

BEM-VINDO AO NOVO MUNDO: IMERGINDO NA NARRATIVA GAMIFICADA DA SÉRIE TELEVISIVA WESTWORLD

WELCOME TO THE NEW WORLD: IMMERSING YOURSELF IN THE
TELEVISED STORYTELLING WESTWORLD

*BIENVENIDO AL NUEVO MUNDO: SUMERGIENDO EN LA NARRATIVA
GAMIFICADA DE LA SERIE TELEVISIVA WESTWORLD*

Lynn Rosalina Gama Alves

■ Bolsista de Produtividade Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora do CNPq - Nível 2, possui graduação em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Bahia (1985), Mestrado (1998) e Doutorado (2004) em Educação pela Universidade Federal da Bahia. O Pós-doutorado foi na área de Jogos eletrônicos e aprendizagem pela Università degli Studi di Torino, na Itália. Atualmente é professora e pesquisadora do Instituto de Humanidades, Artes e Ciência - IHAC - UFBA. Tem experiência na área de Educação e Jogos Digitais, realizando investigações sobre o universo digital e suas interfaces, especialmente sobre os seguintes temas: jogos eletrônicos, interatividade, mobilidade, narrativas seriadas e educação.

■ E-mail: lynnalves@gmail.com

Maria Carmem Souza

■ Professora Titular da Faculdade de Comunicação e da Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia – UFBA. Pesquisadora associada à Rede Brasil do Observatório Iberoamericano da Ficção Televisiva (OBITEL Brasil), responsável pela equipe OBITEL Bahia. Líder do Grupo de Pesquisa (CNPq) Análise da teleficção A-tevê.

■ E-mail: mcjacobs@gmail.com



RESUMO

Este artigo analisa as estratégias de gamificação presentes na primeira temporada da série televisiva Westworld. Identificamos elementos que estruturam os jogos digitais, como level design e o game design, enriquecem a composição das narrativas seriadas e intensificam a produção de extensões transmídia que tensionam o imperativo diálogo com os fãs.

PALAVRAS CHAVE: WESTWORLD - GAMIFICAÇÃO - NARRATIVAS SERIADAS - TRANSMÍDIA

ABSTRACT

This article analyzes the gamification strategies present in the first season of the television series Westworld. We have identified elements that structure digital games, such as level design and game design, aligned with complex narrative features. We believe that this hybridization of languages enhance the formats of serial narratives and favors dialogue with the production of transmedia extensions by the fans.

KEYWORDS: WESTWORLD - GAMIFICATION - SERIAL NARRATIVES - TRANSMIGRATION

RESUMEN

Este artículo analiza las estrategias de juego presentes en la primera temporada de la serie de televisión Westworld. Identificamos elementos que estructuran los juegos digitales, como level design y el game design, alineados con recursos de las narrativas complejas. Creemos que está hibridación de lenguajes enriquece los formatos de narrativas seriadas y favorece el diálogo con la producción de extensiones de transmisión por parte de los fans.

PALABRAS CLAVE: WESTWORLD - GAMIFICACIÓN - NARRATIVAS SERIADAS - NARRATIVAS COMPLEJAS



1. Introdução

Desde o início dos anos 2000, acompanhamos a interlocução entre os jogos digitais e o cinema (Alves, 2005). Os primeiros vêm procurando se aproximar da qualidade dos filmes e introduzir nas suas narrativas características semelhante aos filmes, a exemplo de *cutscenes*¹ que introduzem o jogador na narrativa do jogo.

Nas séries de TV também já vemos indicação da presença dos jogos, como por exemplo: em *House of Cards*², o personagem central Frank Underwood jogava *Call of Duty*³ ou o indie game *Monument Valley*⁴ para relaxar dos altos e baixos do seu autoritário e corrupto governo. A vivência dos personagens enquanto jogadores é observada na série colombiana *2091*⁵ criada por Andrés Gélós para a emissora FOX Latin América.

“O Vazio – The Hollow”, ficção seriada animada criada por Vito Viscomi, Josh Mephram, Kathy A. Rocchio e Greg Sullivan, exibida em 2018 pela Netflix, introduz o level design de games e elementos do Role Play Games - RPG como o mapa usado pelos três adolescentes para seguir em sua jornada. O level design corresponde a arquitetura, como a definição de mapas ou fases as quais estruturam o ambiente do jogo. Essa consciência do território (dos mapas dos jogos) é muito comum aos games adventure e de exploração, dispositivos narrativos usados em exatidão na série. Os personagens vivenciam distintas missões nas quais precisam passar por portais que os conduzem a cenários e personagens mitológicos como o Minotauro, os Quatro Cavaleiros do Apocalipse, entre outros, solucionando os mistérios e encontrando easter eggs (pistas, dicas escondidas nos jogos, nos filmes,

1 Se assemelha a um pequeno filme que objetiva introduzir informações sobre o jogo para situar o jogador no contexto. Nas *cutscenes* o jogador não tem controle do que está sendo exibido.

