

# The Good Place: multiverso & gamificação narrativa

Marcelo Bolshaw Gomes

**Resumo:** O presente estudo investiga a série de TV *The Good Place* (NBC, 2016-2020) através das noções de Multiverso e de Gamificação. O texto também destaca a forma prática como a série conduz a discussão ética e filosófica sobre tornar-se uma pessoa melhor. Com o objetivo de analisar como o seriado vê a influência do grupo sobre o caráter do indivíduo de modo sistêmico, recorre-se aqui à teoria sócio semiótica dos quatro regimes de interação (LANDOWSKI, 2014). Conclui-se que, segundo a série, ‘ser uma boa pessoa’ é uma questão de contexto e de interação. E ganhando o jogo, através da cooperação grupal, também se humanizam nossas representações do universo.

**Palavras-chave:** Estudos de Mídia. Séries de TV. Semiótica da interação. Filosofia.

*The Good Place: multiverse & narrative gamification*

**Abstract:** This study investigates the TV series *The Good Place* (NBC, 2016-2020), through the notions of Multiverse and Gamification. The text also highlights the practical way in which the series conducts ethical and philosophical discussion about becoming a better person. In order to analyze how the series sees the group’s influence on the individual’s character in a systemic way, the socio-semiotic theory of the four interaction regimes

---

Marcelo Bolshaw Gomes é Professor do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da UFRN. Email: encantador\_de\_serpentes@yahoo.com.br

is used here (LANDOWSKI, 2014). We conclude that, according to the series, ‘being a good person’ is a matter of context and interaction. And winning the game, through group cooperation, our representations of the universe are also humanized.

Keywords: Media Studies. TV series. Semiotics of interaction. Philosophy.

The Good Place: multiverso y gamificación narrativa

Resumen: Este estudio investiga la serie de televisión *The Good Place* (NBC, 2016-2020), a través de las nociones de Multiverso y Gamificación. El texto también destaca la forma práctica en que la serie lleva a cabo una discusión ética y filosófica sobre cómo convertirse en una mejor persona. Para analizar cómo la serie ve la influencia del grupo en el carácter del individuo de una manera sistémica, aquí se utiliza la teoría socio-semiótica de los cuatro regímenes de interacción (LANDOWSKI, 2014). Concluimos que, según la serie, “ser una buena persona” es una cuestión de contexto e interacción. Y al ganar el juego, a través de la cooperación grupal, nuestras representaciones del universo también se humanizan.

Palabras clave: Estudios de medios 1. Series de televisión 2. Semiótica de la interacción 3. Filosofía 4.

## Introdução

‘Cultura de series’ é a tendência contemporânea ao consumo de narrativas audiovisuais de ficção seriada, feitas para televisão fora da televisão (via DVDs, arquivos digitais ou streaming). As séries fomentam interesses que não se limitam às comunidades de fãs com narrativas específicas, mas “também indicam a formação de um repertório histórico em torno desses programas, de uma telefília transnacional, de uma cultura das séries” (SILVA, 2014, p. 241).



Imagem 1: Divulgação da quarta e última temporada  
Fonte: NBC (Internet)

Já se percebe que essa cultura das séries está, aos poucos, ocupando um lugar central na vida contemporânea.

As séries televisivas, chamadas em passado recente de ‘enlatados’ em virtude de sua baixa qualidade, são agora verdadeiras obras de arte – canalizando recursos técnicos, artísticos e financeiros em uma nova estrutura de produção e distribuição: *as plataformas digitais de streaming*. Surgem novos modos narrativos: a complexidade de Mittell (2012; 2015) e a narrativa transmídia de Jenkins (2009). Surgem também novas práticas culturais, como os fenômenos do *binge-watching* (prática de assistir a vários episódios de

um mesmo programa) e do *social TV* (uso simultâneo da internet e da televisão pelos telespectadores, a experiência da segunda tela combinada aos hemisférios cerebrais).

Silva (2014) discute a existência de uma cultura das séries, a partir de três condições: a sofisticação das formas narrativas (textos de qualidade, a presença do produtor-escritor no comando das séries), o contexto tecnológico que permite uma ampla circulação digital (online ou não) e os novos modos de consumo, participação e crítica textual (não apenas organizando o público em grupos de fãs, mas sobretudo permitindo uma gestão aparentemente compartilhada do produto cultural).

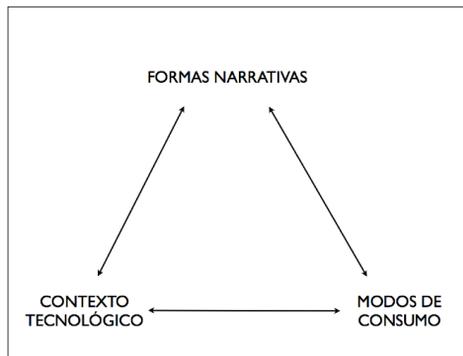


Imagem 2: Diagrama de vetores dos elementos constituintes de uma cultura das séries  
Fonte: SILVA, 2014. Pág. 251.

