

defesa psíquico
experiência

narrativa

simbolização mimese fragmentos esquecimento
tempo ricoeur fuga memória testemunho
Jogos Eletrônicos e as Memórias do impacto afeto part II
TRAUMA transpiração do segredo
incompletude incubação percepção freud consciência
morte death stranding mentalização
perda cisão registro clivagem ferenczi
cognição desestruturante sobrevivente
the last of us
criptação impossibilidade neurose

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

CRISTINA HORTA DE ALMEIDA

JOGOS ELETRÔNICOS E AS MEMÓRIAS DO TRAUMA:
reflexões sobre *Death Stranding* e *The Last of Us Part II*.

BELO HORIZONTE
2022

CRISTINA HORTA DE ALMEIDA

JOGOS ELETRÔNICOS E AS MEMÓRIAS DO TRAUMA:
reflexões sobre *Death Stranding* e *The Last of Us Part II*.

Tese apresentada ao Curso de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Artes.

Área de concentração: Artes
Linha de pesquisa: Poéticas Tecnológicas

Orientador: Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2022

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

794
H821jo
2022

Horta, Tina, 1980-
Jogos eletrônicos e as memórias do trauma [manuscrito] : reflexões
sobre Death Stranding e The Last of US Part II / Cristina Horta de
Almeida. – 2023.
194 p. : il.

Orientador: Carlos Henrique Rezende Falci.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola
de Belas Artes, 2022.
Inclui bibliografia.

1. Death Stranding (Jogo) – Teses. 2. The Last of Us Part II (Jogo) –
– Teses. 3. Jogos eletrônicos – Teses. 4. Memória. 5. Trauma
psíquico – Teses I. Falci, C. H. R., 1969- II. Universidade
Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

FOLHA DE APROVAÇÃO

Folha de Aprovação - Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Tese da aluna **CRISTINA HORTA DE ALMEIDA**, número de Registro - **2018668654**.

Título: “**Jogos eletrônicos e as memórias do trauma: reflexões sobre Death Stranding e The Last of Us Part II**”

Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci – Orientador – EBA/UFMG

Profa. Dra. Ethel Mizrahy Cuperschmid – Titular – UFMG

Prof. Dr. Eduardo Antonio de Jesus – Titular – UFMG

Prof. Dr. Samir Perez Mortada – Titular – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia

Prof. Dr. Andre Goes Mintz – Titular – UFMG

Belo Horizonte, 29 de novembro de 2022.



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Henrique Rezende Falci, Professor do Magistério Superior**, em 20/12/2022, às 14:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ethel Mizrahy Cuperschmid, Coordenador(a)**, em 21/12/2022, às 14:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Eduardo Antonio de Jesus, Professor Titular-Livre Magistério Superior**, em 21/12/2022, às 14:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Andre Goes Mintz, Professor do Magistério Superior**, em 21/12/2022, às 14:57, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Samir Perez Mortada, Usuário Externo**, em 22/12/2022, às 14:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Angelica Oliveira Adverse, Subcoordenador(a)**, em 28/12/2022, às 13:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1905107** e o código CRC **AFC80C47**.

Ao meu pai (*in memoriam*), à minha mãe,
aos meus irmãos, ao Bóris (*in memoriam*),
à minha ancestralidade,
pelo tempo do aconchego.

AGRADECIMENTOS

O espaço dos agradecimentos é dos afetos. E se esse assunto atravessou toda a minha tese, farei o que condiz melhor com o meu modo de trabalhar. Citarei pessoas que foram importantes nessa fase da minha jornada como pesquisadora, porque, diferente do que ouvi ao entrar no curso de mestrado (2015-2017), a pós-graduação não é um trabalho solitário. É um constante fazer com os vários outros que atravessam a experiência do pesquisador. Apesar das dores que apareceram no percurso, me mostrei vulnerável para me colocar à disposição das relações e estar inteira para elas. Foi um constante exercício de ordenação de novos momentos, outros encontros, para, então, viver a pesquisa. Assim, agradeço a cada um que contribuiu, direta ou indiretamente, para o meu crescimento. Aqui, com mais calma e já não com a mesma ansiedade da época da defesa da dissertação, faço alguns destaques para guardar a experiência com alegria. Talvez um dos grandes testes em uma pesquisa seja como respondemos aos diferentes afetos e mantemos o olhar investigativo. Nunca é por um único motivo.

Começo agradecendo à minha base, raízes que sempre me fortaleceram a cada nova aposta. Em 1993, quando fui reprovada no colégio – significando, então, que iria repetir a série no próximo ano – chorei no colo do meu pai. Pré-adolescente, havia acabado de ver o resultado afixado no mural e fui em direção ao papai para contar. Era um misto de sentimentos de tristeza e culpa. Ali eu iria perder a bolsa de estudo que tinha em um bom colégio particular. A principal imagem que tenho desse episódio não tem o rosto do meu pai – eu não me lembro se ele estava com barba, por exemplo. Mas eu ouço o seu coração. Eu fiquei ali no peito dele, molhando toda a sua camisa. Papai conversou comigo. Não estava decepcionado ou desapontado ou, muito menos, bravo. Ele me deixou chorar, desabafar, e depois falou sobre as etapas da vida, sobre aprender a lidar com as questões que se apresentam e sobre entender que cada um tem o seu próprio caminho; me explicou que eu acabaria compreendendo que não estava “ficando para trás” em relação às minhas amigas de sala, como eu estava pensando naquele instante. Ele me contou que também havia passado por esta experiência no colégio e dividiu comigo mais algumas outras ideias e vivências. Eu confiei em suas palavras e, anos mais tarde, tive uma dimensão melhor do que o meu pai havia dito. As minhas colegas de sala trilharam outros caminhos. Elas se graduaram em áreas diferentes da que eu escolhi seguir, casaram-se e tiveram filhas. Mudaram de cidade. As músicas que passamos a ouvir já não eram as mesmas e outras afinidades também deixaram de existir. Conheci novas pessoas, amigos que se fazem presentes ainda hoje, e deixei vir à tona uma versão minha que se escondia. O excesso de timidez deu espaço à uma adolescente irônica e risonha, me fortalecendo para ir ao encontro das minhas

paixões. Isso se repetiu nos diferentes momentos da minha vida, inclusive quando decidi, já graduada, retornar à universidade para fazer o curso de mestrado. Fui contemplada pela bolsa de estudo e o papai foi a primeira pessoa para quem contei a novidade. A Roda da Fortuna: tudo acontece a seu tempo. Ao meu pai, Célio de Almeida (*in memoriam*); que rica existência! Meu abraço acolhedor, a presença do mais puro amor. Apoio incondicional. Obrigada por ter acreditado nas minhas escolhas e na minha capacidade. Amar é ação e o meu pai virou memória. Não tenho a ideia romântica de voltar no tempo, porque não quero que nenhuma dor doa repetido. O melhor é seguir. Célio está em cada nanopartícula do meu corpo. Eu prometi continuar e aqui está o meu trabalho, pai, meu grande amor. O reencontro daqueles que se amam é uma lei divina. *Je t'aime beaucoup, mon papa.*

Outras pessoas fazem parte das minhas raízes. Agradeço à minha mãe, Rosália Sarmiento Horta de Almeida. Aprendi que o luto vem em ondas e tudo bem se ele durar cinco anos ou uma vida toda. O importante é ressignificar a morte para enxergar a vida. E eu consegui isso ao seu lado. Obrigada pelo colo, por me ouvir e me apoiar, embarcando nas minhas criações, se tornando sempre disponível; assim eu sou mais forte. Obrigada por me incentivar, me mostrar o lado mais prático das coisas e confiar em mim. Também, por tantas vezes acabar se enlouquecendo junto comigo. À minha irmã, Renata Horta de Almeida, a Tetê, por seu interesse, apoio, constante estímulo e respeito ao meu trabalho. Obrigada pelas garrafas de vinho compartilhadas e as louças lavadas para mim. Sua alegria é importante em minha vida. Ao meu irmão, Rodrigo Horta de Almeida, o Digo, por jogar *Death Stranding* e *The Last of Us Part II* no mesmo período que eu. Também pela paciência, cumplicidade, torcida e prontidão com que sempre tratou os meus assuntos; meu player 2! Parte do meu texto – muito do meu texto – apenas aconteceu por você existir; meu coorientador e coautor, que nada tem de coadjuvante. A minha vida ficou completa quando você nasceu! Ao meu amor de quatro patas, Boris de Almeida (*in memoriam*), que ficou até quando possível e foi na frente, sinalizando o que enfrentaríamos em seguida. Eu não consegui ler todos os sinais, mas nunca deixei de ignorar a minha intuição. Eu te amo! Obrigada por me enxergar, acolher, confiar e amar. É por seres como você que sou vegetariana. Agradeço aos que partiram há alguns anos e que continuam comigo por onde vou: à minha avó Maria, avô João, avó Java e ao vovô Jerônimo, meu Nonoca. Saudade do Sítio dos Sonhos!

Agradeço à família paterna – tia Maria (Bilia), tio João, Carmem, Adriana, Flávio, Eduardo e Fernanda; à família materna – tia Clarice, Henrique, Vitor, tio Adolpho, Mariana, Izabela, Eleusa e Ricardo. Vocês foram presentes e isso é inesquecível. Um agradecimento especial ao Salomão Polakiewicz, por me ouvir quando tudo ficou barulhento dentro de mim.

Agradeço aos amigos: Carlos Alberto Costa (Carlão); Carlos Aníbal Fernandes de Almeida (Cacá) e Hércio Herbert Azzi (Jacaré, *in memoriam*). Vocês me mostraram outras versões do meu pai e eu adorei ver isso. Ao Luiz Fernando Freitas (Dinho), amor em suas diferentes versões; que bom que te achei! Obrigada pelo bem querer, apoio e por ser um parceiro para uma vida inteira. Obrigada, sobretudo, por ir até ao meu pai quando ele chamou por você.

Também agradeço à Universidade Federal de Minas Gerais pela educação pública e por novamente me proporcionar uma outra história em minha trajetória acadêmica. Ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes: há estudos que abordam o ciclo de sete anos na vida de um indivíduo. É a partir dos setes anos de idade, por exemplo, que a criança entra na idade da razão. Não é a minha intenção aprofundar neste tema, mas tratar de modo mais geral, reconhecendo a ideia de renovação física, mental e espiritual em períodos. Assim, vivi um ciclo no PPG-Artes. Completei 35 anos no terceiro mês do curso de mestrado e defendo a minha tese aos 42. Isso diz muito para mim. Foi uma intensa jornada! Também agradeço ao Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci. No dia 26 de fevereiro de 2015, recebi do professor um e-mail que dizia “espero que seja um tempo bacana e que possamos fazer um ótimo trabalho juntos”. Ali eu iniciava o meu curso de mestrado. Parte da minha resposta àquela mensagem continha um *gif* animado de um cachorro em um *jet ski* em alta velocidade. Mal sabia o meu orientador que se seguiriam mais de sete anos com *gifs* animados ilustrando as minhas mensagens. Carlos Henrique: que bom o reencontro! Presente no meu curso de graduação, mais tarde foi um profissional que não me auxiliou apenas na feitura de pesquisas, mas também me convidou para estar com ele em outros projetos. Respeitou a minha capacidade de discernimento e me deu o tempo do silêncio para que eu vivesse o luto, um movimento indispensável para me auxiliar, posteriormente, a lidar com o isolamento social durante a pandemia da Covid-19. Foi difícil ter o luto atropelado pela quarentena. Eu acredito na troca, em se vulnerabilizar para aprender com o outro, se abrir para fazer parte de um todo. E que bom que eu fiz isso! Fizemos pesquisa juntos, mesmo com desencontros no caminho final – perder a sincronia com as pessoas ao redor também é sinal de crescimento. “A memória tem muito de escolha. A gente escolhe se demorar no tempo. (...) é um gesto de transformação até pra gente mesmo. E, muitas vezes, a gente não presta atenção nisso” (Carlos Falci, 2021). Você sabe voar e eu gosto das relações da terra. Ao Cacá, pelos lugares imaginários. Ainda, agradeço à CAPES pela bolsa concedida durante os dois últimos anos do curso, em tempos em que a ciência foi muito atacada; à Profa. Dra. Mônica Ribeiro e ao Prof. Dr. Amir Brito, coordenadores do Programa em 2018-2020 e 2020-2022 respectivamente; à Natalia Arruda, funcionária técnico-administrativo da secretaria, por tratar tão bem as minhas questões acadêmicas, sendo sempre

atenciosa e cuidadosa; à Profa. Dra. Mariana Muniz por me indicar como membro discente para compor a primeira Comissão de Gestão PROEX/CAPES do PPG-Artes (2018-2020); também, ao apoio CAPES PROEX PPG-Artes em 2022 e ao projeto “O que sonham as cidades?”, por me proporcionarem uma experiência acadêmica internacional. Aos professores doutores Virgílio Vasconcelos, Joana Ziller, Jalver Bethônico e Rogério Lopes. Estes são nomes que se fizeram presentes em momentos distintos da minha trajetória acadêmica até aqui – não consigo seguir adiante sem memória. Por isso, ainda, acrescento mais um profissional: ao Prof. Dr. Rodrigo Vivas Andrade, por me incentivar a não deixar de assumir a Belas Artes em mim enquanto eu seguia o caminho da Comunicação Social e, sobretudo, por tantas vezes perguntar pelo meu pai. Aos professores doutores André Mintz e Samir Mortada, este último do IFBA (Salvador/BA), pela presença em meu exame de qualificação – e, assim, pela leitura dos textos e contribuições nesta fase da pesquisa – e pela disponibilidade para participarem da minha banca de defesa da tese. À Prof. Dra. Ethel Mizrahy Cuperschmid e ao Prof. Dr. Eduardo Antonio de Jesus pelo interesse e disponibilidade, participando da minha banca de defesa; são antigos o meu carinho e admiração pelos dois. Às colegas Lila Gaudêncio, Luciana Amormino e Alice Gontijo, pelos diferentes tipos de sorrisos – do mais debochado ao mais meigo – e por confiarem em mim.

Agradeço ao grupo sobre memória e trauma que se formou durante o isolamento social na pandemia, carinhosamente chamado de “Acadêmicos da Memória”. À Prof. Dra. Adrianna Setemy por toda a generosidade; à Profa. Dra. Gleysse de Paula, Iohanna Freitas, Yuri Vilarinho, Lúcia Morgado, Aline Brentini e Edna Bravo. Com vocês foi possível compreender o tema trauma. E, claro, compreender a minha semana acadêmica na Cidade do México!

Agradeço aos doutores Armando Maranhão, Eduardo Souza Lima e Fabrício Ladeira, médicos da família. Especificamente sobre a equipe do Hospital Lifecenter, à Dra. Fabiana Pimenta da Silva; à psicóloga Letícia Maroni; ao enfermeiro Guilherme Carvalho; às técnicas de enfermagem Cinália Santos e Ednea Fernandes, esta última que sempre me perguntava se eu estava indo às aulas na UFMG. Ainda, às funcionárias Brenda Layssa, Francielly Alvez, Huaguada e à auxiliar de limpeza, dona Nair, que passou a cantar para o meu pai quando ele não podia mais. Dizem que não se pode envolver emocionalmente com os pacientes e seus familiares, mas felizmente vocês foram na direção contrária.

As pessoas (afetos) são o meu principal motor. Como diz a música, “As vozes que ele guardou / As vozes que ele amou / As vozes que ensinaram: bom é cantar” (Fernando Brant; Milton Nascimento, 2002).

*“If somehow the Lord gave me a second chance
at that moment, I would do it all over again.”*

(Joel, The Last of Us Part II)

O estudo tem como proposta refletir sobre uma possível relação entre jogos eletrônicos e as formas de inscrição da memória, um trabalho que se iniciou em 2015 no curso de mestrado. Após uma discussão sob a ótica da memória cultural, do mito do pós-apocalipse e do conceito de pós-humano, agora o recorte proposto é o cenário da memória do trauma e a condição provisória da humanidade perante a morte, questões como parte integrante de algumas narrativas dos *games*. Para além de pensar sobre a tecnologia, a pesquisa se voltou para as pessoas, as suas relações e a própria existência que, por si só, é traumática. Aqui será dada uma atenção especial à relação humana com o tempo e como os jogos eletrônicos são capazes de fazer das narrativas interativas recursos em potencial para produzir memórias. Assim, fundamentalmente, a pesquisa está sustentada por três pilares: narrativa, trauma e memória. Utiliza-se um referencial teórico baseado em algumas contribuições de pesquisadores como Paul Ricoeur (1983/2020), que pensou a narrativa como uma forma de lidar com o tempo; Janet H. Murray (2003), que trabalhou com a noção de enredos multiformes no ciberespaço; Marie-Laure Ryan (2001), que se dedicou à poética da imersão e o seu aspecto de impedir o retorno à superfície; Sigmund Freud (1900-1933/2010-2019) e Sándor Ferenczi (1931-1934/1992), que trataram o trauma e o psiquismo; Cathy Caruth (1996), que abordou a literatura do trauma; Dori Laub e Nanette Auerhahn (2017), que organizaram as memórias do trauma em oito formas; Philippe Ariès (1977/2014), que realizou reflexões acerca da morte. Com uma base conceitual construída por meio desses autores, realizou-se uma ponte entre os estudos de linguagem (narrativa) e psicanálise (trauma) para, então, percorrer o universo dos jogos eletrônicos, com foco na possibilidade de uma construção de memória a partir dos contextos sobre morte nas obras *Death Stranding* (2019) e *The Last of Us Part II* (2020), ambas lançadas originalmente para o console PlayStation 4. Analisaremos como esses jogos podem se relacionar com as noções de afeto e memória traumática, sem perder de vista o diálogo entre os saberes científicos e tudo aquilo que atravessa a experiência na pesquisa. O estudo mostra-se expressivo para o desenvolvimento científico, cultural e dos modos de construção da memória a partir dos *games*.

PALAVRAS-CHAVE: memória; trauma; jogos eletrônicos; *Death Stranding*; *The Last of Us Part II*.

ABSTRACT | CONTINUE

This study proposes to reflect on a possible relationship between electronic games and the forms of memory, a work that began in 2015 in the master's program. After a discussion from the perspective of cultural memory, the concept of post-apocalypse and the concept of post-human, now the proposed focus is the scenario of the memory of trauma and the provisional condition of humanity in the face of death, issues as an integral part of some game narratives. In addition to thinking about technology, the research turned to people, their relationships and existence, which in itself is traumatic. Here will be given a special attention to human relationship to time and how electronic games are able to turn interactive narratives into potential resources to produce memories. Thus, fundamentally, the research is supported by three foundations: narrative, trauma and memory. A theoretical framework is used based on some contributions from researchers such as Paul Ricoeur (1983/2020), who thought of narrative as a way of dealing with time; Janet H. Murray (2003), who worked with the notion of multiform entanglements in cyberspace; Marie-Laure Ryan (2001), who dedicated herself to the poetics of immersion and its aspect of preventing a return to the surface; Sigmund Freud (1900-1933/2010-2019) and Sándor Ferenczi (1931-1934/1992), who treated trauma and the psyche; Cathy Caruth (1996), who addressed the trauma literature; Dori Laub and Nanette Auerhahn (2017), who organized trauma memories in eight ways; Philippe Ariès (1977/2014), who made reflections about death. With a conceptual base built by these authors, a bridge was made between language studies (narrative) and psychoanalysis (trauma) to, then, go through the universe of electronic games, focusing on the possibility of a memory construction from of the contexts about death in *Death Stranding* (2019) and *The Last of Us Part II* (2020), both originally released for the PlayStation 4 console. We will analyze how these games can relate to the notions of affection and traumatic memory, without losing sight of considering the dialogue between scientific knowledge and everything that crosses the experience in the research. The study proves to be significant for the scientific and cultural development, and the ways of building memory from games.

KEYWORDS: memory; trauma; video games; *Death Stranding*; *The Last of Us Part II*.

LISTA DE FIGURAS | MAP 1

Capa	Diagrama de palavras sobre <i>print</i> do jogo <i>Death Stranding</i> 2021	00
Figura 01	Atari Inc. Controle do console Atari 2600 1977	20
Figura 02	Nintendo. Detalhe do controle do console NES 1985	22
Figura 03	ALMEIDA, Cristina Horta de. Dissertação de Mestrado 2017	27
Figura 04	NEC Corporation; Hudson Soft. Controle do console PC Engine 1987	33
Figura 05	Diagrama: noção de jogo considerada na pesquisa 2017	42
Figura 06	Pesquisa sobre o mercado de <i>games</i> feita pela empresa Statista 2022	46
Figura 07	Diagrama: geração de consoles 1972-2022	47
Figura 08	Vídeo. Atari 2600 Longplay <i>Pitfall!</i> (old). <i>Gameplay</i> do jogo <i>Pitfall Harry's Jungle Adventure</i> , lançado para o console Atari 2600, em 1982, pela Activision. In: canal do Youtube World of Longplays . Disponível em: < https://youtu.be/pslbO6Fddhw >. Acesso em: 02 mai. 2020.	51
Figura 09	Manual de <i>Castle of Illusion Starring Mickey Mouse</i> , p. 04-05 1990	53
Figura 10	Manual de <i>Castle of Illusion Starring Mickey Mouse</i> , p. 02-03 1990	53

- Figura 11 Vídeo. Master System Longplay [010] *Castle of Illusion starring Mickey Mouse*. *Gameplay* do jogo *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse*, de 1990. In: canal do Youtube **World of Longplays**. Disponível em: <<https://youtu.be/BE-rFtBnvjY>>. Acesso em: 02 mai. 2020. 54
- Figura 12 Revista Progames. Seção do Lojista, ed. nº1. SP: Escala, p.06 | 1993 58
- Figura 13 Vídeo. *Sonic the Hedgehog (Mega Drive/Genesis) playthrough ~Longplay~*. *Gameplay* do jogo *Sonic the Hedgehog*. In: canal do Youtube **FCPlaythroughs**. Disponível em: <https://youtu.be/Gsa_4s3Cjml>. Acesso em: 01 set. 2022. 59
- Figura 14 Vídeo. *Nintendo Switch Super Bowl 51 Commercial - Extended Cut*. In: canal do Youtube **GameSpot**. Comercial do Nintendo Switch transmitido no evento Super Bowl de 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/IH6AAbhayHY>>. Acesso em: 15 set. 2017. 62
- Figura 15 Vídeo. *The Last of Us Part I | PS3 - PS4 - PS5 | Remake Graphics, Modes & FPS Comparison | Analista de Bits*. In: canal do Youtube **ElAnalistaDeBits**. Disponível em: <<https://youtu.be/DTq4y8WAgM0>>. Acesso em: 01 out. 2022. 65
- Figura 16 Vídeo. *Mega Drive Longplay [414] Toki: Going Ape Spit*. *Gameplay* do jogo *Toki*, lançado em 1989 para diferentes plataformas. In: canal do Youtube **World of Longplays**. Disponível em: <https://youtu.be/cd_XKHpPTkE>. Acesso em: 01 dez. 2022. 66

Figura 17	Vídeo. <i>Toki (remake) - complete game, hardest, no deaths.</i> Gameplay do jogo <i>Toki, remake</i> lançado em 2018. In: canal do Youtube OneCoinArcade . Disponível em: < https://youtu.be/bSwYKGfXGm0 >. Acesso em: 01 dez. 2022.	67
Figura 18	Vídeo. <i>Death Stranding – E3 2016 Reveal Trailer PS4.</i> Trailer do jogo <i>Death Stranding</i> , lançado no evento <i>Electronic Entertainment Expo (E3)</i> de 2016, nos EUA. In: canal do Youtube KOJIMA PRODUCTIONS . Disponível em: < https://youtu.be/UcaMw4aCz4c >. Acesso em: 07 mai. 2020. Para facilitar o acesso, URL encurtada: < https://bit.ly/tina-trailerDS >.	76
Figura 19	Vídeo. <i>The Last of Us Part II - PlayStation Experience 2016: Reveal Trailer PS4.</i> Trailer do jogo <i>The Last os Us Part II</i> , lançado no evento <i>PlayStation Experience</i> de 2016, nos EUA. In: canal do Youtube PlayStation . Disponível em: < https://youtu.be/W2Wnvvj33Wo >. Acesso em: 07 mai. 2020. URL encurtada: < http://bit.ly/tina-trailerTLOU2 >.	80
Figura 20	Sega. Imagem parcial do controle do console Mega Drive 1988	81
Figura 21	<i>Fahrenheit 451.</i> Frame do filme dirigido por François Truffaut 1966	82
Figura 22	<i>Ghost of Tsushima.</i> Print de um frame do jogo 2020	87
Figura 23	Vídeo. <i>Arcade Longplay [373] Street Fighter III: 3rd Strike.</i> Gameplay do jogo <i>Street Fighter III: 3rd Strike</i> , lançado para <i>arcade</i> , em 1997, pela desenvolvedora Capcom. In: canal do Youtube World of Longplays . Disponível em: < https://youtu.be/Vz4d2G13NbM >. Acesso em: 01 set. 2022.	98

Figura 24	Nintendo. Controle do console Super Nintendo 1990	104
Figura 25	Diagrama: trauma segundo Sigmund Freud	118
Figura 26	Diagrama: noção de trauma considerada na pesquisa 2022	122
Figura 27	3DO Company. Controle do console 3DO 1993	145
Figura 28	Stéphane Heuet. Adaptação da obra de Marcel Proust 1998/2004	148
Figura 29	<i>Death Stranding</i> . Print de um frame do jogo 2019	159
Figura 30	<i>The Last of Us Parte II</i> . Print de um frame do jogo 2020	161
Figura 31	Sony. Controle do PlayStation 1 (Dual Analog Controller) 1997	162
Figura 32	Vídeo. <i>Death Stranding 2 (Working Title) - TGA 2022 Teaser Trailer. PS5 Games. Trailer do jogo Death Stranding 2</i> , lançado no evento <i>The Game Awards 2022</i> . In: canal do Youtube PlayStation . Disponível em: < https://youtu.be/WOmTBfDD6a4 >. Acesso em: 08 dez. 2022.	168
Figura 33	Parte 1. WATTERSON, Bill. <i>Calvi e Haroldo – Tem alguma coisa babando embaixo da cama</i> . São Paulo: Conrad Editora, 2008.	193
Figura 34	Parte 2. WATTERSON, Bill. <i>Calvi e Haroldo – Tem alguma coisa babando embaixo da cama</i> . São Paulo: Conrad Editora, 2008.	194

LISTA DE ABREVIACÕES E SIGLAS | MAP 2

D-pad	<i>Digital pad</i> : composto por botões organizados de modo a proporcionar comandos para diferentes direções. Ou seja, um comando direcional que permite o jogador, por exemplo, navegar em <i>menus</i> de jogos e mover personagens no ambiente.
DS	Sigla do jogo eletrônico <i>Death Stranding</i> .
DS2	Sigla do jogo eletrônico <i>Death Stranding 2</i> .
PS3	Console PlayStation 3, lançado em 2006.
PS4	Console PlayStation 4, lançado em 2013.
PS5	Console PlayStation 5, lançado em 2020.
NES	Nintendo Entertainment System. Console da terceira geração, fabricado pela Nintendo. Lançado em 1983 no Japão sob o nome Famicom – Family Computer (“Computador da Família”), mais tarde recebeu um novo nome, em 1985, para ser lançado nos Estados Unidos e Europa.
NPC	<i>Non-Playable Character</i> . Personagem de um jogo eletrônico que não é manipulável, mas que faz parte do enredo.
PC	<i>Personal computer</i> (computador pessoal).
TLOU	Sigla do jogo eletrônico <i>The Last of Us</i> , jogo lançado em 2013.
TLOU 2	Sigla do jogo eletrônico <i>The Last of Us Part II</i> , jogo lançado em 2020.

Sumário | *MAIN MENU*

PRÓLOGO <i>POWER</i>	21
PARTE I	23
APRESENTAÇÃO <i>SELECT</i>	23
Reflexão sobre pesquisa e seus caminhos	23
Por quais imaginários você caminha?	25
CAPÍTULO 1 <i>START</i>	34
Jogos eletrônicos no século XXI	34
Um jogo apenas acontece se quisermos	36
Histórias em torno da arqueologia do videogame	44
Acesso aos jogos e outras considerações	63
<i>Spoiler Alert!</i> – os jogos analisados	70
1. Apresentando <i>Death Stranding</i>	70
2. Apresentando <i>The Last of Us Part II</i>	77
CAPÍTULO 2 <i>LOAD GAME</i>	82
Jogo eletrônico: mídia narrativa e lúdica da cultura	82
O tempo da alma e a narrativa	88
Jogar estórias: a narrativa em <i>games</i> e o uso do tempo	95
Mundo linear e mundo aberto	101
CAPÍTULO 3 <i>UPDATE</i>	105
Somos SERES DE AFETOS: nada é tão assim indiferente	106
Feridas Psíquicas: o que é trauma?	112
<i>Après-coup</i> e a memória traumática	122
Repercussões da ausência: mágicos não existem	126
Somos SERES DE PRODUÇÃO: sonhos e trauma	135

PARTE II	146
CAPÍTULO 4 SAVE	146
O enigma da memória	148
Memória Sugerida	153
Memória, rastros de afetos e jogos eletrônicos	156
1. <i>Death Stranding</i>: o trauma de Sam	158
2. <i>The Last of Us Part II</i>: o trauma de Ellie	159
CAPÍTULO 5 PAUSE, NÃO GAME OVER	163
REFERÊNCIAS HOME	169
FILMOGRAFIA	186
GAMEOGRAFIA	186
VIDEOAULAS	187
ENTREVISTAS EM VÍDEO	188
GLOSSÁRIO INSTRUCTIONS	190
ANEXO EXTRAS	193



Figura 01 – Controle do console Atari 2600 (1977). Fonte: *The Vanamo Online Game Museum*:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Evan-Amos>.

PRÓLOGO | *POWER*

Por volta do ano de 2008, em um sítio localizado no perímetro urbano do pequeno município de Santana dos Ferros, no interior do estado de Minas Gerais, vivia um homem com a sua esposa e os seus dois filhos ainda crianças. Certa noite, ao voltar do estabelecimento comercial que trabalhava, situado próximo à rodovia, o sujeito foi surpreendido por um assaltante dentro da propriedade onde morava. O bandido o havia seguido e, imediatamente, rendeu todos os moradores dentro da casa. Vasculhando o recinto, o intruso perguntou por dinheiro e objetos de valor. Sem respostas que julgasse satisfatórias, ele repreendia o pai de família. Naquele momento de perigo e pressão, o filho caçula se fez de herói e ofereceu o seu bem maior: “Eu tenho um videogame!”. Este bravo jovem ser humano sabia do tesouro que estava entregando ao ladrão.

Figura 02 – Detalhe do controle do console NES (1985).
Fonte: *The Vanamo Online Game Museum*:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Evan-Amos>.



PARTE I

APRESENTAÇÃO | *SELECT*

Reflexão sobre pesquisa e seus caminhos

Pode-se dizer que a tarefa crítica (esta é a única garantia de sua universalidade) é puramente formal: não consiste em “descobrir”, alguma coisa de “escondido”, de “profundo”, de “secreto”, que teria passado despercebido até então (por que milagre? Somos nós mais perspicazes do que nossos predecessores?), mas somente em ajustar, como um bom marceneiro que aproxima “apalpando inteligentemente” duas peças de um móvel complicado, a linguagem que lhe fornece sua época (existencialismo, marxismo, psicanálise) à linguagem, isto é, ao sistema formal de constrangimentos lógicos elaborados pelo próprio autor segundo sua própria época (BARTHES, 2003, p.161).

Para recortar um objeto de estudo é necessário se deter em um determinado aspecto de um tema. Esse aspecto nada mais é que o olhar do pesquisador sobre uma situação. Por mais que essas noções estejam intrinsecamente ligadas ao meio acadêmico e seja habitual para o universo científico, trazer esses pontos à tona auxiliam a dar os contornos dos interesses e caminhos da investigação que se apresentará ao longo de todo o texto a seguir. Estamos falando, a princípio, de um envolvimento pessoal com os assuntos tratados.

Um objeto é frequentemente atravessado pelas experiências, diálogos e, claro, pelos questionamentos de um sujeito. E é por isso que, para a leitura do presente trabalho – produzido entre os anos 2018 e 2022 – é preciso compreender que, primeiro, utilizei das minhas experiências com jogos eletrônicos, a maioria vivenciada ao lado do meu irmão caçula. Esse é o afeto alegre da pesquisa. É o fato de se ter acesso aos jogos eletrônicos desde o console Atari 2600, no início dos anos 1980, e experimentar outros lançamentos posteriormente, até chegar no console PlayStation 5, no início dos anos 2020 – as temporalidades sobre o desenvolvimento tecnológico dos *games* e, paralelamente, as possibilidades narrativas que foram surgindo serão exploradas no primeiro capítulo da tese. Com isso, o meu contato com os jogos e as relações estabelecidas a partir de então, contribuiriam para refletir sobre uma possível produção de uma memória por meio da evolução das jogabilidades e dos usos de narrativas cada vez mais elaborados ao longo dos anos. Ou seja, assumir esse lugar de jogadora me faz apropriar ainda mais do objeto de análise.