2 <https://www.netflix.com/br/title/70178217> Acesso 18 Jun. 2018

3 https://www.callofduty.com/br/pt/blackops4?utm_campaign=reveal2018&utm_medium=search&utm_source=google&utm_term=call-of-duty-Exact Acesso 18 Jun. 2018

4 <https://www.monumentvalleygame.com/> Acesso 18 Jun. 2018

5 <http://twixar.me/h4nn> . Acesso 13 Mai. 2019

nos livros)⁶. Na Jornada desses heróis destaca-se o chamado para aventura (Campbell, 2010) quando iniciam a jornada para conseguir voltar para casa, defrontando-se com vários desafios e inimigos para finalmente alcançarem o objetivo.

No artigo aqui apresentado, o interesse é destacar as principais estratégias de gamificação explorados na série *Westworld*, ficção científica exibida na HBO desde 2016, desenvolvida e produzida por Jonathan Nolan e Lisa Joy, que atuam como produtores executivos juntamente com J.J. Abrams (parceiro de Nolan em outras produções).

A série inaugura uma perspectiva diferenciada ao convidar o “espectador” a imergir no universo do Parque Delos⁷, que tem distintos mapas (na primeira temporada a história centra-se no *Westworld* – um cenário do parque que simula o Velho Oeste Americano) no qual os personagens podem experienciar realidades que não podem ser vividas na sua vida cotidiana, podendo transitar entre heróis ou vilões, libertando seus instintos mais primitivos.

A linguagem que norteia a narrativa de *Westworld* se assemelha a estratégias gamificadas ao utilizar a lógica dos jogos digitais em ambientes non game, com um level design com mapas e fases diferenciadas nas quais os hosts (os anfitriões, robots) ou visitantes, os recém-chegados, seguem sua jornada.

O personagem vivido por Ed Harris, William, “o homem de preto”, por exemplo, parte para sua jornada que é encontrar o labirinto, passando por desafios e combates, destruindo o que encontra para alcançar o seu objetivo e para, ao final da segunda temporada, se aproximar do que julga que

6 Por exemplo, em *Westworld*, na primeira temporada, podemos ver Yul Brynner, o robô do primeiro filme, no depósito onde ficam os anfitriões inativos.

7 James Delos é o financiador do parque, mas podemos também associar com Delos a ilha grega. A metáfora da busca do homem de preto pelo labirinto também pode dialogar com o labirinto de Dédalo no qual Teseu, com o fio de Ariadne, entra no labirinto e derrota o Minotauro.

é sua missão, inclusive se defrontando com o fato de que não é mais humano e sim um robô, como aqueles que persegue. O labirinto na primeira temporada da série se constitui em um elemento-chave na construção da narrativa, especialmente de William.

A nossa pesquisa sobre as estratégias de gamificação presentes nas séries ficcionais parte da premissa que os recursos da gamificação empregados tendem a aumentar, pois favorecem a emergência de uma estrutura narrativa que amplia o engajamento dos que são fisgados pelas séries, a exemplo de Westworld. Gamificação é aqui compreendida como a utilização da lógica dos games em espaços non game.

Após o início desta investigação, em maio de 2018, pudemos observar a estruturação da tendência de uso dessas estratégias em séries propostas pela Netflix, a exemplo de Gato de Botas, Minecraft, Black Mirror Bandersnatch, You vs. Wild⁸; em maio de 2019, esta empresa anunciou um final interativo para a série Unbreakable Kimmy Schmidt⁹.

Embora a lógica de interatividade dos produtos indicados acima seja limitada, com apenas duas bifurcações, consistindo em apenas duas opções que podem desdobrar em caminhos diferentes e limitados¹⁰, percebemos uma mudança na forma de uso dessa lógica na produção seriada para canais de televisão e serviços VoD. Westworld é um caso exemplar que merece ser examinado, pois pode ilustrar em que medida os recursos da gamificação tendem a se desdobrar em mudanças na

composição das séries ficcionais e na formulação de paratextos capazes de promover maior imersão nos mundos e ações que tendem a intensificar as práticas transmídia dos canais e dos fãs. No contexto aqui apresentado nosso desafio foi compreender como a série Westworld, na sua primeira temporada, articulou o processo de gamificação.