As séries da televisão incorporam os elementos narrativos teatrais (cenografia, figurino, dramaturgia), literários (roteiro, diálogos, narrador em off, legendas), cinematográficos (a fotografia, a sonoplastia, a edição de imagens e seus efeitos) e radiofônicos (a serialização em módulos, episódios e temporadas ao longo do tempo; e o tempo simultâneo ao vivo).

As narrativas ficcionais eram literárias e teatrais no século XIX e se tornaram cinematográficas no século XX. O leitor e o espectador presencial do teatro foram substituídos pelo público consumidor de imagens técnicas – em vários contextos de recepção diferentes no espaço e no tempo. A televisão assimilou os sistemas narrativos da literatura, teatro e cinema gerando um novo modelo narrativo, que está, durante o século XXI, sendo reinventado pelas redes e dispositivos móveis. O videogame e a internet tornam as narrativas audiovisuais ficcionais, além de seriadas e instantâneas, também interativas e segmentadas. A serialidade narrativa está se tornando ‘gamificação’. As narrativas audiovisuais de ficção assimilaram as antigas estruturas e estão absorvendo as novas, reformulando-as em uma constante transformação.

Nesse novo contexto, as séries audiovisuais passaram a tratar de temas nobres – como a filosofia – dentro de sua linguagem prática e direta.

Outra tendência contemporânea são “*Reality Shows*”, programas ao vivo na internet, mas também editados em canais abertos ou fechados, em que se apresentam disputas reais (sejam culinárias, artísticas, de sobrevivência ou mesmo de simples confinamento). Para alguns pesquisadores (TUZZO, LINHARES, 2009) esses programas promovem uma quebra simbólica nos marcadores espaço-temporais. Há também séries ficcionais que caricaturizam esse modelo de programa, falsos reality shows. Embora reforcem os marcadores tradicionais das narrativas, elas assimilam e simulam a quebra do tempo espaço como parte do que está sendo contado.

## I. Objeto-recorte

O bem e o mal são interações coletivas grupais e não qualidades individuais da natureza humana. Assim, todo mundo é bom e/ou mal dependendo do contexto e de suas companhias. Essa é uma das premissas do seriado *The Good Place* (2016-2020), em que quatro protagonistas morrem e vão a um inferno (denominado de *the bad place*) holograficamente construído como se fosse um paraíso.

Ao final da primeira temporada, os protagonistas percebem que não estão no paraíso e porque se encontram naquela situação.

Os quatro protagonistas não são nem boas pessoas, nem assassinos violentos, mas pessoas normais, com falhas de caráter comuns.

Eleanor Shellstrop (Kristen Bell), uma vendedora desonesta do Arizona que entrou no *Good Place* aparentemente confundida como uma advogada de direitos humanos com o mesmo nome que morreu no mesmo dia e local.

Chidi Anagonye (William Jackson Harper), um professor de ética nigeriano criado no Senegal, chato, indeciso e sem sentimentos com os outros.

Tahani Al-Jamil (Jameela Jamil), uma filantropa rica, fútil, invejosa e falsa.

Jianyu Li” (Manny Jacinto), um monge budista silencioso de Taiwan, que mais tarde revela-se realmente como Jason Mendoza, um falecido DJ e pequeno traficante da Flórida.

No processo, com vários flashbacks da vida antes da morte dos quatro protagonistas, fazem uma revisão dos conceitos do bem e mal na filosofia moral (Kant, Hume, Aristóteles, John Rawls) – em conjunto com o demônio responsável pelo seu julgamento final,

Michael, em uma dupla menção, ao Arcanjo Solar do Juízo Final e ao produtor executivo da série Michael Shur, que convidou especialmente o ator Ted Danson para o papel por se identificar com ele.

Muito do sucesso de *The Good Place* se deve à excelente química do elenco. Além disso, a série escapa de certos clichês ao oferecer uma protagonista mulher, um elenco multiétnico e piadas que não fazem uso de elementos sexistas.

Outra personagem importantíssima é Janet (D'Arcy Carden), uma forma de inteligência artificial que se confunde com o próprio sistema holográfico *The Good Place*. Embora seja programada, tem autonomia relativa para fazer escolhas pessoais e várias vezes produz resultados inusitados. Janet é morta várias vezes durante a segunda temporada, isto é, o sistema é reinicializado, apagando a memória dos quatro protagonistas. Eles voltam ao começo da narrativa, quando descobrem que morreram e são informados que estão no *Good Place*, embora intimamente saibam que não merecem e que algo está errado.

E a cada morte de Janet, e cada repetição da narrativa, em algum momento os protagonistas percebem que não estão no *Good Place*. E essa descoberta que se está no inferno, reinicializa novamente o sistema, aperfeiçoando todos os seus agentes (inclusive a própria Janet) em uma história cada vez mais complexa.

Em uma das primeiras versões do universo, Janet e Jason se apaixonam e se casam. Muitas versões após, embora ninguém se lembrasse desses acontecimentos, eles passaram a interferir no desenvolvimento do sistema-narrativa atual. As atualizações assemelham-se assim aos conceitos hinduístas, budistas e espíritas de reencarnações em vidas passadas e aprendizado kármico, sendo que no seriado o sistema (simbolizado por Janet) torna-se cada vez

mais humano na medida em que os quatro agentes estabelecem um pacto de colaboração para o desenvolvimento moral de cada um.