Em um segundo momento, a minha escrita sofreu a influência da morte do meu pai, que aconteceu em julho de 2019, após mais de dois meses internado em uma UTI. A morte foi causada por uma infecção advinda de um ferimento em seu pé direito. Ele se machucou em uma queda na rua, enquanto passeava com o seu cachorro no início de uma manhã, me esperando

sair de casa para dar um beijo de boa viagem (que eu faria a trabalho). A infecção foi agravada por um erro médico e por complicações consequentes de seu quadro de diabetes, resultando em sucessivas intervenções cirúrgicas, entre debridações e amputações. O quadro pelo qual o meu pai passou rendeu outras complicações de saúde, decorridas da permanência extensa na UTI, como perda de função renal – resultando em sessões de hemodiálise – e um processo alérgico durante uma transfusão de sangue – que levou à intubação. Meu pai ficou prestes a perder totalmente os membros inferiores (a perna esquerda também acabou sendo afetada), o que apenas não ocorreu por completo por ele falecer. Eu que temia sempre pelo seu coração, que desde 2008 tinha três *stents* (endopróteses), foi um órgão que se mostrou forte até o fim. Estive ao lado dele, pois no hospital em que estava internado era permitida a entrada permanente de um responsável por vez. Revezava o acompanhamento com a minha mãe e os meus dois irmãos. E presenciamos muita coisa. Em um cenário como esse, estamos lidando com diferentes dimensões que incluem a despedida de um amor e a impotência em resolver certas questões que se apresentam na vida. Para me voltar novamente para a pesquisa, tive que aprender a lidar com o silêncio de uma ausência e os *flashes* de memória, sem perder o meu comprometimento com a investigação e a minha escrita.

Finalmente, no meio do processo de luto, irrompeu a pandemia da Covid-19 e todo o cenário social, econômico, cultural e político, em especial no Brasil, atravessou esse estudo. As discussões sobre a memória e sobre os jogos eletrônicos que estavam sendo investigadas foram ao encontro do trauma da existência, dos traumas que podem ser individuais ou coletivos. Aquilo que surge inesperadamente e para o qual não se tem uma resposta imediata. Sabendo ou não lidar com os acontecimentos que apresentam esse nível de complexidade, o mundo permanece em movimento, onde tudo é efêmero e a novidade não deixa de existir. Depois de algo vem sempre uma outra coisa e, assim, sucessivamente. O tempo do indivíduo pode se mostrar mais lento, mas o tempo do calendário continua acordado. Essas vivências aqui compartilhadas também fizeram parte das reflexões da pesquisa. Junto às leituras, as dores. Foi quando, então, a psicanálise, ao lado da narrativa, ganhou espaço no texto.

Tudo foi produzido entre investigação e respiros. O resultado é uma tese que propõe alguns diálogos possíveis entre esses lugares, trazendo à discussão leituras e análises sobre videogames até então pouco exploradas, sem deixar de lado, sobretudo, um olhar sensível. “Escrevo a partir de outro texto, já abertos por outros textos. Por isso, o espaço da escrita é um espaço pleno, nunca um espaço vazio. Ele é campo de ressonância de textos que vieram antes e que podem estar explícitos ou implícitos” (MENEZES; SAFATLE, 2021, p. 28-29). Por isso, eu e o meu orientador tomamos a decisão de não ignorar as vivências tão densas ao longo do

curso de doutorado – momento em que me atentei não somente para as leituras e escrita dos textos, mas também para outras atividades acadêmicas que forneceram valor para a minha formação e atuação profissional. Ciente de que qualquer investigação precisa se pautar pelas contribuições de pesquisadores idôneos, também concordamos que as próprias experiências precisam ser olhadas com proximidade, por acreditarmos que nelas possam existir indicações de nortes para se pensar uma pesquisa.

Por quais imaginários você caminha?

Nossos estudos partem do pensamento de que, no século XXI, quem aprecia histórias tem grandes chances de compreender o que uma gama de jogos eletrônicos pode proporcionar. Basta ter a devida oportunidade de conhecer e se aproximar desse universo que requer do público mais do que assistir. É preciso praticar. Porém, se faz necessário destacar, desde já, que não se trata apenas de uma tecnologia para contar histórias. Os *games* apresentam formatos e funções distintas, uma reunião de aspectos atrativos, sendo um deles o de criar enredos. Com isso, para a compreensão do ponto de partida da pesquisa, compartilharemos quatro considerações: o interesse humano por narrativas, pelo jogar, por expandir seus horizontes e exercer o pensar.

A espécie *Homo sapiens* tem naturalmente a capacidade de contar histórias. Preexistentes ao surgimento da escrita, elas são fundamentais na cultura humana. São estruturantes e, com isso, auxiliam a situar o homem no tempo e espaço e, também, a construir sua identidade. As histórias buscam entender o mundo (mito), expressam experiências (memória) e exprimem sentimentos e valores (cultura). Encontram-se em todos os meios de expressão, revelando-se em diferentes manifestações artísticas, como na música e nas artes cênicas, da tradição oral ao uso de recursos multimídias. Assim, “a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; (...) a narrativa está aí, como a vida” (BARTHES, 2011, p. 19). Junto a isso, como afirma a pesquisadora Janet Murray, a “experiência humana exige toda modalidade de narração que possamos trazer a ela” (MURRAY, 2004, p. 05, tradução nossa). Com esses apontamentos e observando o percurso dos jogos eletrônicos, particularmente nas três últimas gerações de consoles tradicionais (videogames de mesa) – considerando, então, a partir de 2005 até o presente ano – é possível afirmar que eles possuem um conjunto variado de ferramentas para contar histórias. Eles trazem ao público texto, áudio, imagens fixas e em movimento, espaço

tridimensional imersivo e navegável. E é esse conjunto de aspectos que faz da experiência proporcionada pelos *games* algo além de um conteúdo visualmente transmissível e estático.

Tal como o envolvimento com as narrativas, há de se levar em conta também o simples interesse das pessoas em jogar. De acordo com o historiador Johan Huizinga (1872-1945), o *Homo sapiens*, que também é *Homo faber*, é *Homo ludens* (HUIZINGA, 1938/2019, p. XXIII). Em linhas gerais, é da natureza humana pensar, fabricar objetos, produzir conhecimento e brincar. Dando atenção especial à curiosidade pela relação jogo-tecnologia, o indivíduo apresenta nesse cenário um papel ativo. Parece óbvia tal declaração, visto que todo tipo de jogo requer do jogador uma participação. Porém, tomamos essa ideia como significativa para enfatizar a noção de que, ao controlar um personagem, o sujeito move a trama proposta, se tornando parte integrante do cenário como ser-jogador e com suas diferentes formas de, sem poda, experimentar uma vida colocada em cena – para Huizinga, uma das características fundamentais do jogo é o fato de ser livre. E esse relacionamento entre jogador e jogo eletrônico evolui enquanto linguagem conforme o desenvolvimento das novidades técnicas e narrativas.

Jogos eletrônicos há muito deixaram de ser apenas entretenimento. Aqui, então, cabe citar a curiosidade dos homens e a sua tendência instintiva de explorar o mundo. Jogar é, como citado acima, habitar cenários distintos, vivenciar diferentes narrativas com personagens multifacetados, não apenas assistindo, mas se sentindo em grande medida no controle da situação. É percorrer as cidades e vilarejos de um Velho Oeste imaginado de 1899, nos Estados Unidos, durante o jogo *Red Dead Redemption 2* (2018) ou andar pelas paisagens bucólicas de um mundo muito próximo do que foi o Japão feudal, em 1274, em *Ghost of Tsushima* (2020). Cenários que acreditamos possibilitar construir uma memória de algo que não se conhece no mundo externo e/ou que não se tenha experimentado e/ou que não existe. Tudo se torna possível, sem risco real.

O descrito acima nos leva a acrescentar uma última consideração: o ser humano exerce o pensar e é dotado de percepção e imaginação. Hoje os jogos são mais complexos, capazes de alcançar os jogadores de uma maneira diferente do que conseguiram em seus primórdios, graças aos elementos que apresentam para produzir uma experiência. Eles, portanto, são capazes de trazer contribuições para uma reflexão sobre a vivência humana no mundo. Contudo deve-se lembrar que nem todo *game* será visto como interessante para um certo perfil de jogadores. A questão chave é encontrar um contexto que os “absorva”.

Figura 03 – Dissertação impressa “Jogos eletrônicos e as memórias do fim do mundo: reflexões sobre *The Last of Us*” (2017).



Fonte: foto de Cristina Horta de Almeida.

Nossas investigações no campo dos jogos eletrônicos foram iniciadas no curso de mestrado (ALMEIDA, 2017), quando discorremos sobre a relação entre *games* e memória cultural. Desde essa época, optamos pela expressão “jogos eletrônicos”, admitindo que esta abarca tanto os jogos de fliperamas (*arcades*) e os que são executados nos consoles tradicionais – para jogar na televisão, como Atari 2600, Mega Drive e PlayStation – quanto os jogos que são executados em consoles portáteis, consoles híbridos, computadores pessoais e dispositivos móveis. Também, para auxiliar na escrita e leitura dos textos, por vezes utilizaremos os termos “games” e “videogames” como sinônimos destas mídias, assim como são de uso habitual entre jogadores. Já em relação ao público, empregamos como sinônimos os termos “jogador”, “gamer” e “interator” (MURRAY, 2003b), não interessados em conduzir a pesquisa por uma via política partidária. Trata-se apenas de uma escolha estética para a escrita. Tal observação se faz pertinente frente ao evento *gamergate*, em 2014, nos Estados Unidos. Em linhas gerais, jogadores mostraram-se ostensivamente contra ao crescimento da presença das mulheres no meio da comunidade de jogos e de sua cultura, sejam como jogadoras, jornalistas, críticas ou pesquisadoras (MORTENSEN, 2018). Os ecos desse episódio no Brasil abriram espaço para o uso do termo “gamer” entre apoiadores da política de extrema direita. “(...) a influência da *alt-right* no mundo dos jogos se sente na repercussão intensa contra a presença de diversidade em videogames, um fenômeno expresso na reação ao pré-lançamento do jogo *The Last of Us: Part II*” (MAIA *et al.*, 2022, p. 02). Cientes deste contexto, o termo “gamer” não tem tal conotação

em nossas investigações e, portanto, não iremos nos privar do seu uso por causa de uma radicalização presente no meio. Do contrário, significaria concordar com a apropriação de uma palavra e a sua utilização indevida por uma fatia do público que não representa a noção de jogo empregada por Huizinga. Proveniente da língua inglesa, “gamer” significa “jogador”.

No momento de feitura do projeto da dissertação, os estudos encontrados que estabeleciam um diálogo entre jogos eletrônicos e memória eram fundamentalmente voltados a análises da relação entre memória e história. São os chamados *history games* (NEVES *et al.*, 2010, p. 107), obras que combinam acontecimentos históricos e ficção, não sendo uma categoria específica dos videogames. A título de curiosidade, *War* (1972) e *Conquistadores* (2006) são exemplos dessa temática em jogos de tabuleiro. No caso dos jogos eletrônicos, para ilustrar, destacaremos apenas três séries de uma ampla diversidade de produções: 1) *Call of Duty*, uma franquia iniciada em 2003, que se baseou em elementos históricos de guerra; 2) *God of War*, com o primeiro *game* lançado em 2005, trouxe narrativas ficcionais baseadas em elementos históricos mitológicos; 3) finalmente, *Assassin's Creed*, franquia que começou em 2007, apresentou obras que reconstruíram cenários de diferentes tempos históricos. Apesar de ser um tema instigante, desde então já me interessava caminhar por outra via. Não se tratava de relacionar a narrativa a alguma verdade nem a uma possível reprodução fiel de eventos que teriam acontecido no passado da humanidade. A questão pulsante era abordar aquilo que permanecia com o sujeito após um intervalo ou desfecho de um jogo, como traços remanescentes dessa relação sujeito-obra ou, ainda, rastros deixados por aquela determinada realidade habitada. “Aquilo” que foi conservado e que aparecia, por exemplo, enquanto o sujeito compartilhava a sua experiência, tomando para si as situações que se passaram em um ambiente elaborado artificialmente. Afinal, sempre foi comum um jogador falar na primeira pessoa do singular. Não era um infortúnio ou a morte do personagem controlado, mas “eu fui atingido”, “a minha munição acabou”, “eu estava encurralado” ou “eu morri”. E tomar posse de uma experiência acontece, entre outros modos, pela narrativa. Narrar a experiência do jogo é uma maneira de se apropriar cada vez mais dessa vivência, tornando-a mais do que nunca parte do repertório individual do jogador. Em alguma medida, isso é falar de memória. Talvez uma memória reinventada daquilo que foi vivido e que pode vir à tona em forma de emoção.

Foi por meio desta noção que decidimos explorar no curso de mestrado a criação do mito pós-apocalíptico – pois o mito traz à baila a questão “e se?” e, assim, a reflexão sobre novas possibilidades – e o uso do jogo eletrônico como suporte de inscrição da memória de “fim do mundo”. O jogo *The Last of Us* (2013), conhecido também entre os jogadores como *TLOU*, originalmente lançado para o console PlayStation 3, foi o objeto de análise, uma

produção cultural que se mostrou capaz de permitir novos processos de recordação e criar uma memória sobre um cenário pós-civilização, esta que identificamos como “memória sugerida”. Uma memória que ali sinalizamos como mediada e não espontânea. Ou seja, verificamos ser possível que o conceito de memória cultural se configure no universo dos jogos eletrônicos e as memórias produzidas por *TLOU* mostraram-se relacionadas a narrativas que são correspondentes ao universo pós-apocalíptico, uma memória do futuro. Mas a inquietação que me caracteriza enquanto pesquisadora, levou a buscar não restringir a inscrição da memória por estas mídias a uma temática. Os jogos proporcionam zonas de prazer e medo, um lugar da experimentação de alguma coisa inventada, em que o jogador é frequentemente afetado quando em consonância com a obra. Além disso, um aspecto primordial é o fato da estória de um *game* apenas se desenrolar se o jogador atuar. Uma vez que ele controla um personagem, ele é esse personagem e, portanto, participará de um mundo em que irá se proteger, conquistar algo, enfim, experimentar diferentes situações. Quando visto sob essa luz, de maneira abstrata, não só há um caráter de reverberação que caracteriza o processo e/ou o resultado da experiência, bem como há um caráter de apropriação dessa vivência pelo jogador, questões que já tinham sido levantadas para pensar a hipótese de pesquisa no mestrado.

Diante de tais constatações, demos continuidade à investigação sobre a relação sujeito-memória-*games* no curso de doutorado, em que a tônica é rever o conceito proposto e aprofundar as reflexões em torno da suposição de que os jogos eletrônicos podem produzir diferentes memórias. Como proposição de uma tese, optamos por realizar novamente um recorte em relação ao tema dos jogos a serem investigados, porém com a intenção de verificar se o conceito possui um escopo mais amplo que o identificado anteriormente, procurando certificar os modos de existência dessa memória enquanto produção de uma experiência com mecânicas programadas. A este respeito, apostamos no poder de agência do jogador, mas este obedecendo um limite de número de ações que estabelecem as possíveis formas de jogar uma determinada narrativa.

Para também auxiliar a explicar o nosso interesse em pesquisar a relação entre *games* e memória e, então, a consequente criação da expressão memória sugerida, nos ancoramos no pressuposto de que um conceito surge “(...) da emergência de um campo problemático que exige novas categorias de pensamento que lhe façam face. Só se criam conceitos em função de problemas, e eles se transformam do mesmo modo que os problemas aos quais se supõe que eles respondam” (GONDAR, 2016, p. 21). Ainda, partimos da ideia de que um conceito não apresenta uma ideia abstrata, mas um mundo possível (DELEUZE; GUATTARI, 1992 apud GONDAR, 2016, p. 23).

Agora surgem para nós novos questionamentos. Sabemos que os *games* são capazes de produzir uma memória cultural e esse estudo, ao lado das experiências durante o curso de doutorado, acabou ecoando discussões que podem nos remeter às noções de uma memória traumática. Assim, os jogos eletrônicos são, então, de fato capazes de produzir uma memória do trauma? Quais memórias eles podem construir que não sejam relacionadas às memórias pós-apocalípticas? E, se for o caso, como identificá-las? Para além de procurar as respostas para estas indagações, a pesquisa tem o intuito de, como mencionado há pouco, voltar ao conceito de memória sugerida apresentado de maneira inicial no curso de mestrado para, naturalmente, além de situar o leitor, verificar se essa terminologia é realmente condizente com as ideias propostas e com as possíveis novas considerações que surgirem, trabalhando o seu significado. Para tanto, a intenção desse estudo é a de estabelecer um diálogo entre jogos eletrônicos, memória e psicanálise – ciente de que a interpretação é psicanalítica quando “retoma o modo de pensar inventado por Freud”, implicando aquele que interpreta (FRAYZE-PEREIRA, 2006, p. 64). Iremos focar nos diálogos possíveis entre tempo, narrativa, afeto, memória traumática, morte e sonho. A partir daí, o nosso propósito é pensar a relação destes com a noção de memória sugerida e como ela se dá nos jogos eletrônicos, procurando fazer com que essa investigação sirva como uma ferramenta para auxiliar a transfigurar a relação com a cultura dos *games*, ampliando os horizontes sobre as possibilidades de como encarar essa área. Como sinalizado no título, o objetivo é analisar duas obras: serão trabalhados os mundos de *Death Stranding (DS)*, lançado em 2019, e *The Last of Us Part II (TLOU 2)*, lançado em 2020. A escolha dos jogos se deu, sobretudo, pelo fato de uma mesma circunstância ser abordada por ambos: a morte de uma pessoa amada acontecer de maneira traumática, em que o personagem controlado pelo jogador foi testemunha do ocorrido, o sobrevivente. Nesse cenário, trata-se da experiência contínua e perturbadora de estar vivo após encontrar com a morte, sem de fato conhecê-la, e lidar com os assombros e reflexos desse evento episódico, impossível de ser narrado com precisão frente à sua natureza insuportável. Iremos tratar, portanto, aspectos dos traumas dos personagens de Sam (*DS*) e de Ellie (*TLOU2*) e como esses lugares podem ser habitados pelo jogador, possibilitando construir memórias.

Em vista disso, para dar continuidade ao estudo iniciado sobre jogos eletrônicos e memória, a tese estará ancorada em uma estrutura composta por duas partes. Na primeira serão apresentados dois capítulos. Logo, no Capítulo 1 será feita uma leitura do cenário dos *games* no início do século XXI, em que será abordado o jogo a partir da noção de jogos eletrônicos como cultura. Para refletir sobre essa mídia é necessário estudar os próprios *games*. Embora a afirmativa pareça evidente, ela é explicitada para garantir que o estudo não se atenha apenas à

teoria sem dar o devido espaço para as particularidades deste meio. É preciso relacionar a teoria com a própria história dos videogames, garantindo, então, a sua conexão com as suas características. Cada mídia tem as suas especificidades e o intuito é explicitar quais são as dos jogos eletrônicos. Assim, também direcionaremos o nosso olhar para as diferentes fases da sua trajetória, sobretudo no Brasil, tendo as minhas experiências como pano de fundo. Como dito anteriormente, a investigação central da tese contará com *Death Stranding* e *The Last of Us Parte II*. Embora ambos tratem o ambiente pós-apocalíptico – objeto de pesquisa no curso de mestrado, que traz cenários hipotéticos que se constroem após um trágico fim da civilização humana – a escolha dos *games* foi norteada, para além da presença de eventos traumáticos e de morte em suas narrativas, pelo ano de produção. As obras são jogos recentes e isso possibilita verificar o uso de um conjunto de ferramentas de criação que foram impulsionadas pelas facilidades trazidas pelas mídias digitais (evolução de gráficos e de efeitos, controle com painel sensível ao toque, sistema de *feedback* de vibração tátil com base nas ações na tela, *gameplay* mais orgânico etc). Dessa maneira, também apresentaremos um panorama sobre as histórias desses jogos.

O Capítulo 2, por sua vez, abordará noções de tempo e narrativa por meio da leitura de Paul Ricoeur (1983/2020), bem como noções relacionadas ao desenvolvimento de um enredo nos jogos eletrônicos, segundo contribuições de Janet Murray (2003) e Marie-Laure Ryan (2001). Dotados de caráter ficcional, por vezes acompanhados de representações sobre o passado, os elementos narrativos nos *games* são singulares devido a própria natureza do suporte, diferenciando-se das demais expressões artísticas. Trataremos também as semelhanças e especificidades entre as mecânicas de um jogo em um mundo linear e em um mundo aberto. Tais abordagens serão importantes para reforçar as propriedades dessa mídia.

Na segunda parte da pesquisa, o Capítulo 3 irá lidar com questões da teoria psicanalítica acerca das relações entre as noções de trauma e de memória. Utiliza-se algumas contribuições de Sigmund Freud (1900-1933/2010-2019) e Sándor Ferenczi (1931-1934/1992) para compreender a dimensão de uma experiência dolorosa na vida de um sujeito. Faremos um trajeto que inclui estudos sobre a narrativa do trauma via pesquisas de Cathy Caruth (1996) e sobre as memórias possíveis advindas desse tipo de cenário, recorrendo a estudos de Dori Laub e Nanette Auerhahn (2017). Ainda, abordaremos reflexões acerca do significado de afeto, dando destaque à angústia e ao desamparo, reflexões acerca da morte – este a partir de pensamentos de Philippe Ariès (1977/2014) – e sonhos.

Em seguida, falaremos no Capítulo 4 sobre memória, retomando estudos realizados no curso de mestrado, responsáveis pela base conceitual para se pensar a memória sugerida. Esta

que também será apresentada como foi pensada inicialmente. Em seguida, a partir das discussões colocadas durante toda a pesquisa – singularidades do universo dos jogos eletrônicos, noções sobre tempo e narrativa, memória e trauma – buscaremos caracterizar os *games* a partir da sua agência em um processo narrativo, juntamente com as ações do jogador. Assim, analisaremos sob essa ótica as obras *DS* e *TLOU 2*. Os jogos eletrônicos proporcionam novas experiências, desencadeando diferentes processos como a possível construção de memória, e isso se dá não apenas durante o jogar, mas também pelos próprios elementos que constituem a obra (narrativa, design, jogabilidade). Aqui iremos examinar no contexto de cada obra o diálogo entre os elementos temporais e espaciais do jogo com a atemporalidade lúdica do jogar. Além disso, discutir quais as afecções possíveis causadas pelas narrativas desses jogos. As relações que um jogador pode vir a estabelecer com a obra, a partir da imersão e agência, não necessariamente desaparecem quando uma jornada é pausada ou finalizada. Se ele se compromete com aquele universo, ou seja, a partir de uma escolha do jogador, diferentes afetos são suscitados. Dessa forma, o texto irá propor uma reflexão sobre prováveis diálogos entre jogo eletrônico, jogador e afetos, investigando como as obras selecionadas trabalham com as noções de afetos do trauma e como essas questões favorecem a produção de uma memória.

Rumo ao desfecho da tese, nas considerações finais em “*Pause, Não Game Over*”, pontuaremos como inicialmente entendemos a memória sugerida no curso de mestrado para que, assim, seja possível elucidar suas especificidades e dar uma definição mais bem delineada a esta memória frente aos resultados dos estudos realizados ao longo do doutoramento. Em relação à sua nomenclatura, esta também será estudada a fim de perceber se condiz com a proposta e com as novas reflexões. A abordagem feita ao longo da pesquisa – sobre a relação entre memória e trauma, a experiência da morte de uma pessoa amada e, finalmente, sobre a relação entre memória, trauma e afetos – será a base para caminharmos para uma análise de como os jogos eletrônicos podem se conectar com as noções de memória sugerida. Ou seja, vamos atestar a aplicação do conceito proposto em *DS* e *TLOU 2*. O intuito é apresentar indícios de como essas relações acontecem nesses jogos, buscando compreender mais sobre essa memória a ser experimentada. Afinal, ela realmente existe?



Figura 04 – Controle do console PC Engine (1987). Fonte: *The Vanamo Online Game Museum*: <https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Evan-Amos>.

CAPÍTULO 1 | *START*

Jogos eletrônicos no século XXI

(...) partíamos para aventuras em um livro de histórias interativo (CLINE, 2015, p. 28).

Consideremos a música *The Man Comes Around* de Johnny Cash (1932-2003). Ela inicia e nomeia o último álbum do artista, o quarto da série *America*, lançado em 2002. Um ouvinte comum, mas atento, pode experimentar a canção de uma maneira mais intensa, percebendo o conteúdo lírico e musical que ela traz. Para isso não precisa ser um profissional da área, como um musicista, ou mesmo saber tocar um instrumento. No caso, nos referimos a um indivíduo com sensibilidade para reconhecer algumas características próprias dessa faixa e notá-las para além de um simples ouvir. A experiência de fruir esta obra pode se basear em como percebemos o resultado sonoro entre escrita e linguagem musical, observando, por exemplo, sua duração e o tipo de execução dada por Cash. Assim, pode existir nessa fruição o ato de contemplar diferentes aspectos como o timbre de voz do músico, suas escolhas interpretativas, a maneira como distribuiu a letra, como tocou o instrumento e as decisões sobre ritmo, levada e “notas mortas” – quando as cordas do violão são abafadas com a mão para que não vibrem, deixando apenas a percussão. Em uma audição cuidadosa, podemos admitir ter a sensação de Cash brincar com as cordas, tamanho o seu domínio sobre a música. Ou fruir a faixa pode ir em outra direção, em que o ouvinte produz para si um sentido próprio para aquela peça, a interpretando com referência às suas experiências. De uma maneira ou de outra, *The Man Comes Around*, que fala sobre o dia do juízo final, é um capítulo de toda a estória que o álbum de mesmo nome pode contar. Sucessivamente, o exercício de escuta que descrevemos pode ser aplicado nas outras músicas de Cash, os seus outros “capítulos”. Na sequência, após a faixa de abertura, vem a sua versão para *Hurt* – escrita por Trent Reznor e originalmente gravada pela banda Nine Inch Nails, em 1995 – que traz uma honestidade na interpretação do cantor, com seu tom de barítono emotivo. “A agulha abre um buraco / A velha picada familiar / Tento matar tudo isso / Mas eu me lembro de tudo” (tradução nossa)¹. Como aponta Amy

¹ “The needle tears a hole / The old familiar sting / Try to kill it all away / But I remember everything” (texto original).

Bonsal, o último trabalho de Cash é “uma nova versão de um *memoir* musical”² (BONSAL, 2014, p. 03, tradução nossa).

A proposta de pensar brevemente sobre algumas maneiras de fruir uma música isoladamente ou um álbum por inteiro é uma tentativa de trazer para a pesquisa as impressões possíveis que um espectador pode ter sobre uma obra. Esse caminho é capaz de auxiliar a refletir sobre o diálogo que se estabelece entre as partes, contribuindo para analisar, a partir de então, os elementos que interrogam o espectador. Remeter a um produto audiovisual, como o cinema, seria um exemplo com potencial para auxiliar a fazer uma conexão mais imediata com os jogos eletrônicos, o nosso objeto central de estudo. Sob uma análise sucinta, a evolução de *hardwares* e *softwares* auxiliaram cada vez mais a ampliar o processo de criação dos jogos, maximizando as possibilidades de exploração das linguagens gráfica e narrativa. A influência do cinema, então, acontece, dentre outros exemplos, na produção de imagens pré-renderizadas, geradas por estações computadorizadas para efeitos visuais, e na produção de um roteiro mais elaborado para os *games*. Do outro lado, à medida que a indústria de jogos eletrônicos cresceu, ela também passou a afetar os modos de produzir um filme, sobretudo a partir do aumento da utilização de computação gráfica. Podemos notar uma familiarização, tanto nos contextos visuais como narrativos, no uso de realidades virtuais no cinema. Evidenciam isso obras como *Matrix* (1999), dirigido por Lilly e Lana Wachowski, em que há toda uma “(...) ação e extraordinário atletismo que desafiam a física” (LAMBIE, 2012, tradução nossa). Mas para além da influência que cada uma dessas mídias passou a exercer mutuamente de modo especial nas duas últimas décadas, a intenção pretendida não é explorar esses aspectos por não ser o nosso recorte de pesquisa. Ainda mais quando esta questão não é exclusiva entre filmes e jogos eletrônicos, sendo parte da história dos diferentes suportes, visto exemplos como o impacto estrutural que a fotografia – uma invenção da imagem mecânica a partir da ideia da escrita de luz – causou na pintura e as imagens em movimento do cinema, por sua vez, causaram no texto literário. Além do que, as várias formas de arte, incluindo a utilização das tecnologias digitais, no geral, coexistem e se influenciam correspondentemente, se relacionando de modos diversos. Por isso, o que nos interessa ao citar Cash é provocar uma abertura para as trocas estabelecidas entre sujeito e diferentes expressões artísticas, realçando as potencialidades que uma obra pode apresentar quando o indivíduo se permite para ela. Essa consciência auxiliará a demonstrar, sobretudo para o público distante do universo dos jogos eletrônicos, quais são os rumos pretendidos pela nossa

² “(...) a new version of a musical memoir” (texto original). Segundo G. Thomas Couser, *memoir* é uma narrativa não ficcional da vida, “(...) a narração de nossas vidas em nossos próprios termos” (COUSER, 2012, p. 09, tradução nossa). “(...) the narration of our lives in our own terms” (texto original).

abordagem, despertando para a questão de que está literalmente no controle de cada jogador o fato de experimentar ou não os elementos que essa mídia é capaz de apresentar – admitimos que o poder de agência do jogador parte da escolha de que postura tomar diante do jogo. A partir dessas premissas, buscaremos tratar as características próprias do meio.

A estrutura de valoração e grau de aceitabilidade dos *games* ainda é diferente culturalmente em relação a outros meios como fotografia e cinema. Como ocorreu com outras mídias no passado, os jogos sofrem alguma resistência por parte da sociedade e existem certas discussões entre pesquisadores, críticos e entusiastas sobre se são ou não uma forma de arte. Aqui partimos da premissa que videogames são arte, em que o jogador não necessariamente estabelece uma simetria comunicativa entre aquilo que percebeu no jogo e aquilo que ele vivenciou na realidade externa. Por vezes ele pode correlacionar a experiência que o jogo traz com alguma coisa que corresponda ao seu repertório de vida aqui fora, mas isso não é uma prerrogativa. Em muitos casos, o jogador pode apenas perceber a obra que se mostra expressiva entre as dimensões da ação e da emoção. Também, os jogos são mídia e, como tal, mediam narrativas, sendo um meio transmissor de mensagens. Jogos propiciam e acolhem emoções, imaginação e produção de desejo (RETONDAR, 2013, p. 28), em que a recepção, como bem enfatizado, dependerá da relação estabelecida pelo público que é sujeito ativo da narrativa. São diferentes os perfis de jogadores e cada qual irá experienciar um *game* como lhe convém, assim como o ouvinte atento no caso das músicas de Cash. O que compartilharemos aqui são as possibilidades que se abrem a partir de um jogo que apresenta narrativas com experiências mais complexas, compreendendo, portanto, que nem toda obra conseguirá articular tais características e que nem todo jogador a fruirá da mesma maneira. Com esse intuito, nos voltaremos para obras produzidas originalmente para videogames de mesa, não trazendo à tona análises que envolvam narrativas de jogos para *arcades*, consoles portáteis, consoles híbridos e *mobile* (*smartphones* e *tablets*).

Um jogo apenas acontece se quisermos

O ato de jogar ultrapassa a atividade física e traz algo para o indivíduo que não é material. Essas são algumas das questões levantadas por Johan Huizinga (1938/2019) ao trabalhar as relações entre jogo e cultura. Aqui, um breve resgate da concepção do jogo torna-se pertinente para amparar a noção básica do termo que será considerada na pesquisa.

Para Huizinga, o jogo apresenta uma função social e é no poder de absorção e fascinação que reside o seu aspecto essencial. Essa intensidade é capaz de proporcionar tensão, alegria e

divertimento em uma realidade autônoma temporária dentro do mundo habitual, com uma orientação própria (as regras). O indivíduo incorpora um personagem e desempenha um papel tornando-se, então, uma outra pessoa. Dessa maneira, o jogo traz satisfação em sua realização.

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida (HUIZINGA, 1938/2019, p. 05).

Nesse contexto, não cabe associarmos o jogo à não seriedade. Segundo Huizinga, isso reduziria a potência do seu sentido. Ele pode se tornar tão profundamente sério a ponto do jogador ser absorvido, deixando em segundo plano a consciência de que está diante de “apenas” um jogo – esta passagem pode nos remeter à experiência de imersão, em que o sujeito, ciente de que está jogando, concorda em deixar de lado a realidade externa, como em um pacto silencioso. Para exemplificar o argumento de Huizinga, podemos pensar desde a sociedade primitiva, quando esta, segundo a citação do próprio autor ao etnólogo Leo Frobenius, “brincava com a natureza”. Frobenius investigou como os fatores externos afetavam os indivíduos naquele momento e, então, como eram “arreatados” pelos fenômenos da vida e da natureza – em outras palavras, entendemos que Huizinga chamou a atenção para a experiência de afecção. Um jogo, mesmo que sempre obedeça a limites de tempo e espaço pré-determinados, pode ser capaz de nos levar a situações e pensamentos que definem as funções de representar ou lutar por algo. É um fenômeno cultural, pois mesmo “(...) após ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória” (HUIZINGA, 1938/2019, p. 12) – note que o autor faz uso da ideia da preservação de uma percepção. E seus efeitos são projetados “(...) sobre o mundo de todos os dias (...)” (HUIZINGA, 1938/2019, p. 17) – aqui acatamos a relação entre afeto e as diferentes formas de representação que um jogo pode contemplar, tornando-se parte da experiência do pensamento do jogador no espaço fora da ficção.

