Artigo

em questão
E-ISSN 1808-5245

Classificação de audiovisuais no catálogo da Netflix: transmídias, *fandoms* e nichos

Andrei Roberto Araujo

Bacharel; Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, SP, Brasil;
andrei.phx87@gmail.com; https://orcid.org/0000-0003-4032-0925

Deise Maria Antonio Sabbag

Doutora; Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, SP, Brasil;
deisesabbag@usp.br; https://orcid.org/0000-0001-6392-4719

Bruna Daniele de Oliveira Silva

Doutoranda; Universidade Estadual Paulista, Marília, SP, Brasil;
bruna.d.silva@unesp.br; https://orcid.org/0000-0002-5540-6281

Denise Cristina Belam

Doutoranda; Universidade Estadual Paulista, Marília, SP, Brasil;
denisebfioravanti@gmail.com; https://orcid.org/0000-0002-0333-1601

Resumo: Em um cenário globalizado e conectado, recursos produzidos na web se tornaram relevantes nos relacionamentos e na comunicação cibernética. O surgimento de movimentos virtuais, dando início a uma nova perspectiva histórico-social de comunidades e de vocabulários próprios no ambiente digital, reduziu barreiras aproximando pessoas pelas redes sociais de acordo com seus múltiplos interesses, bem como por meio das mais diversas plataformas de comunicação e entretenimento. Considerando este cenário, o objetivo deste artigo foi analisar a classificação temática do catálogo da plataforma de streaming Netflix, provedora de filmes e séries televisivas com utilização e distribuição de conteúdo digital sem a necessidade de armazenamento de dados pelo usuário, tendo como parâmetro elementos da teoria da classificação de Maria Antonieta Requião Piedade. A metodologia utilizada foi descritiva e exploratória onde quatro amostras foram selecionadas no catálogo de streaming tendo como prioridade de delimitação dos produtos que atendiam aos critérios: universo da cultura da convergência (transmídias, *fandoms* e mercado de nicho); produções em formato de séries e produções originais da Netflix. As análises dos resultados mostraram que a classificação temática da plataforma apresenta desordenamento na relação entre os conceitos e termos. As considerações possíveis apontam as plataformas de streaming como universo profícuo para o desenvolvimento de pesquisas para a área de Organização do Conhecimento e atuação profissional para o bibliotecário.

Palavras-chave: Classificação; Teoria da Classificação; Organização do conhecimento; Netflix

1 Introdução

As mudanças sociais, culturais e econômicas possibilitadas pelas novas formas de comunicação e informação consolidaram a *internet* como um espaço forte, em alguns casos determinantes, para integração social, para os relacionamentos humanos e mercadológicos e para o mercado financeiro. A nova forma de relacionamento social marcadamente advinda de um novo fluxo informacional que, assim como a escrita, rádio, cinema e a televisão, alterou e influenciou mudanças culturais, do fazer e pensar as coisas e objetivos que estão ao nosso redor.

Atualmente, ainda que seja comum a utilização de diferentes tipos de suportes de conexão à rede mundial de computadores, é importante o entendimento e real relevância que o fenômeno da internet representa. Ela moldou novas instituições capacitando o ser humano para coisas que estavam limitadas pelo espaço/tempo, como por exemplo, a facilidade na divulgação e acesso às pesquisas nas mais diversas áreas científicas. A mudança nas relações comunicacionais exigiu o desenvolvimento de vocabulário próprio inerente ao ambiente digital. O sentido de distância e fronteiras foram modificadas, as noções de trabalho e comunidade também foram redefinidas, surgindo novas profissões como, por exemplo, os *youtubers*, completamente ligadas ao mundo digital, além do agrupamento de pessoas em redes sociais virtuais, como o *Instagram, Facebook*, *Twitter*, entre outras.

"As novas tecnologias de informação estão integrando o mundo em redes globais de instrumentalidades. A comunicação mediada por computadores gera uma gama enorme de comunidades virtuais." (CASTELLS, 2002, p. 57). Para o autor, sob uma perspectiva tecnológica que somente a internet é capaz de promover, as redes sociais se apresentam como um fenômeno de uma sociedade que tende a se juntar em grupos que compartilham de uma mesma opinião ou que desejam algo em comum. Para Marteleto (2001, p. 72), as redes sociais representam “[...] um conjunto de participantes autônomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados”. A autora destaca que na última década as conexões em redes foram vistas como uma ferramenta organizacional, envolvendo grupos como no início da humanidade.

No contexto da sociedade interligada, outro autor que estuda esse fenômeno é Pierre Lévy. Para este, o que se desenvolve atualmente é um movimento social dessas novas comunidades, todas influenciadas por aquilo que ele define como cibercultura. Lévy (1999) discorda que todas as mudanças no ciberespaço foram acontecendo apenas por uma evolução técnica, considerando também uma emergência social de sujeitos que buscavam outros caminhos nas relações e interações. Nesta contemporaneidade a sociedade busca e consome conhecimentos tecnológicos ao mesmo tempo em que se envolvem com movimentos sociais, trazendo para dentro deste contexto um novo panorama histórico-social, que acabam por fazer parte das pessoas através de seus grupos e suas comunidades virtuais. Como parte de tal conjunto de transformações, temos um novo modelo de relacionamento fruto do choque entre as novas e velhas mídias, a Cultura da Convergência. Segundo Jenkins (2009a) Cultura da Convergência se "[…] trata da relação entre três conceitos – convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva" (JENKINS, 2009a, p. 29).

O conceito de convergência dos meios de comunicação aborda os conteúdos dessas mídias e como elas se interligam em esquemas de cooperação entre seus produtores e desenvolvedores, facilitando ou não um fluxo, expressando o comportamento dos públicos caracterizado como migratório. Define, portanto, uma revolução cultural, em que os consumidores são incentivados a procurar e realizar conexões de conteúdo dentro do espaço disperso de diferentes mídias, cujo processo se desenvolve para além do suporte tecnológico (JENKINS, 2009a).