O enredo da série é um quebra-cabeça lógico contínuo com reviravoltas que têm que funcionar em várias dimensões diferentes, centralizado por uma questão simples e infinitamente complexa: o que significa ser uma boa pessoa.

## 2. Conteúdo prático filosófico

O seriado *The Good Place* é uma comédia de erros ‘sobre filosofia’, mas não exatamente do mesmo modo que *The Big Bang Theory* é ‘sobre ciência’. Seriados de humor não são seminários de pós-graduação, a filosofia e a ciência são superficiais e utilizadas como pano de fundo para piadas. *The Good Place*, no entanto, vai um pouco mais além pois as ideias filosóficas realmente determinam e moldam o enredo de modo prático (STREET, 2018). E quais são essas ideias filosóficas?

Para Emmanuel Kant, por exemplo, a moral não nos ensina a ser felizes, mas sim a sermos dignos da felicidade. É a ideia do “Imperativo Moral”. De acordo com este conceito kantiano, há uma única regra que define se uma ação é moralmente justificável: a conduta de alguém só pode ser correta se aquela ação puder ser replicada por qualquer pessoa, em qualquer situação, e ainda assim ser considerada positiva. Assim, por exemplo, não existe mentira justificável: se uma específica pode ser muito ruim, então todas o são. Roubar ou matar? Também. No imperativo categórico, se algo for errado, sempre será imoral e não poderá ser justificado, independentemente da situação.

Chidi passa toda primeira temporada perdido em dilemas kantianos sobre diferentes imperativos morais – ele sofre particularmente com a mentira de estar em Good Place sem merecer. A ideia de ‘merecimento’ ético – oriunda de várias religiões – também é bastante trabalhada. Quem cumpre as regras merece ser recompensado.

Porém, o desejo de ser recompensado é contraditório com a ideia de ‘ser uma boa pessoa’ natural e espontaneamente. Mesmo fazendo o bem ao longo de suas vidas, alguns mortos não alcançam a pontuação necessária para ir para o Good Place porque o bem foi feito de forma “interesseira”. Nas temporadas seguintes, no entanto, há um resgate positivo da ideia de “fazer o bem interesseiramente” como sendo um treinamento para um dia, “fazer o bem espontaneamente”.

Outra corrente filosófica problematizada na série é o existencialismo, em que o imperativo é a ideia de “autenticidade” moral de cada indivíduo. Essa “filosofia de adolescentes” se contrapõem ao aprendizado sócio construtivista em grupo. Há um episódio inteiro baseado na noção de liberdade de Søren Kierkegaard, auto confiança e fé na vida (na verdade, fé em Deus, embora a série não reconheça).

Porém, a abordagem filosófica mais importante na série é o utilitarismo, que corresponde à forma de pensar do senso comum. A ideia básica é que um ato moral é aquele que concede o maior bem para o maior número de pessoas.

O conceito de certo e errado não está na ação em si, como pensava Kant – e sim nos seus resultados: os fins justificam os meios. Porém, como doutrina moral, o utilitarismo foi elaborado pelos filósofos Jeremy Bentham e John Stuart Mill no século 19. Para eles, uma ação é considerada boa quando promove o bem ou a felicidade – ao máximo de pessoas possível. Se, mesmo que bem intencionada, uma pessoa acaba provocando o mal, sua ação pode ser considerada imoral.

No contexto utilitarista, a série trabalha bastante o problema do bonde, apresentado formalmente na segunda temporada e universalizado nas terceira e quarta temporadas. O dilema é o seguinte: uma locomotiva desgovernada vem na direção de cinco pessoas que estão nos trilhos do trem. Não há tempo de fugir. A única maneira de salvar o grupo é puxando uma alavanca que muda a direção do trem, mas isso acabaria resultando na morte de outra pessoa (uma só) que está nos outros trilhos. Não existe uma decisão certa ou errada. O dilema foi elaborado como uma crítica ao utilitarismo, mas gerou diversas variações sobre o valor da vida, da morte e dos outros (UNGER, 1996). A ideia principal é de que o bem de um grande número de pessoas é eticamente mais relevante do que o indivíduo, que é legítimo sacrificar uma vida para salvar muitas, etc.

Porém, apesar de seu conteúdo filosófico explicado na prática, principalmente através do personagem Chili, que é obcecado pela ética teórica; o coração moral da série reside na interação dos personagens entre si. Do conjunto dessas interações, nasce um jogo de desenvolvimento recíproco e a construção do universo em comum.



