person shooter*) e foi lançado em 2001. Desde lá houve uma quantidade relevante de séries de jogos com diferentes histórias e personagens. De forma geral, com os chamados *spin-offs*, temos treze jogos que utilizam plataformas como consoles, PCs ou dispositivos móveis. (SYOZI, 2023).

De maneira geral, *Halo* tem como centro o conflito entre os humanos e uma raça alienígena denominada *Covenant*. No centro de tal conflito há o interesse dos alienígenas eliminarem a população da Terra e a disputa pelos anéis de Halo. Uma organização internacional que administra a política e o setor militar da população humana, UNSC (Comando Especial das Nações Unidas), cria um grupo de soldados especiais denominados *Spartans*. A liderança do grupo está nas mãos da personagem chamada *Master Chief*. Uma Inteligência Artificial, *Cortana*, colabora e trabalha conjuntamente com o personagem principal em diferentes momentos do jogo.

O primeiro game da franquia foi “*Halo: Combat Evolved*” e específico para o *Xbox* em novembro de 2001. É importante considerar que todos os títulos dos jogos são canônicos, mas nem todos têm a jornada do personagem e protagonista *Master Chief*. Nesse sentido, podemos considerar a seguinte sequência de lançamentos: *Halo: Combat Evolved* (2001), *Halo 2* (2004), *Halo 3* (2007), *Halo Wars* (2009), *Halo 3: ODST* (2009), *Halo Reach*, 2009, *Halo 4* (2012), *Halo: Spartan Assault*, (2013), *Halo 5: Guardians* (2015), *Halo: Spartans Strike* (2016), *Halo Wars 2* (2017), *Halo: Fireteam Raven* (2018), *Halo Infinite* (2021).

A ordem exposta acima é puramente expositiva e didática, pois as diferentes edições e histórias transitam pelo universo temático da série e estão marcadas por características da narrativa transmídia. Há jogos que remontam ao início da narrativa, abordam lutas, introduzem novos personagens e, conseqüentemente, já constituem uma extensão do universo da franquia dentro da própria linguagem narrativa e estética do *game*.

Essa convergência e a narrativa transmídia representam como a franquia *Halo* já adota em seu projeto as características que explicitamos no início desse artigo e propostas por Jenkins (2009) e Gosciola (2019).

Antes mesmo de traspor *Halo* para o campo da narrativa seriada, já encontramos uma convergência de conteúdo com a expansão da franquia em outras formas de jogos como *boargames*, quadrinhos, livros, produções de conteúdos por fãs, páginas em mídias sociais, grupos de *Fandom* e *Wiki*, entre outros.

### **Halo: a série**

A série *Halo* (PARAMOUNT+) constitui uma produção de ficção científica do tipo *live-action* que tem como origem o game que leva o mesmo nome. A ideia de trazer o sucesso de um jogo para filmes ou séries não é novo. Esse modelo constitui um exemplo do processo de convergência de conteúdo e a ideia de uma narrativa transmídia que agrega valor a franquia e contribui na conquista de novos consumidores.

*Halo*, a série, foi lançado pelo Paramount+ no início do ano de 2022. A obra tem como um dos produtores Steven Spielberg e o roteiro por Kylle Killen e Steven Kane. A primeira temporada é composta de nove episódios e a segunda temporada está prevista para final do ano de 2023 ou início de 2024.

A narrativa e o cenário da série seguem o padrão relacionado ao universo *Halo*, consequentemente, confirmando um pilar importante dentro da narrativa transmídia e convergência, pois tal modelo de expansão de franquia deve manter determinados marcadores que fazem parte do cânone.

O tempo cronológico da narrativa é o século XXVI, especificamente o ano de 2552, em que o ser humano já domina setores do espaço, outros planetas e com grande conhecimento científico. Há diversas mudanças políticas, sociais, econômicas que não são explicadas na primeira temporada. Tal cenário leva a formação de uma espécie de organização internacional denominada *UNSC* (Comando Especial das Nações Unidas) e está vai gerir a defesa da terra e de outros planetas habitados por humanos. Para defesa da raça humana é criada uma espécie de soldado invencível e a tropa é denominada de *Spartans*. Esses *Spartans* são comandados por uma inteligência artificial, Cortana, e são os únicos que conseguem lutar contra os alienígenas. Os principais antagonistas da série na primeira temporada são denominados os *Covenants* e estão presentes nos jogos da franquia.