Em relação à cultura participativa, Jenkins (2009a) afirma que no contexto da convergência todos são participantes que interagem e produzem conteúdo, fazendo emergir um novo tipo de consumidor que não aceita mais a posição passiva de antigamente. Jenkins (2009a) tem como base o conceito de Lévy (1999) que entende a inteligência coletiva como um processo de consumo que se desenvolve em grupo, em comunidades de conhecimento, que desenvolvem novos conteúdos e novas inteligências.

Outro acontecimento que ocorre concomitantemente ao fenômeno da Cultura da Convergência, também fruto da inserção social na internet mas que provoca resultados surpreendentes no cenário mercadológico, é o fenômeno da Cauda Longa. Segundo Anderson (2006), a Cauda Longa é uma representação gráfica que possui um formato justamente de uma cauda alongada, que justifica a importância do mercado de nicho e como ele tem alterado o cenário de consumo ao redor do mundo. A internet impactou determinantemente esse fenômeno em relação ao entretenimento, como a venda de músicas, livros, filmes e séries de TV (ANDERSON, 2006).

É nesse contexto de profundas mudanças, na produção e consumo de conteúdos midiáticos, que está inserida a Netflix. A plataforma de *streaming* Netflix, na perspectiva de Jenkins (2009b), explora as três características da convergência.

Neste contexto, o artigo tem como objetivo a apresentação analítico-comparativa entre a classificação temática do catálogo da plataforma de *streaming* Netflix e os elementos presentes na teoria da classificação de Maria Antonieta Requião Piedade verificando há modulação de uma estrutura hierárquica dos descritores dos gêneros de filmes e séries, além do uso de outros descritores para representar o conteúdo do produto.

O estudo apresenta os conceitos que:

a) permeiam a Cultura da Convergência;
b) investigam a plataforma digital de produtos audiovisuais Netflix, apontando seus propósitos e modo de trabalho.

Como caminho metodológico percorrido para a realização do objetivo proposto é descritivo e exploratório, de pesquisa qualitativa, aplicada à descrição do sistema de classificação de itens do catálogo da Netflix que integrem o universo da cultura da convergência (transmídias, *fandoms* e mercado de nicho); produções em formato de séries e produções da Netflix.

2 Classificações

As classificações são definidas a partir da sua necessidade funcional na história (BARBOSA, 1969). No âmbito da biblioteconomia, em momentos históricos

diferentes dos que vivenciamos atualmente, era considerado como objetivo principal das bibliotecas a preservação do livro, mas os conceitos foram mudando no decorrer do tempo e no século XIX surge um novo conceito de documento que amplia os objetos informacionais, modificando também o uso das coleções, livros eram para ser usados, consultados, demandando uma forma de organização, até então compreendida em sistemas filosóficos ou práticos.

Nesse sentido, os bibliotecários sentiram a necessidade de um sistema classificatório que reunisse os livros pelos assuntos que eram de interesse do leitor. Para Barbosa (1969), a classificação é a tarefa mais importante de uma biblioteca, pois constitui o meio pelo qual os livros (ou qualquer documento) podem ser utilizados.

A ação de classificar é:

> […] um processo mental habitual ao homem, pois vivemos automaticamente classificando coisas e ideias, a fim de as compreender e conhecer. [Nesse sentido,] Classificar é dividir em grupos e classes, segundo as diferenças e semelhanças. É dispor os conceitos, segundo suas semelhanças e diferenças, em certo número de grupos metodicamente distribuídos. (PIEDADE, 1977, p. 16).

Sobre os tipos de classificações, é importante dizer que "As classificações chamadas práticas são as que visam apenas a uma arrumação metódica dos livros, sem se apoiarem em bases científicas ou filosóficas" (BARBOSA, 1969, p. 47). Há também as classificações filosóficas que "[...] são puramente teóricas, constituindo agrupamentos dos conhecimentos humanos segundo o ponto-de-vista de seus idealizadores." (BARBOSA, 1969, p. 43). Piedade (1977, p. 52) indica os tipos de classificações da seguinte maneira:

> [...] as classificações podem ser divididas em classificações gerais ou enciclopédicas e classificações especializadas. As classificações gerais apresentam a ordenação de todo o conhecimento humano e as especializadas ocupam-se de um ramo deste conhecimento. As classificações gerais podem ser filosóficas [...] ou bibliográficas [...]. As classificações especializadas podem ser científicas [...] ou bibliográficas [...].

Elas funcionam a partir de um determinado modelo, chamado de sistema de classificação, composto por "Um conjunto de agrupamentos de assuntos

coordenados e subordinados por determinadas características. Esses grupos são chamados de classes." (BARBOSA, 1969, p. 23).

Historicamente, o primeiro agrupamento foi feito por Platão, a partir de bases filosóficas; respectivamente Porfírio foi o primeiro a usar uma classificação binária em sua "Árvore de Porfírio"; e mais tarde Cassiodoro dividiu as Artes Liberais, dando origem ao trivium e quadrivium, sendo usado nas escolas da Idade Média. Gessner elaborou o primeiro arranjo de livros segundo seu uso científico da época, assim é considerado o primeiro uso de um sistema de classificação bibliográfica (MONTEIRO; GIRALDES, 2008).

No entanto, foi Francis Bacon que influenciou os principais sistemas criados anos depois. No século XIX, há difusão de novos sistemas, como Cutter e CDU, e no século seguinte, o da Library of Congress e a facetada. Já no século XXI, com o advento tecnológico, os sistemas são adaptados para máquinas, priorizando a indexação por termos (MONTEIRO; GIRALDES, 2008).

O processo de evolução dos sistemas é indissociáveis de seu período histórico. Com o passar do tempo tornaram-se mais elaborados e complexos, mas permitindo maior acesso e um modelamento com previsão de futuras classes que possibilitaram a maleabilidade para representar uma grande quantidade de informação.