Ou seja, diante o exposto e levando em conta exclusivamente os *games*, podemos considerar o diálogo entre o jogar e a qualidade de imersão, entre a percepção, a afecção e a reverberação dessa experiência no mundo do indivíduo externo ao jogo. Para uma interação potente é preciso verificar o quanto o sujeito se permite habitar aquela realidade ilusória que se apresenta na obra, um ambiente diferente do que ele encontra no mundo objetivo, para que, digamos, seja viável transcender a sua experiência no *game*. Admitimos que há uma separação espacial em relação à vida cotidiana, mas o jogo não é totalmente indissociável ao mundo

externo enquanto experiência de pensamento (visto que já nos remetemos à uma ideia de “reverberação” do jogar). Aqui adotamos o universo do jogo como das coisas da alma e o universo fora dele, mundo físico, como das coisas do corpo, mas não compreendendo que nessa relação alma-corpo haja uma autonomia total (há envolvimento da alma no viver físico com as percepções do jogo e o envolvimento do corpo durante o jogar). Não nos referimos a uma influência, por exemplo, que justifique o aumento da violência em um país. Enxergamos os videogames como um meio poético de representação que pode abrir possibilidades de vivência e expressão do ser humano, os quais são capazes de, por vezes, subverter alguns valores de um sistema social e suas estruturas estáticas/padronizadas – o que nos auxilia a afirmar mais uma vez que videogames há muito deixaram de ser apenas entretenimento, como mencionado na apresentação desta tese. Isso não significa que sejam catalisadores de eventos externos, uma discussão ainda presente nos meios de comunicação. Em paralelo, existem, por exemplo, produções educativas para o desenvolvimento de conhecimento e habilidades, bem como a prática de alguns médicos e fisioterapeutas utilizarem jogos específicos (os chamados *exergames*) como ferramentas para a reabilitação de pacientes e tratamento de doenças. Mas o nosso foco são as obras que mesclam potencialmente narrativas ficcionais com as mecânicas da jogabilidade, sobretudo títulos de amplo apelo comercial e popular para videogames de mesa, que estão em evidência no mercado por usarem recursos tecnológicos, alcançando o público *gamer* global. Como não adotamos o jogo eletrônico como um influenciador de comportamento, a partir de um olhar panorâmico, abaixo iremos abordar a questão da crença de que os jogos possam induzir a atos violentos. O intuito é deixar evidente o que acreditamos quando afirmamos que jogos não são totalmente indissociáveis ao mundo físico e, também, desatrelar essa ideia ao que procuramos defender como criação de uma memória possível de trauma.

Ainda hoje podemos encontrar uma figura pública responsabilizando os videogames – ou outras formas expressivas como a música do gênero *rock n' roll* – por ações extremas na sociedade. Especificamente em relação aos jogos, isso ocorre desde os anos 1990, vide a opinião pública em relação ao massacre no colégio Columbine High School, na cidade de Columbine Valley, no Condado de Arapahoe (Colorado/Estados Unidos). Em abril de 1999, dois adolescentes desta instituição de ensino público, que tinham o hábito de jogar *Doom* (1993)³, atiraram contra colegas e professores e, depois, mataram a si mesmos (MARRAN,

³ Desenvolvido pela id Software, *Doom* foi lançado em dezembro de 1993 para computador, com nova produção – *Doom II: Hell on Earth* – lançada já em setembro de 1994. São jogos de tiro em primeira pessoa, ou seja, é

2017). A chacina ganhou repercussão mundial e virou tema do documentário *Bowling for Columbine* (2002)⁴, de Michael Moore. Porém, o diretor e ativista não escolheu como principal via de abordagem os jogos eletrônicos. Moore optou por refazer o caminho daqueles jovens que agiram de forma violenta, tratando o tema abandono afetivo. Ele chegou a conversar com o cantor Marilyn Manson, a quem era atribuída, por parte da sociedade estadunidense, a responsabilidade de causar uma das motivações do crime. Moore perguntou: “Se você pudesse falar diretamente com os jovens de Columbine e as pessoas daquela comunidade, o que diria se estivessem aqui agora?”. Manson respondeu: “Eu não diria uma única palavra. Gostaria de ouvir o que eles têm a dizer. E foi isso que ninguém fez” (tradução nossa)⁵. O assunto *bullying* ganharia mais espaço na mídia a partir do que se passou em Columbine (MARRAN, 2017). Também em seu trabalho, Moore apontou para a cultura de armas. Ele criticou tanto o governo dos Estados Unidos da época, encabeçado pelo republicano George W. Bush, quanto a grande disponibilidade de armas de fogo à venda com facilidade no país, vista com naturalidade pela sociedade. Moore alertou sobre os interesses políticos e empresariais por trás de todo esse comércio. Entre outros exemplos, mostrou que, após apenas dez dias do ataque no colégio, o ator Charlton Heston (1923-2008) não havia demonstrado solidariedade ao luto da região e, em Denver (a cerca de dezoito quilômetros de Columbine Valley), participou de um evento pró-armas da National Rifle Association (NRA) – uma organização fundada em 1871 para defender o direito ao porte de armas no país, a qual ele presidiu de 1998 a 2003. A título de curiosidade, em maio de 2020, imagens desse discurso de Heston foram compartilhadas pelo presidente brasileiro eleito em 2018, Jair Bolsonaro, quando associava o uso de armas como garantia de liberdade da população⁶.

Moore também exibiu cenas que explicitavam alguns efeitos de eventos em cadeia envolvendo os Estados Unidos, entre elas, relacionadas ao terrorismo islâmico. Gravações em vídeo da década de 1980 revelavam que Osama bin Laden e seus companheiros receberam treinamento estadunidense para combater os soviéticos – a CIA teria pagado três bilhões de dólares a eles. De 2000 a 2001, novamente os Estados Unidos forneceram ao Afeganistão, dirigido naquele momento pelo grupo fundamentalista Talibã, duzentos e quarenta e cinco milhões de dólares. Em setembro de 2001, ocorreu o ataque às Torres Gêmeas: Osama bin

jogado a partir do ponto de vista do personagem controlado pelo jogador. Composto por cenários labirínticos, apresenta um arsenal variado de armas. O último jogo da franquia até então lançado foi em 2020.

⁴ Título no Brasil: “Tiros em Columbine”.

⁵ Michael Moore: “If you were to talk directly to the kids at Columbine and the people in that Community, what would you say to them, if they here right now?”. Marilyn Manson: “I wouldn’t say a single word to them. I would listen to what they have to say. And that’s what no one did” (texto original).

⁶ Disponível em: <<https://twitter.com/jairbolsonaro/status/1264876099202408449>>. Acesso em: 01 set. 2022.

Laden, de acordo com Moore, teria usado do treinamento que aprendeu com a CIA para matar cerca de três mil pessoas. Entre outros trechos do documentário, citamos ainda o momento em que Moore conversou com James Nichols (1954-2017), irmão de Terry Nichols, este último condenado à prisão perpétua por ser um dos envolvidos na explosão de um edifício federal na cidade de Oklahoma⁷, em 1995, matando cento e sessenta e oito pessoas. O entrevistado afirmou que “Quando um governo se torna tirânico, é seu dever derrubá-lo”. Moore contrapôs, perguntando: “Por que não usar a política de Gandhi? Ele não tinha armas e venceu o império britânico”. Nichols respondeu: “Não estou familiarizado com isso” (tradução nossa)⁸.

Por essas perspectivas, em seu documentário, Moore mostrou algumas das questões intrinsecamente ligadas ao ocorrido no Colorado, distanciando-se das crenças em torno dos jogos eletrônicos, às vezes levantadas por um governo (TIMM, 2019) e tornadas mais acreditáveis por uma falta de conhecimento científico. Enxergamos que esta é uma ferramenta conveniente para os atores políticos quando procuram explicar uma tragédia sem trabalhar com as reais origens dos problemas. Um relatório da American Psychological Association (APA, 2020), organização científica e profissional que representa a psicologia nos Estados Unidos, concluiu que se por um lado é possível que jogos de guerra, luta e tiro estimulem certa agressividade no jogador, por outro não levam à violência criminal, como tiroteios em massa. “A violência é um problema social complexo que provavelmente decorre de muitos fatores que merecem a atenção dos pesquisadores, formuladores de políticas e do público” (APA, 2020, p. 01, tradução nossa)⁹.

Desse modo, adotamos que videogame não é uma mídia que explique comportamentos extremistas, como já tem sido tratado em pesquisas de diferentes áreas nos últimos anos – inclusive, desde o início da década de 2000, o universo dos jogos eletrônicos é um “reconhecido campo de grande potencial acadêmico” (AARSETH, 2004, p. 45)¹⁰. Entre os estudos sobre o assunto estão as investigações do pesquisador Andrew K. Przybylski. Ao lado de Netta Weinstein (2019), foram analisados mil e quatro adolescentes britânicos que jogavam obras violentas, com idades entre quatorze e quinze anos, bem como o mesmo número de pessoas que ficaram encarregadas de monitorar esses jovens para que fosse verificado, então, se

⁷ Oklahoma City Bombing. In: **FBI**. Seção History. Disponível em: <<https://www.fbi.gov/history/famous-cases/oklahoma-city-bombing>>. Acesso em: 01 set. 2022.

⁸ James Nichols: “When a government turns tyrannical, it is your duty to overthrow it”. Michael Moore: “Well, why not use Gandhi’s way? He didn’t have any guns and he beat the British empire”. James Nichols: “I’m not familiar with that” (texto original).

⁹ “Violence is a complex social problem that likely stems from many factors that warrant attention from researchers, policy makers and the public” (texto original).

¹⁰ “(...) games have gone from *media non grata* to a recognized field of great scholarly potencial (...)” (texto original).

apresentariam algum comportamento agressivo após terem contato com esse tipo de *game*. Também, examinaram o tempo dedicado ao suporte. O resultado obtido foi que não há evidência causal de que um jogo eletrônico com temática violenta possa levar um sujeito a cometer alguma espécie de agressão no mundo externo ao ficcional. Przybylski prosseguiu com suas pesquisas exploratórias e, posteriormente, ao lado de Niklas Johannes e Matti Vuorre (2021), forneceu evidências de que os *games* estão positivamente associados com um estado de bem-estar afetivo.

Diante o exposto, voltamos ao que foi mencionado anteriormente, sobre assumir que jogos eletrônicos que valorizam a narrativa apresentam vivências espaciais distintas do mundo externo a eles, sem implicar que sejam universos completamente indissociáveis. Nesse sentido, um jogo eletrônico é um intervalo da rotina que não se mantém em uma posição isolada. Ele pode formar paralelamente um mundo poético, muito além da interação direta com o seu conteúdo, interferindo na experiência subjetiva do indivíduo. Assim, encontra ressonância no espaço além do jogo, mas não ao ponto de exercer uma influência comportamental fora dele. O jogar traz algo que não é material para o sujeito, como mencionado anteriormente (HUIZINGA, 1938/2019). Ou seja, uma obra pode proporcionar as condições para a realização da produção de desejo; ao jogar, o sujeito não busca pelo seu dia a dia, mas pelo inusitado. Indo ainda mais longe, essa experiência imprime uma marca no jogador, fazendo dessa marca a nossa hipótese de pesquisa: memória na relação com o trauma. Portanto, os *games* não serão vistos nesta investigação como uma atividade mecânica sem significado.

Jogar é dizer de maneira lúdica aquilo que só pode ser dito através do discurso não verbal em situações imaginárias. É como entendemos que o imaginário não é o oposto do real, mas o suporte mesmo da realidade, o ato de jogar revela subjetividades no presente e aponta pistas para o futuro (RETONDAR, 2013, p. 12).

Com base nestas ideias, aqui o jogo será visto como uma atividade voluntária e prazerosa, que faz parte da sociedade e apresenta funções culturais, definição adotada desde os estudos iniciados no curso de mestrado (ALMEIDA, 2017).

Figura 05 – Definição de jogo trabalhada desde os estudos iniciados no curso de mestrado (ALMEIDA, 2017).



Fonte: produção de Cristina Horta de Almeida.

Jogos antecedem a noção de cultura e se mantiveram em expansão ao longo da história humana. Como parte desse contexto, os *games* surgiram pegando carona no desenvolvimento tecnológico a partir da segunda metade do século XX e se transformaram em uma mídia potente. Associados à globalização da informática e ao aumento de sua popularidade, os jogos eletrônicos trouxeram conseqüentemente inovações em seu conteúdo. Chegaram até a se estender para além de seu próprio universo com a gamificação. Esta, por sua vez, é a aplicação da linguagem dos jogos em outros campos, como o do comércio e o da educação, sendo capaz de motivar e criar modelos de envolvimento com o público. Não é preciso ir muito longe para visualizar essa realidade. O simples sistema de avaliação de um serviço digital de transporte por aplicativo obedece a lógica do jogo. O número de estrelas concedidas por um cliente a um motorista se baseia na relação entre desempenho de tarefa e recompensa.

Resgatando a ideia da predisposição do homem pelos jogos, paralelamente a todo esse cenário citado em torno dos videogames, outros movimentos aconteceram. Foi na década de 1990 que a Microsoft trouxe para os computadores pessoais *games* com uma interface simples em 2D. No sistema operacional Windows vinha instalado o quebra-cabeça *Campo Minado*, em que era preciso descobrir a localização de minas sem detoná-las, e a versão digital do jogo de cartas *Paciência*. A instalação desses jogos, além de entreter, atendia o propósito da empresa de ensinar fluência de *mouse* para os usuários (TREFRY, 2010, p. 02). Estamos falando de uma época em que se começava a popularizar o uso de computadores para consumo doméstico e

nem todos estavam familiarizados com os botões direito e esquerdo do *mouse* e seus comandos precisos como os de soltar e arrastar.

Em 1996, chegou uma mania mundial que atendia não apenas o público infantil. Era o chamado Tamagotchi da fabricante Bandai, um aparelho eletrônico do tamanho de um chaveiro que trazia uma criatura virtual de estimação feita de pixels pretos. Sob a estória de que uma espécie alienígena depositou ovos na Terra, o público tinha a oportunidade de personalizar o pequeno ser, determinando suas características. Esse bichinho necessitava de cuidados relacionados à alimentação, higiene e carinho para completar o seu ciclo de vida. Assim, se bem tratado, o ser nascia, crescia e morria em menos de um mês. E, então, o usuário apenas visualizaria o túmulo do Tamagotchi falecido ou, ao pressionar o botão “reset”, poderia novamente voltar suas atenções para um novo nascimento de um ser digital. Com esta proposta, o personagem dependia da atenção diária do usuário, responsável pelo desenrolar de toda a situação, sujeito às interações afetivas e estímulos ao imaginário.

Mais tarde, em 1997, surgiam nos celulares – como no modelo 3210 produzido pela empresa Nokia – opções de jogos pré-instalados. É o caso de *Snake*. Com uma pequena tela verde e detalhes em preto, o usuário tinha que controlar uma cobra utilizando o teclado numérico do aparelho. Era preciso desviar das bordas da tela e comer os pontos que surgiam à frente, testando cada vez mais suas habilidades, uma vez que o comprimento do corpo da serpente ficava cada vez maior. Já naquele momento a função de um celular não era mais apenas a de realizar e receber ligações e enviar mensagens de texto. As características inovadoras auxiliaram a tornar comum a utilização dos telemóveis no dia a dia e o público consumidor presenciou um rápido crescimento desse mercado, paralelamente à ascensão e popularização da internet. Os celulares se modernizaram, ganharam novas funções, surgiram os primeiros *smartphones* até o revolucionário iPhone (Apple) em 2007. Considerado um marco no mercado de tecnologia mobile, o iPhone não foi o primeiro a utilizar, mas foi o responsável por popularizar a tela sensível ao toque em um momento em que o modelo BlackBerry, com teclado físico, era o celular mais vendido até então desde o seu lançamento em 2006. “O iPhone rompeu com o conceito tradicional do mercado ao integrar o novo telefone com o sistema operacional, e introduzir o navegador Safari e a iTunes Store para download de conteúdo de áudio e vídeo” (CECERE, CORROCHER e BATTAGLIA, 2014, p. 04, tradução nossa)¹¹.

Os jogos móveis permaneceram, acompanhando a evolução tecnológica, aproveitando oportunidades como os lançamentos das lojas de aplicativos App Store e Android Market em

¹¹ “The iPhone disrupted the traditional market concept by integrating the new phone with the OS, and the browser – Safari – and the iTunes Store for downloading áudio and vídeo content” (texto original).

2008. Houve, então, o *boom* dos aplicativos em dispositivos móveis e redes sociais. O simulador de fazenda *FarmVille*, o cenário de crimes organizados em *Mafia Wars* e o simulador de construção de cidades *CityVille* foram conteúdos que se fizeram muito presentes na rede social Facebook por volta dos anos 2009 e 2010. Pessoas que diziam “não entender de videogames” aproveitavam o acesso facilitado de um entretenimento casual. Os adeptos na época da então rede social que não embarcaram em uma dessas experiências, invariavelmente visualizaram postagens de alguns de seus contatos que citavam o assunto ou receberam convites para participarem da jogatina. Essa mesma euforia continuou a se repetir com lançamentos de aplicativos como *Angy Birds* (2009), com pássaros enraivecidos pelos inimigos porcos, e *Candy Crush Saga* (2012), um quebra-cabeça de doces e balas no estilo *Tetris*. Até o *Snake*, aquele dos anos 1990, ganhou novas versões, incluindo um estilo chamado retrô. Essas categorias de jogos móveis e sociais não ilustram a proposta desta tese, mas elas são capazes de demonstrar a predisposição das pessoas para os *games*. Com apenas esses sucessos é possível lembrar algo inerente ao ser humano: o “brincar”. Segundo o psicanalista inglês Donald Woods Winnicott (1896-1971), é brincando que o ser humano desfruta de sua personalidade por completo (BELO; SCODELER, 2013, p. 93).

A partir dessas considerações, iremos apresentar um panorama do cenário dos consoles tradicionais. Entre outros argumentos já pontuados, é necessário relacionar a teoria com a própria trajetória dos *games*, garantindo a sua conexão com as suas características. Para tanto, foram utilizadas parte das minhas experiências com os jogos eletrônicos.

Histórias em torno da arqueologia do videogame

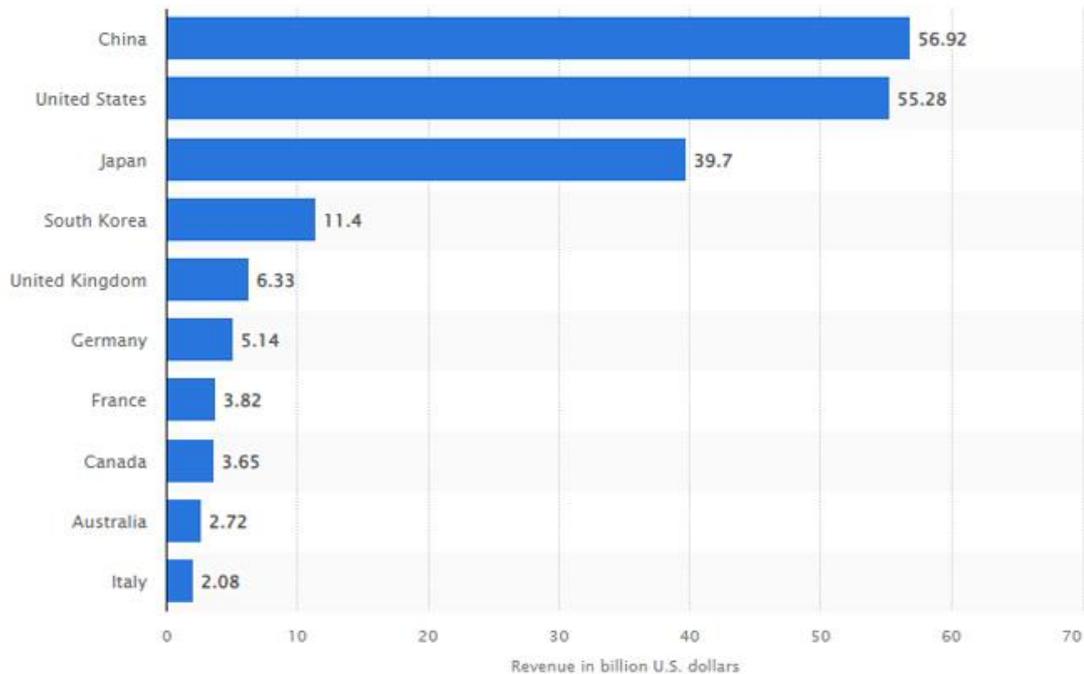
Mesmo não influenciando diretamente o que se tornaria mais tarde a indústria dos *games*, podemos dizer que os primeiros jogos eletrônicos surgiram nos anos 1950. *Bertie the Brain* (1950) e *Tennis for Two* (1958) eram exclusivos para computadores. Enquanto o primeiro foi um jogo da velha elaborado por Josef Kates (1921-2018), desenvolvido no centro de computação da Universidade de Toronto, Canadá (BENNETT, 2016, p. 07), o segundo foi uma simulação rudimentar de uma partida de tênis, criado por William Higinbotham (1910-1994), no Laboratório Nacional de Brookhaven (Estados Unidos)¹². Ou seja, os passos iniciais dos jogos eletrônicos aconteceram no meio acadêmico e em laboratório de investigação, como experimentos na área de Ciência da Computação para o desenvolvimento de simuladores e

¹² The First Video Game? In: *Brookhaven National Laboratory*. Disponível em: <<https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>>. Acesso em: 30 ago. 2020.

programas de inteligência artificial – um momento em que os computadores não eram difundidos. A linguagem visual desses exemplos, com gráficos bidimensionais monocromáticos e uma única tela como campo de jogo, pouco se difere de *Pong*, primeiro jogo eletrônico lucrativo da história, um *arcade* que foi lançado em 1972 pela Atari Inc., marca fundada por Nolan Bushnell. O primeiro fliperama foi o *Computer Space*, desenvolvido em 1971. Pode-se dizer que esse foi o encontro dos jogos eletromecânicos (como *pinball*) com a computação, trazendo estruturas com possibilidades de se acrescentar, entre outras características, um tubo de imagem ou um monitor de vídeo, e uma placa de circuito impresso (base dos circuitos eletrônicos) ou uma placa-mãe e um cartucho de jogo. Não houve uma substituição de um tipo pelo outro. Na verdade, essas máquinas chegam a dividir até hoje os espaços de entretenimento, como parques de diversão.

Os jogos eletrônicos, portanto, ficaram populares apenas a partir dos anos 1970. Basicamente, quem nasceu nesta década ou na posterior (parte das gerações X e Y), se teve acesso ao suporte, cresceu com o hábito de jogar. Segundo o ator, escritor e produtor Seth Rogen, nascido em 1982, “Crescemos na época em que os *video games* estavam surgindo, e eles tiveram um papel importante na nossa educação” (HARRIS, 2015, p. 07). Desde esse tempo, a significativa fatia de público do mercado de jogos é, majoritariamente, composta pelos asiáticos. Logo depois, destacam-se os *gamers* estadunidenses, seguidos pelos europeus. Por isso, às vezes poderemos citar os países correspondentes a estes públicos, referências nos estudos mundiais sobre a relação jogador-videogame. Em relação à China, torna-se pertinente realizar um adendo. Lá há leis de entretenimento que proíbem a comercialização de obras que possam ferir a sua cultura tradicional, contribuindo para a criação de uma cultura de censura em relação aos videogames (HENRIQUE, 2021). Exemplificando, de acordo com Daniel Ahmad, analista sênior da Niko Partners (empresa de consultoria e pesquisa de mercado que cobre a indústria de jogos da Ásia), *The Last of Us Part II* nunca será aprovado para vendas no país devido o nível de violência (PARÁBOA, 2020). Em contrapartida, a indústria de desenvolvimento de jogos chineses vem se despontando mundialmente (YE, 2022).

Figura 06 – Os dez maiores mercados de jogos em todo o mundo, em 2022, por receita.



Fonte: Statista, 2022 – <https://bit.ly/tina-gamingmarkets2022>.

Retomando o cenário da década de 1970, para ter acesso aos *games* na época, a maioria do público brasileiro precisava sair de casa e ir até a um local com fliperamas – na prática, o próprio estabelecimento era chamado de fliperama. O cliente comprava fichas para liberar os aparelhos para uso e o tempo que tinha para se divertir estava diretamente associado ao seu desempenho no jogo. Os *games*, assim, ficavam em ambientes públicos e apenas passaram a entrar nas residências e a se tornar uma atividade doméstica de lazer graças à Ralph Baer (1922-2014), considerado o pai dos videogames. Ele saiu da Alemanha em 1938, ano anterior ao início da Segunda Guerra Mundial, e se naturalizou nos Estados Unidos. Aprendeu eletrônica por cursos de correspondência, trabalhou para militares por trinta anos e, depois, se dedicou à criação de binquedos, como é o caso de *Simon* (1978), conhecido no Brasil como *Genius* (1980). Entretanto, a sua reputação foi em virtude do conceito de jogar videogame no conforto do lar, um projeto que ele vinha elaborando desde 1966¹³. Sua ideia era que “pessoas comuns, em suas casas, pudessem interagir com o seu aparelho de televisão” (BAER, 2014)¹⁴. Isto é, ele pensou em conectar um microcomputador para jogos de vídeo a um eletrodoméstico, facilitando o acesso das pessoas. A perspectiva de jogar na TV era audaciosa para a época, sobretudo frente

¹³ Disponível em: <<https://www.ralphbaer.com/inventions.htm>>. Acesso em: 01 set. 2022.

¹⁴ “The concept was to have ordinary people, in their homes, interact to a television set” (texto original). A entrevista de Ralph Baer para a revista on-line Motherboard foi realizada em 2009.

às dificuldades em otimizar os jogos de fliperama (que já havia surgido naquele momento) para um equipamento que apresentasse dimensões menores. A este respeito, contudo, significou ser desnecessário projetar um monitor para este fim, deixando de onerar o custo operacional total do produto. Essa alternativa de baratear gastos foi um diferencial para a indústria e para o consumidor – atualmente os consoles ainda são mais economicamente viáveis do que preparar um computador pessoal (PC) para rodar com sucesso os títulos mais atuais.

Com isso, os videogames auxiliaram a introduzir a computação para o ambiente doméstico, alcançando um público maior, e com uma função muito específica: rodar jogos. Ademais, a compatibilidade entre os aparelhos simplificava o funcionamento de todo o processo. Partindo do pressuposto de que havia uma familiaridade em manusear uma TV, ligar o equipamento não se transformaria em uma experiência penosa, sendo preciso apenas plugar os seus conectores nas entradas localizadas na parte detrás do televisor e em uma fonte de energia.

Figura 07 – O início de cada geração de consoles de videogames até o ano de 2022.



Fonte: produção de Cristina Horta de Almeida.

O primeiro console mundialmente comercializado foi o Magnavox Odyssey (1972) de Baer, que ganhou uma segunda e última geração, em 1978, o Odyssey 2. Um dos públicos-alvo era a família, não sendo rara a exibição de imagens de pais brincando com os seus filhos na sala de estar em anúncios de revistas e nos versos das embalagens dos produtos. Os *games* que surgiram não inovaram esteticamente se comparado aos primeiros fliperamas, trazendo linhas

básicas e blocos de pixels visíveis devido a baixa resolução – basicamente, dois quadrados representavam, por exemplo, uma bola e o jogador sobre o fundo preto da tela. Essa linguagem tomaria outras proporções nas décadas seguintes, chegando até às atuais possibilidades de produção e de exploração técnicas e de narrativa. Ao apresentarmos essas informações, podemos perceber que, no caminho percorrido pelos jogos, a capacidade de se trabalhar a imagem foi um dos focos da indústria. Tanto as *cutsscenes* como os *gameplays* se desenvolveram em termos de fidelidade gráfica, tornando-se uma opção atraente para as desenvolvedoras de jogos, que passaram a utilizar disso para definir o estilo de um *game* e, assim, demonstrar com mais detalhe para o público a atmosfera pretendida. Os gráficos mais rudimentares dos primeiros jogos foram inovações para as suas épocas, com relevância cultural e de entretenimento, mas a busca constante em trazer novidades para o meio agregaram elementos como a captura de movimento para a animação e narrativas mais extensas e com mais complexas. Concomitante à jogabilidade e às novidades no quesito interação, o design foi uma das ferramentas a trabalhar a atmosfera dos jogos e os seus impactos emocionais sobre o público.

É esse movimento tecnológico que sempre determinou um período da fabricação de videogames de mesa, demarcando, conseqüentemente, uma obsolescência do setor. Em outras palavras, os produtos são categorizados por gerações. Essa indústria dos consoles completou, em 2022, cinquenta anos (ROSSI, 2022).

No Brasil, os consoles começaram a aparecer nas lojas a partir de 1977, com o TeleJogo Philco-Ford, uma adaptação do *Arcade Pong*, que ganhou uma segunda geração já em 1979, o Telejogo II. Assim, o Magnavox Odyssey não esteve presente nas prateleiras brasileiras. Veio apenas oficialmente o Odyssey 2, mas somente em 1983, com o nome de Philips Odyssey. Estamos falando de uma época em que existia um atraso considerável na chegada dos produtos tecnológicos internacionais no solo brasileiro em relação às datas de seus lançamentos. Uma realidade que se estabeleceu, entre outros motivos, devido a uma política nacional de autonomia na área de informática, um movimento de, digamos, autoprivação tecnológica – o caminho para buscar especializar a indústria brasileira, paradoxalmente, atrasou o país em relação às novidades mundiais. Em linhas gerais, durante o período da Ditadura Militar no país (1964-1985), houve uma priorização das tecnologias nacionais. Daí a iniciativa de criar a Zona Franca de Manaus, em 1967. Especialmente na década de 1970, foram impostas restrições à entrada de produtos de empresas multinacionais com a criação da Coordenação das Atividades de Processamento Eletrônico, a CAPRE (TAPIA, 1992, p. 27). Este órgão funcionou de 1972 a

1979, sendo substituído pela Secretaria Especial de Informática, a SEI¹⁵, vinculada diretamente ao Conselho de Segurança Nacional. Em 1984, sob a presidência de João Figueiredo (1918-1999), a política de visar o desenvolvimento da indústria nacional virou efetivamente uma lei¹⁶. Para além das intenções políticas da época, foi a partir da primeira eleição direta para presidente após o regime militar que começou a acontecer uma abertura do mercado brasileiro para as importações (TAPIA, 1992, p. 303). Logo, uma abertura para as tendências internacionais, mesmo que com altos impostos federais aplicados sobre os produtos. Jogos eletrônicos eram uma forma de entretenimento considerada cara.

Dirigindo-se novamente para a questão das gerações de videogames de mesa, cada uma utilizou a tecnologia de componentes atualizados de computadores pessoais e arquiteturas vigentes de suas épocas e regiões, de uma maneira que viabilizasse uma produção em massa, a favor da relação custo-benefício. Isso significa que, no decorrer dos anos, os consoles passaram a trazer diferenças como tipo de *hardware*, tipo de resolução das imagens, capacidade de armazenamento, tecnologias de compressão e design dos controles. Outras inovações estão associadas, por exemplo, à jogabilidade on-line e aos tipos de gêneros e subgêneros de jogos – para ilustrar, “corrida” é o gênero da série *Mario Kart* (1992) e seu subgênero é “*karting*”, uma modalidade do automobilismo conhecida pelos seus carros de esporte pequenos.

As possibilidades de aplicabilidade da informática por meios distintos como, por exemplo, *games*, arte mídia e literatura eletrônica, estão conectadas. Estamos falando de diferentes “artefatos criativos”¹⁷ (MONFORT; BOGOST, 2009, p. 01, tradução nossa) e o uso “da recepção e operação de programas de computador, com as suas interfaces e suas formas e funções” (idem, 2009, p. 02, tradução nossa)¹⁸. Assim, ao se criar um projeto de computação expressiva, como um novo console, não é necessário partir do zero. Isso facilita acompanhar os avanços tecnológicos para melhor projetar um sistema de *hardware* eficiente que funcione em um formato “empacotado” e que seja capaz de aceitar mídias como cartuchos ou, como aconteceu depois, CD/DVD/Blu-Ray, simplificando usos que permitam a interação do jogador. Sobre esse aspecto, é uma relação entre sistemas e a reunião de criatividade, design, expressão e cultura (idem, 2009, p. 04). Aqui também cabe voltarmos àquela noção, mencionada no início do presente capítulo, sobre a possibilidade dos diversos meios se influenciarem e coexistirem.

¹⁵ Decreto nº 84.067, de 02 de outubro de 1979. <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1970-1979/d84067.htm>. Acesso em: 03 de out. 2022.

¹⁶ Lei nº 7.232, de 29 de outubro de 1984. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/17232.htm>. Acesso em: 03 de out. 2022.

¹⁷ “(...) creative computer artifact (...)” (texto original).