2. Seja bem-vindo a Westworld: libere suas fantasias! Ou será seus pesadelos?

Westworld começou a ser exibida no Brasil em 2 de outubro de 2016, pelo canal HBO, e suas duas temporadas tiveram 10 episódios cada¹¹. A série parte do filme Westworld – Onde Ninguém Tem Alma (nome no Brasil) - escrito e dirigido por Michael Crichton (1973), que teve uma continuação denominada Futureworld, em 1976, dirigida por Richard T. Heffron e pela série televisiva Beyond Westworld, com somente 5 episódios, desconsiderando as sequências cinematográficas anteriores. Cada episódio teve um diretor diferente.¹²

O universo destas produções, bem como os jogos digitais como BioShock Infinite, Red Dead Redemption e The Elder Scrolls V: Skyrim, foram inspiração para os roteiristas, especialmente para Jonathan Nolan, que, a partir do universo destes âmbitos semióticos, delineou o componente moral e a violência presente na narrativa de Westworld.

A série Westworld maneja uma intensa intertextualidade com diferentes linguagens: além dos jogos digitais, aparecem citações de autores famosos como Shakespeare (Winckler, 2017) e Turing¹³; referências imagéticas como o Homem Vitruviano de Da Vinci, que aparece na abertura da série; Yul Brynner, o androide do filme já referenciado aqui,

11 Os últimos episódios da primeira e segunda temporadas foram exibidos respectivamente nos dias 4 de dezembro de 2016 e em 24 de junho de 2018.

12 Ted Post (T1-E-1), Rob Holcomb (T1-E2), Paul Stanley (T1-E3), Jack Starrett (T1-E4) e Don Weis (T1-E4). Os dois últimos não chegaram a ser transmitidos.

13 Turing, cientista da computação responsável pelo “jogo de imitação”, que consistia em analisar as respostas que eram emitidas para decidir quem é o humano ou quem é a máquina.

8 SILVA, Hugo. Netflix terá série interativa com Bear Grylls, de À Prova de Tudo. Publicado em 19 Mar. 2019. Disponível na URL: <https://tecnoblog.net/282567/netflix-serie-interativa-you-vs-wild/>. Acesso 13 Mai. 2019.

9 ZANETTI, Laysa. Unbreakable Kimmy Schmidt terá especial interativo na Netflix, publicado em 9 Mai. 2019. Disponível na URL: <http://twixar.me/84nn>. Acesso 13 Mai. 2019.

10 Lembramos também que o cinema já fez tais experimentos no final dos anos noventa, com os filmes Smoking and No Smoking (Resnais, 1998), Corra Lola Corra (Tykwer, 1998), Time Code (Figgis, 2000) e Amores possíveis (Werneck, 2001).



aparece no depósito (mundo subterrâneo) onde ficam os robôs que não são mais utilizados; dentre outras. E, por fim, percebe-se na narrativa o resgate de temas que foram evidenciados nos trabalhos anteriores de Nolan: o filme *Amnésia* (*Memento*, 2001) e a série *Person of Interest* (2011), produzida em parceria com J. J. Abrams.

A riqueza de referências que norteia o processo criativo da série traz ainda a apropriação de recursos expressivos das narrativas complexas (Anaz, 2018) e estratégias que recorrem a transmidiação (Higuera, 2017). Merece atenção o tratamento das questões que envolvem os *Cyborgs* (Nelicky, 2017), o pós-humano (Alves e Souza, 2019) e a *Bioética* (Langoria, 2017). A mediação das tecnologias para que se amplie funções cognitivas, a exemplo da memória, o ganho de consciência das máquinas que tendem a se aproximar do que é humano (Rayher, 2017) e o controle e a vigilância não apenas do que fazemos mas do que pensamos foram também tratadas nesse universo.

A série convida o “espectador”, um recém-chegado, a embarcar na exploração do parque e viver experiências que não podem se concretizar no seu cotidiano, tendo como cenário na primeira temporada o Velho Oeste. O visitante imerge no círculo mágico do parque e começa o jogo, usufruindo da sua falsa ilusão de livre-arbítrio.

Ao entrar no parque, o visitante é recebido por anfitriões/hosts que, na verdade, são robôs que se assemelham e se confundem com seres humanos. Durante a trama, vamos desvendando a narrativa de vários anfitriões (especialmente Dolores, Maeve, Teddy e Bernard), bem como o processo de desenvolvimento tecnológico para criar estes robôs que são portadores de memórias que os inserem em uma história que geram lembranças fictícias nem sempre reais e que são apagadas no final do dia, destacando aqui a categoria esquecimento. Este processo é dirigido e coordenado pela equipe liderada por Robert Ford, que atua como game designer deste ambiente.