Para trazer ao leitor um entendimento mais aprofundado sobre as classificações bibliográficas, logo a seguir serão apresentadas todas as características que, segundo Piedade (1997), se fazem presentes em sua totalidade ou em partes, na constituição das classificações bibliográficas.

(1) Categorias: que pode ser entendida como as classes que abrigam o maior número de termos possíveis. "As categorias são, portanto, as grandes classes, os grandes tipos de fenômenos presentes no conhecimento em geral ou numa de suas partes." (PIEDADE, 1977, p. 12);

(2) Características: atributos ou qualidades escolhidas pelo sistema de classificação para que lhe sirva de base na sua elaboração. Para ela, não existem limites de características e com isso, podem existir tantas classificações quanto podem ser utilizadas as suas características. Este

conceito também recebe o nome de princípio da classificação ou princípio da divisão (PIEDADE, 1977);

(3) Predicáveis: são os "[…] princípios para regerem as subdivisões das classificações […]." (PIEDADE, 1977, p. 20), também chamados Categoremas, são divididos em Gênero, Espécie, Diferença, Propriedade e Acidente (PIEDADE, 1977).

(4) Gênero e Espécie: gênero ou classes é um conjunto de coisas ou ideias que reúnem qualidades, atributos ou predicados em comum e que dentro de uma cadeia classificativa, possa ser subdividida. Os outros grupos resultantes dessas subdivisões recebem o nome de espécies, que consequentemente, também podem sofrer mais subdivisões, tornando-se assim, gêneros em relação a suas divisões (PIEDADE, 1977, p. 23);

(5) Divisão em cadeia: é "[...] uma linha de classes, geradas por subdivisões sucessivas, que se move passo a passo de um assunto geral para um assunto específico." (PIEDADE, 1977, p. 27);

(6) Divisão em fileira: "[…] conjunto de classes resultante da aplicação de uma única característica." (PIEDADE, 1977, p. 27);

(7) Extensão e compreensão: a extensão trata do conjunto de gêneros ou espécies que possuem as mesmas qualidades; já a compreensão abrange o número de qualidades que distinguem tais espécies (PIEDADE, 1977, p. 28);

(8) Modulação: "Entende-se por modulação a apresentação gradativa dos vários níveis de subdivisão." (PIEDADE, 1977, p. 29);

(9) Termo: é cada uma das palavras que são utilizadas num sistema de classificação e representam uma ideia ou coisa no mesmo (PIEDADE, 1977);

(10) Assunto: entende-se como assunto uma disciplina ou subdisciplina em que um documento pertença ou trate. Podem ser básicos, simples, complexos ou compostos (PIEDADE, 1977).

Outra questão relevante para o processo de formação de uma classificação é ter em mente que elas são uma linguagem documentária pré-

ordenada, portanto, os conceitos que as compõem são combinados assim que forem indexados num sistema de recuperação da informação (PIEDADE, 1977).

3 Netflix

A Netflix inicia seus serviços nos Estados Unidos da América no ano 1998. Tem como fundador Reed Hastings que buscava uma alternativa ao serviço convencional de aluguel de filmes após descobrir que teria que pagar uma multa de US$ 40 para locadora por ter atraso a devolução. O fundador da Netflix considerou a cobrança injusta e esse pode ter sido o gatilho para que o mesmo que Hastings criasse o novo formato de aluguéis de filmes. O novo formato começou com operações de empréstimo, via aluguel, do suporte físico de filmes pelo correio. Em seguida começou a funcionar o serviço por assinatura culminando na inauguração do streaming em 2007 (LADEIRA, 2013).

A operação de aluguel de filmes pelo correio foi um sucesso, mas restringia-se geograficamente ao território americano. Como menciona Anderson (2006): “a Netflix estimou que 95% de seus 25 mil DVDs [...] eram alugados no mínimo uma vez por trimestre.” (ANDERSON, 2006 p. 9).

Nesse contexto, a plataforma evoluiu de um sistema de aluguel de audiovisuais a distância para um catálogo de streaming interativo. Ela emerge da insatisfação com o sistema pré-convergência, em que aos consumidores bastava consumir e ficar com as expensas de lidar com a burocracia de terceiros (locadoras de vídeos) ou a TV com seu conteúdo limitado e voltado à publicidade tanto em horário definido como dentro dos programas.

4 Cultura da convergência: transmídias, nichos e fandoms

A princípio é importante entender que o assunto aqui tratado é amplo, podendo ser abordado por várias perspectivas. Para os estudos de interesse deste artigo a Cultura da Convergência é observada experimentalmente tendo como modelo o serviço fornecido pela Netflix.

Para Jenkins (2009b) a mudança de paradigma proporcionado pela convergência não pode ser explicada apenas com as tecnologias, a partir da

conceituação da "falácia da caixa-preta", ele indica que diversos movimentos sociais e culturais também contribuíram para essa transformação. Ela altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos, bem como a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento (JENKINS, 2009b).

A convergência se localiza "[...] onde as velhas e novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis." (JENKINS, 2009b, p. 29). Tal definição contempla, portanto, as movimentações sociais que interagem com a cultura, formando novos modelos de mídias e desenvolvendo relações consonantes ou dissonantes, entre grupos que possuem o poder financeiro para espetaculares produções e outros amadores, formados essencialmente por fãs.

Para explicar como ocorrem essas dinâmicas, Jenkins (2009b) utiliza três conceitos que se relacionam e são considerados fundamentais para situar os desdobramentos sociais dentro do universo que permeia a noção de cultura da convergência: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva.

A noção de convergência contempla os fluxos variados de conteúdos que passam por diferentes canais de comunicação e suportes tecnológicos, também associa a noção de colaboração dessas plataformas de mídias e os movimentos migratórios que os consumidores realizam entre uma plataforma e outra, entre diferentes canais midiáticos, sempre incentivados por novas experiências de entretenimento. Para o autor (2009b, p. 29), "No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia." no entanto, todo o processo depende da participação ativa dos consumidores.