¹⁸ “(...) the reception and operation of computer programs, with their interfaces, and with their forms and functions” (texto original).

O meu histórico com os jogos eletrônicos tem como início o ano de 1984. Em duas casas de familiares havia a presença do Atari 2600 (1977), onde eu podia jogar com a supervisão dos primos. Foi assim que procurei ter bom alvo no *Space Invaders* (1978), lidar com os jacarés em *Pitfall Harry's Jungle Adventure* (1982), manter o meu avião abastecido em *River Raid* (1982), dirigir à noite e na neblina no *Enduro* (1983), e quase nunca conseguir entrar no elevador em *Keystone Kapers* (1983). O Atari 2600 – lançado apenas em 1983 no Brasil, juntamente com os seus clones, tipo o Dactari (1983) – foi o primeiro videogame doméstico da marca, o mais popular da época nos Estados Unidos, que tem como *joystick* o modelo apresentado na imagem que abre o prólogo deste estudo (figura 01, p. 20). “Embora várias empresas produzissem consoles, em 1981 o Atari 2600 representava 75% das vendas de sistemas de videogame doméstico. De fato, o termo genérico para um sistema de videogame no início dos anos 80 era ‘um Atari’” (MONFORT; BOGOST, 2009, p. 04, tradução nossa)¹⁹. Sistema dominante por anos, as circunstâncias em torno da então recente indústria apresentavam um *hardware* limitado se comparado aos dias atuais. Sua memória RAM contava com 128 Bytes e as imagens apresentavam uma resolução de 160x192 pixels. Para compreender o que isso significa, tomemos como referência um dos videogames de mesa da nona geração, o PlayStation 5 (2020). Ele apresenta 16.777.216 Bytes (16 GB de memória RAM) e uma resolução de 3840x2160 pixels. Naquele estágio, a tecnologia possível que existia para animar uma imagem em tempo real, sob o comando do jogador, era dispendiosa para um produto de entretenimento de massa. Mas essa nova geração dos videogames de mesa, a segunda (1976-1984), trouxe mudanças significativas. Entre outros recursos, passou a adotar cartuchos eletrônicos removíveis para armazenar dados dos jogos, que deveriam ser acoplados nos consoles com eles desligados – antes, o Magnavox Odyssey usava o *game card*, uma versão, digamos, mais simples de um cartucho. Não havia uma preocupação com o realismo das imagens devido às restrições tecnológicas do período. O movimento dos personagens era limitado e as narrativas não eram tão exploradas. Em outros termos, contar histórias mais elaboradas era algo inviável para os meios de produção da época.

Podemos dizer que o tempo dedicado ao suporte não interferia ainda tanto na experiência de imersão, trazendo mais para o momento um espaço possível de diversão e, conseqüentemente, fortalecendo o aspecto de brinquedo dos videogames. Se os seus pais estabelecessem que você poderia ficar uma hora em frente à TV, o que se desejava era conseguir

¹⁹ “Although several companies fielded consoles, by 1981 the Atari VCS accounted for 75 percent of home videogame system sales. Indeed, the generic term for a videogame system in the early 1980s was ‘an Atari’” (texto original).

melhorar ao máximo o seu desempenho para não “morrer” tão depressa frente aos obstáculos. No meu caso, jogar obedecia a um rodízio entre primos, em que cada vida no jogo correspondia à vez de jogar de uma criança. Então, se eu não soltasse alto o suficiente para escapar do primeiro jacaré à frente em *Pitfall Harry's Jungle Adventure*, iria apenas usufruir de alguns segundos do jogo. Invariavelmente isso ocorria, por não ser a dona do console e não ter a oportunidade de aprimorar o desempenho – afinal, jogar é praticar.

Figura 08 – Frame do gameplay do jogo *Pitfall Harry's Jungle Adventure* (1982).



Fonte: canal *World of Longplays* no Youtube – <https://youtu.be/pslbO6Fddhw>.

Os *arcades* ainda eram muito altos para mim e, mesmo anos mais tarde, os lugares com essas máquinas se mostravam estranhos, pois eu quase nunca via a presença de outras meninas, o que destacava a minha figura nesses locais. Ainda não existiam na capital mineira espaços em quantidade como HotZone²⁰, com diferentes atrações misturadas em meio aos *arcades*, proporcionando uma diversidade maior do público – havia o Divertlandia, situado no único *shopping center* da cidade que, para a época, parecia ser muito distante das principais vias urbanas belo-horizontinas (MG). Também nos anos 1980, tive contato com um dos jogos da linha *Game & Watch* (1980). Criado pelo designer Gunpei Yokoi (1941-1997), é um dos

²⁰ Parque em ambiente fechado, com lojas localizadas em diferentes cidades do Brasil. Disponível em: <<https://www.hotzone.com.br/a-hotzone>>. Acesso em: 01 jun. 2022.

primeiros *games* portáteis da Nintendo Co. Ltd. (1889)²¹ – a primeira linha de portáteis da empresa foi o *Color TV Game* (1977), lançado apenas no Japão. A Nintendo, uma empresa que começou como fabricante de cartas de baralho japonesas, teve seu nome alterado ao longo dos anos até se tornar na década de 1970 o que é atualmente: uma desenvolvedora de jogos eletrônicos, responsável por títulos de destaque do meio. Seu nome é formado por três caracteres *kanji* que, juntos, significam “confie a sorte aos céus” (HARRIS, 2015, p. 51).

No *Game & Watch*, que era de uma prima, tive acesso ao jogo do personagem Donkey Kong, este criado pelo designer e produtor Shigeru Miyamoto. O jogador controlava o herói até então conhecido como Jumpman, o personagem que se tornaria o famoso fictício encanador italiano Mario. Miyamoto é o criador não apenas da série *Donkey Kong* (1981), mas também de outras séries como *Super Mario* (1985) e *The Legend of Zelda* (1986).

Diante destas experiências, para mim ainda eram jogadas espaçadas e sempre dependendo das crianças que possuíam os videogames. E é aí que entra a presença importante do meu irmão. Quatro anos mais novo, ao lado dele passei a jogar alguns outros consoles portáteis. Persuasivo, convenceu o nosso pai a comprar alguns pequenos aparelhos conhecidos como minigames. Não eram produtos de baixo custo, mas bem mais em conta do que os dispendiosos videogames de mesa, especialmente pelo fato de iniciar no Brasil um grande mercado que produzia e distribuía jogos sem uma autorização legal dos detentores dos direitos autorais – a pirataria no país possibilitou muitos jogadores a terem contato com os *games*.

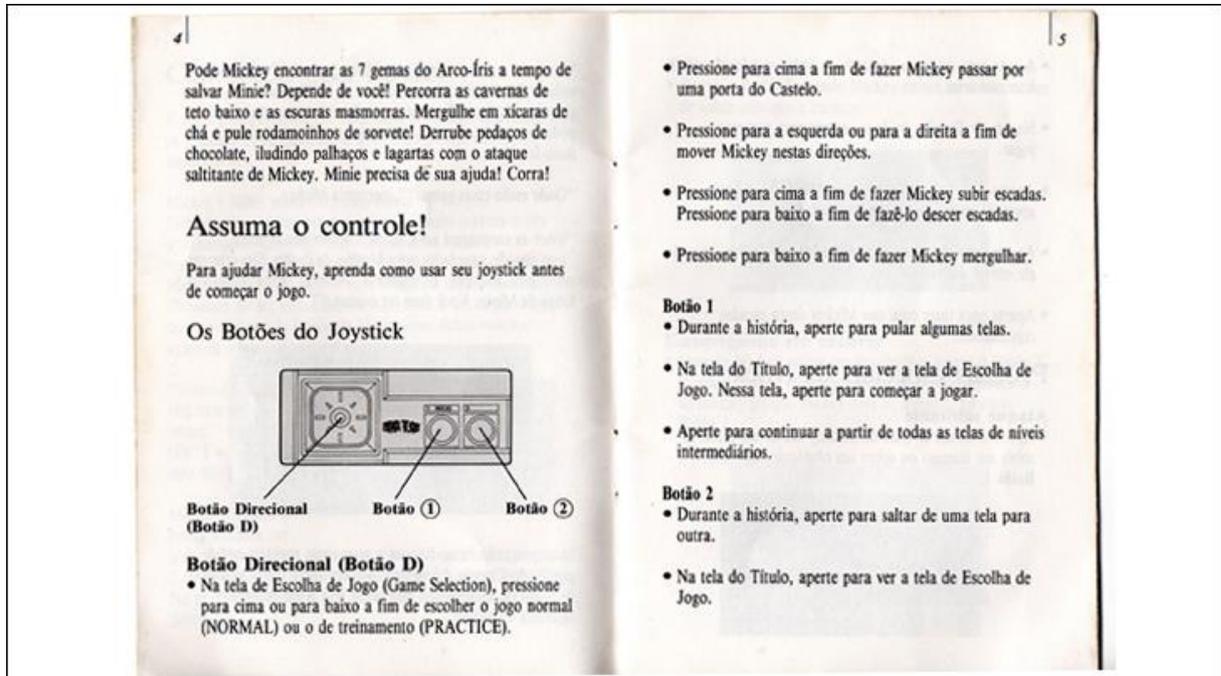
Alimentando o meu histórico com os jogos eletrônicos, tínhamos em casa o *Car Racing*, modelo QGH 1, uma espécie de portátil de bolso simples, com custo inferior ao preço médio de um *Game & Watch*. Também *Sonic The Hedgehog 2* (da Tiger Electronics) e *Tetris* (da linha *Brick Game*), que vinham com imagens pré-definidas em uma tela de cristal líquido. Mas os videogames de mesa ainda eram um desejo. Continuando a ter acesso a eles por terceiros, foi na casa de uma colega de escola, em 1992, que conheci o Master System.

Da terceira geração de consoles (1983-1990), a primeira versão que iniciou a série Master System foi lançada sob o nome Sega Mark III, em 1985, no Japão. Com o pouco sucesso que teve frente à soberania da Nintendo no país naquele momento, o videogame foi lançado no ano seguinte nos Estados Unidos com o nome de Master System e, então, na Europa em 1987. Em uma tentativa de reposicionar a marca, neste mesmo ano houve o relançamento do console no Japão com o novo nome. Este chegou ao Brasil apenas em 1989. A empresa brasileira de

²¹ História da Nintendo. In: **Nintendo**. Seção Consolas e acessórios. Disponível em: <<https://www.nintendo.pt/Consolas-e-acessorios/Historia-da-Nintendo/Historia-da-Nintendo-625945.html>>. Acesso em: 01 set. 2022.

equipamentos eletrônicos Tectoy teve licença da desenvolvedora e publicadora japonesa de jogos eletrônicos Sega Enterprises Ltd. – que mais tarde mudaria o seu nome para Sega Corporation – para produzir o console na Zona Franca de Manaus.

Figura 09 – Manual de *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse* (1990), produzido pela Tectoy.



Fonte: acervo pessoal de Rodrigo Horta de Almeida.

Figura 10 – Manual do jogo *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse* (1990).



Fonte: acervo pessoal de Rodrigo Horta de Almeida.

Entre suas opções de jogo havia o *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse* (1990). Ele trazia cenários diferentes dentro do castelo das ilusões da bruxa Mizrael. Cada fase apresentava obstáculos fantásticos, desde pequenos vilões em forma de gotas de calda de chocolate (que estranhamente tiravam a sua energia) até os “chefões” como, por exemplo, um livro que usava as letras “A” e “B” como munição – um “chefão” é um termo popular no Brasil para se referir a um inimigo específico e poderoso, geralmente presente no encerramento de uma fase, uma adaptação do jeito que é conhecido nos Estados Unidos (*boss*). Na trama, Mickey teria que tentar salvar a sua namorada Minnie, que havia sido sequestrada para ter a sua beleza roubada. Embora estivesse lidando com uma situação tensa, Mickey seguia sorrindo na maior parte do seu percurso no jogo.

Figura 11 – Frame do gameplay do jogo *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse* (1990).



Fonte: canal do Youtube *World of Longplays* – <https://youtu.be/BE-rFtBnvjY>.

Castle of Illusion Starring Mickey Mouse ilustra bem as produções da época. O enredo principal era apresentado no início do jogo com o auxílio de blocos de textos na tela. Durante o desenrolar do *game*, surgiam poucos novos textos em momentos estratégicos para auxiliar a dar continuidade à narrativa. Esta também era contada no encarte impresso que acompanhava o cartucho. Era um manual que, além de trazer toda a estória a ser acompanhada, ensinava como manusear o console e como controlar o Mickey – indicando, inclusive, que havia no menu do jogo o modo de praticar, uma opção para o jogador treinar antes de selecionar o modo “normal”

para, então, iniciar a aventura. Outras características que merecem destaque estão relacionadas ao fato de os personagens não terem voz e a trilha sonora permanecer sendo composta por músicas eletrônicas sintetizadas, chamadas de *chiptune* ou *chipmusic*.

Ter acesso ao *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse*, mesmo que por um intervalo curto, significou voltar para casa para dividir informações com o meu irmão. Estava empolgada com o cenário, as possibilidades que o jogo dava para “manusear” o personagem e o nível de dificuldade naquele momento enfrentado. Na verdade, é possível finalizar o *game* em um período menor do que uma hora, uma duração bem inferior em relação às obras que surgiriam anos mais tarde. Mas não naquela época, quando ainda se dispndia um tempo significativo para realizar algumas tarefas simples no jogo, pelo menos para quem não tinha prática.

Essa era dos videogames 8-bit foi importante para o meio por, entre outros motivos, trazer de volta o movimento ao mercado. Em 1983 houve um *crash* da indústria dos jogos, especialmente marcada com o fracasso de *E.T. the Extra-Terrestrial*, obra para o console Atari 2600 que virou símbolo desta crise. Pelas facilidades de se criar e programar um *game* naquele momento – às vezes até sem licenciamento das empresas do setor, significando nenhum controle de qualidade – as lojas foram abarrotadas por produções ruins, impactando o interesse dos jogadores pela mídia. Aconteceram alguns movimentos, como funcionários da Atari saírem da empresa e formarem as primeiras *sotfhouses*. Esse foi o caso da Activision (1979), desenvolvedora de *games* até a atualidade, atrelando o seu nome à marca do videogame. Outras vezes acontecia de uma única pessoa desenvolver um jogo. Um exemplo positivo disso foi o *Adventure* (1978), o primeiro jogo de aventura gráfica, criado por Warren Robinett, admirado no setor devido o resultado notável em termos de programação. De uma única tela como campo de jogo, como no caso do *Space Invaders*, o jogador passou a assistir a espaços que deram a sensação de serem maiores que a própria tela, um aspecto que evoluiu cada vez mais, auxiliando a fazer o público se esquecer que está diante de apenas uma TV ou monitor (MONFORT; BOGOST, 2009, p. 05).

Embora com alguns casos de sucesso, naquela altura não havia, enfim, um controle sobre o desenvolvimento dos *games*. O público, por sua vez, ainda não contava com nenhuma referência para buscar informações, seja uma revista ou programa de TV especializados, quiçá internet. Também ainda não se tinha uma cultura de aluguel de jogos. Os jogadores simplesmente não sabiam o que estavam levando para as suas casas; o público comprava uma obra às escuras e muitas vezes deparava com um produto malfeito. Logo, frente ao *boom* de produções sem critérios, não foi difícil encarar os videogames de mesa como brinquedos ultrapassados, diminuindo significativamente o seu consumo nos Estados Unidos.

Paralelamente, cresceu nos EUA, assim como na Europa, o mercado de jogos para computador – que apresentavam uma oportunidade de vender um produto cuja utilidade extrapolava os *games* (editor de texto, criação de planilhas etc). Ao mesmo tempo, no Japão, a Nintendo lançou o Famicom (1983) – Family Computer (“Computador da Família”). Em destaque na Ásia, chegou mais tarde no Ocidente (1985). A, então, Nintendo of America começou em Nova Jersey e tinha como foco entregar ao jogador uma boa experiência. Tanto que arcou com o compromisso de disponibilizar uma linha telefônica gratuita para orientar o público a como passar das fases difíceis. Também, criou o “(...) Nintendo Fun Club, que enviava folhetos informativos gratuitamente para qualquer consumidor que enviasse um cartão de garantia para a empresa” (HARRIS, 2015, p. 69). Visando qualidade e não quantidade, e sem ter mais a Atari Inc. como uma forte concorrente, a Nintendo teve avanço de mercado, conseguindo proporcionar produções mais interessantes. Ela foi a responsável por inovar no design dos consoles ao apresentar a ideia de, ao invés de encaixar os cartuchos, introduzi-los no interior do aparelho, como se fazia com um VHS em um videocassete. É quando chegamos na terceira geração de videogames de mesa.

Entre 1983 e 1990, surgiram obras que viraram ícone de adoração como, por exemplo, *Alex Kidd in Miracle World* (1986), lançado pela Sega originalmente para o console Master System, e, além das séries já citadas, o *Mega Man* (1987), lançado pela desenvolvedora Capcom (1979) para o console Nintendo Entertainment System (1985). Este também ficou conhecido como NES e, particularmente no Brasil, foi popularmente chamado de Nintendinho, um momento em que a Nintendo foi a fabricante com destaque mundial. Essa fase se tornou tão marcante na história dos *games* que, mais tarde, os jogos foram associados à identidade visual da *pixel art*. Conceito de 1972, o termo surgiu em 1982, apresentado por Adele Goldberg e Robert Flegal (GOLDBERG; FLEGAL, 1982, p. 861), em referência a um trabalho em que imagens foram escaneadas e posteriormente modificadas em programas computacionais gráficos. O termo *pixel art* se popularizou como uma técnica de criação de imagens feitas pixel por pixel. Embora façam referências às limitações tecnológicas passadas, atualmente não se restringem mais ao nível de computação daquela época.

Seguindo em solo brasileiro, foi por meio da garagem da Video Shock que o meu irmão e eu tivemos acesso aos lançamentos da época. Locadora de filmes em VHS, ficava localizada no bairro Santa Efigênia, na capital mineira. A locadora era do ex-jogador de futebol Jair Félix da Silva, mais conhecido como Jair Bala, que funcionava no mesmo terreno de sua residência. O meu pai costumava alugar fitas de filmes semanalmente e foi em uma dessas idas à locadora que conhecemos o filho do Jair e a sua empreitada. O Jair Albano Félix, o Jairzinho, que no

futuro viria a seguir a profissão de assistente de arbitragem, transformou a garagem da casa em um espaço com diferentes consoles de videogames e televisores de tubo disponíveis para o público jogar. Seria um ambiente antecessor aos das *lan houses*. Os preços variavam de acordo com o tempo jogado, podendo ser quinze, trinta ou sessenta minutos. Era possível também alugar os consoles para levar para casa e jogar nos finais de semana. Não era uma iniciativa amplamente divulgada na cidade. Na verdade, muitas locadoras de videogames existiam dessa maneira, nos bairros residenciais, que atendiam o público local. Foi com a existência desses espaços que muitas crianças e adolescentes passaram a ter acesso aos jogos de console.

No Brasil, esse movimento começou em São Paulo, onde havia uma grande rede de *franchising*, chamada Progames. Ela não apenas alugava os aparelhos, como também vendia videogames de mesa e jogos novos e usados. Chegou a ter franquias no Rio de Janeiro, Minas Gerais, Brasília, Bahia e Paraíba²². A rede acabou lançando, em 1993, uma revista especializada impressa de mesmo nome, não sendo a pioneira no país. Existiam já outras revistas, como a “Ação Games”, lançada em 1991, e “Game Power”, lançada em 1992. Por muito tempo, as revistas impressas se tornaram o principal meio que orientava os jogadores sobre consoles e jogos lançados. Um salto importante desde os anos do Atari 2600.

Programas de televisão por assinatura eram uma alternativa, como foi o caso do “Stargame”, que estreou em 1995, no canal Multishow. Permanecendo cinco anos no ar sob a apresentação de Cristiano Gualda, exibiu quadros como: “Passwords”, que compartilhava códigos para desbloquear personagens, golpes ou itens; “Lançamentos”, com comentários sobre as novas produções disponíveis no mercado; “Debulhação”, em que o apresentador trazia dicas para vencer obstáculos ou para conquistar objetos importantes ou, ainda, para encontrar passagens secretas. O programa era uma das fontes importantes para se atualizar em relação ao universo dos *games*, se informando de detalhes como:

Os fliperamas, além de centro de diversão, são na verdade laboratórios de videogames. As empresas usam os fliperamas para testarem os jogos e perceberem se são bem aceitos ou não pela galera. Por isso, quando o jogo aparece nos *arcades* e faz muito sucesso, pode estar certo de que logo ele vai chegar na sua casa na forma de videogame caseiro (Cristiano Galda, Programa “Stargame”, 1995)²³.

²² Progames, o mundo dos games. In: Revista Progames. São Paulo: Editora Escala, 1993. p. 43.

²³ Disponível em: <<https://youtu.be/DjYG9ASJwd4&t=1246s>>. Acesso em: 31 mai. 2022.

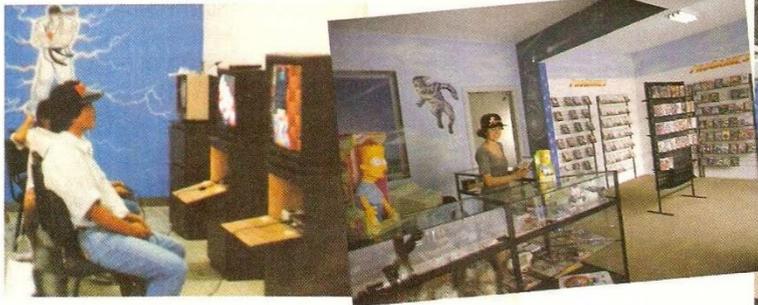
Figura 12 – 1ª edição da Revista Progames, lançada em 1993, com seção voltada para donos de locadoras de videogames.

SEÇÃO DO LOJISTA

Esta seção tem como objetivo auxiliar quem possui uma locadora de games e procura novas formas para gerar um movimento maior em sua loja

Esta é a primeira vez que uma revista especializada em games aborda aspectos profissionais do mercado, e a Revista PROGAMES, preocupada com este aspecto, trará a cada edição informações úteis sobre os vários itens que fazem a diferença entre ter ou não sucesso.

dentro do seu estabelecimento. No mercado de videogames este item torna-se fundamental, pois os clientes-mirins que freqüentam as locadoras devem encontrar nelas um fator de identificação com o mundo que vivenciam através dos videogames.



Neste primeiro número vamos abordar o item "visual", ou seja, a porta de entrada da sua locadora. O item visual é o principal fator em qualquer ramo de atividade comercial. É por ele que o cliente é atraído para

Uma forma interessante de criar ambientes relacionados com o mundo dos games é grafitar ou aerografar personagens e cenários dos jogos, tanto na fachada da loja como em suas paredes internas.

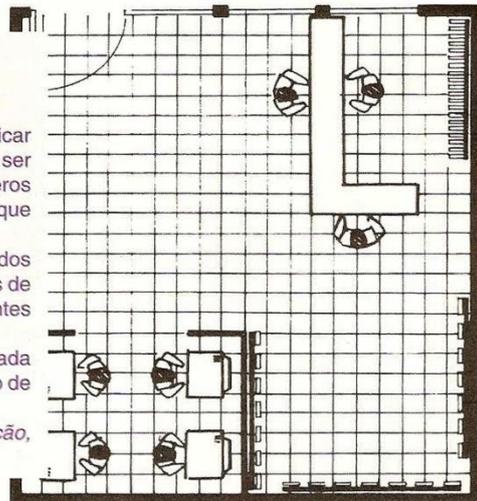
SUGESTÃO PARA UM LAY-OUT DE LOCADORA DE GAMES

Procure sempre adotar cores claras para o fundo das paredes e aplicar ilustrações não muito carregadas ou sobrepostas; posters podem ser também uma opção interessante, desde que colocados sem exageros (não confundir "decoreação" com "poluição visual") e sempre que possível renove os personagens.

Faz parte da comunicação visual de sua loja as áreas de acesso dos clientes: procure deixar um bom espaço para circulação nas áreas de exposição e próximo ao balcão de atendimento, para que os clientes possam sentir-se à vontade dentro da locadora.

Se sua loja possuir play-game, procure reservar uma área diferenciada para ele, pois esse setor geralmente concentra um grande número de pessoas e não deve interferir no movimento da loja.

Para maiores informações e contatos de profissionais de decoração, ligue para (011) 261-7935 com Tarcisio Motta.



Nas próximas edições estaremos abordando outros itens fundamentais para o sucesso de sua locadora, tais como: *Segurança, Acervo, Informatização, Atendimento, Promoções, etc.*

6

Fonte: acervo pessoal de Rodrigo Horta de Almeida.

Na locadora de jogos Video Shock, tivemos a oportunidade de alugar um console em alguns finais de semana e conhecer jogos, muitos deles fabricados no Japão. Foi assim que

tivemos contato com o Mega Drive (1988), chamado nos Estados Unidos por Genesis (1989). Eu, enfim, havia sido apresentada à geração de consoles 16-bits (1987-1996), com cenários mais bem definidos que a era anterior. O primeiro jogo alugado reuniu a família na sala de estar. Jogamos *Juju Densetsu* (1989), lançado posteriormente nos Estados Unidos como *Toki* – um exemplo de jogo que era de *arcade* e que chegou para os consoles. Conhecemos outros títulos, como *Out Run* (de 1992, também uma adaptação do *arcade*), *Decap Attack* (1990), *Sonic the Hedgehog* (1991) – personagem que se tornaria mascote da Sega – e *Kid Chameleon* (1992). Em alguns *games*, as caixas de textos permaneceram surgindo para auxiliar na narrativa. Como não havia versão para as legendas no idioma português nos jogos importados, eu e meu irmão contávamos com o nosso pai para ajudar a traduzir as histórias. Essa quarta geração de consoles trouxe a possibilidade de utilizar mídias de armazenamento baseadas em leitura óptica (CD) como um acessório de consoles. Foi o caso CD-ROM² (1988) para o videogame PC Engine (1987) e do Sega CD (1991) para o videogame Mega Drive – o uso destacado dos CDs aconteceria apenas na geração seguinte.

Figura 13 – Frame do gameplay do jogo *Sonic the Hedgehog* (1991).



Fonte: canal do Youtube *FCPlaythroughs* – https://youtu.be/Gsa_4s3CjmI.

Com efeito, na quinta geração (1993-2002), ocorreram mudanças decisivas para a indústria, como novos espaços dentro de um jogo, novas mecânicas para resolver quebra-cabeças e vozes para os personagens. Historicamente, não há como demarcar com precisão

quando de fato surgiu o espaço tridimensional navegável, mas é possível sinalizar que nesta geração as desenvolvedoras de jogos souberam usar esses espaços em comunhão com a jogabilidade. Isto é, tornar possível o jogador interagir efetivamente nesses ambientes, se deslocando para diferentes lados e não mais apenas manter um personagem com um andar linear. Contudo, não foi algo simples de se realizar. A título de exemplo, a Sega até hoje encontra dificuldades de adequar o personagem Sonic para o 3D. O Sonic foi criado para o 2D com uma característica específica: jogabilidade de momentum (impulso). Quer dizer que a velocidade do personagem influencia no progresso do jogo, não apenas porque o personagem é um ouriço veloz, mas por realmente ser necessário o jogador controlá-lo de modo que ele consiga um impulso para transpor obstáculos e realizar tarefas. Um detalhe famoso em seus jogos é o fato dele ter que passar por pequenas estruturas em *loopings* encontradas no caminho. Para passar por elas e completar o trajeto, não tem como vir devagar com o Sonic. Diante disso, se é preciso impulsionar, no espaço tridimensional essa condição aumenta a margem de erro do jogador, já que para manter o personagem em um percurso 3D extremamente específico se mostra mais complexo. Afinal, não se trata mais de um espaço reto em que o usuário segue apenas para as direções direita e esquerda. Sonic teve esse problema para ir para o 3D, mas outros personagens não, como é o caso do Mario. Daí o sucesso do *Nintendo 64* (1996).

Mais do que apresentar um *game* em um espaço tridimensional, o jogo *Super Mario 64* (1996) mostrou como aproveitar a evolução gráfica (ou seja, poder processar imagens que antes não eram possíveis em tempo real) acompanhando o desenvolvimento tecnológico. As produções que existiam até então com uma apresentação 3D eram de corrida ou com aeronaves, jogos com um caminho determinado, sem de fato uma liberdade de ação. Porém, as desenvolvedoras já vendiam a ideia de que o jogador poderia ir para qualquer lugar dentro dos ambientes, mesmo que estes fossem planejados de uma maneira que acabava por deixar o jogador mais perdido sobre que direção tomar e o que realizar do que propriamente tornar a experiência mais interessante. Assim, as mecânicas ainda eram pouco intuitivas. A Nintendo, por sua vez, procurou algumas alternativas para aprimorar a jogabilidade, apostando, por exemplo, no controle analógico. Ela não foi a empresa responsável pela criação deste tipo de comando, mas foi quem utilizou a tecnologia que existia para adotá-la como padrão. O controle analógico é sensível, pois com ele é possível coordenar com mais precisão para qual sentido e com qual velocidade o personagem vai se movimentar (não apresentando, por exemplo, apenas um ou dois ritmos, lento-rápido). Com isso, a questão de corrigir a trajetória de um personagem tornou-se mais exata do que contar com a restrição de oito direções, como ocorre no controle com botões direcionais – após o *joystick* (figura 01, p. 20), surgiram os *digital pads* (*D-pad*),

com opções melhores de deslocamento, apresentados inicialmente em formato de cruz (figura 24, p. 104) e, posteriormente, com variações (figura 20, p. 81).

A alavanca analógica permitiu controlar melhor o Mario e esse não foi o único desafio da Nintendo. Ela também aprimorou os usos das câmeras. Para melhorar o campo de visão do personagem de maneira esmiuçada, sem que objetos acabassem sendo obstáculos para o jogador em determinados ângulos – como chegou a acontecer com alguns jogos – a desenvolvedora aderiu a utilização de botões de câmera, dando autonomia para escolher as perspectivas, além de adotar as funções de *zoom in* e *zoom out* (aproximar e afastar). Em vista disso, quando o *Super Mario 64* chegou ao mercado, o jogador tinha como visualizar melhor as suas ações, ter acesso a objetivos claros dentro da narrativa e mecânicas que demonstravam fazer sentido o jogo ser apresentado naquela dimensão, apresentando a possibilidade de um nível superior de progressão dentro do *game* e de imersão. Na prática, o jogador passou a ter liberdade para optar por pegar ou não todos os itens colecionáveis – subgênero collect-a-thon (STEGNER, 2021) – ou se queria explorar completamente o interior do castelo, cenário principal do jogo. Mas se decidisse explorar, a trama não decepcionava e o jogador poderia encontrar, então, algumas coisas interessantes – como conversar com outros personagens e conhecer histórias do lugar. Diferente do *Donkey Kong 64* (1999), em que a lista de itens indispensáveis era significativa, fazendo o jogador trabalhar a ponto de não mais se entreter e passar a ficar estressado – por exemplo, para progredir na história, o jogador precisa coletar ao longo de sua jornada bananas da cor correspondente ao personagem (e eram cinco protagonistas) e isso não influenciava na progressão da história. Tal condição gerava uma tensão negativa e, às vezes, desânimo para terminar a história. O jogador não se relacionava com a narrativa ou se empenhava em resolver um obstáculo, mas despendia tempo procurando objetos pelo ambiente, causando fadiga.

A Nintendo, portanto, encontrou as primeiras soluções para resolver como controlar um personagem no espaço tridimensional. Um jogo com apresentação 3D foi aprimorando com o tempo, com base em testes em jogos que foram sendo colocados no mercado. Em alguma medida, os próprios jogadores iam dando *feedbacks* sobre as produções. De processadores de 32 e 64 bits desta geração, progressivamente, os jogos eletrônicos trouxeram elementos culturais e midiáticos representativos.

Figura 14 – Frame do comercial do Nintendo Switch transmitido no evento esportivo estadunidense Super Bowl de 2017.



Fonte: canal do Youtube *GameSpot* – <https://youtu.be/IH6AAbhayHY>.

Diferentes gêneros e narrativas interativas movimentam mundialmente bilhões de dólares. Não apenas crianças e adolescentes, mas homens e mulheres se permitem jogar. Uma realidade que foi comprovada por uma pesquisa da Nintendo. O presidente da empresa, o empresário japonês Tatsumi Kimishima (2017), compartilhou na internet uma análise de vendas que compreende o período de março de 2016 a março 2017, juntamente com os resultados de uma pesquisa lançada on-line para os consumidores estadunidenses. De acordo com Kimishima, o principal público alcançado pela Nintendo correspondeu a de adultos a partir dos 20 anos de idade até o início dos 30. A pesquisa ainda revelou que há um número crescente de consumidores interessados em jogos eletrônicos. O cenário da empresa naquele momento era o de pós lançamento do Nintendo Switch que ocorreu mundialmente em março daquele mesmo ano. Nos comerciais do novo console é possível notar que a empresa aposta não apenas nos públicos infantil e juvenil, mas nas primeiras gerações de jogadores que cresceram com a Nintendo e, afinal, como adultos, se apresentam com poder de consumo relevante. Segundo Stanley Pierre-Louis, presidente e diretor executivo da Entertainment Software Association (ESA), “Em todo o mundo, bilhões de pessoas jogam videogames todos os dias, transcendendo idade e gênero, cultura e sociedade, em grandes e pequenas cidades” (ESA, 2022, p. 03,

tradução nossa)²⁴. Já a DFC Intelligence (2022)²⁵, são cerca de mais três bilhões de jogadores globais, seja jogando por um console, PC ou *mobile*.