Imagem 3: O dilema do bonde

Fonte: Revista Super Interessante, setembro/2009

### 3. Gamificação narrativa e multiverso

*12:01* (1990), de Hillary Ripp e Jonathan Heap, é um curta metragem feito para televisão, que mostra um dia que se repete da mesma forma menos para o protagonista em um ‘laço no tempo’ (ou time loop), uma situação em que o tempo corre normalmente durante um determinado período (um dia ou algumas horas), mas em certo ponto o tempo “pula” para trás, de volta ao ponto inicial, como um disco de vinil riscado, repetindo o exato período em questão. Porém, foi o filme *Feitiço do Tempo* (*Groundhog Day*, 1993) dirigido por Harold Ramis, que popularizou a narrativa de recorrência temporal. O filme foi um grande sucesso de público e de crítica, ganhando vários prêmios importantes e gerando filmes similares, inúmeras adaptações em episódios de seriados de TV e até vários jogos eletrônicos foram elaboradas dentro do paradigma narrativo do ‘laço recorrente de tempo’.

A expressão “*Groundhog Day*” (dia da marmota) tornou-se gíria em inglês, significando uma situação desagradável que se repete continuamente nas narrativas reais da mídia. E essa fórmula de repetição narrativa com autonomia do protagonista, presente em quase todos os vídeos games, passou a ser utilizada à exaustão também nas narrativas ficcionais seriadas. Qual o significado dessas narrativas? Vivemos a experiência subjetiva do laço temporal recorrente, em que os dias se repetem iguais como nos filmes *12:01* e *Groundhog Day*? Ou ainda: é possível tirar vantagem desta repetição para se aperfeiçoar seja no sentido moral ou simplesmente de antecipar os acontecimentos e escolher as melhores possibilidades?

É a gamificação das narrativas – fenômeno que hoje atinge não apenas todas as mídias (SANTAELLA, NESTERIUK, FAVA, 2018), mas também a educação, a Gamificação do Aprendizado (KAPP, 2002). Aliás, *The Good Place* é uma narrativa seriada ‘tradicional’ (no sentido de não ser interativa) sobre a Gamificação da Vida. O seriado simula um videogame em que os participantes jogam para não ir para o inferno, mas já estão nele. As múltiplas reinicializações do sistema, a restauração dos karmas individuais, a repetição das situações são metáforas em uma narrativa linear, enfim, trata-se de uma série e não de um jogo (DETERDING, DIXON, KHALLED, NACRE, 2011).

Além desta noção de narrativa de laço de recorrência temporal dentro do tempo contínuo, outro conceito fundamental para entender a seriado *The Good Place* é o de ‘Multiverso’ Narrativo (inspirado no conceito da física de universo complexo, sem totalidade com múltiplas dimensões).

Pereira Falcão (2007) considera os mundos virtuais como híbridos entre jogos eletrônicos e comunidades virtuais, mas, na verdade, a noção de multiverso (múltiplos universos entrelaçados sem um lado exterior) já existia na literatura há muito tempo antes da física quântica, justamente para falar da vida após a morte como uma dimensão da realidade.

O livro dos mortos tibetano e várias narrativas de descidas aos infernos pelas deusas de diferentes culturas (Innana, Istar, Demeter). O mito de Er<sup>1</sup> conta uma experiência de quase-morte, que pode ser interpretada de modo mutiversal, isto é, de que diferentes realidades coexistem em um universo-múltiplo-complexo. Também *A Divina*

---

1. O mito de Er é uma história que Platão conta no livro *A República*, livro X, de 614b a 621b. Trata-se de um relato, transmitido oralmente, de alguém que retornou do Hades.

*Comédia* – epopeia poética de Dante pelos infernos, purgatório e céu – pode ser classificada com uma narrativa de multiverso. No campo audiovisual, o conceito também é um objeto bastante problematizado<sup>2</sup>.

E essas duas ‘noções’ – a Gamificação e o Multiverso – nos permitem interpretar o seriado *The Good Place* em uma ótica singular, diferente das opiniões predominantes entre os críticos e o público em geral. Não nos interessa, por exemplo, discutir o papel simbólico de Janet, comparada à Natureza, ao Sagrado Feminino, mas que é colocada em uma condição de submissão ao patriarcalismo de Michael e da máquina moral de tortura por ele comandada. Todas essas interpretações e críticas são possíveis e estão presentes, na forma de piadas e de situações cômicas, na própria narrativa.

#### 4. Metodologia

Uma metodologia para leitura crítica de audiovisuais em série – inspirada na semiótica narrativa de Greimas (1973) – teria três momentos distintos: descrição, análise e interpretação.

Para descrever a narrativa, Greimas estabelece uma análise linguística, detalhando os aspectos materiais da linguagem. Para narrativas audiovisuais, substitui-se este expediente por algumas categorias narrativas simples: enredo principal (e subenredos); narrador; espaço-tempo; e personagens. Espera-se que, descrita através dessas categorias, o leitor possa entender a narrativa sem a ter assistido.

Em seguida, Greimas prescreve análises discursiva e narrativa, permutáveis por: a) uma análise histórica do contexto social de

---

2. A revista científica *Index.comunicacion* dedicou seu número 06 ao estudo do multiverso em séries televisivas: <http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/257/489>

enunciação (revelando sempre intenções inconscientes e/ou ideológicas dos emissores); e b) por uma análise comparativa dos vários contextos socioculturais de recepção ou “pactos de leitura” de diferentes locais e tempos.