Contudo, os hosts começam a entrar em looping e passam a viver momentos de rememoração das suas narrativas embora fragmentadas e confusas. A ideia de personagens não jogáveis presente nos jogos digitais foi outro ponto que influenciou Nolan ao pensar na atuação dos hosts, com suas histórias particulares que são reiniciadas em um loop contínuo¹⁴.

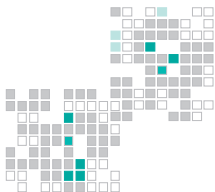
A passagem dos visitantes para esse círculo mágico, realizando um deslocamento espaço-tempo para viver as emoções e vidas escolhidas se dá através do embarque em um trem que os leva ao parque, se assimilando ao que propõem os jogos digitais com narrativas mais elaboradas.

No mundo do *Westworld*, o personagem do “Homem de Preto/ William” não se caracteriza mais como um visitante e também não é um anfitrião (até metade da segunda temporada). Este personagem passa a ser um dos financiadores do parque e tem como principal objetivo encontrar o labirinto, destruindo tudo que encontra ao seu redor. Esta jornada vai ser marcada por uma guerra psicológica e de poder contra Ford. Ford tem o controle do parque, das narrativas dos anfitriões e dos visitantes, manipulando todos em prol dos seus próprios interesses (como se fosse um titeriteiro) que, na maioria das vezes, são escusos.

A trajetória de William/Homem de Preto nos permite supor sua total imersão no universo do Parque, vivendo constantemente no flow, se desligando inclusive da sua família na vida “real”, fora do Parque. Ao final da segunda temporada, fica claro que a intenção era ter um banco de dados com as memórias de todos os visitantes que passaram pelo Parque, resgatando o que já tinha sido evidenciado no filme *FutureWorld*. Com o objetivo de deter o desejo de Ford de brincar de Deus, William aceita o desafio de jogar o jogo de Ford a fim de parar o funcionamento do Parque e seus

14 Disponível na URL: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Westworld_\(s%C3%A9rie_de_televis%C3%A3o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Westworld_(s%C3%A9rie_de_televis%C3%A3o))

Acesso 19 Mai. 2019



mecanismos de controle para manter o banco de dados das memórias de todos os visitantes que já frequentaram o Westworld. A missão de William/homem de preto é destruir o parque e os dados das memórias dos visitantes que têm sido colecionados por trinta anos.

O parque está estruturado com quatro level design (mapas/mundos). O primeiro refere-se ao mundo elevado no qual estão os engenheiros e idealizadores do Parque que controlam a vida dos anfitriões e visitantes. No sentido extremo, está o mundo subterrâneo onde estão os robôs que foram desativados por problemas técnicos ou por não atenderem mais as necessidades do parque (Anaz, 2018).

O mundo da planície é onde ocorre a trama, no espaço em que androides e humanos interagem e vivenciam suas narrativas. Neste espaço, os robôs podem ser feridos e até mortos pelos visitantes, mas os humanos não podem ser atingidos, preservando, pelo menos até o último episódio da primeira temporada, a primeira Lei de Asimov (2004) – “Um robô não pode ferir um ser humano ou, por ócio, permitir que um ser humano sofra algum mal”. E, finalmente, o mundo externo onde vivem os humanos. O passaporte para sair do mundo “real” e viver as fantasias seja como heróis ou vilões é através do trem que leva a Westworld.

Ao iniciar a visita ao parque, os recém-chegados têm que escolher se querem usar o chapéu preto ou o chapéu branco. William inicia a sua jornada usando um chapéu branco, mas, ao longo da jornada sua personalidade vai sendo transformada em função das interações com o universo do parque, especialmente ao cruzar com Dolores, por quem se apaixona; com Maeve, com quem vai ter confrontos de vida e morte; com Teddy no triângulo com Dolores; e com Lawrence, que vai ser útil para encontrar o objetivo da sua jornada. William se transforma em um homem amargo e mau, que passa a usar o chapéu preto, transformando-se no Ho-

mem de Preto. A paixão por Dolores também se transforma em um sentimento recíproco mais de ódio do que de amor.

Na série, existem três linhas temporais: “depicting events before the park has opened, one following the events shortly after the Westworld park is launched, and another 30 years later, as the hosts who populate the park seem to be achieving consciousness for the very first time” (Martins, 2018, p. 132). Na segunda linha temporal, William se apresenta como um jovem sensível e bondoso que irá passar por um processo de transformação durante sua imersão no Parque, tornando-se, inclusive um dos seus donos na terceira linha temporal.