Esse conjunto de informações nos mostram que o universo dos jogos eletrônicos apresenta diferentes camadas e que, entre elas, estão as noções de arte, mídia, memória e indústria. Sobre este último, à guisa de concisão, abordaremos alguns detalhes relacionados ao alcance do setor e como isso influencia na utilização do suporte pelo jogador.

Acesso aos jogos e outras considerações

O cenário mercadológico dos *games* ultrapassa a questão dos apelos das produções de grandes orçamentos e publicidade. Junto aos avanços técnicos dos jogos há o interesse de um público crescente. E essas duas esferas se misturam a cada nova geração de *games*. Aqueles jogadores jovens dos anos 1970 amadureceram e, paralelamente, foram chegando as novas gerações infanto-juvenis. Para acompanhar as novidades digitais, os jogos sempre passaram por constantes transformações nos elementos que os compõem – na maioria das vezes com seus desenvolvedores focados nos países de alto poder aquisitivo. Com isso, uma criança que ganhou na época de seu lançamento o cartucho do *Enduro* do Atari 2600, terá hoje como adulto obstáculos para jogá-lo. Inicialmente, será apenas possível desfrutar do *game* caso ele ainda tenha posse do antigo console; porém, este não é compatível com as televisões atuais, sendo necessário algum adaptador que interprete o seu sinal, como um *upscaler*²⁶. Outra opção viável para jogar *Enduro* atualmente é utilizar um emulador virtual para experimentar, então, a obra em um suporte mais moderno. Mas para isso o jogador precisará vencer desafios da própria natureza de um emulador, como a necessidade de conhecimentos técnicos acerca de seu funcionamento. Ademais, ele guardará o cartucho como peça de colecionador ou irá pesquisar por novas versões da produção, se houverem. Essa situação perpetua a cada nova geração de consoles. Diferentemente do que ocorre em outras mídias, o acesso a *games* de outra época requer conhecimento técnico ou depender do relançamento em outro formato em um produto modernizado. É o caso do NES Classic Edition (2016). A “volta” do console foi uma réplica em miniatura do Nintendo Entertainment System, com trinta jogos digitais em sua biblioteca.

²⁴ “Around the world, billions of people play video games every day, transcending age and gender, culture and society, big cities and small towns. Americans turn to video games for connection, education, enrichment and diversion” (texto original).

²⁵ Desde 1994, empresa de consultoria e pesquisa de mercado com foco no entretenimento interativo e videogames, fundada em 1994. Disponível em: <<https://www.dfcint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2>>. Acesso em: 20 out. 2022.

²⁶ Disponível em: <<https://www.retrorgb.com/upscalers.html>>. Acesso em: 11 out. 2020.

Contou com duas edições limitadas, em 2016 e 2018, esgotando rapidamente no mercado. Em relação aos *games* disponíveis para PC, a grande dificuldade em questão será obter um computador com um sistema que apresente componentes compatíveis para a melhor experiência em jogos, exigindo novamente um conhecimento técnico do jogador. Um *game* lançado para Windows 98, por exemplo, não será compatível em um computador com Windows 10, a menos que o usuário saiba configurar um emulador.

Apenas a título ilustrativo, para compreendemos que essa mesma situação se mostra improvável de ocorrer em outras mídias, como acima mencionado, consideremos uma das obras ditas clássicas do cinema: “A Paixão de Joana d’Arc” (1928), de Carl Theodor Dreyer. Produção muda francesa, em P&B, hoje é possível ter acesso ao filme tanto comprando uma versão digital em DVD/Blu-Ray (distribuição física), quanto assinando um serviço de *streaming* que disponibiliza a obra (distribuição virtual). Em oportunidades mais raras, acontecem também exposições especiais em salas de cinema e festivais culturais. Nesse cenário, “A Paixão de Joana d’Arc” foi exibida, por exemplo, em São Paulo durante o Culturas Urbanas, Conexões Artísticas - C.U.C.A. (2018)²⁷.

Já em termos financeiros, para o público geral ter acesso aos jogos eletrônicos, os consoles são vendidos abaixo do valor de custo, o que não se configura em valores baixos – nos Estados Unidos, o PS5 foi lançado por trezentos e noventa e nove dólares; no Brasil, chegou a cerca de cinco mil reais. Assim, para as produtoras de *hardware* recuperarem o investimento e terem lucro, utilizam de *royalties* do conteúdo vendido em cada suporte. Ou seja, vinculam o jogo ao *hardware* de maneira proprietária, dificultando modos de acessos alternativos. Uma matéria jornalística de televisão dos Estados Unidos ilustra este cenário já em 1991²⁸. A época natalina daquele ano trouxe o anúncio de um novo console: depois do Nintendo Entertainment System, chegava o Super Nintendo. A notícia deixou pais descontentes frente ao valor do produto. Os novos jogos não funcionavam no modelo anterior, já que se tratava de um *hardware* totalmente diferente. A nova aquisição demandaria, conseqüentemente, a compra de novos jogos.

²⁷ “Novo Festival ‘Culturas Urbanas, Conexões Artísticas’ traz programação cultural focada na inovação artística”. Disponível em: <<https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/noticias/?p=24518>>. Acesso em: 01 dez. 2022.

²⁸ *Parents Upset Over New Nintendo Console - Super Nintendo - Circa 1991*. Disponível em: <<https://youtu.be/MTzyz2TgGls>>. Acesso em: 05 out. 2020.

Jogos de videogame dificultam uma aproximação crítica por não serem fáceis de ser experimentados em comparação com outras mídias. (...) hardwares desatualizados são uma imensa barreira para quem quiser entender a proposta estética. (...) Essa dificuldade se dá em um ambiente em que é imperativo capturar detalhes históricos, pois videogame é uma mídia aberta e propensa a saltos evolutivos em curtíssimos espaços de tempo como nenhuma outra (VARELLA, 2020, p. 16).

Esse aspecto é importante ser levantado para ilustrar que o acesso aos *games* pode ser mais complexo se comparado às outras mídias, podendo contribuir para afastar ainda mais o público que não tem uma experiência prévia com o meio. Assim, o indivíduo que tentar jogar uma obra que está muito distante da época de seu lançamento poderá encontrar barreiras para o seu acesso. Mas esta não seria a única questão pertinente a tratar. Consideremos o jogo *The Last of Us* (2013). O jogador apenas experimentará a obra caso tenha o console PlayStation 3 ou comprar a versão remasterizada do jogo para o PS4 ou *remake* para o PS5, seja mídia física ou digital.

Figura 15 – Frame que compara as três resoluções de imagens de TLOU (2013) em seus respectivos lançamentos para consoles de gerações distintas.



Fonte: canal do Youtube *ElAnalistaDeBits* – <https://youtu.be/DTq4y8WAgM0>.

TLOU não é um *game* que atualmente você encontrará versões, por exemplo, em forma de aplicativo para smartphone ou digital para baixar no PC ou, ainda, disponível em uma plataforma de *games* via *streaming*. Ademais, ele jogado até cerca de quatro anos após o seu lançamento é uma experiência diferente se jogá-lo pela primeira vez nos dias atuais. Isso se

deve tanto pela parte técnica aprimorada desde então (se para o jogador é determinante a qualidade dos gráficos, sua experiência sofrerá influência), como também pelas possíveis produções que tais jogadores tiveram contato nesse ínterim. Neste último caso, o que poderia ser levantado como uma característica ousada do *game* em 2013, seja em termos técnicos ou de qualidade narrativa, pode ter sido utilizada em outros jogos posteriores ou até superada, não impactando o jogador do mesmo modo que poderia no ano de lançamento.

Consideremos, ainda, os casos como os dos jogos *Toki* (1989) e *Panzer Dragoon Saga* (1998). Para ter acesso ao *game Toki* nos anos 2000, o jogador precisaria obter os aparatos físicos necessários (cartucho e console). Porém, em dezembro de 2018, o estúdio de desenvolvimento Golgoth Studio lançou uma releitura do jogo para o Nintendo Switch, disponibilizando no ano seguinte também para PlayStation 4, Xbox One e PC. Exemplos como esse mostram que os *remakes* se apresentam tanto como uma iniciativa para modernizar aspectos visuais e sonoros de um *game*, quanto uma oportunidade para os adultos voltarem a experimentar e, ainda, os mais novos conhecerem uma determinada obra.

Figura 16 – Frame do trailer do jogo *Toki* (1989).



Fonte: canal do Youtube *World of Longplays* – https://youtu.be/cd_XKHpPTkE.

Figura 17 – Frame do trailer do jogo Toki (2018), remake.



Fonte: canal do Youtube *OneCoinArcade* – <https://youtu.be/bSwYKGfXGm0>.

Já em relação ao *Panzer Dragoon Saga*, a questão que destacaremos gira em torno do aspecto colecionável pela sua condição atual de peça excepcional. Lançado em 1998 para Sega Saturn, chegou no mercado em um momento de transição das gerações de consoles para a sua fabricante, com o Dreamcast se aproximando. O Sega Saturn não tinha a mesma receptividade do público no ocidente como no Japão e isso foi determinante para a Sega disponibilizar no mercado uma tiragem inferior de cópias do jogo em inglês. Anos depois, com a internet, *Panzer Dragoon Saga* chamou a atenção de diferentes jogadores pelo mundo, destacando-se entre outras obras de sua época pela sua narrativa e utilização de mecânicas pouco usuais para o gênero RPG. Porém, uma portabilidade do jogo para uma outra plataforma não foi possível, pois a própria Sega perdeu o código fonte de sua autoria. Para usufruir da experiência que o jogo proporciona sem a barreira linguística, é necessário adquirir a mídia física produzida para o mercado do Canadá e dos Estados Unidos no final da década de 1990, criando uma demanda que levou o jogo a se tornar uma peça rara, alvo de colecionadores e jogadores ávidos por algo que deixaram passar despercebidos até então. Em sites como eBay, ainda é possível encontrar uma cópia usada sendo vendida por cerca de mil dólares²⁹.

²⁹ *PriceCharting*. Disponível em: <<https://www.pricecharting.com/pt/game/sega-saturn/panzer-dragon-saga#completed-auctions-cib>>. Acesso em: 11 out. 2020.

Frente às discussões colocadas, é preciso perceber as nuances do universo dos *games* e ser cauteloso ao criar comparações tão diretas com outras mídias audiovisuais. Compreendemos e não ignoramos os diálogos/influências/contaminações – afinal, abordar jogos eletrônicos é não isolar o meio dos demais – mas defendemos a sua singularidade. É necessário dirigir o olhar para as suas características e potencialidades. Ainda, a pesquisa entende os *games* como um meio com potencial intelectual em constante expansão. O público jogador do final do século XX está para os jogos eletrônicos como os espectadores de “A chegada do trem na estação” (1895)³⁰ está para o cinema. Ou seja, trata-se de uma mídia à espera de uma validação social quanto ao seu entendimento. Em outra posição, quem encara um determinado jogo como algo que não se reduz a um entretenimento e, assim, se permite entrar nele, estará propenso a conseguir um retorno desta obra que toque outros níveis. Dentre eles, por exemplo, o nível afetivo. Independentemente de o jogador apreciar ou não um determinado *game*, ele poderá se sentir afetado por aspectos emocionais desencadeados no momento de jogar. Nesse sentido, pode existir um apelo à capacidade de abstração e reflexão, à sensibilidade estética e à vazão de emoções – o jogo pode proporcionar espaços onde os sentimentos do jogador se mostram presentes. O jogador carregando para si uma vivência de todo o amadurecimento de uma mídia ou experimentando um jogo como uma novidade, poderá estabelecer uma relação dialética, onde é possível testar as consequências emocionais dos seus atos praticados. Conjuntamente, sua fruição estará sob influência das suas experiências no mundo externo, não garantindo empatia pela obra. Mas contribuirá para a percepção daquilo que um *game* pode proporcionar. Nesse sentido, a narrativa é um dos aspectos importantes de uma obra, mesmo que a questão levante polêmicas e divida opiniões quanto aos usos da linguagem. Nos anos 1990, o programador John Carmack – o qual foi co-fundador da id Software (1991), desenvolvedora de jogos para computador – chegou a dizer que uma estória em videogames é o mesmo que uma estória em um filme pornográfico: pode-se até esperar que esteja presente, mas não é algo importante (KUSHNER, 2003, p. 120). Considerado no meio como um gênio da codificação, sua posição desde então dividiu opiniões de jogadores às vezes pouco habituados com os termos narratologia e ludologia. Desde os anos 1970, todo jogo eletrônico apresentou, em uma certa medida, um teor narrativo. Em *Space Invaders* (1978), lidamos com uma invasão alienígena, um enredo inspirado na obra ficcional *The War of the Worlds* (“A Guerra dos Mundos”) do escritor britânico Herbert George Wells (1866-1946), romance publicado em 1898. Não há uma introdução ou um desfecho bem delineado. O jogo já começa com a invasão e o jogador, que

³⁰ Um dos primeiros filmes a serem apresentados publicamente, gravado por Louis Lumière e Auguste Lumière.

não se vê dentro da aeronave que pilota para defender a Terra nem tem a visão em primeira pessoa, se for atingido, tem a batalha perdida – e é este o final da estória. Gradativamente o meio ganhou oportunidades de melhor explorar os processos técnicos e de design para se contar uma estória, chegando a obras da complexidade de *TLOU 2*. Porém, anos mais tarde, em 2018, em seu perfil na rede social Twitter, Carmack voltou à questão e publicou: “Eu ainda acredito que os jogos mais importantes foram sobre o jogo, não a estória” (tradução nossa)³¹. Uma das interações com a postagem exibia um seguidor que concordava com a afirmação, alegando que a mecânica do *game* é que conduz toda uma narrativa e não o contrário. A narrativa não sustenta um jogo, mas ela se torna uma ferramenta potente junto à jogabilidade. O desafio para uma desenvolvedora pode ser justamente equilibrar os dois aspectos. Retomando as noções colocadas na apresentação e no primeiro capítulo, sobre um jogador escolher uma obra que o “absorva” e, ainda, utilizando das minhas experiências com os *games*, para ilustrar, cito *Life is Strange* (2015). Jogo lançado em episódios para PC e consoles, conta com uma narrativa baseada em escolhas e as consequências dos caminhos tomados pelo jogador. Com um grande sucesso entre o público *gamer*, foi o vencedor na categoria “Melhor Jogo de Impacto” no *The Game Awards 2021*³². Ele trata temas impactantes como bullying, depressão e suicídio dentro de um ambiente colegial. Eu não consegui encerrar o jogo por falta de motivação: produção com fortes apostas na narrativa, não tem uma jogabilidade movimentada. Não se trata de um jogo precisar contar com sequências de luta ou características deste tipo, mas algo que reforce o caráter de jogo da obra. Nesse sentido, a declaração de Carmack torna-se pertinente ao pensar que o motivo que levou os jogos que mais se destacaram na história chegarem a esta posição foi devido ao próprio jogo. Em um *game*, a jogabilidade não ter papel de destaque pode ser vista como uma contradição, transformado de fato a produção, para um determinado perfil de público, em uma narrativa de animação interativa.

Note que nossa abordagem girou muito em torno dos avanços tecnológicos dos videogames e a conseqüente abertura para compreender a nova poética e recursos e, então, realizar experimentações. Isso porque adotamos que a tecnologia altera a nossa relação com o mundo. Ficou claro que os primeiros jogos não tinham preocupação com uma trama. Mas foi exatamente o desenvolvimento do meio que possibilitou agregar outros valores. Portanto, não entraremos nesta lógica de pesar importâncias, mas perceber os elementos narrativos em comunhão com os elementos lúdicos, como voltaremos a mencionar no segundo capítulo. Um

³¹ “I do still hold that the most important games have been all about the play, not the story” (texto original). Disponível em: <https://twitter.com/id_aa_carmack/status/1030511549688016899>. Acesso em: 03 out. 2022.

³² Disponível em: <<https://youtu.be/4e8YojXVdGY>>. Acesso em: 03 out. 2022.

jogo eletrônico é uma reunião de potencialidades. E a narrativa é um aspecto da própria experiência do jogo.

***Spoiler Alert!* – os jogos analisados**

Para prosseguir com as reflexões sobre memória sugerida iniciadas em 2015 e passar a investigar agora uma relação entre memória, afetos, trauma e jogos eletrônicos, o recorte aqui proposto é o trauma a partir do imaginário sobre a perda por morte de uma pessoa amada. O tema será trabalhado na análise de *Death Stranding* (2019) e *The Last of Us Part II* (2020), jogos que fazem parte da última leva de produções que ganharam destaque mundial³³, lançadas originalmente para a plataforma PlayStation 4 – videogame da oitava geração de consoles e o quarto produzido pela Sony Computer Entertainment, em 2013. Apresentaremos, portanto, os enredos das obras no intuito de aproximar o leitor desses objetos de estudo, pensando tanto naqueles que não tiveram contato com os seus contextos, como também nos que os experienciaram. Neste último caso, a ideia é repassar para os jogadores questões colocadas nas narrativas que serão trabalhadas ao longo da pesquisa. Por se tratar de enredos complexos, em ambos os casos o foco será a abordagem da morte da figura paterna.

1. Apresentando *Death Stranding*

Com a sua experiência no jogo, espero que você entenda a verdadeira importância de estabelecer conexões com os outros³⁴ (Hideo Kojima, 2019, tradução nossa).

O jogo japonês de ação *Death Stranding* foi o primeiro trabalho desenvolvido pela produtora Kojima Productions e dirigido pelo produtor, escritor e designer de *games* Hideo Kojima. Com sua produção anunciada durante a feira internacional E3 2016 (Electronic Entertainment Expo), seu lançamento ocorreu em 08 de novembro de 2019 para a plataforma PlayStation 4 e chegou para PC em julho do ano seguinte. A obra conquistou o total de vinte e cinco prêmios em diferentes categorias, mas não foi eleita como a melhor do ano no The Game Awards 2019, principal evento mundial anual de jogos eletrônicos, mesmo que tenha sido a

³³ A nona geração de consoles iniciou-se em 2020 com o PlayStation 5 e Xbox Series X. Na história dos videogames, quando é apresentado um novo console, as produções de jogos para a geração anterior não deixam de surgir imediatamente, mas novos lançamentos tornam-se cada vez mais espaçados até findarem.

³⁴ “Through your experience playing the game, I hope you'll come to understand the true importance of forging connections with others” (texto original). In: perfil de Hideo Kojima na rede social Twitter. Disponível em: <https://twitter.com/HIDEO_KOJIMA_EN/status/1133765190921670657>. Acesso em: 07 mai. 2020. Para facilitar o acesso, URL encurtada: <<https://bit.ly/tina-twitterkojima>>.

obra com mais nomeações nesta cerimônia. O fato talvez já possa ser um indício de como *Death Stranding* foi recebido por jogadores de todo o mundo.

O impacto do jogo no público é misto. Trata-se de uma produção que divide opiniões quanto ao seu universo e jogabilidade. Se parte do público diz estar diante de uma bela obra por sua maturidade, tanto do ponto de vista estético como conceitual, há quem aponte descontentamento com a experiência por ela oferecida. Segundo Riley Little (LITTLE, 2019), colunista do site estadunidense Screen Rant, o que explica tal insatisfação é a relação história-jogabilidade que é apresentada de maneira não tradicional para os jogadores. Para ele, “(...) *Death Stranding* parece ser um jogo que as pessoas vão amar ou odiar, com pouquíssimos patamares no meio” (LITTLE, 2019, tradução nossa)³⁵. Já em entrevista ao jornalista Gian Luca Rocco do site de notícias italiano TGcom24, o próprio Kojima diz que o trabalho recebeu críticas positivas na Europa e Japão, na contramão dos Estados Unidos. Ele acredita que o motivo possa estar no fato deste último possuir um número considerável de fãs de jogos de tiro em primeira pessoa. Kojima demonstrou desejo em se “(...) concentrar em continuar criando jogos com algo diferente” (ROCCO, 2019, tradução nossa), buscando trazer alguma coisa nova para a mídia. Para o jornalista italiano Rocco, há em *Death Stranding* uma forte mensagem social que é a de viver como uma comunidade e não como indivíduos. Ainda, para Mollie L. Patterson, escritora e editora executiva do site estadunidense EGM (Electronic Gaming Monthly), o jogo:

(...) é um trabalho que pode realmente reivindicar ser algo diferente em um tempo de mesmice esmagadora. É um jogo que não tem medo de não ser às vezes convencional e em outras mundano, e que se beneficia da vontade de ser os dois. “*Death Stranding*” me deixa feliz que Hideo Kojima faça videogame - porque nosso hobby seria chato pra caramba sem ele (PATTERSON, 2019, tradução nossa).³⁶

Lento e tedioso versus ousado e original, as opiniões díspares sobre a obra analisada demonstram que ela trouxe elementos e conceitos que atingiram um nicho específico de público, talvez aquele mais empenhado em investir tempo para explorar suas mecânicas, enxergando o jogo como uma verdadeira jornada. Também, fica evidente que absorvê-lo não é uma tarefa simples.

³⁵ “Overall, *Death Stranding* appears to be a game people will either love or hate, with very few landing in the middle” (texto original).

³⁶ “(...) is a work that can truly claim to be something different in a time of overwhelming sameness. It’s a game that isn’t afraid to be unconventional at times and mundane at others, and which benefits from a willingness to be both. *Death Stranding* makes me glad that Hideo Kojima makes video games – because our hobby would be boring as hell without him” (texto original).

Death Stranding conta sobre um evento apocalíptico que transformou a maneira de se viver no planeta. O personagem principal é Samuel Porter Bridges, o Sam, destinado a reconectar os sobreviventes localizados por todo o ex-país Estados Unidos, agora conhecido como Cidades Unidas da América (UCA – United Cities of America). O intuito é tornar a região novamente uma nação. Mas para aprofundar no que o jogo trata, iniciaremos a sinopse a partir do seu próprio título.

O que quer dizer a expressão “death stranding”? Em um primeiro momento, em tradução literal, podemos considerar o significado “encalhe da morte”. Mas sua definição mostra-se mais ampla e complexa, especialmente frente à premissa do jogo. O título não consegue sintetizar o *game* nem dar um norte do que ele aborda, mas também não é uma expressão descolada do seu enredo. Consideremos, então, deixar de pensar em uma leitura linear para partir para uma tradução que permita leituras múltiplas, preservando ideias e processos, como ocorre na lógica da tradução poética. Textos como poemas, que tem espaço para a utilização de “jogo de palavras” e ambiguidades, devem ser lidos em outro nível já que apresentam um modo diferente de significar (LARANJEIRA, 2012, p. 30). Dessa maneira, tal qual textos poéticos, estamos encarando o nome do jogo como um texto expressivo que oferece uma gama de possibilidades, passível de gerar reflexão. É o título como uma matriz e o jogo eletrônico a sua expansão.

Segundo o Dicionário Oxford Escolar, a palavra “strand” significa linha, fio, mecha (DICIONÁRIO, p. 678, 2009, tradução nossa). Em Webster’s New World Dictionary, o termo compreende à costa do oceano para correr ou encalhar, como um navio. Ainda, é aquilo/aquele que é para colocar ou ser colocado em uma posição indefesa³⁷ (NEUFELDT, p. 583, 1990, tradução nossa). Nota-se, portanto, que “strand” é uma palavra abrangente da língua inglesa. E suas variações – fio, ficar preso na praia ou em situação vulnerável – dialogam com o contexto de *Death Stranding*. Assim, podemos assinalar três referências feitas pelo título. Primeiramente, ele faz alusão ao fenômeno do arrojamento, evento em que um ou mais animais marinhos são arrastados para as zonas da costa. Isso ocorre devido a diferentes causas como o efeito das marés. Os animais, então, ficam encalhados vivos – submetidos ao estresse que a própria situação provoca, podendo falecer por inanição, ou seja, a vida por um fio – ou já mortos (CARVALHO, p. 5, 2018). Daí, podemos dizer que o título do jogo indicia um dos principais aspectos a ser tratado na obra: a conexão entre a vida e a morte.

Em um segundo instante, a expressão “death stranding” é mencionada ao longo do jogo como o evento apocalíptico sobrenatural que transformou o mundo. A população da Terra foi

³⁷ “strand 1 (...) shore, esp. ocean shore –*vt.*, *vi.* 1 to run or drive aground, as a ship 2 to put or be put into a helpless position (...)” (texto original).

quase dizimada, mas o planeta não ficou inabitável nem há escassez de recursos. O que ocorreu foi que os sobreviventes passaram a conviver com uma dimensão paralela, as praias dos mortos, um lugar de passagem das almas que ali ficam vagando até partirem para o seu destino final. As praias são como pontes entre o mundo dos vivos e dos mortos, permitindo que algumas almas, os chamados BTs, os “beached things” (EPs ou entidades praianas na versão brasileira), façam-se presentes no mundo físico, surgindo como figuras sombrias flutuantes e invisíveis ou brotando do chão a partir do alcatrão, uma substância líquida espessa e preta que é mostrado no jogo como um efeito potente da presença desses seres. Os BTs são capazes de matar quem se aproxima deles e até devastar grandes extensões de áreas, formando verdadeiras crateras nos locais por meio de explosões. Isso ocorre quando há presença de cadáveres que não foram incinerados e necrosaram até se tornarem BTs ou, também, quando um ser humano ainda vivo é capturado por essas almas. A nova situação em que o planeta vive ainda trouxe o surgimento do quiralium e da chuva temporal. O quiralium é um elemento que, segundo a estória, já existia antes do “death stranding”, mas apenas em uma dimensão que os humanos não podiam ver. A partir de pesquisas, passaram a utilizar partículas da matéria quiral como matéria-prima para auxiliar na formação de uma rede de comunicações sem fio e na fabricação de equipamentos resistentes. A chuva, por sua vez, transformou-se em um fenômeno temporal capaz de envelhecer seres vivos e danificar objetos. Ela ocorre devido as concentrações quirais locais. Por não saber lidar com os efeitos do “death stranding”, as pessoas passaram a viver reclusas em abrigos subterrâneos, comunicando-se com o auxílio de projeções holográficas para ter contato com o mundo externo, este agora apenas representado por portadores que entregam suprimentos e outras encomendas solicitadas.

Finalmente, como última consideração em relação ao título da obra, ele trabalha a noção de cordão. Além da ideia de que há muitos fios entrelaçados na trama (diferentes personagens e suas estórias de vida), a ligação entre o real e o espiritual é feita a partir de cordões umbilicais fantasmagóricos. As almas de pessoas falecidas que permanecem no mundo dos vivos após o evento “death stranding” são ligadas ao solo e entre si por meio desses cordões que, se sorrateiramente cortados, os BTs correspondentes a eles sobem para o mundo dos mortos. São, portanto, mortos que estão presos no mundo dos vivos.

Sobre os portadores há pouco mencionados, para se arriscarem no mundo a céu aberto, contam com um projeto colocado em prática por uma empresa chamada Bridges. Ela fornece os Bridge Babies (BBs, os Bebês Ponte). Colocados em uma espécie de úteros artificiais, são fetos não nascidos de mães que morreram durante a gestação. Essa experiência com a morte favoreceu para que os bebês passassem a ter uma conexão com os BTs. Tal condição foi

submetida a pesquisas, resultando na utilização desses fetos como equipamento de segurança para os portadores, já que eles podem identificar a presença dos fantasmas no mundo físico. Esses úteros artificiais são cápsulas acopladas aos corpos dos usuários e estes, por sua vez, se conectam aos BBs. Junto ao equipamento há o *scanner odradek*, um sensor por meio do qual o BB apontará o local dos BTs. Assim é possível, então, visualizar essas entidades. O prazo máximo de vida desses bebês é de um ano; depois tais crianças são descartadas, não seguindo suas vidas. Não por acaso o projeto foi aderido pelo governo, já que a fundadora da Bridges é também a presidente. Além de ter em posse um BB, para detectar um BT é necessário possuir DOOMs, poderes sobrenaturais desenvolvidos por algumas pessoas que possibilitam uma conexão com os mortos em diferentes níveis. Assim, uns podem senti-los (não os visualizar), outros conseguem visitar as praias e outros podem até evocar e controlar os BTs. Uma classificação especial ainda diz respeito àqueles capazes de ressuscitar após sua morte. São os chamados repatriados.

Assim, a obra é ambientada em um mundo aberto de ficção científica sobrenatural bastante complexo. Utilizando como pano de fundo o evento “death stranding”, o jogo aborda temas ligados à morte, isolamento social, conexões com as pessoas por meio de hologramas e questões éticas governamentais. Mas nenhuma informação é muito clara nos primeiros momentos do *game*. “Seu relacionamento com o *Death Stranding* provavelmente mudará em ondas. Depois que a tensão de descobrir os mistérios do jogo diminuir, você descobrirá novas maneiras de atravessar o mundo” (DAWKINS, 2019, tradução nossa)³⁸.

A ação inicia-se com a apresentação de Sam, interpretado pelo ator estadunidense Norman Reedus. Inicialmente são apresentadas muitas *cutscenes* que contam um pouco do cenário em que se encontra o personagem principal e a missão a ser cumprida, localizando o jogador no tempo e espaço do jogo. Sam é o personagem controlável durante toda a experiência. Ele é apenas um portador com DOOMs até ser recrutado pelo governo federal. Após a morte de sua esposa grávida, ele se distanciou das pessoas que o conheciam, incluindo sua mãe, Bridget Bridges, fundadora da empresa Bridges e também presidente da UCA. Por muitos anos ela ficou sem notícias de seu filho até entrar em uma fase terminal de um câncer uterino. Em meio ao caos de um mundo modificado pelo “death stranding” e à beira da morte, Sam é localizado e chamado para conversar com a sua mãe. Sob um discurso de “reconstrução da América”, Sam é convencido a seguir as orientações do braço direito da presidente, o Die-Hardman, interpretado pelo ator estadunidense Tommie Earl Jenkins, e Deadman, funcionário

³⁸ “Your relationship with *Death Stranding* will likely shift in waves. After the strain of uncovering the game’s mysteries has subsided, you’ll discover new ways to traverse the world” (texto original).

da Bridges responsável pela pesquisa e manutenção dos BBs, vivido pelo cineasta mexicano Guillermo del Toro. Essa reconstrução do país é traduzida para Sam por meio de duas tarefas: resgatar sua irmã que se encontra aprisionada em uma praia por terroristas e, além de continuar a executar suas funções de portador, realizar a difícil tarefa de reconectar as pessoas que vivem nos abrigos subterrâneos via rede quiral.

Vivendo o Sam, o jogador deverá sempre administrar o volume de carga que irá transportar e gerenciar seus recursos para tornar sua viagem eficaz. Nem todas as cargas entregues possuem uma importância imediata para a história principal prosseguir, mas todas reforçam de alguma maneira que Sam está reconectando laços. Dependendo do nível de conexão que o jogador conseguir desenvolver com um determinado abrigo subterrâneo, ele pode receber um agrado que simbolize essa aproximação. Todos são aptos a oferecer por gratidão uma mini-estrela para o personagem colar em sua roupa, como uma insígnia, caso ele se esforçar na construção de uma relação. Mas somente alguns presenteiam Sam com objetos que representam afinidade, variando de vestimentas a amuletos.

Death Stranding é um jogo com uma trama extensa que conta com histórias paralelas, todas com importante participação na “costura” da narrativa principal. Porém, a intenção aqui não é esmiuçar todo o seu universo. Após abordar a ideia geral da obra, pretendemos voltar as atenções para os personagens Sam e Clifford Unger, o Cliff.

Cliff é um personagem misterioso que é apresentado aos poucos ao longo da narrativa. Suas primeiras aparições acontecem em forma de *flashbacks*. Sam, ao passar a se conectar com um BB, passa a visualizar memórias que ele até então acreditava ser da criança presa na cápsula. Essas memórias mostram imagens de um pai em um hospital, atento ao corpo de sua esposa em repouso e seu bebê em um útero artificial, ao lado da cama, para quem ele sempre se volta, interagindo. São curtas passagens que parecem montar um quebra-cabeça no decorrer do jogo. Mas a mensagem só é mesmo captada por completo mais tarde. Além dos *flashbacks*, em certa altura da trama o Cliff também é visto em suas próprias praias, quando tornados quirais transportam Sam para lá. Ou seja, logo se deduz que aquele pai morreu, já que se apresentou em forma de BT para Sam. As praias de Cliff são cenários de guerra e ele é ali o “veterano de combate”. Sam o confronta em três momentos distintos do jogo, lutando pela proteção do BB e por sua vida ameaçada por aquele guerrilheiro. Os cenários em questão são os campos de batalha da Primeira e da Segunda Guerras Mundiais e da Guerra do Vietnã respectivamente. Nota-se no veterano de combate o seu poder em conseguir recrutar mortos que são apresentados como soldados sob o seu comando. O intuito de Cliff ao transportar Sam para essas praias é resgatar o BB, o que leva a crer que este seria, então, o seu filho.