> A convergência também ocorre quando as pessoas assumem o controle das mídias. Entretenimento não é a única coisa que flui pelas múltiplas plataformas de mídia. Nossa vida, nossos relacionamentos, memórias, fantasias, e desejos também fluem pelos canais de mídia. (JENKINS, 2009b, p. 45).

A convergência evoluiu por interesses comerciais, porém permite que os consumidores participem da produção de conteúdo midiático. Essa participação não é alcançada pacificamente, mas os consumidores seguem lutando e conquistando seu espaço para um fluxo mais livre de ideias e conteúdo (JENKINS, 2009b, p. 46).

Sobre o conceito de cultura de participação Jenkins (2009b) explica que existem movimentos sociais que estão surgindo a partir do momento que pessoas deixam de ser apenas consumidoras de produtos de mídias e passam a fazer parte do processo de criação, desenvolvimento ou *feedback* de conteúdo, formando grupos que certas vezes entram em rota de colisão com as grandes produtoras do ramo.

Os fãs são o maior exemplo da participação amadora na criação de conteúdo midiático, há séculos eles vêm produzindo materiais complementares ou reescritos acerca do cânone cultuado. No entanto, com o advento de ferramentas de mídia de uso doméstico, tal como a web, eles passaram a contar com "Um poderoso canal para criar e distribuir sua produção cultural de forma amadora." (JENKINS, 2009a, p. 188). Nesse sentido, a produção criativa dos fãs é crucial para que hoje, as grandes mídias ou produtoras ouçam a comunidade para desenvolver o conteúdo associado ao cânone, já que o sucesso comercial da narrativa depende do consumo de grupos de interesse específicos.

No entanto, é importante diferenciar o movimento cultural participativo da mera interatividade. Esta última "[…] refere-se ao modo como as novas tecnologias foram planejadas para responder ao feedback do consumidor" (JENKINS, 2009a, p. 189). Um bom exemplo é a mudança dos jogos de videogames que a princípio eram lineares, com poucas opções aos jogadores em termos de jogabilidade; no cenário atual, além de oferecerem uma narrativa mais descentralizada, uma jogabilidade menos linear, também permitem uma interação mais real, a partir da experiência de tecnologias de realidade virtual e interações em diferentes níveis como os jogos de simulação de dança e exercícios em que o jogador tem seus movimentos corporais capturados por um aparelho que os reproduz em seu avatar no monitor.

Em contrapartida, a cultura participativa "é moldada pelos protocolos culturais e sociais." (JENKINS, 2009a, p. 190). Portanto, ela vai além do que é autorizado pelos produtores, ela inclui formas imprevisíveis de relacionamento entre o consumidor e o cânone.

Apesar de parecer que na cultura participativa os fãs são "mercadorizados", já que mesmo em conflito com os produtores seguem utilizando os produtos de mídia, na verdade trata-se de uma relação ambígua que é constantemente negociada.

Para Jenkins (2015a) essa relação é natural, ele afirma que existe uma distinção entre participar dentro da mídia e participar através da mídia. Isto significa que mesmo quando os interesses dos consumidores não estão alinhados aos de quem disponibiliza as plataformas, é possível subverter seu uso dando um significado coletivo ao que é disponibilizado, um exemplo disso são as redes sociais (JENKINS, 2015a).

A Inteligência Coletiva termina a composição do tripé da Cultura da Convergência. Esse conceito é cunhado por Lévy (2007) que afirma que a inteligência coletiva está distribuída por toda parte, pois "[...] ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade" (LÉVY, 2007, p. 29). A partir desta máxima, Jenkins (2009b) afirma que cada indivíduo desenvolve cotidianamente sua própria mitologia a partir da coleta de fragmentos de informações vindos de um fluxo midiático. Ele ressalta dizendo que:

> [...] por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. O consumo tornou-se um processo coletivo […] (JENKINS, 2009b, p. 30).

O processo de inteligência coletiva constitui uma fonte alternativa de poder midiático, ultrapassando os limites do entretenimento e alcançando setores da sociedade, como a religião, direito, educação, setor militar e a política. (JENKINS, 2009b). Nesse processo formam-se comunidades de conhecimento, cuja capacidade está na criação de conhecimento compartilhado com um grupo de pessoas com interesses mútuos.

Entre os fatores que contribuem para o desenvolvimento das comunidades de conhecimento estão o rompimento das distâncias geofísicas, propiciado pelas novas tecnologias de informação e a quebra de vínculos antigos com comunidades sociais. A internet, nesse contexto, configura-se como uma potencializadora da inteligência coletiva (LÉVY, 1999).

As comunidades de conhecimento conquistaram uma nova dimensão de atuação com a convergência e a participação através do agrupamento de pessoas por meio de relações voluntárias, temporárias e táticas, nas quais estabelecem um investimento emocional para empreendimentos intelectuais comuns (JENKINS, 2009b). Essas pessoas fluem entre as comunidades conforme mudam seus interesses, porém sempre mantendo as características "Da produção mútua e da troca recíproca de conhecimento." (JENKINS, 2009b, p. 57).

Portanto, a cultura da convergência, constituída pelos três conceitos apresentados, representa uma mudança iniciada nas culturas relacionadas ao entretenimento, tais culturas têm um campo de contribuição social mais amplo e a capacidade de se organizarem para transmitir suas ideias e construir novos modelos de relações político-sociais que agregam valor a suas comunidades e obrigam os setores tradicionais da produção de mídia a reverem seus modelos de relacionamento com o público que garante sua existência.

4.1 Narrativas Transmídias

A narrativa transmídia é uma resposta a convergência de mídias, relacionada à estética, ela constitui "a arte de criação de um universo" (JENKINS, 2009b, p. 49) através da participação dos consumidores.

> Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009b, p. 49)

Dessa forma, o universo das franquias tornou-se mais aproveitável através desse modelo de narrativa, pois o seu desenvolvimento comporta toda

uma cultura expandida desses universos. A expansão dessa cultura ocorre tanto pela produção corporativa quanto pela produção amadora. Jenkins (2009b) indica que a narrativa transmídia é crucial para que uma história tenha êxito ao contemplar as expectativas de seus fãs.

> Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2009b, p. 138).

Um dos pontos essenciais para o estabelecimento da narrativa transmídia é que seu discurso passe por diferentes mídias. Há, portanto, fortes motivações econômicas por trás da propagação desse modelo narrativo. Uma vez que as grandes produtoras passam a contar suas histórias em diversos meios midiáticos, aumenta seu alcance e, aliado ao marketing, consegue criar relações fortemente emocionais com o consumidor, culminando no aumento de suas vendas (JENKINS, 2009b).

O poder das narrativas transmídias vai além do marketing. Ela desenvolve uma produção sinérgica, ou seja, ao se criar uma história que flui por distintas mídias, é importante desenvolvê-la em conjunto, pensando na potencialidade de plataformas que ela pode alcançar, de forma que as comunidades as apreciem e não tenham suas expectativas frustradas.

O consumidor dessas narrativas tende a expandir seu interesse pelo cânone progressivamente, de forma a agregar detalhes em cada mídia consumida. Assim, todos os atores envolvidos no processo de produção transmídia são igualmente importantes: as grandes indústrias do entretenimento, pois investem o capital; os desenvolvedores de universos como roteiristas, programadores de games, escritores; e os usuários, que além de buscarem consumirem o produto em diversas plataformas, também colaboram desenvolvendo suas próprias narrativas, expandindo os universos através da participação, todos em sinergia (JENKINS, 2009a).

4.2 Nichos

Faz-se necessário, então, explicar o que o autor denomina "hits" em contrapartida a "nichos". Para ele, *hits* são considerados todas as produções que fazem sucesso, como por exemplo álbuns de música mais vendidos, os filmes de maiores bilheterias e toda uma série de produtos que o consumidor encontra ou escuta falar de maneira fácil. Mas é importante dizer que ele entende que os hits sempre estiveram presentes devido a influências das mídias, que por muito tempo, restringiram a escolha do público. "A mídia de massa e a indústria do entretenimento cresceram nos últimos cinquenta anos nas costas dos campeões de bilheteria." (ANDERSON, 2006, p. 1).

Agora, ao entrarmos num momento da história em que existe a possibilidade de acesso para outras formas de culturas e conteúdo, outras formas de saberes e existências, o panorama cultural em que materiais amadores e profissionais competem é ampliado consideravelmente, mas mesmo assim não podemos frisar que não existe um domínio por qualquer meio de comunicação, principalmente na indústria de entretenimento. (ANDERSON, 2006, p. 5). Chris Anderson define que "Cada vez mais o mercado de massa se converte em massa de nichos". (ANDERSON, 2006, p. 6). Assim, pode-se dizer que para ele, os *nichos* são definidos no "[…] estilhaçamento da tendência dominante em zilhões de fragmentos culturais multifacetados […]" (ANDERSON, 2006, p. 5).

4.3 Fandom

O *fandom* é o coletivo dos fãs. É a união de pessoas com interesses em comum em comunidades físicas ou digitais. O *fandom* facilita a produção, divulgação, colaboração e compartilhamento de produtos e serviços entre os fãs.

A percepção do que é ser fã passou por uma enorme e positiva mudança devido à integração desses indivíduos em comunidades. O *fandom* ganhou seu espaço tanto no âmbito comercial, representado pelo aumento de produtos e serviços destinados especialmente aos fãs, quanto no âmbito alternativo, através do desenvolvimento dos diversos produtos desenvolvidos no interior da comunidade. Os fãs se organizaram para produzir significados e metatextos para

os cânones, advogar pelas causas de interesse da comunidade, desenvolver produtos culturais através da colaboração e fomentar debates acerca de temas pouco discutidos pela sociedade (JENKINS, 2015b).

A relação do público com os produtores de conteúdo por muito tempo foi totalmente hierárquica. Eles produziam, os consumidores passivamente recebiam o conteúdo que foi produzido sem sua participação e, ainda, eram "bombardeados" de propaganda. Isso mudou. Existem muitas alternativas para flexibilizar essa relação, um bom exemplo são as empresas de streaming.

Neste contexto, a Netflix surge exatamente da insatisfação com esse sistema em que aos consumidores basta consumir e ficar com as expensas de lidar com a burocracia de terceiros (locadoras de vídeos); ou a TV com seu conteúdo limitado voltado à publicidade tanto em horário definido como dentro dos programas.

A Netflix surgiu como uma alternativa de preço considerado acessível, em que o consumidor teria autonomia para decidir o que e quando assistir, sem o ônus das propagandas em meio a programação. Além disso, a empresa possui diversos canais de comunicação com seus clientes para ouvir o que gostariam de assistir, por exemplo, no próprio aplicativo existe um canal de sugestão de conteúdo, ademais, a empresa é muito interativa nas redes sociais. Alguns exemplos do poder do *fandom* nas decisões da empresa são as séries que após serem canceladas por emissoras distintas, ou pela própria Netflix, foram incorporadas novamente ao catálogo devido à mobilização dos fãs. Como exemplos podemos citar: *Lúcifer* (4ª temporada), *Designated Survivor* (3ª temporada), *Sense8* (2ª temporada), - esta última, após apelo dos fãs com o cancelamento da série a empresa decidiu produzir o final da história.