A narrativa tem como personagens principais na primeira temporada os *Spartans* e como protagonista a figura do líder *Master Chief*, os *Silver Team*, além de *Miranda Keys*, *Dra. Halsey*, a *Cortana*, a inteligência artificial, entre outros. Foram introduzidos novos personagens na primeira temporada como a líder dos rebeldes, *Kwan Ha*, e *Makee*, esta última é uma humana que vive ao lado dos alienígenas.

A história tem início com o conflito entre uma parte da população humana que vive em um planeta Madrigal e não concorda com os métodos e a exploração promovida pela *UNSC*. Nesse ambiente ocorre um ataque dos *Covenants* e diante do massacre surge a figura dos *Silver Team* liderados pela figura do *Spartan Master Chief*. No decorrer dos outros episódios o espectador acompanhará o surgimento de múltiplos arcos narrativos com os conflitos entre diferentes grupos de humanos, as batalhas entre os soldados e os alienígenas, a busca por explicações de um objeto localizado em um planeta, a discordância entre o líder *Master Chief* e a *UNSC*, os interesses militares e científicos envolvendo a criação dos *Spartans*, entre outros.

## Série e *game*: distanciamentos e aproximações na cultura da convergência e gamificação

*Halo* difere de outras franquias que optam em ampliar o universo no que tange a chamada *Worldbuilding*, pois a sua diegese transcorre por meio de uma narrativa que denominamos como alternativa. Assim, os produtores da série buscaram desenvolver uma linha denominada “*Silver Timeline*” que não acontece na linha temporal dos *games*. Dessa forma, temos uma série que parte de múltiplas referências do universo da franquia, mas que busca maior complexidade no que tange a narrativa e nas palavras do chefe de transmídia da franquia, Kiki Wolfjill, em um evento e citado por Ferreira (2021): “Protegendo tanto cânone principal como a história da televisão, e com isso quero dizer ser capaz de nos dar a chance de evoluir tanto e para que ambos sejam o que precisam ser para seus meios, sem colidir um com o outro”.

Esse novo roteiro está em uma narrativa transmídia quando analisamos o seriado sob a perspectiva teórica de Jenkins (2009) e Gosciola (2019). A produção mantém elementos como o conflito entre humanos e os *Covenant*, os momentos de combate armado e luta física, a estética, a linguagem, a busca e domínio do *Halo* e outros temas originários do *game*.

Independente disso é importante considerar que tal modelo de ampliação do universo não constitui uma quebra das ideias de convergência. Ocorre que a linguagem seriada contemporânea exige maior complexidade narrativa quando comparada à estrutura narrativa de um *game*, pois há, geralmente, um grande arco narrativo completado pelo usuário do *jogo*.

Na referida produção audiovisual a ampliação do universo *Halo* ocorre também por meio da formação de múltiplos arcos narrativos. Nesse caso é possível identificar um afastamento da diegese que temos em um *game*, pois de maneira geral, tais produtos trabalham com uma linha narrativa e na qual o jogador participa por meio de suas ações dentro das possibilidades apresentadas pela mídia.

No seriado podemos destacar uma linha narrativa do próprio protagonista dos jogos e que também é apresentado na série. No *game* a personagem do *Spartan Master Chief* visa o confronto com os alienígenas com suas ações resultadas da decisão do jogador e da Inteligência Artificial denominada *Cortana*. Na série a mesma personagem é mantida como um protagonista, porém há um ganho de profundidade em sua