Durante a primeira temporada, William vai trafegar por esses dois tempos, transitando entre o mundo externo e o mundo da planície, dialogando com os personagens como Ford, Maeve, Teddy e Lawrence em busca do labirinto. Na sua jornada (que para ele se caracteriza um jogo) pela saída do labirinto, em diálogo com um host que o estava perseguindo para escalpelá-lo, o personagem diz: “Quem disse que você vai jogar? Eu jogo”. Ao chegar ao labirinto e reencontrar 30 anos depois Dolores, William percebe que o labirinto não existe enquanto lugar, mas é o símbolo no qual ele não tem um lugar. Game over para William? Esta questão vai ser compreendida na segunda temporada, que não é objeto de análise deste artigo.

3. Para além da série: o universo das extensões transmidiáticas

Westworld, assim como Matrix e Lost, se apresenta desde o início como uma narrativa transmídia, com a criação de extensões, como o site e o jogo, produtos oficiais, ampliados pelos canais do Youtube, sites e redes sociais mantidos pelos fãs. Tais extensões ajudam a entender a série que não tem sido fácil até para os fãs e autores. Diante das críticas recebidas em torno da segunda temporada,



Nolan afirma que “Fazemos a série voltada a quem tem a capacidade de seguir uma história complicada e não-linear”¹⁵. Nesse contexto, as produções de paratextos são fundamentais para compreender as pistas deixadas durante os episódios.

Em uma perspectiva de extensão transmídia (Lessa Santos, 2017) foi criado o jogo *Westworld Mobile*¹⁶ (que foi descontinuado em abril de 2019 por questões jurídicas) e disponibilizado para download no dia 21 de Junho de 2018, após a campanha de marketing para pré-registro e futuro acesso. Neste god game o jogador vai ser um funcionário da Delos, empresa responsável pelo Parque *Westworld*, que vai aprender a controlar o parque.

A produtora da série também criou em 2017 um site no qual o leitor podia conversar com uma assistente virtual sobre o parque¹⁷, ampliando e explorando novas informações sobre o universo de *Westworld*. No momento esse site tem acesso limitado.

Outras produções vêm sendo realizadas pelos Youtubers que criam canais para discutir os episódios, compartilhando suas teorias sobre a série. Podcasts exploram as teorias que os fãs criam para entender a série e ajudam a compreender a narrativa.

Esses pedaços de informação vêm favorecendo a prática destacada por Mittell (2009) de *forensic fandom*, isto é, os leitores das produções audiovisuais, sejam séries ou jogos, buscam explorar a fundo esses produtos, levantando e identificando pistas, “migalhas” deixadas pelos produtores, roteiristas e outros fãs que ajudam a compreender a complexidade da história e sua narração. Para o autor, essas estratégias criam imãs que favorecem o engajamento, atraindo e fidelizando os leitores

15 PAZ, João. Perdidos no Velho Oeste *Westworld* deixa até os atores confusos; vale a pena ver uma série tão complexa. Publicado em 26 Jun. 2018. Disponível na URL: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/westworld-deixa-ate-os-atores-confusos-vale-pena-assistir-uma-serie-ao-complexa--21112>. Acesso 19 Mai. 2019.

16 <https://westworldmobile.com/en>

17 <https://www.delosdestinations.com/#home>

para o mundo da trama, motivando-os a fazer pesquisas cada vez mais detalhadas para descobrir mais sobre o universo do produto que são fãs, consolidando a Inteligência Coletiva preconizada por Levy (1996) e discutida por Jenkins (2008).

A prática de *forensic fandom* pode ser potencializada pelas transformações e avanços tecnológicos que permitem em tempo real socializar tais produções e suas teorias com um número maior de fãs, que compartilham esses achados em suas comunidades, inclusive incentivando que novos espectadores passem a assistir aos episódios. Essas mudanças tecnológicas contribuíram para o aumento de narrativas seriadas e mudaram a forma de produzi-las, circulá-las, distribuí-las e consumi-las.

Mittell (2009) faz ainda uma diferença entre *spreadable* e *drillable* (na ausência de uma tradução mais apropriada iremos utilizar aqui os termos em inglês), sem hierarquizá-los, mas compreendendo-os como vetores opostos do engajamento cultural. Enquanto o primeiro encoraja a busca de informações sobre determinada narrativa, sem assegurar um engajamento a longo prazo, o segundo, envolve um pequeno grupo de fãs que mergulha, investindo tempo e energia nas complexidades de um texto narrativo, tornando esse grupo de leitores qualificados e muitas vezes especialistas dedicados e obstinados com o produto ao qual dedicam seu tempo. No caso específico da série evidenciamos as produções nos canais do YouTube, a exemplo do *Pipocando* (3,9 mil inscritos), *Canal do Série Maníacos*, (718 mil inscritos), entre outros que discutem diferentes aspectos de narrativas seriadas, incluindo *Westworld*, dividindo-se em *spreadable* e *drillable*.