5 Metodologia

Como vereda metodológica, considerando a Netflix como ferramenta altamente presente no contexto social, realizamos um estudo com bases nos métodos descritivo e exploratório, de pesquisa qualitativa, aplicada à descrição do sistema de classificação de itens do catálogo da Netflix que integrem o universo

da cultura da convergência (transmídias, *fandoms* e mercado de nicho); produções em formato de séries e produções da Netflix.

Para a análise da classificação temática da Netflix utilizamos os elementos presentes na teoria da classificação de Maria Antonieta Requião Piedade verificando a modulação de uma estrutura dos descritores dos gêneros de filmes e séries. Consideramos os elementos: classe, gênero, espécie; ordem hierárquica; Extensão; Compreensão; Subordinação e Superordenação.

A amostra foi delimitada utilizando os critérios da cultura de convergência:

a) transmídias, *fandoms* e nicho;
b) produções em formato de séries;
c) produção em forma de séries; e
d) produções originais da Netflix.

A partir dessa delimitação foi desenvolvida a análise comparativa entre a classificação desses produtos no sistema classificatório do serviço de streaming, de forma a identificar ocorrências em correlação com a Teoria da Classificação. Além disso, a delimitação também atende a finalidade de estabelecer um processo de análise confiável, pois ela "[...] guarda a estreita relação com os meios disponíveis para investigação [...]" (GIL, 2002, p. 29), nesse sentido, o meio disponível para essa pesquisa é o próprio catálogo online da empresa, disponível de igual modo para todo o país e, portanto, passível de verificação.

6 Resultados e discussões

Foram selecionadas 4 séries originais da Netflix que atendiam aos quatro conceitos relacionados à cultura da convergência. Os itens selecionados foram:

a) "Demolidor";
b) "Os defensores";
c) "Arrested development" e
d) "Explicando".

As duas primeiras séries correspondem a histórias dos quadrinhos da Marvel frutos da convergência midiática desenvolvida nos últimos anos pela empresa. Com o intuito de promover suas histórias em diferentes plataformas midiáticas, tais como filmes e séries, a Marvel desenvolve histórias que ocorrem no mesmo universo, compartilhando o cenário - a cidade de New York -, bem como personagens, cada um sendo o protagonista de sua história; por fim, os reúnem em uma espécie de supergrupo de combatentes do crime (*Os defensores*), configurando-se, dessa forma, como narrativas transmídias.

"Arrested Development" é uma *sitcon* que obteve grande êxito ao inovar no gênero, o uso do humor absurdo agregado ao formato de *reality show,* fez com que a saga de uma família extremamente disfuncional conquistasse uma poderosa base de fãs, que inclusive teve papel determinante para a retomada da série pela Netflix anos após seu cancelamento. Lançada em 2003 pelo canal americano FOX, a série foi cancelada na terceira temporada devido à baixa audiência. No entanto, a série seguiu aumentando progressivamente sua comunidade de fãs até alcançar o patamar de *cult*, fazendo com que a Netflix produzisse outras temporadas, exemplificando um movimento previsto no contexto da Cultura da Convergência, apresentando o uso da cultura participativa, em que a empresa ouve as reivindicações de uma comunidade de fãs para definir seu conteúdo.

Já o audiovisual "Explicando" foi selecionado por sua característica documental, em que corresponde a um nicho que vem crescendo no Brasil e no mundo: o da divulgação científica. Tal nicho conta com uma comunidade de fãs cada vez maior em volta de temas que exploram vários aspectos da sociedade. O seriado aborda em uma linguagem considerada mais acessível, mais popular, temas diversos a partir de uma perspectiva científica. A divulgação científica para todas as camadas da população é uma tendência mundial, o *Youtube* dispõe de vários exemplos de canais com essa finalidade.

Para compreender como é realizada a classificação das séries selecionadas foram criadas fichas de transcrição dos audiovisuais. Além das informações título e tipo de produto, nas fichas também registramos as informações apresentadas pelo catálogo nos campos de “Gêneros” e “Cenas e

momentos"; este último consta como "Detalhes" no catálogo.

A seguir os quadros de representação com as transcrições dos audiovisuais.

Quadro 1 - Demolidor

Título: Demolidor	
Narrativa Transmídia:	(X) SIM ( ) NÃO
Audiovisual Original Netflix	(X) SIM ( ) NÃO
Filme ( ) Série (X)	
Gêneros:	Cenas e Momentos:
Séries Séries baseadas em quadrinhos Séries dos EUA Séries de ação ou aventura	Realistas Sombrios Empolgantes

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 2 - Os defensores

Título: Os defensores	
Narrativa Transmídia:	(X) SIM ( ) NÃO
Audiovisual Original Netflix	(X) SIM ( ) NÃO
Filme ( ) Série (X)	
Gêneros:	Cenas e Momentos:
Séries Séries baseadas em quadrinhos Séries dos EUA Séries dramáticas	Adrenalina pura Violentos

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 3 - Arrested Development

Título: Arrested Development	
Narrativa Transmídia:	( ) SIM (X) NÃO
Audiovisual Original Netflix	(X) SIM ( ) NÃO
Filme ( ) Série (X)	
Gêneros:	Cenas e Momentos:
Séries Séries dos EUA Séries cômicas Séries cômicas e sitcoms	Humor seco Peculiares

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 4 - Explicando

Título: Explicando	
Narrativa Transmídia:	( ) SIM (X) NÃO
Audiovisual Original Netflix	(X) SIM ( ) NÃO
Filme ( ) Série (X)	
Gêneros:	Cenas e Momentos:
Séries Série documental Séries dos EUA Documentários	Visionários

Fonte: Elaborado pelos autores.

Em seguida são apresentados quadros com informações coletadas nos quadros acima e relacionadas com os aspectos apresentados por Piedade (1977) acerca da Teoria da Classificação.