personalidade e nas suas ações na narrativa. *Master Chief* torna-se um herói humano, com os conflitos e questionamento sobre o limite ético e moral para salvar a humanidade. Para representar simbolicamente essa mudança, *Chief* mostra o rosto ao tirar o capacete que faz parte do uniforme e isso nunca ocorre no *game*. Essa mudança no comportamento também ocorrerá com outra *Spartan*. Ambos, *Chief* e *Vannak*, começam a questionar as ordens e discutir a condição de obediência cega quando arrancam um sistema de controle cerebral, conseqüentemente, surge uma complexidade e dualidade da personagem que fomenta novos arcos narrativos e diferentes formas de reação do público. Essa dualidade e falta de objetividade no que tange a função de soldado não foi bem vista por fãs do *game*, pois estes preferem um *Master Chief* que somente deve atuar na eliminação dos *Covenants*.

A complexidade narrativa da série também ocorre com a ampliação de um conflito por meio de rebeldes que moram no planeta chamado *Madrigal* e não concordam com a autoridade da *UNSC*. Além disso, tal arco narrativo inclui a introdução de uma personagem chamada *Kwan Há* que vai liderar o grupo de rebeldes na segunda temporada.

Outra personagem que ganha protagonismo e possui seu próprio arco narrativo é a *Dra. Halsey*. Enquanto nos *games* a sua presença é parte da jogabilidade, no seriado ela ganha relevância, pois é a cientista que criou o projeto dos *Spartans* e a figura da Inteligência Artificial, *Cortana*, que será introduzida no cérebro do personagem *Master Chief*. A personagem possui diversos segredos e informações que são revelados ou foram deixados em abertos para a próxima temporada.

*Cortana*, a personagem que é uma Inteligência Artificial aparece na série como uma espécie de holograma para *Master Chief* e semelhante ao que ocorre no *game*. *Cortana* também constitui um arco narrativo que apresenta um nível de profundidade que difere de sua presença no *game*, pois na produção seriada a personagem apresenta um drama particular e questiona a *Dra. Halsey* sobre sua existência e a necessidade de dominar o pensamento e as ações de *Master Chief*.

No planeta sede da *UNSC*, *Reach*, ocorre outros arcos narrativos por meio de personagens que representam as autoridades importantes do referido órgão militar. Eles decidem sobre o destino da humanidade, o conflito com as colônias separatistas, a busca pelo objeto *Halo* e o projeto *Spartan*. Nesse cenário, destacamos a presença de outra personagem relevante para a complexidade narrativa do seriado. A *Dra. Miran Keys*, filha

da Dra. *Halsey*, que trabalha em projetos para compreensão da cultura e comportamento dos *Covenants*.

Quanto aos alienígenas, é importante considerar que se na diegese dos *games* os *Covenants* não possuem o mesmo nível de aprofundamento oferecido na série. No decorrer dos nove episódicos o público começa a conhecer algumas razões que levam tal grupo a entrar em conflito com os humanos, a sua forma de existência e de sociedade. Além disso, é por meio deles que surge outra personagem e, conseqüentemente, um arco narrativo que se estende ao longo da primeira temporada. A figura de *Makee*, uma humana que foi criada pelos alienígenas e cujo objetivo inicial é sabotar a *UNSC* e as missões dos *Spartans*.

Finalmente, o espectador tem contato ao longo dos episódios com um objeto que possui poderes estranhos e interfere no pensamento de *Master Chief* e *Makee*. Ambos possuem uma ligação metafísica e desconhecem como lidar com o material encontrado, além de ser outro motivo para a guerra entre humanos e *Covenants*.

A análise exposta até o momento apresenta alguns distanciamentos entre a linguagem da série e o *game* que constitui a origem do universo e da franquia. Porém, há também aproximações estéticas e na linguagem quando utilizamos os conhecimentos da convergência de conteúdo e gamificação.

A série faz uso de múltiplos elementos oriundos do *game* no que tange ao campo da estética e da linguagem gamificada. A aproximação e convergência entre a série e o *game* ocorrem nas questões estéticas como cenografia, figurino, trilha musical e enquadramentos na filmagem das cenas. Tais aspectos são importantes dentro da cultura da convergência e da narrativa transmídia, pois identificamos a relação direta com o universo da franquia *Halo* nos elementos presentes no seriado e oriundos do *game*.