Mas, na verdade, o jogador é induzido a fazer uma leitura errada da trama. Cliff, personagem contra quem o *gamer* luta durante o jogo, é revelado no final, após longa jornada, ser o pai de Sam. A descoberta é seguida pela explicação de todo o passado do guerrilheiro. Com sua esposa em coma, seu bebê foi escalado para participar do projeto da Bridges. Em uma oportunidade de escapar daquela situação com o seu filho, ele é morto pela própria presidente, escoltada pela sua equipe de segurança. A partir de então, Cliff fica preso entre os dois mundos como um BT e vive em busca do seu bebê. Nesse momento do jogo, Sam consegue retornar ao passado de Cliff, que nada mais é que o seu próprio passado e, como espectador, presencia a morte de seu pai, sem poder intervir nos acontecimentos, inteirando-se de toda a estória dos seus primeiros meses de vida.

Os conflitos de Sam e Cliff, a revelação no desfecho da trama, o testemunho de Sam por duas vezes na cena de assassinato do seu pai (ele enquanto criança e, depois, revivendo a situação de forma sobrenatural na fase adulta) serão os elementos a serem considerados para abordar o trauma mais para frente na pesquisa.

Figura 18 – Frame do trailer do jogo *Death Stranding* - <https://bit.ly/tina-trailerDS>.



Fonte: canal do Youtube *KOJIMA PRODUCTIONS* – <https://bit.ly/tina-trailerDS>.

2. Apresentando *The Last of Us Part II*

O jogo estadunidense de ação *The Last of Us Part II*, conhecido também entre os jogadores como *TLOU 2*, foi desenvolvido pela produtora Naughty Dog e dirigido pelo roteirista e programador de *games* Neil Druckmann. Com sua produção anunciada durante o evento PSX 2016 (PlayStation Experience), ele foi lançado em 19 de junho de 2020 exclusivamente para a plataforma PlayStation 4. A reação da crítica especializada e do público na internet demonstram o quão a obra é polêmica. O site do jornal *The New York Times* publicou que o jogo leva “(...) a violência a um nível desconfortável, mesmo para os padrões dos videogames (...)”³⁹ (DOUGHERTY, 2020, tradução nossa). Já o site IGN Japan comparou o novo jogo com o antecessor: “Não há dúvida de que o trabalho anterior, ‘The Last of Us’, é uma obra-prima que permanece na história dos videogames. (...) Infelizmente, ‘The Last of Us Part II’ foi (...) decepcionante” (FUKUYAMA, 2020, tradução nossa). A crítica do *The Verge* (WEBSTER, 2020), por sua vez, destacou que se trata de um jogo desconfortável e que leva à exaustão, mas são esses elementos que o tornam uma obra excelente.

Para compreendermos o segundo jogo é relevante pontuarmos questões do primeiro. Assim, em *The Last of Us*, o jogador controla na maior parte do enredo o personagem Joel. Ele sofre o trauma de testemunhar o assassinato de sua filha em meio ao início de um mundo pandêmico que se estabeleceu e, após vinte anos do ocorrido, temos um cenário pós-apocalíptico instaurado e absorvido pelos sobreviventes. O motivo de todo o caos é uma variação do fungo *Cordyceps* que se antes apenas atingia insetos, agora passa a tomar conta do cérebro dos humanos, penetrando nos tecidos das pessoas. Implacável e mortal, esse fungo parasitário foi capaz de dizimar grande parte da população mundial. É onde se encontra, então, um Joel como um anti-herói de meia-idade prático e endurecido, que trabalha como traficante de todo tipo de produto. Ao que cabe ao território estadunidense, passa a vigorar um regime ditatorial, onde há escassez de todo tipo de recursos. As pessoas residem em zonas de quarentena e a alimentação é à base de ração. Dentro e fora dessas zonas prevalece a lei do mais forte, em que o interesse pessoal está sempre acima do coletivo. Nesse contexto há a formação de diferentes facções, já que nem todos seguem a nova ordem imposta. Dentre eles há o grupo tido como rebelde, os *Fireflies*. É para eles que Joel acaba sendo incumbido a realizar um trabalho ao lado de sua companheira Tess. Em meio às suas negociações, em troca de armas, a dupla precisa transportar uma adolescente até um território fora da zona de quarentena.

³⁹ “It takes violence to a level that is uncomfortable even by the standards of video games (...)” (texto original).

Inicialmente não se sabe o motivo, mas isso é indiferente para o Joel. Tanto ele como Tess são os escolhidos a escoltar a garota pelo fato de serem sobreviventes experientes. Depois é que passamos a saber que a questão central é que Ellie pode ser a chave para a cura para a pandemia, já que é imune ao fungo.

Por mais que exista um fungo mortal e infectados pelas ruas, a principal ameaça são os próprios seres humanos não atingidos pelo fungo. Próprio dos universos pós-apocalípticos, há uma constante disputa por comida, armas, território e outros produtos como remédios. Tudo isso vale muito mais que a vida de um mero desconhecido. Assim, todo o comportamento por trás de conceitos como moral e ética são inexistentes nesta paisagem distópica, prevalecendo o instinto de sobrevivência. E esse cenário faz com que o jogador se sinta compactuado com o desempenho dos personagens que controla. Embora não exista no jogo a opção de escolha da próxima ação - para prosseguir com a narrativa é necessário bater, atirar, matar - é natural ficar na posição de (se) defender (os personagens). Não traz desconforto ao jogador viver o papel de Joel ou Ellie – que o jogador chega a controlar durante um período da trama. Isso é explicado pelo grau de envolvimento entre o jogador e a estória.

Além disso, o homem introspectivo e rude que Joel representa se modifica a partir do seu relacionamento com a Ellie. A dupla estabelece uma relação de proteção e, à medida que o enredo evolui, o que se mantém no jogo é essa lealdade que cresce gradativamente, conquistando a atenção e o envolvimento do jogador. É naturalmente que Ellie consegue, em uma certa medida, preencher o vazio criado pela morte de Sarah. Em um mundo sem lei, o jogador pode passar a enxergar Joel como um pai protetor, capaz de matar para proteger a Ellie não apenas porque ela é uma “mercadoria” a ser entregue intacta; agora há afeto. Juntos eles matam infectados, militares, ladrões assassinos e, ainda, homens canibais. É também possível notar que cada personagem toma para si parte das características do outro. Joel volta a sentir ternura e Ellie sofre uma ruptura de seus valores ao ter que matar – ela salva o Joel e, mais adiante na trama, chega a perder o controle sobre si diante da ameaça sob o personagem canibal David.

O jogo termina mostrando Joel fazendo uma escolha: ele prefere proteger a Ellie e mantê-la viva do que entregá-la para o médico da facção *Fireflies*. Isso ocorre porque é necessário matar a adolescente para, então, analisar o seu cérebro e daí pesquisar a cura contra o fungo. Para tanto, Joel acaba matando também todos os paramilitares que surgem em seu caminho como obstáculo ou ameaça. Mas a adolescente não fica sabendo do real contexto. Tirada inconsciente de um bloco cirúrgico, Joel a comunica depois que não havia esperança para uma cura e que até existiam outras pessoas imunes como ela, que foram submetidas sem

sucesso a testes. Essa torna-se a importante passagem que gera toda a narrativa do segundo jogo.

Em *TLOU 2*, Joel e Ellie vivem há cinco anos na comunidade chamada Jackson, em Wyoming, estado localizado na região oeste dos Estados Unidos. Lá encontra-se Tommy, irmão de Joel, personagem também do primeiro jogo. Eles conseguiram se estabelecer, levando uma vida comum dentro dos limites possíveis de um mundo pós-apocalíptico. Os infectados ainda existem, pois não há cura para o fungo, e são necessárias patrulhas constantes nos arredores para contê-los. Ellie já não se encontra tão próxima à Joel por desconfiar de sua versão sobre os fatos ocorridos no hospital quando entregue aos *Fireflies*. Sentia-se frustrada, pois toda a sua luta foi voltada para se sentir útil na busca por uma cura.

Na nova trama, o personagem principal não é mais o Joel, pois ele é assassinado logo nos primeiros momentos do jogo. Ellie, que presenciou as condições em que o personagem faleceu, parte para a cidade de Seattle em busca por pistas do paradeiro das pessoas envolvidas no assassinato. A narrativa trabalhou os sentimentos de ódio e vingança, sendo possível perceber, a partir de alguns aspectos, que entre as intencionalidades dos produtores do jogo estava a questão de levar para o jogador uma sensação de desconforto. É o caso, por exemplo, do jogador controlar não somente a Ellie, mas quem matou o Joel, a personagem Abby. Assim, o jogador é obrigado a mudar sua perspectiva em relação aos fatos. Nessa inversão de papéis, explica-se os motivos que levaram a Abby a torturar Joel até a morte. Para Andrew Webster, do site The Verge, não se trata apenas de “(...) um jogo sobre violência. É um que lida com o impacto dessa violência e mostra aos jogadores as consequências” (WEBSTER, 2020, tradução nossa)⁴⁰.

O jogo apresenta três novas facções, evidenciando que há formas de atuação distintas por todo o país. Assim, é apresentada a organização militante WOLF (sigla para Washington Liberation Front ou Frente de Libertação de Washington), a qual é rival do grupo religioso Serafitas. Estes, por sua vez, se comunicam por assovios e são apelidados de Cicatrizes por realizarem cortes nas bochechas. Também aparecem os sobreviventes Cascavéis que praticam trabalho escravo e mantêm infectados acorrentados em suas instalações para ameaçar seus prisioneiros. Quanto aos infectados, aparecem do primeiro jogo os *runners*, *stalkers*, *clickers* e *bloaters*, seguindo o ciclo biológico da infecção – quanto mais tempo um corpo vivo for hospedeiro do *Cordyceps*, mais forte ele se torna. São somados a estes tipos duas novas mutações, trazendo outros desafios para o jogador: *shamblers* e *Rat King*.

⁴⁰ “It’s not just a game about violence. It’s one that grapples with the impact of that violence and shows players the consequences” (texto original).

Embora assassinado logo no início da trama, o jogador tem a oportunidade de reencontrar Joel. Em meio ao clima opressivo do jogo, há momentos que são utilizados *flashbacks*. Eles trazem à tona Joel e sua relação com Ellie, demonstrando que a personagem sobrevivente resgata lembranças importantes em meio ao seu percurso de vingança.

Se no primeiro jogo é natural matar para resolver os obstáculos e fortalecer o relacionamento dos personagens principais, ao longo de *TLOU 2* o jogador pode experimentar sentimentos ambíguos como amor, ódio e culpa ao vivenciar diferentes perspectivas da narrativa. O jogador comete atos hediondos ao controlar um determinado personagem e, depois, ele terá a oportunidade de experimentar o ponto de vista daquele que sofreu as consequências do ocorrido. Mas essa troca de papéis pode ser uma trajetória desgastante psicologicamente para o jogador. Assim, os sentimentos envolvendo as imagens do assassinato de Joel, o testemunho da Ellie, sua necessidade de vingança e todo o ponto de vista da personagem Abby serão os elementos a serem considerados para abordar as questões de narrativa e trauma mais adiante na pesquisa.

Figura 19 – Frame do trailer do jogo *The Last of Us Part II*.



Fonte: canal do Youtube *PlayStation* – <http://bit.ly/tina-trailerTLOU2>.

Figura 20 – Imagem parcial do controle do console Mega Drive (1989).



Fonte: *The Vanamo Online Game Museum*:
[https://commons.wikimedia.org/wiki/User:
Evan-Amos](https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Evan-Amos).

CAPÍTULO 2 | *LOAD GAME*

Jogo eletrônico: mídia narrativa e lúdica da cultura

Graças à sua habilidade de criar ficções, os *sapiens* inventam jogos cada vez mais complexos, que cada geração desenvolve e elabora ainda mais (HARARI, 2020, p. 47).

O filme *Fahrenheit 451* (1966), de François Truffaut, exhibe logo no início imagens de um carro de bombeiros chegando a uma residência. Não há a presença do morador nem sinais de fogo ou de qualquer outra típica emergência. Ainda não fica claro para o telespectador a que chamado esses homens respondem. Os bombeiros vasculham o local até que encontram o primeiro vestígio que vai configurar aquele apartamento como uma cena de crime: o livro “Dom Quixote” (1605), de Miguel de Cervantes (1547-1616), estava escondido em um lustre de teto da sala de jantar. A descoberta incita os profissionais a continuarem as buscas em outros cantos do apartamento que poderiam ser potencialmente bons esconderijos para livros. E, então, o espectador tem a confirmação de que não se trata de uma operação que envolve água, altura ou resgates de pessoas.

Figura 21 – Narrativa que faz a posse de um livro ser um crime.



Fonte: *frame* do filme *Fahrenheit 451* (1966), de François Truffaut (1932-1984).

Esse longa metragem é uma adaptação da obra literária de mesmo nome criada por Ray Bradbury (1920-2012) – que ainda apresenta uma segunda versão cinematográfica lançada pela HBO, em 2018, dirigida por Ramin Bahrani. A espinha dorsal da ficção é imaginar o que poderia acontecer ao mundo se a literatura fosse vista como disseminadora da infelicidade entre as pessoas e, portanto, se tornasse necessário instituir que todas as memórias dos livros tivessem que ser incineradas. Nesse contexto, segundo a obra, a maioria da população é absorvida por uma enorme apatia, restando uns poucos rebeldes que resolveram viver distantes do controle dos centros urbanos. Essa rebeldia está apenas no fato desses cidadãos gostarem de livros. Logo, para tentar manter a memória, eles se tornaram uma espécie de homens-livros, pessoas que memorizaram “fragmentos e obras de história, literatura e direito internacional” (BRADBURY, 2012, p. 185). Desse modo, uma mulher ou um homem se tornava portador da(s) obra(s) de Charles Darwin (1809-1882), outro de Mahatma Gandhi (1869-1948), um terceiro de Albert Schweitzer (1875-1965) e assim por diante.

Em alguns capítulos da história da humanidade, seja por meio do poder religioso ou político, livros foram proibidos na tentativa de eliminar suas ideias e, conseqüentemente, seus autores. Um valor contrário àquele representado por uma biblioteca que tem como um dos papéis o de preservar o patrimônio textual. Essa reunião de diferentes obras e datas em um dado lugar não é por menos, já que a escrita é uma maneira de guardar a informação. No percurso da literatura, há a passagem da cultura do manuscrito (caligrafia) para a cultura impressa (caractere prensado na folha de papel), chegando na eletrônica (inscrição do texto na tela). Um livro segue um sistema de formatação que apresenta paginação, índice e capítulos, tudo apresentado em folhas agrupadas em cadernos que, no caso do livro físico, são costurados uns nos outros, protegidos por uma encadernação. Ele traz elementos como a presença de um narrador – que às vezes é também um personagem. Assim, são as palavras que apresentam as paisagens, os personagens e as ações, propiciando as construções de figuras na imaginação e de sentidos no espaço entre o leitor e a obra literária, um suporte secular da cultura universal.

Já o cinema, trouxe possibilidades diferentes para se contar uma história, por adicionar aos enredos roteirizados as imagens em movimento e, após a arte muda reinar por um pouco mais de duas décadas, apresentar o acréscimo do áudio. Ao longo da evolução de sua linguagem, houve o aprimoramento dessa combinação entre imagem e som por meio de recursos tecnológicos e seus progressos técnicos. Desde o primeiro filme falado –

recorrentemente considerado pela história como “O Cantor de Jazz” (1927)⁴¹ – a organização das imagens no tempo foi ganhando novos contornos, passando pela interpretação dos atores, cenários, enquadramento, composição com profundidade de campo, montagem, tipo de temática e estilos necessários à sua expressão. A partir disso, podemos pensar o cinema considerando o sentido das imagens por meio de suas relações e, dessa maneira, admitir que são nessas relações que surge essencialmente a matéria da narrativa cinematográfica (BAZIN, 1985).

A cultura material também está em outros tipos de suporte para a produção de conhecimento e memória, como fotografias e pinturas, e podem ser interpretados como documentos associados à definição do tempo. São representações que apresentam-se “disponíveis” para consultas futuras, cada um com as suas diferenças de materialidade (como texto, áudio e imagem). Importante salientar que não nos interessa aprofundar nas características dos vários tipos de mídias e realizar comparações. O intuito do início deste capítulo é destacar a ideia de que materialidades distintas produzem narrativas diferentes e, assim, influenciam nas possibilidades de experiência do público. Em um segundo momento, a partir dos elementos dos jogos eletrônicos, iremos aprofundar o estudo sobre a narrativa, os modos de jogar e caracterizar os jogos a partir da sua agência em um processo narrativo. Não é apenas uma questão de número de “ferramentas” que o meio detém, mas os seus elementos que são distintos de outros suportes e suas conexões entre si. Acreditamos que, desse modo, teremos subsídios para refletir, posteriormente na pesquisa, sobre as intencionalidades das obras analisadas e suas possíveis memórias produzidas.

Em vista disso, podemos dizer que cada produção cultural viabiliza um espaço de imersão próprio. Ler *Fahrenheit 451* é uma experiência diversa da de assistir ao seu longa-metragem. E se *Fahrenheit 451* fosse um *game*? Se ler e assistir a um filme são experiências distintas, um *game* pode trazer uma outra possibilidade de vivência. A partir desses pensamentos sobre os modos de fazer história, queremos refletir sobre as narrativas dos jogos eletrônicos, estes que apresentam a interferência física do jogador sobre o andamento da narrativa como uma condição para a sua realização.

Nos anos 1980 e início dos anos 1990 era mais comum conversar sobre jogos eletrônicos sem uma preocupação com *spoilers*. Na verdade, os jogadores costumavam trocar ideias entre si para saber como passar de uma fase, resolver um quebra-cabeça, transpor um obstáculo ou

⁴¹ *The Jazz Singer* (título original), de Alan Crosland. Aqui compreendemos como a obra que conseguiu demonstrar o sucesso da aplicação da ferramenta sonora, não de fato a primeira experimentação do uso de diálogos em filmes (TANKEL, 1978).

aprender algum macete para vencer um vilão. Contavam com periódicos impressos vendidos em bancas de revistas ou programas de televisão que exibiam um passo a passo da jogatina, como já abordamos no primeiro capítulo. Hoje ainda há essa busca por tirar dúvidas, mas agora ela se dá, em sua maioria, em redes sociais ou vídeos postados em plataformas como o Youtube. Porém, nos últimos anos não é raro encontrar um sinalizador “spoiler alert” a cada novo compartilhamento de conteúdo. Abordar parte da narrativa de um jogo passou a ser algo capaz de tirar o elemento surpresa para um jogador, podendo influenciar na sua experiência. A obra *TLOU 2* chegou a ser alvo de atenções tensas meses antes do seu lançamento, em 2020, ao ter pontos-chave de sua trama publicados no Youtube⁴². A conta do usuário responsável pelas postagens foi excluída da plataforma, mas nas redes sociais jogadores de todo o mundo demonstravam preocupação. Havia o receio de depararem por acaso na internet com algum conteúdo que revelasse o futuro dos personagens e outros detalhes do enredo e que, dessa forma, comprometesse as suas experiências em jogar a obra. Essa realidade pode ser vista como um dos indícios que comprovam que os *games* passaram a valorizar e a explorar mais os caminhos da narrativa. Se antes bastava conduzir o personagem para engolir pastilhas em um labirinto, desvencilhando-se de fantasmas⁴³, mais tarde, ao lado desse estilo de jogo que não deixou de existir, surgiram opções em que parte da atração emocional está na narrativa, sendo um dos elementos determinantes para a fruição de uma obra.

Mediante o exposto, optamos por dar um enfoque narrativista neste capítulo, levando em conta, todavia, o prazer da experiência e suas mecânicas lúdicas. Nos estudos dos *games* existem duas correntes teóricas principais, sendo elas a narratológica – que, em linhas gerais, trata a capacidade do meio de contar histórias – e a ludológica – que estuda as práticas dos jogos em si, pela perspectiva das regras, não sendo o seu maior expoente os elementos narrativos. Porém, acreditamos que jogos, sobretudo a partir da quinta geração de consoles (1993), podem apresentar uma possibilidade mista entre elas. *Resident Evil* (1996), por exemplo, que iniciou uma extensa franquia de jogos do gênero *survival horror* (terror de sobrevivência), lançado originalmente para o PlayStation, tem em sua introdução um vídeo que apresenta ao jogador os arredores da fictícia cidade “Raccoon City”, onde uma equipe de operações especiais da polícia local investiga uma série de assassinatos. Há uma transição de “cutscene to real time graphics”, ou seja, uma passagem da cinemática para a jogabilidade, algo que para os anos 1990 ainda causava certo grau de estranhamento visual. De um vídeo de animação, o jogador, para

⁴² TAYLOR, Ivy. The Last of Us Part 2 leaked online. In: **GamesIndustry.biz**. Seção News, 1º mai. 2020. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/the-last-of-us-part-2-leaked-online>>. Acesso em: 05 mai. 2020.

⁴³ Referência indireta ao jogo *Pac-Man*, lançado originalmente para *arcade* em 1980.

controlar o seu personagem, se via em seguida em um ambiente formado por gráficos com polígonos mais rudimentares. Contudo, naquela altura, um jogo já contava com uma dinâmica entre apresentação e evolução da narrativa, diferentes posicionamentos de câmera – dando uma boa visibilidade do ambiente – e jogabilidade, envolvendo o jogador no enredo e na solução dos quebra-cabeças.

Não é o nosso intuito aprofundar em uma discussão que se mostra extensa nos estudos sobre *games*. Contudo, defendemos a interseção entre tais estruturas, admitindo que o sistema do jogo e a história são indissociáveis, se estabelecendo uma espécie de retroalimentação em que um influencia o outro. Assumimos, portanto, uma posição que aposta em uma análise narratológica-ludológica, por acreditar que, além de ser mais condizente com os percursos do presente estudo, o meio é capaz de sobrepor diferentes camadas, se complementando. Essas camadas são tanto as qualidades narrativas e estéticas (digamos, mundo sensível e visual), como também a possibilidade de exploração do universo dentro do jogo segundo suas instruções de comportamento (mundo funcional, que ativa a capacidade de tomadas de decisões do jogador, o permitindo habitar aquele enredo) – uma escolha que sinalizamos na apresentação da pesquisa, quando mencionamos que os jogos apresentam formatos e funções distintas. Além do mais, a relação entre narrativa, a experiência humana no tempo e a experiência da ação são aspectos importantes na construção de uma memória, linha condutora da pesquisa.

Desse modo, para tratar a questão da produção de memória pelos jogos eletrônicos, é importante voltarmos para discussões referentes à narrativa, interação e imersão nessas mídias. Considerando que atualmente estamos sujeitos a uma diversidade de mecanismos de registros, cuja característica predominante é a mediação, e que cada aparato tem a sua própria linguagem e maneira de lidar com o tempo e, assim, produzir um sentido, os jogos eletrônicos se apresentam com diferentes elementos discursivos para lidar com diferentes tipos de abordagem, onde o jogador não experiencia um tema passivamente. Mais uma vez, falar de narrativa para nós é importante para podermos refletir sobre as memórias advindas das histórias do mundo que os jogadores habitam e, também, para compreender que, para abordar questões relacionadas à afecção, o ambiente principal das obras não é necessariamente um fator determinante. Não se trata de relacionar a narrativa a alguma verdade, como já mencionado no primeiro capítulo. As tramas de *Death Stranding* e *The Last of Us 2* se passam em um mundo pós-apocalíptico, nosso foco de investigação no curso de mestrado, mas agora nos interessam as questões relacionadas ao trauma, à morte de uma pessoa amada e às relações de afetos trabalhadas nesses jogos, temas desta pesquisa, que poderiam aparecer em qualquer outro contexto. Tais questões são presentes, por exemplo, no jogo já brevemente citado, *Ghost of Tsushima* (2020). A invasão dos mongóis

no Japão é o cenário central da obra, em que o jogador tem que controlar o personagem fictício Jin Sakai, o único membro do Clã Sakai que sobreviveu à violência. Paralelamente ao ataque, Jin vai lidando com os seus diferentes lutos e somando experiências traumáticas. Chegou a presenciar a morte do pai ainda garoto e, quando adulto, assistiu ao assassinato do amigo Taka, passagem na estória em que ele ouve o desabafo de uma outra personagem, Yuna: “Ainda dói pensar em Taka. O cheiro de fumaça em seu cabelo, sua risada silenciosa, o inferno que ele me daria por beber demais. Toda a minha vida, ele era uma parte de mim. E agora... estou sozinha” (tradução nossa)⁴⁴.

Figura 22 – O personagem Jin Sakai está em frente ao túmulo do seu pai.



Fonte: *print* de Cristina Horta de Almeida (enquanto jogava) do *frame* do jogo *Ghost of Tsushima* (2020).

Assim, para além de cenários pós-apocalípticos, é preciso verificar como é proposta a conexão entre jogador e narrativa e, então, buscar compreender mais sobre essas memórias a serem experimentadas, situações que nunca foram vivenciadas daquela maneira no mundo material, externo ao jogo. Embora possamos lembrar do que não vivenciamos a partir de, por exemplo, livros e filmes, nos *games* há uma dinâmica relativa a remontar os acontecimentos quantas vezes forem desejáveis pelo jogador e isto não lendo ou assistindo, mas atuando. Jogar é performativo. O sujeito passa por diferentes vivências, sente emoções e recorda de tal maneira

⁴⁴ “It still hurts... thinking about Taka. The smell of smoke in his hair. His quiet laugh. The hell he’d give me for drinking too much. My whole life, he was a part of me. And, and now... I’m alone” (texto original).

a revivê-las na mente ou novamente no mundo virtual ao decidir jogar mais uma vez. Não é, portanto, uma documentação estática. Neste processo, como pensar o papel da narrativa? Como os temas trauma, morte e relações de afetos ocupam o lugar de memória nos jogos eletrônicos?

Com esse fim, iremos trabalhar com algumas das reflexões de Paul Ricoeur (2020) para, então, tratar tempo e narrativa. Em um segundo momento, acrescentaremos questões referentes à interatividade e aos diferentes mundos possíveis por meio da leitura de Janet H. Murray (2003) e Marie-Laure Ryan (2001 e 2019).

O tempo da alma e a narrativa

O tempo deve ser pensado como *transitório* para ser plenamente vivido como *transição* (RICOEUR, 2020a, p. 47).

Por que nos debruçarmos em algumas contribuições de Paul Ricoeur (1913-2005)? Porque ele é um autor a nos dizer que o tempo apenas se torna humano a partir da narrativa. Essa ideia é fundamental para os caminhos da presente pesquisa que, escrita durante a pandemia da Covid-19, passa pelos temas afeto, trauma e ausência por morte de uma pessoa amada, como veremos no capítulo seguinte. Ainda, segundo Ricoeur, além da narratividade estar atrelada à noção de temporalidade e estas se reforçarem mutuamente, o autor irá analisar essa relação nas narrativas histórica, ficcional e filosófica. Nesse último aspecto, aqui nos interessa pensar a produção do imaginário, as narrativas de ficção e a relação tempo-narrativa na experiência da memória. Mas para chegarmos neste ponto, precisamos compreender os autores que Ricoeur recorreu para a sua investigação sobre as operações de mediação entre a experiência viva e o discurso, sendo estes Santo Agostinho (354-430) e Aristóteles (384 a.C.-322 a.C.).

Apoiado na leitura do Livro XI⁴⁵ de “Confissões”, lançado no final do século IV por Santo Agostinho, Ricoeur compartilhou que uma coisa apenas pode ser medida se ela é. Em visto disso, como pensar o tempo? Note que o problema não reside se ele existe, mas como existe. Somos capazes de falar (linguagem) e entender o tempo (o saber intuitivo), mas como defini-lo (o saber reflexivo)? Não podemos medir o que não é mais (o passado, “já não”, a memória), como também não podemos medir algo que ainda virá (o futuro, “ainda não”, a expectativa), bem como aquilo que não permanece (o presente, “não é sempre”, instante indivisível e sem extensão). Então, como medir alguma coisa que não é e que não tem espaço? Trata-se de uma aporia, ou seja, uma questão insolúvel, difícil de explicar. E mesmo assim

⁴⁵ Livro XI: “Meditação sobre o primeiro versículo do Gênesis: ‘No princípio Deus criou...’”.

sendo, Ricoeur indicou que Agostinho deu pistas para pensar o tempo – o ser que carece de ser – pela via da percepção/sentimento. Afinal, se entendemos o tempo o percebendo/sentindo, é esse o caminho pelo qual temos que buscar medi-lo (RICOEUR, 2020a, p. 21). Medir no transitar, na passagem – nos tempos que passam – mas sem medir pelo movimento, pois o movimento pode parar e o tempo não. É como pensar em um sujeito adormecido que, parado, não interrompe a continuidade do tempo do mundo externo aos seus sonhos. Nesse fluxo de formular reflexões e, simultaneamente, realizar diferentes indagações para si mesmo, Agostinho chegou no ponto de perceber o tempo como uma distensão da alma (RICOEUR, 2020a, p. 31). Não a alma do mundo, como dito por Plotino em anos anteriores (204-270). Para Agostinho, o tempo é uma distensão da alma humana, uma extensão de algo que não tem extensão, assim como o momento presente. Vale ressaltar que ele admitia a alma como um composto imaterial do ser humano, princípio motor do corpo e superior a este que tem um fim; inextensa e sede de todas as faculdades mentais. Se o sentir é do corpo, o entender é da alma. Em vista disso, os sentidos são utilizados para que a alma tenha acesso ao mundo material. Fazemos aqui mais um parêntese, ao lembrar que, antes de se dedicar aos caminhos da fé e à vida interior do sujeito, Agostinho viveu uma juventude devassa. Logo, para falar sobre a alma, ele conhecia bem das coisas terrenas. A título de curiosidade, ele apenas foi canonizado muitos anos após a sua morte, no século XIII.

Para conseguirmos visualizar melhor a ideia do corpo como distensão da alma, consideremos um som que começou (passado), que acontece (presente) e que irá cessar (futuro). Pode-se dizer sobre o som quando este já passou (um “ia” e “se ia”), enquanto ele ressoa (um “ainda”; intervalo entre início e fim, mas que também será passado) e quando o sentimos (o reter em nós aquilo que já teve o seu término). Neste último, ficam os rastros desse som na memória e seus sinais na expectativa, algo que permanece – ou seja, memória como sendo das coisas passadas e expectativa das coisas futuras; o agir é, por sua vez, das coisas presentes. Assim, se antes falamos de trânsito, agora chamamos a atenção para a permanência.

“É em ti (*in te*), meu espírito, que meço os tempos” (27, 36)⁴⁶. E como? Desde que permaneça, depois da passagem delas, a impressão (*affectio*) deixada no espírito pelas coisas ao passarem: “A impressão, que as coisas ao passarem deixam em ti, ali permanece (*manet*) depois de sua passagem, e é ela que meço enquanto é presente, não aquelas coisas que passaram para produzi-la” (27, 36) (RICOEUR, 2020a, p. 35).

⁴⁶ Capítulo 27 de “Confissões”, de Agostinho: “A medida do tempo realiza-se em nossa mente”.

Afecção! Um tema, como já indicado, que será investigado adiante, levando em conta os estudos em filosofia e, sobretudo, em psicanálise. Por hora, basta considerarmos a afecção como um efeito produzido no encontro de um corpo com outro. Afecção do corpo como afeto, fenômeno do nosso cotidiano. E é ela que Agostinho vai medir quando quer medir o tempo, porque o que foi realizado, soou, e a impressão que foi deixada, soará (ela se prolonga). Nessa especulação sobre o tempo, Ricoeur aponta para a impressão (afecção) como algo que permanece na alma na medida em que se lembra (memória). No que diz respeito à distensão, ele traz à luz questões em torno de sua relação com a ideia de extensão. Em linhas gerais, a expectativa (o futuro) ganha extensão à medida que ainda se mostra como intensão de algo. Ao dar um passo para concretizar essa alguma coisa, a expectativa começa a se tornar passado e é aí que a memória ganha extensão. No presente, cabe a atenção, onde ocorre o trânsito de futuro para o passado (uma ação que acaba e passa para a memória). Quanto mais extensão, mais distensão; quanto mais distensão, mais atenção. Desse modo, há a interação entre expectativa, memória e atenção, três tempos que se contrariam, se tensionam em um ato de passagem. Lembrando que no “fazer passar” há algo que dura, vide a impressão/afecção, aquilo que permanece no atravessamento. Ricoeur ainda acrescenta um enigma: à medida que a alma se estende, sofre distensão. Ele especifica que Agostinho, ao pensar a extensão do tempo na distensão da alma, relaciona essa distensão à discordância e concordância na relação expectativa-atenção-memória. Aqui cabe voltar ao exemplo do som – que começa, acontece, cessa e permanece – que pode ser visto como uma pequena parte de uma ação mais longa. “(...) isso acontece na vida inteira do homem, cujas partes são todas as vidas dos homens” (AGOSTINHO apud RICOEUR, 2020a, p. 40).