Quadro 5 - Série Demolidor

FICHA DE ANÁLISE COMPARATIVA DA CLASSIFICAÇÃO DA NETFLIX		
Gênero ou audiovisual: DEMOLIDOR		
Conceitos Bibliográficos:	Presença na Netflix: SIM/NÃO	Relação:
Categoria	SIM	Séries
Característica	SIM	Produção seriada
Gênero ou classe	SIM	Séries
Espécie	SIM	Séries baseadas em quadrinhos/ séries dos EUA/ séries de ação ou aventura
Divisão em cadeia	SIM	Séries Séries baseadas em quadrinhos Séries dos EUA Séries de ação ou aventura
Divisão em fileira	NÃO	
Extensão	NÃO	
Compreensão	NÃO	
Modulação	NÃO	
Termo	SIM	Séries/Séries baseadas em quadrinhos/ séries dos EUA/ séries de ação ou aventura
Assunto	SIM	Séries baseadas em quadrinhos/ séries dos EUA/ séries de ação ou aventura

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 6 - Série Os Defensores

FICHA DE ANÁLISE COMPARATIVA DA CLASSIFICAÇÃO DA NETFLIX		
Gênero ou audiovisual: OS DEFENSORES		
Conceitos Bibliográficos:	Presença na Netflix: SIM/NÃO	Relação:
Categoria	SIM	Séries
Característica	SIM	Produção seriada
Gênero ou classe	SIM	Séries
Espécie	SIM	Séries baseadas em quadrinhos/ séries dos EUA/ séries dramáticas
Divisão em cadeia	SIM	Séries Séries baseadas em quadrinhos Séries dos EUA Séries dramáticas
Divisão em fileira	NÃO	
Extensão	NÃO	
Compreensão	NÃO	
Modulação	NÃO	
Termo	SIM	Séries/Séries baseadas em quadrinhos/ séries dos EUA/Séries dramáticas
Assunto	SIM	Séries/Séries baseadas em quadrinhos/ séries dos EUA/Séries dramáticas

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 7 - Série Arrested Development

FICHA DE ANÁLISE COMPARATIVA DA CLASSIFICAÇÃO DA NETFLIX		
Gênero ou audiovisual: ARRESTED DEVELOPMENT		
Conceitos Bibliográficos:	Presença na Netflix: SIM/NÃO	Relação:
Categoria	SIM	Séries
Característica	SIM	Produção seriada
Gênero ou classe	SIM	Séries
Espécie	SIM	Séries dos EUA/Séries cômicas/Séries cômicas e sitcoms
Divisão em cadeia	SIM	Séries Séries dos EUA Séries cômicas Séries cômicas e sitcoms
Divisão em fileira	NÃO	
Extensão	NÃO	

Compreensão	NÃO	
Modulação	NÃO	
Termo	SIM	Séries/Séries dos EUA/Séries cômicas/Séries cômicas e sitcoms
Assunto	SIM	Séries/Séries dos EUA/Séries cômicas/Séries cômicas e sitcoms

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 8 - Série Explicando

FICHA DE ANÁLISE COMPARATIVA DA CLASSIFICAÇÃO DA NETFLIX		
Gênero ou audiovisual: EXPLICANDO		
Conceitos Bibliográficos:	Presença na Netflix: SIM/NÃO	Relação:
Categoria	SIM	Séries
Característica	SIM	Produção seriada
Gênero ou classe	SIM	Séries
Espécie	SIM	Série documental/Séries dos EUA/Documentários
Divisão em cadeia	SIM	Séries Série documental Séries dos EUA Documentários
Divisão em fileira	NÃO	
Extensão	NÃO	
Compreensão	NÃO	
Modulação	NÃO	
Termo	SIM	Séries/Série documental/Séries dos EUA/Documentários
Assunto	SIM	Séries/Série documental/Séries dos EUA/Documentários

Fonte: Elaborado pelos autores.

Analisando os dados transcritos nos quadros observamos que, ao contrário da classificação geral, existe uma divisão em cadeia dos termos que, aparentemente, são visíveis apenas em uma pesquisa mais aprofundada no catálogo.

Outro aspecto pertinente é que nessa cadeia existem elementos que levam a um nicho de audiovisuais mais específicos. Podemos citar como

exemplo, as séries produzidas pela Netflix que são baseadas em quadrinhos da Marvel: *Demolidor, Justiceiro, Jéssica Jones, Punho de Ferro, Luke Cage* e *Os defensores*. Todas elas possuem em sua cadeia o termo "séries baseadas em quadrinhos", dessa forma, criam-se relações em suas descrições. Entretanto, o mesmo termo não está presente em nenhum nível da classificação geral, nem nos gêneros nem nas espécies. Ou seja, essa divisão em cadeia gera termos novos.

No mesmo sentido, o audiovisual "Explicando" apresenta na sua divisão em cadeia o termo "Documentários". Mas na classificação geral há apenas o termo "série documental". Mais uma vez, encontra-se um termo sem ligação com a classificação principal, nesse sentido, podemos presumir que o catálogo possui duas classificações distintas.

Além disso, a divisão em cadeia não segue uma ordem hierárquica, o que evidencia dois aspectos importantes da Teoria da Classificação: a extensão e a compreensão. Esses conceitos ajudam na modulação da classificação estabelecendo princípios ligados à questão de superordenação e subordinação. Eles conduzem a uma divisão em cadeia, que no caso das fichas, começaria pelo termo de maior extensão afunilando-se para um termo de maior compreensão. É difícil entendimento do sistema classificatório do catálogo, já que a divisão possuir como base o termo da categoria em que o audiovisual está inserido, mas posteriormente a sua continuação não segue uma lógica.

Utiliza os termos das espécies sem um critério claramente definido, ou, como demonstrado anteriormente, insere termos que não são encontrados na sua classificação geral.

Sinteticamente, apontamos as seguintes questões encontradas na classificação tendo como base as fichas dos audiovisuais analisados:

a) divisão em cadeia - apresenta divisão em cadeia, mas subordinação não está claro;
b) espécie - termos encontrados a níveis de espécies são inexistentes na classificação geral;
c) classificação - aparenta ser uma classificação à parte e que não pode ser identificada como continuação da geral.