A parte cenográfica segue o modelo de design produzido nos jogos e a recriação em escala das cidades como *Reach*, o interior da *High Charity*, veículos, equipamentos de combate. Os planetas e instalações também tem como referência os espaços que aparecem nos *games* e nos quais o jogador navega durante sua vivência no referido universo gamificado.

No que tange aos figurinos, há uma reprodução do vestuário que civis e fuzileiros utilizam nos *games*. Há um trabalho muito específico para reprodução da armadura dos *Spartans*, a *Mjolnir Mark VI* do *Silver Team*. Essa reprodução de figurino também aproxima a série do jogo quando falamos dos *Covenants*, pois seguem a mesma linha

estética do game. As possibilidades tecnológicas atuais contribuíram para a narrativa seriada apresentar personagens alienígenas com um desempenho adequado dentro da estética audiovisual e dentro dos modelos da franquia.

Outro ponto de aproximação quanto a estética diz respeito a escolha dos atores e a preparação visual dos mesmos. Observa-se uma semelhança das personagens do seriado com as referências oriundas do *game*. Esse fator também contribui para considerarmos tal extensão do universo uma narrativa transmídia e que mantém os padrões canônicos da franquia.

A trilha musical do seriado, os sons diegéticos e não diegéticos constituem outro ponto de contato com o *game*, conseqüentemente, aproxima o público da nova produção e contribui para a melhor inserção da nova mídia no universo *Halo* e fortalece o processo de gamificação. (BUSARELO, 2016).

As características apresentadas acima formam um valor relevante para o processo de gamificação do seriado, pois fortalecem os pilares que permitem afirmar uma aproximação entre as duas mídias. (BUSARELO, 2016)

Quanto a aprendizagem é importante considerar que a diegese do seriado transporta o espectador para um universo que não é parte da sua vida e o faz sair da rotina, por conseguinte, há um ambiente estético e de linguagem da série que promove uma experiência similar ao ambiente de um *game*.

No pilar que trata da mecânica dos jogos, o seriado *Halo* entrega ao espectador diversos pontos convergentes com o *game*. Identificamos que há pistas fornecidas por meio da fala de personagens, múltiplos *easter eggs* e imagens apresentadas no decorrer dos episódios. Elas possibilitam ao espectador obter informações e interagir com o conteúdo da produção. Além disso, a estética do seriado, como já explicitado nos parágrafos anteriores, confirma uma aproximação com o *game* e a conexão com o pilar “pensar como em jogos” proposto por Busarelo (2016) para dar base ao processo de gamificação.

Nesse sentido, a gamificação na série *Halo* tem uma preocupação em deixar pistas em aberto por meio de arcos narrativos e diversos *easter eggs*, utilizar de sequência de batalhas que reproduzem situações do *game*, resolução de problemas por parte dos personagens ao longo dos episódios e exploração de elementos oriundos da cenografia. Tal modelo narrativo gamificado leva o espectador a atuar como um jogador em um *game*, pois o indivíduo é incitado a resolução de problemas e a solução de desafios propostos ao longo da narrativa.

Como toda série com uma linguagem contemporânea e fruto da narrativa transmídia, *Halo* inclui fatores oriundos da gamificação como metas, desafios, estímulos sensoriais, participação de fãs, e um nível de controle. Nesse campo, vale ressaltar a participação de espectadores em mídias sociais relacionada ao universo Halo, pois há um diálogo entre fãs dos games e dos espectadores do seriado. Essa troca de informações constitui um aspecto que também é parte do processo de gamificação. Nessas ações é muito comum identificar a postura de alguns participantes em mostrar que dominam o conteúdo do seriado, apresentam ideias e fornecem dicas a outros espectadores e buscam mostrar um nível de erudição sobre a narrativa e sua relação com o *game*. Essa situação apresentada na franquia Halo é muito semelhante a outros universos com a sua origem em produções seriadas e contém traços de gamificação. (CATAI, 2022)

As cenas de batalhas reproduzem situações idênticas às apresentadas no *game* e com uma particularidade bem interessante no uso da câmera subjetiva. Em *games* como Halo é comum o jogador participar do conflito colocando-se no lugar dos olhos da personagem, quer dizer, ele “incorpora” e participa do jogo em uma perspectiva interna e não olhando de fora os acontecimentos. Nos episódios 1, 5 e 9 do seriado o espectador é levado a olhar a batalha e participar da luta por meio do uso da câmera subjetiva. Assim, as cenas assistidas pelo espectador da série são similares como o jogador participa dos *games* da franquia.