E, finalmente, há ainda a interpretação, em que se discute os elementos psicológicos universais da narrativa e se define sua mensagem simbólica, a chamada “moral da história”. À polarização dos quatro elementos simbólicos principais da narrativa, Greimas chamava “Quadrado Semiótico Narrativo”.

	DESCRIPÇÃO	ANÁLISE		INTERPRETAÇÃO
SAUSSURE	SIGNO	SIGNIFICADO	SIGNIFICANTES	SIMBOLO
GLOSSEMÁTICA	Forma de expressão	Forma do Substância	Expressão do Conteúdo	Substância de conteúdo
GREIMAS	Análise linguística	Análise discursiva	Análise narrativa	Quadrado semiótico
LEITURA CRÍTICA AUDIOVISUAL	Som, imagem, texto, tempo, sequências	Contexto sócio histórico de enunciação e a mensagem oculta	Comparação dos contextos socioculturais de recepção	Elementos Psicológicos, Universais do Imaginário, Sonhos

Tabela 1: Descrição, análise e interpretação de narrativas  
 Fonte: elaborado pelo autor

Esse método de leitura crítica de audiovisuais é ainda insuficiente quando se trata de narrativas interativas, que transcendem a linguagem e gamificam a vida. *The Good Place* não é uma narrativa interativa, mas a simulação de uma. O 'multiverso' e a 'gamificação' são apenas metáforas, ou melhor, são conceitos pensados dentro da narrativa linear e não no seu limite/superação. Não vivemos uma vida 'pontuada' segundo o mérito de nossas ações; não reinicializamos

nosso multiverso quando tudo dá errado. Nem a narrativa de *Good Place* o faz pois é uma série audiovisual e não um game. A ‘vida como sendo um jogo em grupo’ e ‘o universo como sendo uma projeção holográfica produzida coletivamente pelos jogadores’, no entanto, são possibilidades reais e implicam no conceito de interação.

Eric Landowski (2014) foi aluno e colaborador de Greimas. Suas ideias derivam diretamente da Semiótica Narrativa de seu mestre; e sua teoria dos regimes de interação é uma ampliação sociológica da teoria dos quatro regimes de significação. O modelo de Landowski, além de “sair do texto” (e da teoria de significação) para construir “uma analítica de vida”, também transforma o quadrado semiótico em uma espiral no formato do símbolo do infinito, alterando o diagrama de Greimas. Por isso, com o objetivo de compreender como o seriado *The Good Place* vê a influência do grupo sobre o caráter do indivíduo de modo sistêmico, recorre-se aqui a essa teoria sócio semiótica.

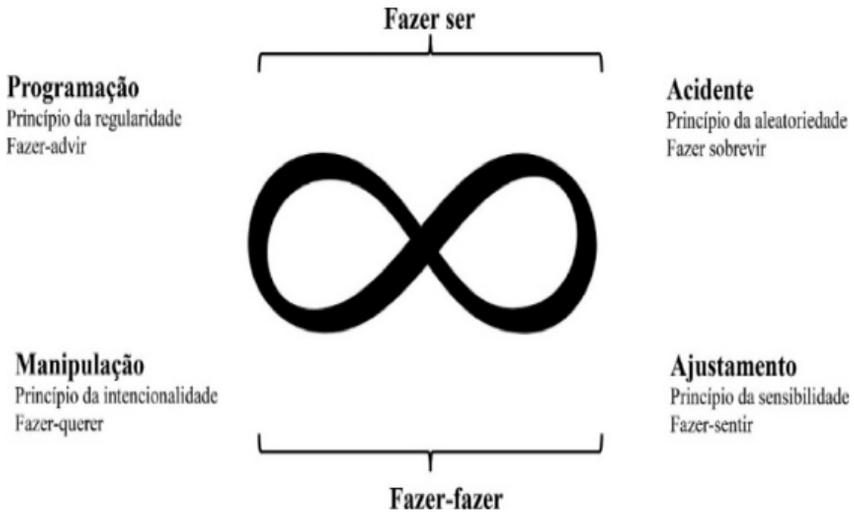


Imagem 4: Os quatro regimes de interação segundo Landowsky  
 Fonte: internet

Landowski (2014) sugere a distinção de quatro regimes de interações: a) a programação ou operação (a interação sempre constante e contínua, um algoritmo objetivo); b) a manipulação ou estratégia (a interação inconstante e contínua em que a intencionalidade se superpõe ao causal, o efeito do narrado sobre o vivido, por exemplo); c) a interação de ajuste (constante e descontínua); e d) o fator imprevisível das interações (o aspecto inconstante e descontínuo)<sup>3</sup>.

Cada regime corresponde a uma lógica semiótica distinta. A programação corresponde à regularidade. A manipulação é regida pela intencionalidade. O ajustamento funciona por sensibilidade. E o acidente corresponde à aleatoriedade.