Ainda para o autor,

Esta necessidade de adquirir competências para decodificar histórias e mundos diegéticos é particularmente relevante para uma parte da mídia no momento. Certamente os videogames pressupõem essa habilidade para que se entenda e

interaja com uma gama de mundos ficcionais e de interfaces – quase todos os jogos contêm seus próprios módulos de treinamento diegético conforme os jogadores aprendem a dominar os controles e expectativas desse mundo em particular. O cinema também acompanhou o surgimento de um ciclo de filmes quebra-cabeça que demandavam do público entender suas regras em particular para poder compreender a sua narrativa (Mittell, 2012, p. 48).

Westworld, com seus puzzles e a complexidade na sua narrativa, ilustra como se exige a mediação dos paratextos que orientam, motivam e engajam os leitores/fãs a seguirem, consumirem e produzirem novos conteúdos sobre a série. Contudo, esse exercício não é simples e muitas vezes pode desestimular a audiência que quer apenas assistir sem imergir no universo desafiante de desvendar cada episódio. Martins (2018) dialoga com distintos autores para fazer a crítica a essa dificuldade de compreensão da narrativa por um número significativo da audiência, ressaltando novamente a dependência dos paratextos para poder processar a trama, posicionar, definir e criar significado.

4. Passeio pela gamificação em Westworld

Nolan trouxe referências do universo de diversos jogos, destacando-se BioShock Infinite, Red Dead Redemption e The Elder Scrolls V: Skyrim¹⁸ para a narrativa de Westworld, o que pode ter contribuído para a composição de estratégias de gamificação na série.

A narrativa de Red Dead Redemption (Rockstar San Diego, 2004) ocorre em 1911, sinalizando o declínio do Velho Oeste Americano. O personagem jogável, um criminoso, se vê obrigado a “trabalhar”, entregar e caçar seus antigos companheiros de crime pelo governo, como forma de

¹⁸ As informações sobre os jogos podem ser encontradas na Wikipedia e foram acessadas em 12 de Maio de 2019.

redenção de seus crimes, que, para coagir, tomam como refém sua família. Tal fato pode nos remeter a situação de Lawrence em Westworld, que vê sua família ser ameaçada para ceder aos desejos e interesses de William/homem de preto.

Em Westworld, vemos no mundo destacado na primeira temporada o cenário e contexto do Velho Oeste, onde as relações entre os anfitriões e recém-chegados é mediada por muitos tiroteios, se assemelhando à mecânica “Dead Eye” do jogo. Em Red Dead, existe um sistema de moralidade, no qual as escolhas e ações do jogador afetam suas relações com a força policial local e seus níveis de honra são medidos pelos crimes cometidos no local, podendo o jogador decidir entre o caminho do herói ou do vilão. O jogo utiliza simbologia quase idêntica à da série. Na série, antes dos visitantes chegarem ao parque, eles têm que escolher qual o chapéu irão usar – branco ou preto. Cada cor tem um simbolismo – branco para pessoas boas e do bem; preto para pessoas ruins e do mal. No jogo, o chapéu também indica a interface do sistema de honra. Estas escolhas definem o percurso do recém-chegado e suas narrativas, tendo na indicação do vilão um recurso herdado dos filmes de Western (Araújo, 2013).

The Elder Scrolls V: Skyrim (The Elders Scrolls, 2011) caracteriza-se como um Role Play Games (RPG) e sua narrativa ocorre no ano 201DA quarta era, na província dividida de Skyrim: de um lado, os StormCloaks, rebeldes comandados por Ulfric que buscam a independência de Skyrim perante o império; do outro, os Imperiais, militares comandados por Tullius e aliados ao império”.

Westworld compartilha da premissa de Skyrim, onde o jogador transita pelo mundo, explorando e desenvolvendo novas habilidades. Pode desafiar um outro personagem para um duelo e, ao fazê-lo, enfatiza o embate entre classes dominantes e dominadas. A série lança mão de um conceito dos jogos, observada especialmente em Skyrim, chamado “Narrativa emergente”: cada ação pode de-



sencadear consequências previstas pelos criadores e tornar a experiência única.