Essas considerações sobre o tempo segundo Santo Agostinho são algumas das questões sobre as quais Ricoeur despende atenção. Ele ainda discorre sobre outros pontos, como a eternidade, a estabilidade, o nada e uma possível ociosidade de Deus antes da criação. Mas não iremos nos ater a essas outras explanações de Agostinho, por já partirmos do ponto de que a temporalidade de uma experiência é própria do sujeito. A partir disso, a pesquisa irá trabalhar com a ideia de que o tempo de cada pessoa permanece na memória individual e, simultaneamente, é ele também uma distensão dessa memória. Ora, se o tempo é distensão da alma e é na alma que a memória tem extensão (RICOEUR, 2020a, p. 36) pela via da afecção, é possível pensarmos o tempo de uma determinada experiência segundo a expectativa, o estado do corpo afetado e a memória por ela produzida. Não é a memória em função do tempo, mas o tempo em função da memória. Esta será a nossa base para tratar a narrativa e as discussões seguintes sobre jogos eletrônicos.

Mesmo com este eixo teórico definido para as nossas reflexões futuras, seguiremos com as análises ricoeurianas para verificar algumas contribuições do autor ao também se apoiar em “Poética”, texto realizado por Aristóteles entre os anos 335 e 323 a.C. (ARISTÓTELES, 1993, p.08). O interesse de Ricoeur por esta obra se deu por dois motivos: pela questão da composição da intriga (*mythos*); pelo conceito de atividade mimética (*mimesis*) que trouxe à tona o processo de imitação ou representação da experiência temporal (ação e agenciamento dos fatos) pelo viés da intriga. *Mythos* e *mimesis* são operações, não estruturas. Ricoeur defendeu a atividade produtiva de intrigas relacionada a todo tipo de estrutura estática ou modelo acrônico. Daí o interesse pela atividade mimética.

Se Santo Agostinho falou que o tempo não é algo do movimento, Aristóteles afirmou o contrário. Ele não pensava sobre o tempo vivido, da alma, mas sobre o tempo do mundo, coletivo e material. Ou seja, sobre uma medida aplicável a todas as coisas. É nesse momento que podemos pensar no tempo do calendário. O tempo do mundo é o objetivo e o calendário é um dos instrumentos históricos de pensamento inventado para organizar essa ideia da sequência de gerações. Ele funciona como um dos conectores entre os tempos vivido e universal, inventando um terceiro tempo, este entre os tempos psíquico e cósmico, um caminho uniforme necessário para a vida em sociedade. Com isso, os calendários apresentam três aspectos comuns, a começar pelo acontecimento fundador: é o que serve como referência para a contagem de todas as outras datas, sendo, por exemplo, o nascimento de Jesus Cristo – a título de curiosidade, o dia histórico do seu nascimento é desconhecido, sendo 25 de dezembro uma escolha comemorativa. Em seguida, Ricoeur pontuou a questão da possibilidade de percorrer o tempo graças aos acontecimentos datados. Logo, podemos transitar do presente para o passado e vice-versa. Como terceiro e último aspecto comum, todos os calendários apresentam intervalos entre os acontecimentos e assim o fazem com o auxílio da astronomia, devido à regularidade do curso dos astros. É o caso, por exemplo, de medir o dia entre o nascer e o pôr do sol, dando sentido à noção de tempo físico.

Nas sociedades do contexto atual destacam-se três tipos de calendários. Há o uso dos solares (que tem como referência o movimento de translação da Terra, como é o calendário cristão), dos lunares (que tem como base o movimento de revolução da Lua, como é o calendário islâmico) e dos lunissolares (baseados nos movimentos do Sol e da Lua, como é o calendário judaico). Há ainda calendários indígenas que seguem uma outra lógica, esta associada, por exemplo, ao nível do rio, à floração e à época de frutificação (VALENCIA, 2010). Independente sob qual tipo de calendário uma sociedade é regida, Ricoeur chamou a atenção para a noção fenomenológica do presente: “Se não tivéssemos a noção fenomenológica

do presente, como o hoje em função do qual há um amanhã e um ontem, não poderíamos dar o menor sentido à ideia de um acontecimento novo que rompe com uma era anterior e inaugura um curso diferente de tudo o que precedeu” (RICOEUR, 2020b, p. 182). Embora possamos pensar nestas palavras nos voltando às situações que envolvam um tempo público, ressaltamos esse pensamento para refletir sobre um acontecimento de natureza traumática para um indivíduo (tempo privado). Um marco que divide um antes e depois na vida de um sujeito, enfatizando a assimetria entre os tempos psicológico e físico.

Em suma, o calendário é um caminho inventado que está entre os tempos experimentado e do mundo, materializando, portanto, o tempo. Ou seja, é nessa materialização que estamos criando o próprio tempo e, assim, em uma certa medida, criando memória. Este aspecto é fundamental para a presente pesquisa. Se considerarmos um momento traumático na vida de um sujeito, a cada modo de buscar materializar o ocorrido doloroso, cria-se uma memória. Essa situação envolve a relação afeto-representação, a dificuldade em trazer à cena lembranças e organizá-las em um enredo para dar significação ao mundo externo. É nesse processo de contar de outras maneiras o trauma que reside a importância de conviver com o ocorrido, simbolizando-o. Pois, em uma via oposta, o trauma pode provocar um vácuo na vivência desse sujeito. Essas questões e a temporalidade do trauma serão assuntos que trataremos detalhadamente no capítulo 3.

Mediante o exposto, foi lendo Santo Agostinho e Aristóteles, autores com visões antagônicas sobre o tempo, que Ricoeur abordou este tema tão fundamental na experiência humana, pensando a narrativa como uma forma de lidar com ele. O tempo vivido e o tempo do mundo são tempos distintos que a história buscou unir e, segundo Ricoeur, é a narrativa uma das ferramentas para dar conta disso. Dessa maneira, diferente do afirmado por Santo Agostinho, para o autor é possível medir o tempo, já que o ato de narrar é capaz de inventá-lo. O tempo apenas se torna humano justamente porque é narrado. Afinal, é através da narrativa que é possível tanto o passado como o futuro se fazerem no presente. Os três tempos coexistindo em um “tríplice presente” (que, para Agostinho, existem na alma), mas, ao mesmo tempo, sem que cada um perca suas distinções (mantém-se a percepção de cada tempo). A narrativa, assim, consegue criar uma organização para o tempo, um processo que também conta com a presença do sujeito leitor/espectador/jogador. Para compreender essas contribuições de Ricoeur, já conhecendo as suas referências e o que extraiu delas, descreveremos a tripla *mimesis* – *mimesis* I, *mimesis* II e *mimesis* III – em que o autor buscou mostrar a correlação entre o ato de narrar e a temporalidade da experiência humana. As *mimesis* são importantes por dividirem a narrativa

em momentos, materializando o tempo e a memória. Não são as reproduções dos fatos, mas a maneira como é possível articular as ações (agenciamento).

Em *mimesis* I, Ricoeur nos coloca questões sobre a compreensão prática – que iremos adotar como reflexões sobre a teoria da ação – e isso é importante para que ele possa estabelecer uma relação com a compreensão narrativa. As ações implicam objetivos e motivos, os quais explicam o porquê dessas ações, e apresentam agentes, os responsáveis pelas consequências dessas mesmas ações. Os agentes “(...) fazem e podem fazer coisas consideradas como obras *deles*, (...) agem e sofrem em circunstâncias que eles não produziram (...)” (RICOEUR, 2020a, p. 97). É incrível como parece que Ricoeur se referia a um jogador envolvido com uma certa realidade construída em um jogo eletrônico, mas por hora vamos seguir com as contribuições do autor para, posteriormente, relacionar ideias. Contudo, já salientamos que, no caso, Ricoeur se referia aos acontecimentos físicos. Ele também indicou um pensamento que nos traz uma conclusão importante: agir é agir com outros, ou seja, demanda interação. Por fim, o desfecho de uma determinada ação pode resultar em felicidade ou em infortúnio. Assim, a narrativa – que tem por tema agir e sofrer – é do fazer. Mas para compreendê-la é preciso conhecer também os seus aspectos discursivos, as regras de composição narrativa (agenciamento dos fatos). “Compreender uma história é compreender ao mesmo tempo a linguagem do ‘fazer’ e a tradição cultural da qual procede a tipologia das intrigas” (RICOEUR, 2020a, p. 100). E se uma ação pode ser narrada, significa que ela está simbolicamente mediatizada. Ricoeur se ancora nas teorias do antropólogo Clifford Geertz, o qual diz que a mediação simbólica dá uma textura à ação antes de ser texto. Por exemplo, o ato de levantar o braço e acenar com a mão pode tanto significar uma saudação como chamar a um táxi. Dessa maneira, se podemos falar de uma ação como um texto, isso se deve à significação que os símbolos proporcionam e que possibilitam uma dada interpretação. Nesse sentido, os símbolos denotam um certo caráter de regra. E é a cultura a estipular se determinada ação é apreciada ou não, segundo uma referência de valor. Portanto, é a cultura que vai pressupor qual ação vale mais que outra.

Assim, *mimesis* I é um mundo prefigurado, em que a ação ainda não está organizada temporalmente em uma estrutura discursiva definida – se uma ação pode ser narrada é porque houve uma tradução de seus símbolos em uma certa construção do tempo. As ações podem ser contadas de maneiras diversas, e esse contar – estruturação da narrativa – é onde a *mimesis* II começa a aparecer.

A “(...) passagem do paradigmático para o sintagmático constitui a própria transição de *mimesis* I para *mimesis* II” (RICOEUR, 2020a, p. 115). Em *mimesis* II, Ricoeur aborda a sua função de mediação, derivada do caráter dinâmico da intriga – a *mimesis* II é o intermédio entre

mimesis I e III. A intriga é o que media acontecimento e história narrada: ela transforma um acontecimento em história ou, pelo menos, consegue tirar uma história sensata de um acontecimento (uma configuração de uma simples sucessão). Também, possui caracteres temporais próprios em duas dimensões: cronológica (história feita de acontecimentos) e não cronológica (transforma os acontecimentos em história). Ou seja, a *mimesis* II configura ações – oferece um mundo organizado, não precisamente linear – sendo possível tornar o tempo algo humano pela via da narrativa. A *mimesis* II só é possível quando é conferida uma inteligibilidade à composição da intriga (*mimesis* I). A configuração da intriga formata a experiência, dá uma materialidade ao acontecimento (narrativa) e é quando, então, se abre para a experiência de imersão. A continuidade dessa experiência é a *mimesis* III.

Se passamos pelo mundo prefigurado (*mimesis* I) e um mundo configurado (*mimesis* II), em *mimesis* III ocorre um mundo reconfigurado. As narrativas podem propiciar uma mudança interna àquele que tem contato com elas. A *mimesis* III, logo, “(...) marca a intersecção entre o mundo do texto e o mundo do ouvinte ou do leitor” (RICOEUR, 2020a, p. 123). Ou, ainda, marca a intersecção entre o universo do jogo e o do jogador, desdobrando uma temporalidade própria. A partir de um cenário projetado (*mimesis* II) é possível interpretar, deslocar, constituir horizontes. Mesmo com uma intenção primeira, a narrativa pode ganhar contornos que não necessariamente coincidem com a pretensão original. Existe um ponto final, o desfecho da narrativa, mas o ouvinte/leitor/jogador/espectador, sob impacto (afecção), pode ampliar o seu lugar diante da obra após o seu percurso de *mimesis* I à *mimesis* III (para Ricoeur, o “círculo das *mimesis*”). Como? Já sinalizado anteriormente, não se trata de relacionar a narrativa a alguma verdade. No caso específico dos jogos eletrônicos, tem a ver com aquele rastro, em alguma medida, pulsante, que leva o jogador, por exemplo, a narrar as suas experiências virtuais na primeira pessoa do singular, tomando aquela vivência para si – a experiência pessoal de um jogo traz senso de pertencimento.

Compreender a tríplice *mimesis* de Ricoeur é um meio importante para analisar a relação tempo-narrativa e aplicar a sua utilização em produções culturais – no nosso caso, especificamente nos jogos eletrônicos. Percebendo-as como etapas, fica clara a ordenação de uma narrativa e o não fechamento em si mesma, contemplando uma participação ativa do sujeito que se coloca aberto para ela. Existe um procedimento de configuração da narrativa na indústria dos *games*, mas, sem negligenciar a existência de significados comuns, quais as possibilidades de produção poética a partir das vivências em jogo? O nosso estudo aposta na produção de memórias.

Jogar estórias: a narrativa em *games* e o uso do tempo

(...) a interatividade muda o jeito de se contar histórias (VARELLA, 2020, p. 16).

Chegou a vez de abordar as narrativas interativas e algumas de suas possibilidades. Se a narrativa é uma maneira de compreender e organizar o mundo, o computador é uma ferramenta que torna possível projetar simulações elaboradas a partir de conteúdos com estórias paralelas e inter-relacionadas, proporcionando diferentes formas e intensidades de interação. Nesse cenário, os jogos eletrônicos representam o mundo de maneiras variáveis com suas narrativas. Não é uma questão de comparar, levando em conta as mídias em geral, as diferentes maneiras de se compartilhar uma narrativa para listar as mais ou menos envolventes. Cada meio de expressão apresenta uma forma de estória obedecendo seus limites e o que se propõe. Lemos, assistimos e ouvimos e, também, participamos diretamente. Não é raro quando, frente a uma nova mídia, o ser humano tenha uma tendência a acreditar que ela poderá substituir uma anterior a ela. Assim aconteceu ao surgir a fotografia (acreditavam que a arte visual estava ameaçada), a televisão (temiam que o rádio iria acabar), o CD (disseram “adeus” aos LPs de vinil) e a internet (pensou-se no fim dos meios impressos, como jornais e livros). Tanto receio quando, na verdade, deveríamos pensar na soma dos meios de expressão. Como mencionado no início do primeiro capítulo, não houve uma substituição de uma expressão artística ou uma mídia por outra, sobretudo a partir do surgimento das tecnologias digitais. Podemos falar de possibilidades de diálogos entre os meios e de uma coexistência, dando abertura para novos modos de se trabalhar narrativas. “Todas as artes de representação podem ser consideradas perigosamente ilusórias – e quanto mais fascinantes, mais perturbadoras elas são. As novas e poderosas tecnologias do século XX para contar histórias provocam uma intensificação desses medos” (MURRAY, 2003a, p. 33).

Em uma narrativa de um jogo eletrônico, não se trata apenas de apresentar uma sequência de eventos. É preciso especificar as regras que serão utilizadas no cenário proposto para nortear o jogador e tornar a interação possível. A pesquisadora Marie-Laure Ryan (2001), mesmo que utilize a definição de jogo para pensar a literatura, faz reflexões pertinentes que vão ao encontro do nosso objeto de estudo. Ancorando-se também nas contribuições de Huizinga – mesmo que já tenhamos tratado o significado de jogo anteriormente – Ryan enfatiza que o jogo é uma atividade livre, ainda que permeado por regras. Estas não funcionam como obstáculos gratuitos e desnecessários ou mesmo como um instrumento de autoridade tirânica para atrapalhar a participação do jogador – afinal, precisa haver prazer. Sim, as regras devem ser

seguidas à risca, mas, na verdade, elas são um meio para se alcançar um objetivo que o jogador sabe qual é ao se interagir com a obra ou, pelo menos, se não for tão preciso, ele tem as pistas sobre o que deve descobrir/percorrer/viver. Passar o tempo no jogo é trazer a solução dos enigmas. Em *Death Stranding*, por exemplo, como já citado, Sam precisa realizar entregas e restabelecer uma rede de conexões com as pessoas, que vivem isoladamente, em uma sociedade fragmentada pós-apocalíptica. Para ser possível interagir e progredir com o jogo, deve-se compreender que há limites diferentes de carga que Sam pode transportar ao fazer um determinado percurso a pé, de motocicleta ou, ainda, conduzindo um caminhão. E, também, que esses veículos, conquistados ao longo da jornada do jogador, são elétricos e que precisam ter as suas baterias recarregadas, dependendo dos seus tempos de uso. Esses detalhes são apenas parte de um conjunto de regras que influenciam o desempenho e a experiência do jogador. É o que a pesquisadora Janet Horowitz Murray (2003) vai chamar de enredos multiformes (MURRAY, 2003b, p. 179). Ela não se refere apenas aos jogos eletrônicos, mas ao ciberespaço em geral e às narrativas baseadas em computador. Para tanto, Murray busca referências nas estruturas narrativas pensadas por Albert Bates Lord⁴⁷ (1912-1991) e Vladimir Propp (1895-1970). Aqui não iremos aprofundar nas reflexões de cada acadêmico por ela pesquisado, mas procurar compartilhar mais as suas considerações a partir desses autores.

Dessa maneira, para Murray, qualquer que seja o meio em que é utilizada, uma narrativa possui uma natureza padrão, não sendo difícil encaixar algum enredo em um dos vinte listados pelo escritor Ronald B. Tobias (TOBIAS apud MURRAY, 2003b, p. 180)⁴⁸. São eles: busca, aventura, perseguição, resgate, fuga, vingança, enigma, rivalidade, injustiça, tentação, metamorfose, transformação, amadurecimento, amor, amor proibido, sacrifício, descoberta, vilania extrema, ascensão e queda. Essa “natureza padrão” para contar estórias, acontecimentos básicos a despeito de qualquer diferença cultural, se inspira nas experiências humanas que se mantêm constantes, estas que também são organizadas, mesmo que apenas pelos nossos pensamentos (sem registro), em narrativas. E por sermos expostos em demasia a essas narrativas em mídias distintas, sabemos, a título ilustrativo, que os enredos de ação e aventura irão apresentar confrontos e circunstâncias que fogem ao cotidiano, bem como os enredos de terror exibirão sequências de medo e tensão pelo desconhecido. Para a autora, tudo isso se torna um terreno propício para os meios que reproduzem exatamente os padrões – como assim o

⁴⁷ Na tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol para o livro de Janet Murray, o pesquisador Albert Lord é citado na página 181 como Alfred Lord; porém o erro não se repete na bibliografia do livro.

⁴⁸ TOBIAS, Ronald B. **Twenty Master Plots (and how to build them)**. Cincinnati, OH: Writer's Digest Books, 1993.

fazem, então, os computadores. Essas características já proporcionam desde o início uma dimensão ao jogador de como atuar em um dado ambiente e quais situações ele poderá esperar que aconteçam, graças às suas referências culturais, não sendo necessário partir do zero para conseguir compreender, interagir e imergir em um jogo. Podemos retornar àquele exemplo de acenar com a mão para saudar ou chamar a um táxi, quando discutíamos a questão da ação como um texto. Neste caso se trata de símbolos, não gêneros artísticos, mas também são aspectos estipulados por uma cultura. Como um segundo exemplo, em uma sequência de perseguição, levando em conta ainda as tramas com aventura, o *gamer* sabe que provavelmente terá que lidar com imprevistos. Desse modo, nos casos de uma narrativa interativa, as peças que são base do sistema de composição de histórias são mecânicas simples, que permitem as ações dos jogadores via uma estrutura de comandos, acionada com a utilização de: *paddle*, *trackball*, *joystick*, volante, teclado, *mouse*, controle, controles de movimento – como o Kinect, controles de giroscópio e o controlador musical, este último que pode simular instrumentos musicais, como guitarra – uma pistola ou uma tela sensível ao toque. A partir dessa base composta pelas mecânicas simples, torna-se possível fazer acontecer as ações mais complexas, como permitir ao personagem de um jogo cumprir funções e explorar o cenário apresentado. Ou seja, se movimentar pelo ambiente, recolhendo e/ou substituindo itens (como armas, veículos e energia, este também chamado de acessório *health pack*⁴⁹). Essa dinâmica toda, composta por estruturas mais simples e outras elaboradas, quanto melhor for trabalhada, menos será um “corpo estranho” na relação jogo-jogador.

Junto às contribuições de Murray, cabe mencionar a memória muscular, uma memória fortalecida com a prática. É como considerarmos a relação entre a leitura e a escrita. No ensino de leitura é a escrita que irá, por exemplo, fixar na mente do sujeito o desenho das letras para, depois, juntá-las para formar as palavras. Com constantes exercícios, melhora-se o desempenho e segurar em um lápis para escrever passa a não ser algo complicado. Ao escrevermos uma carta, já não nos preocupamos com o processo, mas com o conteúdo a ser elaborado. Podemos aplicar o mesmo raciocínio em diferentes atividades, como conduzir um veículo ou tocar um instrumento. Esse processo não é diferente em relação aos jogos eletrônicos. Quanto mais íntimo dos controles de videogame, por assim dizer, mais um jogador poderá fruir melhor um *game*. Os controles se tornam quase imperceptíveis, dando vazão para um maior envolvimento com o cenário da obra que se joga. Um tipo de jogo que exemplifica muito bem essa dinâmica são os de luta, como o *Street Fighter III: 3rd Strike* (1999). O jogador, ao controlar um

⁴⁹ Tradução literal: pacote de saúde.

personagem contra um outro, precisa pensar e tomar decisões rápidas, quase intuitivamente, e ter muito controle do seu espaço de atuação. Um deslize ou um golpe mal executado, ele será atingido com facilidade, perdendo energia. O jogador – o seu personagem – recebendo sucessivos golpes devido a um desempenho ruim levarão à sua derrota.

Figura 23 – Gameplay de *Street Fighter III: 3rd Strike* (1999).



Fonte: canal do Youtube *World of Longplays* – <https://youtu.be/Vz4d2GI3NbM>.

Assim, em outras palavras, quanto mais sutis e intuitivos forem os comandos e o espaço jogável, mais dentro da história estará o interator (termo usado por Murray); isto é, mais ele irá descolar o mundo externo do ficcional, suspendendo temporariamente o seu redor físico – “(...) fazer com que a ilusão seja mais interessante do que os truques técnicos” (MURRAY, 2003b, p.207). Este é o grande desafio para a narrativa interativa, pois é necessário buscar um equilíbrio para dar abertura para diferentes possibilidades ao jogador, permitindo que ele seja transformador daquele contexto. Se for proporcionada total liberdade de improvisação para o *gamer*, o controle sobre o enredo pelo autor estará comprometido; em uma via oposta, se limitar demais o poder de escolha do jogador, a capacidade de agenciamento será afetada. Isso ainda combinado com a tecnologia do acessório que media a experiência – sendo este, como citado anteriormente, um *joystick* ou um teclado de computador, por exemplo. Todos estes aspectos estão intimamente ligados a uma característica dos jogos já assinalada: uma condição necessária aos *games* é a dimensão do prazer, questão também frisada por Ryan. Sem gozo, nada

justificaria escolher um caminho difícil em vez de um fácil. Ao se referir à literatura, a autora diz que o prazer do texto depende da disposição do leitor se render à ilusão (RYAN, 2001, p. 194). Mas isso nada se difere com o que já defendemos na pesquisa: um jogador, quando em consonância com a obra, pode ser frequentemente afetado, possibilitando um nível potente de exploração daquela geografia. E o jogador efetivamente apenas escolherá se render à ilusão se a mediação não se apresentar como uma ferramenta física, existente, determinante – é preciso ser uma mediação invisível.

No que tange a autoria da narrativa – uma interpretação do mundo intencionalmente limitada, ligada às percepções de um escritor/roteirista – Murray compartilha:

O autor deve ser capaz de especificar (...): as primitivas de participação – como um interator se move, age, conversa; a segmentação da história em temas ou morfemas – os tipos de encontros, desafios, etc, que compõem os blocos de construção da história; e as regras para montagem do enredo – quando e para quem os eventos acontecem. O autor também precisa ser capaz de controlar as particularidades da história: todos os elementos de substituição – instâncias de categorias de personagens, perigos, recompensas, lugares, experiências de viagem etc – e todos os modos pelos quais cada instância variará (MURRAY, 2003b, p. 194).

Organização! Um autor precisa pensar em uma estrutura para ordenar os elementos básicos de composição do espaço navegável. Aqui se faz uma relação direta com algumas das premissas teóricas de Vladimir Propp, citado por Murray. Ele enxergou entre os textos narrativos tanto elementos comuns variáveis como constantes: para personagens diferentes, de contos diversos, são atribuídas funções iguais. Propp também concluiu que personagens se apresentam em maior número do que tais funções, estas expressas pelo desenvolver de uma ação. Ainda, que um enredo segue a estrutura de uma situação inicial (ponto de partida da narrativa), prosseguida por um desenrolar dos fatos até um desfecho (ponto de chegada da narrativa). Isto é, Propp estudou fórmulas que estruturassem a disposição dos contos.

A partir das noções de uma sequência narrativa padrão – digamos, um conflito central – e a criação de variantes divergentes baseadas em fórmulas – bifurcações representadas por diferentes histórias que, mesmo parecendo distintas, são derivadas da principal, da mesma física moral básica – de acordo com Murray, pensar em uma narrativa multiforme não é considerar uma inscrição de um texto rígido, mas uma “invenção e organização de padrões expressivos” (MURRAY, 2003b, p. 186). Para compreendermos esse tipo de narrativas é preciso ter em mente que elas não se restringem ao ciberespaço, mas apenas ganharam mais oportunidade de se expandir nesse meio. Em “Se um viajante numa noite de inverno” (1979), por exemplo, o escritor Italo Calvino (1923-1985) conseguiu, em alguma medida, subverter a noção de texto tradicional, proporcionando ao leitor um papel mais ativo. “Seria indiscrição perguntar a você,

Leitor, quem você é, qual sua idade, estado civil, profissão, renda. É sua vida, é problema seu. O que conta é seu estado de ânimo neste momento em que, na intimidade de sua casa, tenta restabelecer a calma perfeita para mergulhar no livro” (CALVINO, 1990, p.29). Essa trama não linear tem doze capítulos que se desenvolvem dentro de outros enredos, outros fragmentos de mundos possíveis cruzados, aberta à participação do leitor. Convidado a ter uma postura de busca, o sujeito não acompanha simplesmente a estória, mas auxilia em sua composição, estruturada por um percurso combinatório lúdico de significantes e significados e as possíveis relações que ele, o leitor, poderá estabelecer entre os textos. Já com estas possibilidades de dinâmicas, foi na cibercultura que as narrativas multiformes ganharam mais possibilidades de conexões hipertextuais. Uma justaposição de elementos coordenados pelo autor da narrativa, o qual detém o controle do enredo, de tal forma a permitir meios para que haja participação e agência do jogador, a sua capacidade de desincumbir tarefas. Ou seja, um jogo com narrativa multiforme deve apresentar um funcionamento que não apenas dependa do seu autor, mas das ações do interator. Aqui cabe acrescentar Ryan, que coloca que um jogo eletrônico prevê muitos movimentos do jogador e a sua dinâmica cria o seu próprio mundo de ficção sem ser responsabilizado pela veracidade de conteúdo sobre a realidade.

Note que Murray lançou estas considerações no final dos anos 1990, quando ainda olhava para o ciberespaço como um terreno a amadurecer, uma visão das coisas por vir. “Os experimentos dos laboratórios de computação indicam a possibilidade de ferramentas narrativas muito mais poderosas (...). Apenas quando esses esforços disparatados começarem a convergir é que o meio ganhará corpo como uma forma de arte expressiva” (MURRAY, 2003b, p. 202). A pesquisadora também acreditava na potencialidade de diversificação de finais para uma mesma obra, mas a ideia para ela parecia inalcançável. Isso exigiria de um autor criar uma trama densa e cheia de ramificações para se tornar interessante, chegando a centenas de encerramentos possíveis. Não é o nosso intuito listar jogos que apresentaram diversidade na finalização de suas narrativas, mas iremos pontuar algumas obras que são capazes de demonstrar uma tentativa de variação de enredo já nos anos 1990. Assim, citamos *Chrono Trigger* (1995), desenvolvido pelas Square Co., Square Enix e Tose, com doze desfechos; *Fallout 2* (1998), desenvolvido pela Black Isle Studios, com quarenta e sete versões finais; e *Star Ocean: The Second Story* (1998), desenvolvido pelas tri-Ace e Tose, com oitenta e seis tipos de encerramentos. Dando um salto significativo no tempo, *Nier: Automata* (2017), desenvolvido pela PlatinumGames sob contratação da Square Enix, é um RPG japonês de ação e ação *hack and slash* que, por sua vez, conta com vinte e seis finais diferentes.

Frente ao exposto, videogames não são apenas mundos tratados como jogos. Apresentando combate, estratégia ou simulação, a mídia pode não ser simplesmente um conjunto de ações em cadeia. A narrativa aliada à imersão leva o final da obra depender do jogador para acontecer, que pode se envolver com o jogo para além de suas mecânicas. Como dito anteriormente, jogar é performativo.

Mundo linear e mundo aberto

Compreendemos que citar os tipos de mundos em um jogo eletrônico poderá contribuir para diferenciar os processos narrativos nesta mídia. Especialmente em função do público afastado dos *games*, torna-se pertinente explicar as diferenças entre os modos de se produzir um jogo com uma presença narrativa marcante.

Em linhas gerais, mundos lineares proporcionam ao jogador missões sequenciais, em que ele apenas avança em seu percurso se passar pelos obstáculos na ordem em que são apresentados. Um exemplo dessa cenário é *TLOU 2*. Embora exista um espaço tridimensional navegável amplo, em que o jogador pode explorar o ambiente, não há como desviar do caminho determinado pela narrativa.

Já nos mundos abertos, a estória e os objetivos principais permanecem, sendo necessário o jogador resolvê-los para finalizar o *game*. Mas a sua jornada pode mudar, não obedecendo um caminho reto e único. Neste estilo, o jogador pode explorar possibilidades, realizando missões alternativas e conhecendo pontos diferentes do cenário do jogo. Ou seja, o jogador decide o ritmo da sua experiência: ele caminhará pela estória principal ou irá conhecer estórias paralelas alternativas? Segundo o diretor Hideo Kojima:

É um jogo sobre conectar os pontos, de A a B. Onde esses pontos devem ser conectados, não podem ser alterados, faz parte do fluxo da história. Mas entre um ponto e outro, existem infinitas possibilidades. Eu acredito que este é o conceito de “mundo aberto”. Cabe a você decidir se deve evitar os bandidos, se deve atravessar e em que ponto um rio, como você vai do ponto A ao ponto B, tornando-o um jogo de mundo aberto, você é completamente livre, mas não pode mudar o que acontecerá no nível narrativo. Tentei criar um equilíbrio entre um roteiro forte, uma história convincente e a liberdade de poder continuar da maneira que preferir⁵⁰ (ROCCO, 2019, tradução nossa).

⁵⁰ “È un gioco che riguarda il connettere i punti, da A a B. Dove sono questi punti da connettere, non si può cambiare, fa parte del flusso della storia. Ma tra un punto e l'altro, ci sono infinite possibilità. Credo che questo sia il concetto di "open world", di mondo aperto. Sta a te decidere se evitare i cattivi, se attraversare e in che punto un fiume, come arrivi dal punto A al punto B lo rende completamente un gioco open world, sei completamente libero ma non puoi cambiare quello che accadrà a livello narrativo. Ho cercato di creare un equilibrio tra una sceneggiatura forte, una storia avvincente e la libertà di poter andare avanti nel modo in cui uno preferisce” (texto original).

Um jogo de mundo aberto tem relação com exploração espacial. Um exemplo desse tipo de obra *Death Stranding*.

Após uma discussão sobre narrativa e compartilhar de maneira breve dois tipos de mundos em um jogo, é importante ressaltar que, por mais que seja um elemento atraente e importante, um jogo eletrônico não é apenas uma narrativa. Se assim se mostrar, deixará de explorar questões intrínsecas a um jogo. Uma obra precisa, por exemplo, manter o jogador se sentindo recompensado ao longo da trama, incluindo sua finalização, e trabalhar possíveis frustrações. Quando uma desenvolvedora de *games* faz o movimento de atrelar a sua obra fortemente à narrativa, ela pode limitar tanto o alcance da receptividade do jogo como diminuir possibilidade de ele ser revisitado por um jogador que já o experimentou (para além de uma estória, um *gamer* busca por explorações de ambientes e atividades resultantes dessa interação). Há casos em que a narrativa pode comprometer a experiência, quando então o jogo excede, por exemplo, na quantidade de *cutscenes*, interrompendo a fluidez da jogabilidade. Nesse caso, a parte de diversão enquanto jogo não é explorada, não valorizando o poder de interação do meio.

Pegemos como exemplo *TLOU 2*. Ele é um jogo que prioriza a narrativa. Seu enredo foi ousado ao matar o Joel, personagem marcante do primeiro *game* que conquistou uma fatia considerável de jogadores, principalmente pela construção complexa de sua estória e personalidade. Mas a desenvolvedora arriscou mais ao obrigar o jogador a viver a assassina após uma sequência de violência em que Joel é torturado. O desconforto causado comprometeu o envolvimento de muitos jogadores, diferente do ocorrido no primeiro jogo, em que a obra não foi tão fortemente sustentada pela narrativa. *The Last of Us*, obra analisada durante o curso de mestrado, por sua vez, apresenta situações decisivas ao longo de seu desenrolar, que são trabalhadas junto à ação do jogador e que, então, não são apenas assistidas (quando há a utilização de *cutscenes*). Por mais que a estória seguirá um curso pré-determinado, o jogador participa da sequência dos acontecimentos. É o caso, por exemplo, de uma situação em que Joel se fere e quase chega a morrer. Não há apenas uma sequência de imagens, mas toda a construção de um clima de tensão durante a ação do jogador. Joel se torna mais lento em seus movimentos, como quem está prestes a desmaiar. Sua visão fica turva, às vezes escurece por completo, e ele precisa fazer pausas entre uma caminhada lenta e outra (por mais que o jogador tente fazê-lo correr). Vilões se aproximam e Joel precisa defender a si e à Ellie, conseguindo chegar até o cavalo para fugir daquela situação. Para o jogador, o controle *DualShock* vibra, a imagem na tela não é contínua e, por mais que tente correr, o personagem não responde aos comandos com a precisão costumeira. O jogador precisa “cuidar” de Joel (ou, ainda, de si mesmo), chegando a mirar e atingir com dificuldade um homem que o ameaça: se o jogador não conseguir ferir o

homem, será necessário passar novamente pela situação. Ou seja, nesse momento, é preciso ser habilidoso no manuseio do controle e aproveitar as poucas brechas que a sequência disponibiliza. Paralelamente à ação, o jogador envolvido com a trama precisa não deixar se afetar psicologicamente pelo enredo para se manter preciso em seus comandos. Este é um momento do jogo em que o personagem passa toda a sua dificuldade e fragilidade para quem o controla, criando uma personificação mais íntima dentro da narrativa. Já na sequência de imagens em que Joel é assassinado em *TLOU 2*, o jogador apenas assiste ao personagem morrer brutalmente. Se existe alguma afinidade com o personagem, o afeto que ocorrer apenas poderá ser colocado em movimento após à animação.