A programação é o primeiro regime de interação. A vida pode ser vista como uma programação de eventos irreversíveis: o sol no transcorrer do dia, as estações durante o ano, o envelhecimento. O tempo é constante e contínuo; e essa regularidade forma a dimensão objetiva da existência. Há duas formas ideais de programação (que na prática, no entanto, são sempre indissociáveis): a regularidade causal ou algorítmica (o “automatismo anônimo”) e a regularidade sociocultural, isto é, uma programação em que as estratégias de manipulação foram assimiladas e naturalizadas como fazendo parte do programa.

---

3. Um exemplo do próprio Landowski de como regimes de interação funcionam juntos de ‘modo desigual e combinado’ é o das eleições contemporâneas (2014, 35-37). Os votos fisiológicos (regionais, setoriais) e os votos ideológicos (em partidos de direita ou esquerda) são previsíveis. Porém o sentimento de insegurança crônica promovido pela mídia faz com que eleitores de esquerda votem na direita e vice-versa. O medo ou mesmo a agressividade recorrente contra objetos de ódio grupal, a interação por contágio emocional, passou a ser decisiva em relação à defesa dos interesses naturais de cada um ou às suas preferências políticas. As eleições alimentam o sentimento de risco e são por ele alimentadas. A guerra e a dança, entre outras atividades exigem que o eu antecipe as reações do outro, também são exemplos de processos envolvendo os três regimes de interação, com ênfase no ajustamento e na sensibilidade.

Landowski admite que esses dois regimes de interação não existem de forma independente, que estão sempre intrincados um no outro, mas os distingue metodologicamente como modos de interpretar, como a combinação de um modelo estrutural determinista como uma abordagem fenomenológica da intencionalidade. Essa duplicidade teórica produz conceitos gêmeos: há duas regularidades, dois tipos de motivação, dois tipos de sensibilidade e até dois tipos acaso.

	<b>ESTRUTURA</b>	<b>FENÔMENO</b>
<b>REGULARIDADE</b>	Causal ou Algoritmia (Tempo contínuo)	Reprodução sócio cultural (Tempo narrativo)
<b>MOTIVAÇÃO</b>	Aprender a aprender Responsabilidade	Autoprogramação Entusiasmo criativo
<b>SENSIBILIDADE</b>	Homem x Máquina Cinestesia reativa	Homem x homem Empatia afetiva
<b>ACASO</b>	Acidente programado O aleatório ou sorte/azar	Acidente motivado O ruído ou risco

Tabela2: Tipologia ideal das interações de Landowski  
Fonte: elaborado pelo autor

Então, esses oito tipos ideais (a regularidade causal, a reprodução cultural, a competência sintática, a criatividade, a interação com as máquinas, a interatividade com as pessoas, a capacidade de corrigir os próprios erros e de viver a própria vida como uma aventura) podem ser aplicados para compreender a narrativa de *The Good Place*?

## 5. Aplicando a semiótica ao seriado

E se a vida fosse, eticamente falando, uma espécie de videogame – se cada ação tivesse um valor pontual, positivo ou negativo, e o objetivo fosse acumular a pontuação mais alta? Para a narrativa, existe um algoritmo moral nos julgando a cada momento e conferindo uma determinada pontuação ética, que determina nosso futuro após a morte. Essa é a regularidade causal é a base do jogo narrativo.

A regularidade causal, em relação ao Multiverso, também é o planejamento de Michael para que os protagonistas torturem uns aos outros, uma vez que os colocou em pares de almas gêmeas, formados, na verdade, por pessoas claramente incompatíveis.

E os quatro pensam que estão no céu por engano e fingem desesperadamente que são boas pessoas, torturando incessantemente a si próprias, para não irem para o Bad Place. A regularidade induz à culpa permanente e à falsidade crônica.

A regularidade intencional corresponde à ação da consciência dos protagonistas e à supervisão de Michael – principalmente. Há várias camadas de intencionalidade que incidem de modo desigual e combinado sobre o curso dos acontecimentos narrados (os outros demônios, os juízes, as janet's) mas que são secundários. O que realmente conta é como os quatro personagens interagem regularmente entre si (se eles se torturam ou se ajudam) e como a posição de Michael e Janet se modifica em função das mudanças de comportamento provocadas pelos protagonistas.

Pode-se também pensar a regularidade como reprodução cultural e jogo (obedecer ao sistema para vencer sozinho) e como transformação induzida e utopia (se unir e aceitar o mundo para mudá-

-lo). E essas duas estratégias híbridas de intencionalidade e determinismo se alternam durante toda a **série**.

	<b>GAMIFICAÇÃO</b>	<b>MULTIVERSO</b>
Regularidade causal	Pontuação moral	Inferno disfarçado de paraíso
Reprodução cultural	Obedecer ao sistema para vencer	Aceitar o mundo para mudá-lo
Competência sintática	Ser bom para se salvar	Ser bom sem nada em troca
Criatividade coletiva	No grupo, todos apoiam cada um	Nova interação entre grupos
Interação com as máquinas	Janet personagem	Janet grande mãe
Interatividade com as pessoas	O que nós devemos uns aos outros	O que doamos uns aos outros
Capacidade de autocorreção	Interações arriscadas	As reinicializações sistêmicas
Viver a vida como um jogo	Ser eterno é vencer	Desaparecer no sem fim

Tabela 3: Noções x tipos ideais de interação  
Fonte: elaborado pelo autor

Os dois tipos de motivação são competências modais distintas: ‘Ser Bom’ para não ir para o inferno e ‘Ser Bom’ por simplesmente ser bom. Os dois tipos de motivação são frequentemente confrontados.