BioShock Infinite (Irrational Games, 2013) é um jogo de tiro em primeira pessoa que se passa em 1912, destacando a ideia de que os Estados Unidos são um país diferente das outras nações em nível qualitativo (excepcionalismo americano), e o personagem jogável tem o desafio de salvar a personagem não-jogável, que é controlada pela inteligência artificial do jogo. Durante a jornada, os personagens irão enfrentar e lutar com as duas facções existentes na cidade, como os Founders, com viés religioso, que acreditam que o fim da escravidão é errado e há uma diferença entre as raças, e a voz Populi, que é a facção do levante popular e não aceita a sociedade escravocrata. O jogo traz questões relacionadas à liberdade, às escolhas, à moralidade e à tecnologia também presentes em Westworld. O jogo, além de tensionar temas como crenças políticas e religiosas, apresenta situações violentas, inclusive contemporâneas. A questão da violência não apenas simbólica mas também física se faz presente na narrativa da série de forma marcante, nas lutas dos hosts que recuperam suas memórias e tomam consciência da sua realidade, iniciando uma revanche contra o staff do parque e/ou qualquer humano que se interponha no caminho destes anfitriões.

Na perspectiva de Nolan, “[...] a série iria explorar [a violência] porque” a violência está na maioria das histórias que gostamos de assistir, mas não faz parte do que gostamos de fazer”. Assim, para o roteirista, os recém-chegados vão “pagar para satisfazer esses impulsos”¹⁹. O parque atua como espaço de catarse e resignificação.

Após essas considerações, que indicam as referências dos jogos digitais na narrativa de Westworld, apontaremos brevemente a mecânica presente na série que se aproxima de um game.

Primeiro, as pistas que foram espalhadas durante a primeira temporada marcam a caçada de William/Homem de Preto que vai escalar na sua trilha muitos androides em busca da resposta de onde está o labirinto, símbolo que aparece cada vez que escarpa alguém. Estas pistas mobilizam os leitores e fãs da série e, cada vez que desvendam um puzzle, se sentem recompensados.

Para VanDerWerff²⁰

On its most basic level, the “story” of Westworld involves a bunch of video game characters realizing they’re video game characters. And like a video game, Westworld requires a “player” to become its best possible self. You can watch it passively, trying to engage with it on the basis of its characters or plot, but even there, the show throws up roadblocks to interpreting it as anything other than a puzzle. Why, for instance, is season two told out of narrative sequence, other than an insistence on the part of the show that you should have to do at least a little work to enjoy it?

Logo, o sistema de recompensa da série implica não apenas na compreensão da narrativa ao encontrar uma chave para avançar, mas especialmente na possibilidade de compartilhar essas descobertas, permitindo a compreensão da narrativa por um número maior de espectadores, ampliando o número de seus seguidores.

Outro aspecto que sinaliza a relação da série com o universo dos games é a dinâmica entre os mundos. Os cientistas e técnicos que estão no mundo subterrâneo apresentado na série atuam como game designers e programadores, criando narrativas, missões, tentando resolver os bugs dos hosts que sinalizam desestruturação das narrati-

²⁰ VanDerWerff, Todd. Am I watching Westworld wrong? Like a video game, Westworld only works when you “play” it. Publicado: 24 Jun 2018. Disponível na URL: <https://www.vox.com/cultura/2018/6/22/17489862/westworld-season-2-review-finale-recap-the-passenger>. Acesso 12 Mai. 2019.

¹⁹ Disponível na URL: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Westworld_\(s%C3%A9rie_de_televis%C3%A3o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Westworld_(s%C3%A9rie_de_televis%C3%A3o))

Acesso 19 Mai. 2019

vas, evidenciando lapsos de memória e consciência por parte dos anfitriões, onde estão os cientistas e técnicos do parque que controlam e vigiam todas as ações realizadas não apenas pelos hosts, mas pelos recém-chegados. Esse controle também é uma condição presente em outras produções de Nolan, como na série *Person of Interest*.

5. Conclusão

Encerramos aqui o esforço de sinalizar aspectos importantes dessa hibridação de linguagens que se delineia em *Westworld*, seja através dos elementos e lógica presentes no universo dos jogos digitais, seja através das extensões e paratextos que vem sendo produzidas pelos produtores para fidelizar seus fãs e/ou pela comunidade dos fãs, que precisam criar distintas estratégias para compreender e ajudar a outros leitores a atribuir sentidos à complexidade da narrativa da série.

As estratégias de gamificação evidenciadas na série *Westworld* pressupõem assim um duplo

desafio. Por um lado, favorecer maiores níveis de imersão e engajamento dos fãs que são consumidores ávidos das extensões transmídiaicas que contribuem para atribuir sentidos para as pistas que são deixadas em cada episódio, formular teorias que ampliam o universo ficcional da série e estimular fãs que atuam como produtores de conteúdo em um espaço de tensões entre eles, fãs, e destes com os produtores da série.