Esses aspectos podem levar o usuário a uma busca confusa e, eventualmente, gerar insatisfação e falta de comprometimento com o catálogo em contrapartida às organizações de outros catálogos que oferecem o mesmo tipo de serviço.

Do ponto de vista da Cultura da Convergência, a imprecisão do catálogo pode fazer com que grupos de consumidores procurem um serviço melhor orientado ou com mais facilidade de encontrar seus nichos.

A ausência de um serviço melhor estruturado compromete não apenas estudos relativos ao consumo de fãs, como também o desenvolvimento de pesquisas acerca dos nichos e possíveis análises de mercado.

7 Considerações finais

O deslizamento teórico-metodológico da temática desenvolvida buscou estabelecer conexões relacionais entre a organização da informação e a Cultura da Convergência. Esta, impulsionada pela internet, multiplicou os formatos das mídias, tem alavancado movimentos virtuais culturais e políticos, dando início a uma nova perspectiva histórico-social de comunidades e modelos de relacionamentos que resultaram na colisão de novas e antigas mídias.

Analisamos aqui a classificação temática do catálogo da Netflix almejando que os dados iniciais desta pesquisa possam contribuir para a área de Organização do Conhecimento.

As plataformas de streaming ainda são pouco exploradas na área, mas oferecem múltiplas possibilidades para os estudos informacionais. Os resultados aqui apresentados colaboram para essa questão pois demonstram que o profissional bibliotecário pode exercer atividades tanto da organização da informação nessas plataformas, como o desenvolvimento de produtos para a recuperação, como vocabulários controlados específicos que otimizem a representação e busca da informação no setor do entretenimento.

Referências

ANDERSON, Cris. **A Cauda Longa**: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

BARBOSA, Alice Príncipe. **Teoria e prática dos sistemas de classificação bibliográfica**. Rio de Janeiro: IBBD, 1969.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2002. (A era da informação: economia, sociedade e cultura, v. 1).

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

JENKINS, Henry. **Confronting the challenges of participatory culture**: Media education for the 21st century. Cambridge, MA: The MIT Press, 2009a.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009b.

JENKINS, Henry. **Invasores do texto:** fãs e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015a.

JENKINS, Henry. O Selfie de Jenkins. [Entrevista cedida a] Rafael Grohmann. **Parágrafo**, São Paulo, v. 3, n. 1, jan/junho, p. 107-113, 2015b.

LADEIRA, João Martins. Negócios de audiovisual na internet: uma comparação entre Netflix, Hulu e iTunes-AppleTV, 2005-2010. **Revista Contracampo**, Niterói, v. 1, n. 26, p. 146-162, 2013.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. (Coleção TRANS).

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 5 ed. São Paulo: Loyola, 2007.

MARTELETO, Regina Maria. Análise de redes sociais - aplicação nos estudos de transferência da informação. **Ciência da informação**, Brasília, v. 30, n. 1, p. 71-81, jan./abr., 2001.

MONTEIRO, Silvana Drumond; GIRALDES, Maria Júlia Carneiro. Aspectos lógico-filosóficos da organização do conhecimento na esfera da Ciência da Informação. **Informação & Sociedade**: Estudos, João Pessoa, v.18, n.3, p. 13-27, set./dez. 2008.

PIEDADE, Maria Antonietta Requião. **Introdução à teoria da Classificação**. Rio de Janeiro: Interciência, 1977.

Classification of audiovisual in the Netflix catalog: transmedias, fandoms and nichos

Abstract: In a scenario of global conjuncture, resources generated by the internet have become relevant regarding relationships and cyber communication. The rising of virtual movements, which initiated a new social-historical perspective of communities and their own vocabularies in the digital environment, have reduced barriers and brought people and social networks closer, according to their ideas and similarities. To carry out this work, we brought as a sample a streaming platform, a means of use and distribution of digital content, without the need for data storage by the user. Considering Netflix as a platform strongly present into society, we proposed a comparative analysis on the classification and organization of information in the catalogs that are part of Netflix. For this purpose, we selected four samples present in the catalog, and defined that in order to meet the criteria for the study, they needed to integrate the culture of convergence (transmedia, *fandoms* and niche market): Productions in series format and Netflix Original Productions. It is believed that the objectives were achieved, but some points are worth mentioning: beside the lack of historical scientific bibliography on the subject, chain divisions were noted only on the terms visible on screen; the division did not follow a hierarchy, making the classification system flawed and poorly structured, without showing important aspects of extension and comprehension.

Keywords: Classification; Knowledge organization; Classification Theory; Netflix

Recebido: 16/08/2021
Aceito: 28/10/2021

Declaração de autoria

Concepção e elaboração do estudo: Andrei Roberto Araujo, Deise Maria Antonio Sabbag, Bruna Daniele de Oliveira Silva.
Coleta de dados: Andrei Roberto Araujo, Deise Maria Antonio Sabbag, Bruna Daniele de Oliveira Silva.
Análise e interpretação de dados: Andrei Roberto Araujo, Deise Maria Antonio Sabbag, Bruna Daniele de Oliveira Silva.
Redação: Andrei Roberto Araujo, Deise Maria Antonio Sabbag, Bruna Daniele de Oliveira Silva, Denise Cristina Belam.
Revisão crítica do manuscrito: Andrei Roberto Araujo, Deise Maria Antonio Sabbag, Bruna Daniele de Oliveira Silva, Denise Cristina Belam.

Como citar:

ARAUJO, Andrei Roberto; SABBAG, Deise Maria Antonio; SILVA, Bruna Daniele de Oliveira; BELAM, Denise Cristina. Classificação de audiovisuais no catálogo da Netflix: transmídias, fandoms e nichos. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 28, n. 3, e-117698, jul./set. 2022. https://doi.org/10.19132/1808-5245283.117698

CC BY