



CRIAÇÃO DE GAME COMO ESTRATÉGIA TRANS DA SÉRIE TELEVISIVA SUPERMAX

*GAME CREATION AS TRANSMEDIA STRATEGY
OF THE TELEVISION SERIES SUPERMAX*

*LA CREACIÓN DE JUEGOS COMO ESTRATEGIA TRANSMEDIA
PARA LA SERIE DE TELEVISIÓN SUPERMAX*

CLARICE GRECO¹

ANDRÉ LUIZ DAL BELLO²

¹ Pós-doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo do Programa de Pós-graduação em Comunicação pela Universidade Paulista. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-2603-6808>

² Mestre em Comunicação pela Universidade Paulista (UNIP). Docente do curso de Comunicação Social em Português do Instituto de Educação Superior de Mogi das Cruzes (UNIP/Mogi das Cruzes).

RESUMO

Este artigo tem por objetivo discutir os processos de criação do *game* televisiva *Supermax* (Globo, 2016). A intenção é evidenciar e refletir sobre a criação do *game* e os diálogos entre os produtores da série e os criadores no intuito de compreender os níveis de envolvimento do telespectador. Inicialmente se analisam as teorias de Jenkins (2006) sobre narrativa transmídia para, em seguida, a aplicação desses conceitos na criação do *game*. Após descrição da série e dos conteúdos, foi realizada uma análise de evolução da audiência no plotter