Todavia, os telespectadores que não compartilham desse interesse precisam ser atraídos para o mundo da série, difícil empreitada quando o produto seriado tende a exacerbar a estratégia da gamificação. Intrincada diretriz que cada vez mais comporá a agenda dos criadores e produtores de séries que fazem da inserção dessas estratégias uma meta central. O êxito até então da série pode estar tornando os usos da gamificação em consonância com a engenharia discursiva dos paratextos uma referência para projetos futuros nessa linha de séries ficcionais.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; SOUZA, Maria Carmem. Anfitriões: delineando o conceito de pós-humano na série televisiva *Westworld*. *Revista Trabalhos em Linguística Aplicada da UNICAMP. Dossiê "O pós-humano é agora!"* <http://dx.doi.org/10.1590/01031813201958536021>, v. 58, p. 1-24, 2019

_____. *Westworld (WW): entre no jogo*. In: SALES, Maryvalda; NONATO, Emanuel (orgs). *Tecnologias Digitais, Redes e Educação: perspectivas contemporâneas*. Salvador: Edufba (no prelo)

ALVES, Lynn. *Game over – jogos eletrônicos e violência*. Futura: São Paulo, 2005.

ASIMOV, Isaac. *Eu, robô*. Ediouro: Rio de Janeiro, 2004

ANAZ, Silvio Antonio Luiz. (2018). Construindo séries de TV complexas: a concepção diegética de *Westworld*. In: *Revista Famecos – mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre, v. 25, n.2, maio, junho, julho e agosto, 2018, p. 1-17. Disponível na URL: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/28492>

DOI: <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2018.2.28492>

ARAÚJO, João E. S. *O Novo Oeste Americano: a reconfiguração do*

Western a partir do seriado televisivo *Breaking Bad*. *Novos Olhares*, v. 2, p. 104-118, 2013.

FAVARD, Florent. (2018). *The maze wasn't made for you": Artificial consciousness and reflexive narration in Westworld (HBO, 2016-), TV/Series [Online]*, 14 | 2018, Online since 31 December 2018, connection on 01 January 2019. URL :<http://journals.openedition.org/tv-series/3040>

GREENBERG, H. R. *Westworld: Hell hath no limits*. *Psychiatric Times* 34(3). March 2017.

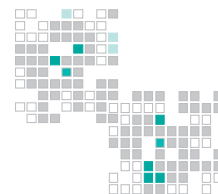
LACKO, I. *On the path to sentience - post-digital narratives in "Westworld"*. *World Literature Studies* 9(3):29-40. January 2017

LEVY, Pierre. *LEVY, Pierre. A inteligência coletiva*. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

LESSA SANTOS, Rodrigo. *O universo transmídia do seriado True Blood: paratextos e extensões ficcionais do HBO e dos fãs*. 2017.

212f. Tese (Doutorado). Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas. Universidade Federal da Bahia.

LONGORIA, Kristen. *Bioethics & "Westworld": Project Biomedical*



ethics - creative analysis and proposed solutions. March. 2017. DOI: 10.13140/RG.2.2.12029.36328

MARTINS, Ana Cabral. Westworld: complex TV, puzzle narratives, and paratexts. *Aniki - Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*. Vol. 6, no. 1 (2019). P. 132-148. DOI: 10.14591/aniki.v6n1.460

MITTELL, J. "Lost in a Great Story: evaluation in narrative television (and television studies)." In. Roberta Pearson (ed.), *Realign Lost*, 119-138. London: I. B. Tauris.

_____. Forensic fandom and the drillable text. Disponível na URL: <http://spreadablemedia.org/essays/mittell/#.XNh34dNKiS4> . Acesso 12 Mai. 2019.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *Matrizes*, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 29-52, 2012

MULLEN, Elizabeth. (2018). "Not much of a rind on you": (De) constructing genre and gender in *Westworld* (Lisa Joy and Jonathan Nolan, HBO, 2016-). *TV/Series [Online]*, 14 | 2018, Online since 31 Decem-

ber 2018, connection on 01 January 2019. URL <https://journals.openedition.org/tvseries/3304>

NETOLICKY, Deborah M. Cyborgs, desiring-machines, bodies without organs, and *Westworld*: Interrogating academic writing and scholarly identity. July, 2017. • DOI: 10.17646/KOME.2017.16

RAYHERT, Konstantin. The philosophy of artificial consciousness in the first season of TV series 'Westworld'. December 2017. DOI: 10.21847/1728-9343.2017.5(151).117438

SANATI, Abdi. From lesion theory of mental illness to *Westworld* and back - psychiatry in the movies. July, 2017. • *The British Journal of Psychiatry* 211(1):13-13. DOI: 10.1192/bjp.bp.117.199851

WINCKLER, Reto. This great stage of androids: *Westworld*, Shakespeare and the world as stage. *Project: Shakespeare on TV. Journal of Adaptation in Film & Performance* 10(2):169-188, July 2017. DOI: 10.1386/jafp.10.2.169_1