Na primeira temporada, a bondade interesseira faz parte da hipocrisia geral de um local do inferno que se disfarça de paraíso. Na segunda temporada a bondade interesseira é colocada como um treinamento para a bondade desinteressada. É preciso se acostumar a ser bom. Curiosamente, o seriado discute apenas sobre o que significa ser eticamente bom e não sobre o que é ‘ser mal’ do ponto de vista moral. E, na terceira temporada, o altruísmo passa a ser valorizado

como elemento essencial da bondade verdadeira. É preciso ser ‘bom por natureza’, sem esperar recompensa nem temer castigos.

‘Ser bom’ como competência sintática não implica em autonomia ou proatividade. É preciso ser criativo, elaborar novos caminhos, produzir uma outra vida. A série desqualifica a criatividade individual e valoriza a criatividade coletiva, tanto entre os seis personagens centrais (fazendo com que cada um seja o melhor), como também do grupo com outros personagens (como os demônios e o juiz), levando a uma mudança de aperfeiçoamento no multiverso infernal.

Os dois tipos de sensibilidade também são polarizados por Landowski e podem ser observados e aferidos de vários modos no seriado *The Good Place*. Uma é a capacidade de interação com as máquinas (e também analogicamente com outros objetos sociais abstratos); a outra, é a interatividade entre as pessoas. Para identificar e analisar essas duas sensibilidades, a personagem Janet é um foco precioso. Sendo um sistema de informação programada para atender equivocadamente a todos os desejos dos condenados à danação eterna, Janet se casa com Jason, alguém certamente sem nenhuma sensibilidade pessoal, em uma de suas atualizações. O improvável casamento entre Janet e Jason contrasta os dois tipos de incapacidade sensíveis: a máquina que não tem sentimentos e o bobo sem interação abstrata.

O evento desconstrói por completo a política de almas gêmeas de Michael e tem consequências sobre a sensibilidade de todos os outros personagens, tanto entre si (eles descobrem que a alma gêmea era uma mentira) como com seus desejos e pedidos ao sistema. Isto é particularmente trabalho para a personagem Tahani, ‘alma gêmea’ de Jason.

Aliás, os casais de ‘almas gêmeas’ combinam sensibilidades contrárias de propósito. Enquanto Jason é malandro e esperto; Taha-ni acredita ser uma boa pessoa e realmente estar no paraíso. Chili tem uma sensibilidade intelectual voltada para o mundo das ideias; Eleonor é prática e instintiva, tem ‘paresia’ (vontade de verdade). Os pares foram concebidos com sensibilidades contrárias para não dar certo. Mas, quando Janet entra na parada, fica claro que são as incapacidades sensíveis opostas (e não as sensibilidades contrárias) que nos atraem. E que a salvação só é possível através da interatividade.

A interatividade entre as pessoas é a principal interação trabalhada na série. *O que nós devemos uns aos outros* de Tim (SCANLON, 1998)<sup>4</sup> é um livro citado diversas vezes durante a série e serve como uma inspiração geral da proposta do seriado. A ideia é muito simples: ao invés de competir individualmente, é preciso cooperar em grupo. Todos devem apoiar cada um e só assim é possível virar o jogo e mudar nosso destino no mundo. Ou na representação holográfica que fazemos dele. O jogo exige a competitividade, mas os jogadores cooperam para um final sem derrotados.

E, finalmente, há, na teoria sócio semiótica, dois tipos de acidente: o *acaso programado* decorrente das falhas na programação, que, se estudado estatisticamente pode ser explicado, corrigido e assimilado pelas interações regulares; e o *acaso motivado* reside na crença de que existe um destino (e que “não existem coincidências”), as adversidades inesperadas existem para nos ensinar. Enquanto o primeiro é objetivo e procura descobrir fatores desconhecidos no imprevisível; o segundo é subjetivo, extraindo ensinamentos de suas adversidades. No primeiro, há o risco objetivo de morte e das perdas (ou de fim da

---

4. Entrevista com Scanlon: <http://www.ihuonline.unisinos.br/artigo/5348-thomas-scanlon>

regularidade); e, no segundo, há o risco de não ser amado e de não ser manipulado (de ser expulso do *Good Place*).

A morte é a grande descontinuidade constante, que gera não apenas a regularidade da vida, mas também mudanças qualitativas na natureza. Desafiemos riscos para nos tornarmos pessoas melhores e não para fugir da *Bad Place*. E sem a ameaça da morte, ninguém sai da zona de conforto. No episódio *Crise Existencial* (S2E4), Michael, um ser imortal, compreende pela primeira vez o significado que a mortalidade tem para os humanos e surta. A partir desse ponto, Michael passa para o lado dos protagonistas e de sua capacidade de se tornarem pessoas melhores.