Em um processo de gamificação é comum também observarmos a necessidade do espectador passar por todos os episódios de *Halo*, pois a complexidade e os múltiplos arcos narrativos descritos nesse texto fornecem informações necessárias para o público compreender a história. Assim, o desafio que há no *game Halo* de completar as fases e obter as recompensas pode ser comparado ao que é realizado pelo jogador de um game. O público recolhe informações, estabelece diálogos com a comunidade de fãs por meio de páginas ligadas ao universo *Halo*, desenvolve conteúdo e recolhe informações relevantes para acompanhar a narrativa da série.

### **Considerações finais**

O estudo empreendido nesse artigo contribui para o debate quanto aos conceitos de convergência de conteúdo e o processo de gamificação que tem como objeto as mídias oriundas dos games e as produções seriadas televisivas.

Com base na série *Halo* e dados do *game* homônimo podemos considerar que há diversos elementos que caracterizam a cultura da convergência e da gamificação dentro da franquia.

É importante salientar que nosso objeto de estudo central constitui uma ampliação do universo com a sua origem em um *game*. Nesse sentido, deve-se considerar que há adaptações no plano estético e da linguagem diante da transposição entre mídias. Assim, a análise da série *Halo* identificou aproximações e distanciamentos quando realizamos a comparação ao *game* da franquia.

A complexidade narrativa típica dos seriados contemporâneos constitui uma diferença diante da linguagem do *game*, mas tal particularidade também é uma componente relevante para diferentes pilares que sustentam o processo de gamificação da série *Halo*.

Há no plano estético um grande leque de itens que aproximam a produção seriada do *game*, conseqüentemente, tal modelo reforça a ideia de convergência de conteúdo e contribui para uma linguagem gamificada presente na diegese de *Halo*.

## Referências

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

CATAI, H. Séries gamificadas: o diálogo e a influência da gamificação em seriados contemporâneos. In: **Temática**. Ano 12, n. 7, Julho, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/63623>. Acesso em 20 mar. 2023.

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

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

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. In: **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n° 1, p. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>. Acesso em 25 jan. 2021.

FERREIRA, W. Se rei de TV de Halo terá histórias diferentes das apresentadas no jogo. In: **Adrenaline**. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/xbox/serie-de-tv-de-halo-tera-historias-diferentes-das-apresentadas-nos-jogos/>. Acesso em 20 mar. 2023.

GOSCIOLA, V. Storyworld para o conceito de narrativa transmídia In: In: IRIGAY, F.; GOSCIOLA, V.; PIÑERO-OTERO, T. (Org.). **Dimensões Transmídia**. I ed. Aveiro: RIA Editorial, 2019. Disponível em: <http://www.riaeditorial.com/index.php/dimensoes-transmidia/>. Acesso em 20 mar. 2023.

**HALO** (temporada 1) [Seriado]. Criação de Kylle Killen e Steven Kane. Produção de Steven Spielberg. EUA, Paramount, 2022, Distribuição Paramount+, 9 episódios.

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

O Vício. Dark Houe anuncia a coleção de quadrinhos de Halo. In: **O Vício**. 29 abr 2021. Disponível em: <https://ovicio.com.br/dark-horse-anuncia-colecao-de-quadrinhos-de-halo/>. Acesso em 20 mar. 2023.

SYOZI, R. **A cronologia da franquia Halo**: saiba a ordem para jogar. In: Tecnoblog. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/a-cronologia-da-franquia-halo-saiba-a-ordem-para-jogar/>. Acesso em 20 mar. 2023.