Essa ideia é desenvolvida a partir do livro *Death: The Art of Living* (TODD, 2019), de Todd May, outra inspiração constante na série. O final da série retoma o tema da infelicidade de uma vida eterna sem riscos.

## 6. Considerações finais

Faz parte da narrativa serial televisiva que seja escrita por temporada porque os autores nunca sabem se o seriado será renovado ou não. Então, escreve-se o final de cada temporada como se ele também fosse o último da série, mas com um gancho que permita sua retomada.

No caso do seriado *The Good Place*, cada temporada se assemelha a uma macro inicialização externa à narrativa, em que os mesmos temas (a necessidade do trabalho de equipe, a visão não utilitária do bem e do mal, a morte) são trabalhados de diferentes modos em um contexto semelhante.

A terceira temporada termina com Chili sendo reinicializado sozinho, dando a entender que ele está em nosso mundo sem se lembrar

de nada do que assistimos, mas com todo capital ético acumulado no inconsciente – caso a série acabasse. Como ela foi renovada e houve uma quarta temporada, Chili voltou sem memória para descobrir e retomar suas interações com os outros protagonistas. Há, portanto, uma rápida revisão das temporadas em que se trabalha a hipocrisia estrutural, o individualismo e os parâmetros de evolução.

Nessa última temporada, três novos personagens chegam ao Good Place na mesma condição de Chili; enquanto Elionor, Tahani e Jianyu Li juntam-se a Michael tentando torná-los pessoas melhores. Trata-se de uma aposta com o Bad Place: os demônios defendem que “o homem é o lobo do homem” (Thomas Hobbes), isto é: que todos os homens são maus por natureza e que é impossível modificá-los; enquanto os protagonistas acreditam que as pessoas nascem boas e são corrompidas (Jean-Jacques Rousseau). Somos seres imperfeitos em um mundo perfeito (situação da qual a primeira temporada faz paródia) ou somos seres perfeitos e bons por natureza que a sociedade imperfeita corrompeu.

Os heróis ganham a aposta (o jogo, o game) provando que ‘ser uma boa pessoa’ é uma questão de contexto e de interação. E ganhando o jogo, através da cooperação grupal, eles também humanizam o universo. O Céu, o Inferno e a realidade se tornam representações contextuais, ambientes de aprendizado ético, que criamos antes de um salto sem retorno no infinito. Uma saída digna, honesta e científica para nosso desaparecimento irreversível no sem fim. Uma solução poética e realista para realidades virtuais que engendramos.

## Referências

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACRE, Lennart. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek, 2011. <[https://www.researchgate.net/publication/230854710\\_From\\_Game\\_Design\\_Elements\\_to\\_Gamefulness\\_Defining\\_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification)> último acesso em 24/06/2017.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Semântica estrutural*. Tradução de H. Osakape e I. Blikstein. São Paulo: Cultrix/EdUSP, 1973.

KAPP, Karl. *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012.

LANDOWSKI, Eric. *Interações Arriscadas*. Tradução de Luiza Helena Oliveira da Silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores: Centro de Pesquisa Sociossemióticas, 2014.

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

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *Revista MATRIZES*, Vol. 5, N. 2. São Paulo: USP, 2012. Disponível em: <<http://200.144.189.42/ojs/index.php/MATRIZES/article/view/8138/7504>> último acesso em 24/06/2017.

PEREIRA FALCÃO, Thiago. *Universo, metaverso, multiverso: mundos virtuais como híbridos entre jogos eletrônicos e comunidades virtuais*. Monografia de Thiago Pereira Falcão apresentada à Universidade Federal da Paraíba, 2013. <[https://www.researchgate.net/publication/242611898\\_Universo\\_Metaverso\\_Multiverso\\_Mundos\\_Virtuais\\_como\\_Hibridos\\_entre\\_Jogos\\_Eletronicos\\_e\\_Comunidades\\_Virtuais](https://www.researchgate.net/publication/242611898_Universo_Metaverso_Multiverso_Mundos_Virtuais_como_Hibridos_entre_Jogos_Eletronicos_e_Comunidades_Virtuais)> último acesso em 24/06/2017.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício. *Gamificação em Debate*. São Paulo: Blucher, 2018.

SCANLON, T. M. *What We Owe to Each Other*. Cambridge: Mass, 1998.

SILVA, M. V. B. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. In: *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. Disponível em: < <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810> > último acesso em 24/06/2017.

STREET, Andrew P. *The Good Place: how a sitcom made philosophy seem cool*. *The Guardian*. Mon 29 Jan 2018 17.00 <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/jan/30/the-good-place-how-a-sitcom-made-philosophy-seem-cool>> último acesso em 24/06/2017.

TODD, May. *Death: The Art of Living*. Routledge; (1 edition) August 18, 2014.

TUZZO, Simone Antoniacci; LINHARES, Ronaldo Nunes. Os Reality Shows e a quebra dos marcadores espaço-temporais na comunicação social. *Comunicação & Informação*. V. 12, n.1: p. 66-77, jan/jun. 2009.

UNGER, Peter. *Living High and Letting Die*. Oxford: Oxford University Press, 1996.