Os apontamentos apresentados foram realizados no intuito de refletir o uso das narrativas em jogos eletrônicos, atentando-se para as particularidades desta mídia. Ressaltamos que entendemos o tempo da alma como essencial para o envolvimento com o enredo, sobretudo na primeira experiência com a trama em questão. O primeiro contato com uma narrativa demarca o novo, a surpresa, o “incontrolável”. Gera expectativa, ansiedade, espera. No momento em que se joga, é possível acompanhar os fatos, controlar o personagem que é o próprio jogador, e há toda uma atenção especial para a novidade. O interesse em dar continuidade ao enredo surge, por exemplo, quando já há uma construção que vem sendo realizada. Um percurso feito no jogo para conseguir, então, chegar ao fim. Um tempo próprio, diferente do mundo objetivo. Um jogar pela segunda vez pode não diminuir a imersão, mas invariavelmente determina um outro ritmo, às vezes com uma tendência maior para priorizar as características originais de um jogo: vencer obstáculos, ser recompensado pelas boas feitura, conquistar pontuações melhores. Com estas considerações, agora nos voltaremos para o campo da psicanálise.



Figura 24 – Controle do console Super Nintendo (1990).
Fonte: *The Vanamo Online Game Museum*:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Evan-Amos>.

CAPÍTULO 3 | UPDATE

Foi preciso a guerra para ensiná-lo, que você era tão responsável por tudo que via como por tudo que fazia. O problema era que você nem sempre sabia o que estava vendo até mais tarde, talvez anos depois, que muito disso nunca chegou a todos, apenas ficou guardado nos seus olhos⁵¹ (HERR, Michael apud CARUTH, 1996, p. 10, tradução nossa).

Uma das maneiras do sujeito dar sentido ao mundo é se propor caminhar por uma normalidade culturalmente formulada, afetando e deixando-se afetar pelas amenidades ou paixões que o cercam. É se defrontar com as dinâmicas que norteiam o seu espaço cotidiano rotineiro, como o despertar, dar conta das responsabilidades que o tomam, lidar com os problemas que se colocam e que demandam resoluções práticas para dar uma sensação de coesão na vida. Romper com este quadro que aparentemente apresenta alguma segurança emocional não é algo supostamente deliberado, senão por meio de uma ação inesperada e esmagadora. Uma situação imposta capaz de desorganizar aquilo que se entendia como os contornos de sua própria existência e que promove uma desconexão entre os tempos vivido, sentido e percebido. Em consequência disso, o sujeito pode verificar uma dificuldade de assimilar os fatos e, ainda, ser arrebatado por um excesso de afetos desordenados. Ele se vê, em um primeiro momento, diante à impossibilidade de atribuir significado ao que foi vivenciado. Essa pode ser uma breve descrição do que é um indivíduo experienciar o que ele mais tarde poderá compreender como um evento traumático.

O neuropsiquiatra e psicanalista francês Boris Cyrulnik, com oitenta e cinco anos completados em julho de 2022, publicou em livro nos anos 2010 a história de sua infância. Ela foi marcada pela Segunda Guerra Mundial a partir dos seus seis anos de idade, em 1943 (CYRULNIK, 2013). Cyrulnik mencionou que, para resistir tanto ao caos daqueles tempos quanto ao momento pós-guerra e, ainda, para melhor conviver em ambiente social ao longo de sua vida, foi preciso aprender a viver como um duplo em si mesmo. Ou seja, Cyrulnik se viu como sendo duas pessoas para dar conta de sobreviver. Assim, ele dispunha de duas versões sobre o seu passado. Uma era a sua própria história, que vivenciava internamente, e outra que narrava de modo a não causar desconforto para aqueles que perguntavam sobre a sua experiência. É o sujeito que sente *versus* o sujeito que pensa. Na segunda versão que compartilhava sobre a sua trajetória, ele lidava com um estado de fantasia que ficava

⁵¹ “It took the war to teach it, that you were as responsible for everything you saw as you were for everything you did. The problem was that you didn’t always know what you were seeing until later, maybe years later, that a lot of it never made it in at all, it just stayed stored there in your eyes” (texto original).

encapsulado e que precisava vir à tona em algum momento. A partir dessa realidade, nos interessa refletir sobre algumas discussões. O que pode ser emocionalmente provocado a uma pessoa quando exposta a condições adversas às estruturas de uma vida administrável e dotada de sentido? Como refazer-se após um evento doloroso? São questões como estas que norteiam o presente capítulo. Nele iremos introduzir uma perspectiva psicanalítica, discorrendo sobre noções de afeto, trauma, memória traumática, morte, luto e sonho. Realizaremos o manejo simultâneo de algumas teorias freudianas com contribuições de outros autores ao longo das abordagens. No intuito de tornar a leitura mais fluida, os pesquisadores trabalhados serão especificados no início de cada subcapítulo, visto os diferentes caminhos tomados e a base conceitual útil para a compreensão dos recortes propostos. Como ponto ilustrativo, recorreremos frequentemente ao cenário da pandemia da Covid-19 entre os anos de 2020 e 2022.

Os textos a seguir não deixam de apresentar uma sustentação teórica baseada em referências empíricas e científicas, bem como pede o exercício da escrita de uma tese. Entretanto, também foi considerada uma outra via para, então, se trabalhar paralelamente escolhas sensíveis em meio ao rigor acadêmico. “(...) é preciso manter um pé nas coisas do mundo sutil que nos afeta – as intuições primeiras – e o outro, ancorado na objetividade, para dar conta destas em direção ao mundo dos saberes científicos – as problematizações teóricas” (PERES, 2011, p. 02). Dessa maneira, a intenção foi construir uma abordagem exploratória a partir do equilíbrio entre a cultura normativa da academia e uma perspectiva sensível do conhecimento da vida prática, que “‘nos passa’, ou que nos toca, ou que nos acontece, e ao nos passar nos forma e nos transforma” (BONDÍA, 2002, p. 24).

Somos SERES DE AFETOS: nada é tão assim indiferente

O que a memória ama fica eterno (PRADO, 1986, p. 107).

Entre os anos 2000 e 2015, o ator e apresentador Antônio Abujamra (1932-2015) realizou entrevistas em um programa chamado “Provocações”, veiculado na rede de televisão pública TV Cultura. Costumeiramente, as suas conversas eram encerradas com a pergunta “o que é a vida?”. O filósofo Clóvis de Barros Filho foi um dos seus convidados em 2014, ao que ele respondeu: “A vida é uma condição de energia que busca mais energia. Potência em busca de potência” (FILHO, 2020). Após àquela primeira reflexão, Abujamra não deu o encontro como terminado e repetiu a indagação, para a qual o filósofo sorriu e disse: “Intervalo de tempo,

em que uma energia dura com alguma consciência que acredita ser alguma coisa” (*ibidem*). Investindo mais uma vez na questão, a resposta que o apresentador obteve foi “Dor e sofrimento, se você preferir. Afinal de contas, eu não lembro de ter sofrido antes de nascer e tenho a nítida impressão (de) que não sofrerei depois de morrer” (*ibidem*). Por fim, Abujamra lançou novamente a pergunta “o que é a vida?” e a resposta foi o silêncio.

Tempo, dor, sofrimento e silêncio. Dor é uma experiência sensorial e afetiva, sofrimento é afeto, e tempo e silêncio são de uma outra ordem, mas que também podem perpassar as maneiras como ocorrem os afetos. Aqui focaremos na relação do sujeito com o mundo externo – algo ou alguém – pois é nessa interação que ele é afetado e, também, causa afecções, seja positiva ou negativamente. Então, afinal, o que são os afetos? Para tratar o tema, serão utilizadas como base algumas teorias do neurologista Sigmund Freud (1856-1939) sob a perspectiva do psicanalista Carlos Mario Alvarez (2021), um dos membros fundadores da Sociedade de Psicanálise Formação Freudiana (1992).

O afeto referido neste subcapítulo precisa ser lido sem tender intrinsecamente às conotações populares. No cotidiano, o termo é atribuído de modo quase absoluto à ideia de carinho e os próprios dicionários da língua portuguesa apresentam a noção de que se trata de um sentimento de afeição. Na verdade, a psicanálise apresenta esta visão apenas como uma parte do significado. Dito isso, partiremos a seguir de um segundo ponto que também poderá ser encarado como uma obviedade – mas explicitar o simples é um elemento importante nesta pesquisa – para, assim, desenvolvermos uma reflexão sobre o tema: afeto é o que afeta. E aquilo ou aquele que afeta também pode ser afetado pelos investimentos do outro.

A psicanálise compreende questões que estão para além da consciência humana. Logo, interpreta conteúdos inconscientes e, por conseguinte, atemporais. É um campo de conhecimento, de pesquisa e de clínica que trabalha com a noção de que o ser humano é um ser do descompasso (ALVAREZ, 2021e). Essa ideia de dissimetria possibilita evidenciar como Freud refletia sobre uma dimensão dual e, por isso, conflitiva. Uma tensão entre coisas contrárias que não se excluem, mas que são pensadas na relação de uma com a outra, o verso e o seu reverso, e as resultantes desse embate. Essa tensão diz respeito ao psiquismo humano (ALVAREZ, 2021e). É, desse modo, aquilo que causará uma dor, dúvida, procrastinação ou um desejo. Para ilustrar, são opostos na psicanálise o consciente e o inconsciente, o princípio de realidade e o princípio do prazer, os afetos e as representações (ideias) – e é esta última dualidade que representa a pulsão (termo freudiano) no psiquismo. São categorias distintas, mas que dialogam mutuamente. Essa noção de polaridade é capaz de demonstrar que Freud estava refletindo, portanto, sobre o entre. O lugar de conflito que é, conseqüentemente, condição de

existência. Ou seja, na perspectiva freudiana, o sujeito tomado pelo seu inconsciente é analisado pelo embate entre diferentes interesses e as formações de compromisso (conciliação).

Suscetível a pensamentos desordenados, um indivíduo lida simultaneamente com raivas, fantasias, desejos, frustrações e medos, pois é sempre atravessado por dúvidas, sucessos e fracassos. O sujeito se alegra, se entedia, se cansa e volta a ficar satisfeito, um caminho que não se finda, pulsa, e nesse movimento os afetos acontecem e pedem por um lugar. Exemplificando, destacaremos a angústia. Essas modulações do estado do ser, essa inquietação e não paridade entre as coisas da vida – como deparar com a questão sobre quem o sujeito é e quem ele gostaria de ser – tende a produzir este afeto em questão.

Derivado do latim, o significado de angústia no dicionário português tem palavras como estreiteza, ansiedade e tormento. Ainda, apresenta como definição a ideia de uma “disposição afetiva pela qual se revela ao homem o nada absoluto sobre o qual se configura a existência” (FERREIRA, 1986, p. 123). Quer dizer, angústia é uma dimensão do afeto muito visceral. Ela toma o corpo. Quanto mais inconformidade, maior pode ser esse sentimento. Se um sujeito se contém e sofre, seu comportamento demonstra tanto uma dificuldade em lidar com aquela experiência, como também uma dificuldade em dar vazão ao que sente. Assim, uma representação desse afeto pode ficar guardada no corpo. E o afeto intubado, aquele que se mantém em um mesmo lugar e reverbera por dentro, leva o sujeito a ficar ressentido. Isso pode causar diferentes tipos de manifestações corporais como sintomas emocionais e comportamentais. São os lugares do afeto e do corpo, ou seja, do mal-estar psíquico e alguns dos seus destinos. É uma das maneiras de se ter, a título de exemplo, uma taquicardia. A aceleração do ritmo das pulsações do coração pode acontecer a partir de uma experiência emocional forte, como susto e medo intensos. Ou, em uma via oposta, por não saber dosar os afetos, o sujeito extravasa o sentimento como o de ódio, agindo por impulso e se colocando passível de sentir arrependimentos futuros. Trata-se do afeto fora do lugar, quando este, então, dá um tom a uma situação de uma maneira pouco funcional para o sujeito. E o sujeito apenas ficará à vontade com a questão que o toma quando esse afeto flui de modo a encontrar os seus bons motivos (ALVAREZ, 2021e). Em vista disso, são diferentes os destinos dos afetos e seus estudos compreendem a toda uma construção teórica da psicanálise pelo Freud, que não se mostrou estática ao longo de suas investigações. As teorias incluem o afeto como um influenciador do funcionamento corporal, como algo que acompanha a representação e como a soma de excitação. A nossa intenção não é trazer a cronologia dessas teorias nem tampouco aprofundá-las, mas localizar os universos dos afetos – tema fundamental na psicanálise – para, com isso, abordar o trauma. Trabalhar com alguns aspectos dos afetos na teoria freudiana e seus

impactos no funcionamento psicológico do ser humano servirá, também, como uma base para auxiliar, nos capítulos posteriores, a refletir sobre as relações dos sujeitos com as narrativas dos jogos eletrônicos.

Sob o ponto de vista da teoria da psicanálise, Freud apresenta que “(...) os afetos e sentimentos correspondem a processos de descarga, cujas manifestações finais são percebidas como sensações” (FREUD, 1915/2010b, p. 117). Os processos de descarga em questão são as pulsões. Dessa maneira, os afetos não são registros neurológicos, mas psicológicos, e são consequências das pulsões. Eles são as quantidades de energia que se movimentam e tocam/abalam/incomodam/impactam. As coisas não andam no mesmo ritmo, ficam fora do lugar, e é essa desarmonia que faz a vida mover-se, às vezes de modo suave, deslizante, imprecisa, desequilibrante. Usamos essas figuras de linguagem para demonstrar que os afetos se vinculam às representações na consciência e podem produzir satisfação ou sofrimento. E é assim que um sujeito vem a se alegrar ou se entristecer. Se o sujeito bomba (pulsa), isso quer dizer que alguma coisa não descansa. Logo, não encontra resposta ou sossego. Essa pulsação incita o movimento psíquico e carece encontrar alguma coisa. O seu objetivo é se realizar e ela o faz na descarga. O inconsciente pulsa e a pulsão goza; ela não cessa de produzir tensão (ALVAREZ, 2021e). A título de curiosidade, é nesse contexto que o recalçamento surge como uma forma de defesa, um mecanismo psíquico que bane da consciência aquilo que incomoda, que é excessivo. E um afeto recalçado pode afetar uma pessoa por toda a sua vida. Aqui cabe mencionar o papel de um analista. Ele é o profissional que vai trabalhar para melhor fazer circular os afetos, as ideias e as fantasias, e dar a isso colorações para que o analisando possa, então, se valer de uma maneira mais produtiva de sua história afetiva. O profissional se coloca em uma posição de suspensão para não contaminar a história narrada, possibilitando autonomia ao paciente. A análise é o lugar de criar enredos sobre os afetos e lidar com as dimensões agonísticas do corpo (ALVAREZ, 2021e).

Segundo Freud, quando, em um primeiro momento, uma pessoa não consegue nomear um sentimento, ele fica aparentemente inoperante no nosso inconsciente (e, assim, permanece no mesmo lugar, como anteriormente citado). Porém, mais tarde, esse sentimento vai querer se apresentar de alguma maneira, porque as ideias no inconsciente desconhecem barreiras. São energia livre, prósperas em fantasias, visto os sonhos. Estes, por sua vez, podem se mostrar incompreensíveis, pois são feitos de condensações (fusão de duas ou mais representações) e deslocamentos (substituição de uma representação por outra) – uma análise mais detalhada sobre os sonhos será realizada no final deste capítulo. As representações se articulam, mas são os afetos que dão mobilidade, adjetivação e intensidade, que podem estar ligados ou não às

ideias (ALVAREZ, 2021e). Para Freud (1915), tudo o que é inconsciente quer se tornar consciente. E os afetos a rigor não são inconscientes, pois é da sua natureza que sejam sentidos e representados por uma ideia (FREUD, 1915/2010b, p. 117). Enquanto o inconsciente produz emoções desejanças, os afetos acontecem na relação do sujeito com o mundo externo, como colocado no início deste subcapítulo. O que pode ocorrer é um afeto ser percebido de maneira equivocada, “devido à repressão de sua verdadeira representação” (FREUD, 1915/2010b, p. 116). Ou seja, neste caso, o que é inconsciente é a representação original do afeto em questão. O afeto está relacionado a como um sujeito sente algo, a como aquilo o motiva ou o inibe. Por exemplo, no caso de um momento traumático, a angústia pode se originar como uma consequência direta do evento e como um medo de aquilo se repetir (FREUD, 1933/2010f, p. 241).

Atendo-se à relação afeto-representação, se uma pessoa ignora uma representação e desloca o afeto, isto é, se ela investir um afeto que tem a um objeto em outro, este não terá um destino positivo. Para compreender, consideremos o exemplo citado por Freud sobre um caso clínico que ocorria com Hans, uma criança de cinco anos de idade (FREUD, 1915/2015). Hans dizia ter medo de cavalo, mas Freud percebeu que aquele afeto era referente ao seu pai. O sentimento que a criança indicava ter para com o animal, revelava temor à castração representada pela figura paterna. Como Hans não soube lidar com a sua impotência diante dos limites impostos pelo pai, inconscientemente ele deslocou o medo. Nesse episódio, o medo é o afeto e o pai é a representação. Mais uma vez pensando sobre o papel de um analista, também é um dos seus trabalhos auxiliar a reendereçar afeto e representação, permitindo conectar o não conectado, a partir de suas interpretações analíticas sobre as narrativas do analisando. Dessa forma, auxiliar o modo como o sujeito vai sentir a si próprio e transformar, por exemplo, o que era sofrimento em descoberta. Trata-se das modulações possíveis dos afetos. Não é o caso de ressentir o afeto, mas fazê-lo elemento de passagem. Transpondo, ele se transforma (ALVAREZ, 2021f).

Além de dar ênfase às questões sobre dualidade e angústia, para auxiliar na abordagem posterior sobre trauma, listaremos também questões sobre o desamparo. Ou ainda, *hilflosigkeit*, expressão alemã cunhada por Freud para tratar o tema (ALVAREZ, 2021g). O desamparo é uma condição do humano. Pode ser entendido como uma impotência diante do enigma da vida e da morte. Um corpo é lançado para o mundo, engendrado a partir do seu nascimento – nós nascemos em meio a um tempo já existente, em constante movimento – e, subjetivamente falando, ao longo do seu crescimento sofrerá por multiplicações e subdivisões. Logo quando crianças, fazemos diferentes questionamentos sobre quem somos e onde estamos, e sobre os

significados das coisas. As respostas dadas pelos adultos são uma maneira de amparo. Mas isso não finda, mesmo que se busque soluções nos aparelhos ideológicos, como a religião, o casamento, a família e a própria cultura. O desamparo é um afeto vinculado às diferentes maneiras de mal-estar que o ser humano sofre e que não encontra respostas fáceis, certas ou precisas. O ser humano padece de um desencontro, sem domínio sobre uma força pulsional. Assim, o desamparo se atrela à “prematividade da subjetividade humana, indicada tanto por Freud quanto posteriormente por Lacan” (BIRMAN, 2021b, p. 102).

Feita uma reflexão sobre afeto, compartilharemos a seguir o significado do termo apresentado no dicionário Vocabulário da Psicanálise (LAPLANCHE e PONTALIS, 1991). Se fez pertinente realizar esse movimento inverso, deixando para o final uma apresentação de uma definição formal na psicanálise, na tentativa de, além de trazer mais clareza às palavras do dicionário, referendar a discussão colocada durante o subcapítulo. Assim, diz o texto:

Termo que a psicanálise foi buscar na terminologia psicológica alemã e que exprime qualquer estado afetivo, penoso ou desagradável, vago ou qualificado, quer se apresente sob a forma de uma descarga maciça, quer como tonalidade geral. Segundo Freud, toda pulsão se exprime nos dois registros, do afeto e da representação. O afeto é a expressão qualitativa da quantidade de energia pulsional e das suas variações (LAPLANCHE e PONTALIS, 1991, p. 09).

Ressaltando, os afetos são consequências das pulsões. Aqui na pesquisa, compreendemos isso como um “lugar entre”, aquele analisado por Freud, onde se encontram as coisas contrárias e os acontecimentos da vida. E, por isso, também um lugar de existência da memória, em que relações são criadas entre diferentes elementos. Memória e afeto podem ser experimentados e expressos em um corpo e, conseqüentemente, dão vazão a desdobramentos que permitem ao sujeito melhor se perceber no tempo. Nesse “lugar entre” estão os lugares de instabilidade, de incerteza e de abundância que deslocam sentidos. Esse desencadeamento, o conflito pulsional e a falta de um controle sobre as coisas, mesmo que com um certo grau de poder de agência e estabilidade, coloca o afeto em um lugar de sofrimento. Uma vez que há uma contínua disruptura – os imprevistos, o contraditório, uma incidência de algo que não nos deixa descansar – para não sucumbir, buscamos sempre por uma satisfação ou sensação de realização. O “lugar entre” é o de conflito, porque a vida é orgânica, heterogênea, movente e um processo de negociação de significação – e por isso sofrida, segundo Alvarez, já que é experienciada no sofrer da existência (ALVAREZ, 2021e). Ou seja, irão surgir diferentes e numerosas memórias e cargas afetivas no decorrer da trajetória de um sujeito, e somos constantemente afetados por ser o afeto uma expressão que nos implica uma posição. Disse

Chico Buarque em sua composição de 1976: “O que será que me dá, Que me bole por dentro, será que me dá”⁵². Nessa techedura, o que é vivido por uma pessoa não necessariamente será experimentado por outra. Assim, são as disponibilidades entre afetos e representações que irão estabelecer as singularidades de cada indivíduo. Este que não se resolve, porque ninguém é um ser acabado. “O que será que será, Que dá dentro da gente e que não devia, Que desacata a gente, que é revelia”⁵³, apresenta Buarque em um outro trecho adiante de sua letra musical. A vida é traumática e, desse modo, remete ao excesso, ao inesperado e à dificuldade de se dar sentido à ela. É fora do equilíbrio e o que se busca é restituir encontros melhores entre afetos e representações. Um movimento constante, porque, na presença das novidades e do próprio viver, as intensidades e os valores se modificam ao longo da jornada de cada um. E porque a vida é feita de investimentos e caracterizada pela indeterminação, a angústia, por melhor que seja conduzida, sempre irá invadir de novo o sujeito. É a angústia o afeto por excelência (ALVAREZ, 2021f), aquilo que advém da incapacidade de compreender a existência e a finitude de um corpo. É o afeto que não engana, que não tem disfarce (LACAN apud MENDONÇA E FILHO, 2016). “O que será que me dá, Que me queima por dentro, será que me dá, Que me perturba o sono, será que me dá”⁵⁴. Estamos sempre pulsando. Afinal, somos seres de afetos.

Feridas Psíquicas: o que é trauma?

Bem, qualquer um sabe como cuidar de uma dor, menos quem a sente (personagem Benedicto, Ato III, Cena II – William Shakespeare, *Muito Barulho por Nada*, 1598/1599)⁵⁵.

Para iniciar a definição de maneira sucinta, em um primeiro momento tomemos o trauma como um choque. Partindo desta ideia para um próximo nível, consideremos o trauma como uma força externa que irrompe o agora, que desestabiliza uma continuidade e que implica em um desequilíbrio na trajetória de um indivíduo. São assim, de maneira coletiva, as tragédias naturais, as guerras e as pandemias. É um cenário em que não cabe o verbo “superar”, mas a intenção de identificar o impacto permanente sofrido psiquicamente, resignificando o

⁵² O QUE SERÁ? (À FLOR DA PELE). Chico Buarque (Autor). Milton Nascimento e Chico Buarque (intérpretes). LP Geraes: EIM-Odeon, 1976.

⁵³ *Ibidem*.

⁵⁴ *Ibidem*.

⁵⁵ SHAKESPEARE, William. *Muito barulho por nada*. Tradução de Beatriz Viégas-Faria. eBook. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2013.

ocorrido. Com esta primeira noção em mãos, podemos pensar o trauma segundo a história, a psicologia e a memória.

Se analisarmos o ano de 2020, tivemos um mundo pautado pela pandemia da Covid-19, doença causada pelo novo coronavírus, e seus desdobramentos. O evento, que se iniciou em Wuhan, China, em 01 de dezembro de 2019, continuou o seu curso em 2021 e 2022 com a terceira, quarta e quinta ondas de impactos⁵⁶. Estas foram motivadas pelo ritmo lento de aplicações das doses de vacinação e reforço⁵⁷, pela resistência de parte da população ao imunizante e pelo surgimento de novas variantes virais – tendo em vista a Delta e a Ômicron⁵⁸. Houve uma mudança global nos hábitos cotidianos, como aderir ao isolamento social – e, logo, esvaziar as ruas – usar máscara e álcool em gel ao sair de casa, e passar a utilizar abundantemente o ambiente virtual. Uma história que parecia ter se iniciado muito longe, de repente, nos confinou, alavancou complicações e nos trouxe o que ficou conhecido como o “novo normal”, expressão controversa usada pelos veículos da mídia mundial. Além dos cuidados para inibir a propagação do vírus – rituais de higienização não respeitados por toda a população, inviabilizando uma ideia de pacto coletivo – surgiram problemas como a verificação de um sistema de saúde insuficiente em diferentes países (mesmo em nações mais ricas), bem como o aumento da violência doméstica e da taxa de desemprego. Ainda que uma emergência de saúde pública de importância internacional e os consequentes problemas sociais e políticos que se desencadearam a partir de então, chegamos a assistir ao negacionismo da ciência e a uma intensificação no compartilhamento de informações falsas. Já em outubro de 2021, o Brasil atingiu o marco de seiscentas mil mortes pela Covid-19⁵⁹. “O vírus não mata pássaros, ursos, nenhum outro ser, apenas humanos. Quem está em pânico são os povos humanos e seu mundo artificial, seu modo de funcionamento que entrou em crise” (KRENAK, 2020, p. 05). Com o passar do tempo, dois anos após o início do surto, especialistas começaram a enxergar, mesmo

⁵⁶ A variante Ômicron causou a quinta onda da pandemia. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/internacional/em-5a-onda-de-covid-19-israel-avalia-colocar-eua-em-lista-vermelha-por-omicron/>>. Acesso em: 01 fev. 2022.

⁵⁷ A primeira pessoa a ser vacinada no mundo foi a britânica Margaret Keenan, a uma semana antes de completar 91 anos. Ela recebeu a Pfizer em 08 de dezembro de 2020. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/internacional/britanica-de-90-anos-e-primeira-a-receber-a-vacina-da-pfizer-fora-dos-testes/>>. Acesso em: 01 dez. 2021.

⁵⁸ No início de 2022 houve um aumento significativo dos casos de Covid-19. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/saude/conass-reconhece-nova-onda-de-covid-19-e-pede-acoas-ao-ministerio-da-saude/>>. Acesso em: 01 fev. 2022.

⁵⁹ “Brasil ultrapassa a marca de 600 mil mortes pela Covid-19, segundo dados da CNN”. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/saude/brasil-ultrapassa-a-marca-de-600-mil-mortes-pela-covid-19-segundo-dados-da-cnn/>>. Acesso em: 01 fev. 2022.

que prematuramente para a Organização Mundial da Saúde (OMS)⁶⁰, uma possível transição da pandemia para uma endemia. Quando tudo parecia demais, tivemos a evidência de uma precariedade das normas morais sociais com o conflito entre Rússia e Ucrânia, que culminou em ataques militares russos em 2022⁶¹, levando à indagação sobre se o cenário era capaz de desencadear uma terceira guerra mundial. Esses acontecimentos ilustram não apenas a fragilidade das condições humanas e sociais, como também a ideia de uma temporalidade marcada por uma sequência de catástrofes que, conseqüentemente, atingiram os indivíduos em diferentes níveis de gravidade, aumentando o risco de estresse, ansiedade e depressão, quando não morte. É o tipo de contexto para o qual Márcio Seligmann-Silva (2005) vai destacar. Ele trabalha com a expressão “era das catástrofes” para se referir à contemporaneidade. Ou seja, o que caracteriza as sociedades atuais é o fato delas serem diariamente acometidas por eventos potencialmente traumáticos em qualquer dimensão. Nesses eventos que irrompem o cotidiano, surge a figura da vítima. É ela o personagem protagonista e, ao mesmo tempo, uma testemunha do evento – a única, se tratando de um trauma vivenciado individualmente, ou uma das testemunhas nos casos de traumas coletivos. De uma maneira ou de outra, ela pode nos contar sobre o que se passou. Um sujeito sobrevivente que irá transmitir por meio da construção narrativa uma situação que gerou um trauma. Assim, em linhas gerais, para abordar o tema no campo da história, precisamos considerar o testemunho e sua relação com a literatura – texto – e com o comprometimento com a “verdade” – fatos (SELIGMANN-SILVA, 2016). Na literatura do testemunho, manifesta-se a verificação do que é “real” – o trauma – e não a sua imitação.

Seligmann-Silva diferencia os modos de pensar essa memória em sua abordagem sobre a narrativa do trauma, tanto como uma tarefa individual como, também, uma ação coletiva. Ele pontua, por exemplo, que o gesto testemunhal, além de contar com a fala do sujeito que sobreviveu a um evento (em latim, *superstes*), ele pode se dar também a partir de um terceiro que assiste à uma cena (*testis*). É a pessoa que irá testemunhar e validar a experiência relatada por aquele que vivenciou o acontecimento traumático. Aqui nos interessam a fala do sujeito que sofreu a agressão de um evento, com todas as problemáticas intrínsecas a esta exposição, como a própria dificuldade em testemunhar, trazer à cena lembranças daqueles rastros e pensar

⁶⁰ “Diretor-geral da OMS diz que pandemia ‘não está nada perto de acabar’”. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/internacional/diretor-geral-da-oms-diz-que-pandemia-nao-esta-nada-perto-de-acabar/>>. Acesso em: 01 fev. 2022.

⁶¹ “Rússia ataca a Ucrânia; explosões são ouvidas em várias cidades”. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/internacional/russia-ataca-a-ucrania-explosoes-sao-ouvidas-em-varias-cidades/>>. Acesso em: 24 fev. 2022.

como colocar esse enredo de novo para ser ressignificado e dar nova dimensão ao ocorrido. É a vítima, o sobrevivente, o protagonista, aquele que não esquece e que, por meio da narrativa, auxilia a si mesmo a ter contato com a própria experiência pela qual passou, tornando o outro (leitor, espectador ou ouvinte) um participante. Ou seja, em um primeiro momento, a intenção é focar no trabalho de memória individual na construção da narrativa do trauma para, posteriormente, considerar o envolvimento de uma outra pessoa.

Diante do exposto, estamos lidando com a memória, o testemunho e a sua transmissão, questões que são perpassadas por um mesmo elemento que é o tempo. O tempo do testemunho se encontra no presente e, também, no passado, uma vez que, em suma, traz para o agora uma repetição – re(a)apresentação – de um evento traumático que já ocorreu. Isto é, o sujeito que constrói a narrativa do trauma se encontra nesse tempo dual. Esse depoimento pode ser pensado em duas direções: na dimensão do espaço público, que é o lugar do historiador, ou na dimensão do indivíduo, que interessa ao campo da psicanálise e à presente pesquisa. São nos estudos psicanalíticos que o ato de narrar se apresenta como, entre outras possibilidades, o desejo de renascer, ou seja, de ressignificar e simbolizar a experiência. Dessa forma, trataremos a seguir apenas alguns pontos-chave para auxiliar a fundamentar as relações entre memória e trauma.

Falar, escrever, é para o deportado que retorna uma necessidade tão imediata e tão forte quanto sua necessidade de cálcio, de açúcar, de sol, de carne, de sono, de silêncio. Não é verdade que ele pode se calar ou se esquecer. É necessário, de início, que ele rememore. É necessário que ele explique, que conte, que domine esse mundo do qual foi vítima⁶² (PEREC apud SELIGMANN-SILVA, 2008, p. 66, tradução nossa).

Partindo para as teorias freudianas, em um primeiro momento faremos uma leitura delas sob a ótica da pesquisadora Cathy Caruth (1996). Para pensar o trauma, ela faz uso do texto literário como ferramenta de trabalho, assim como Freud. Especialmente em “Além do Princípio do Prazer” (1920/2010e), Freud recorreu à obra “Jerusalém Libertada” (1581), de Torquato Tasso (1544-1595), auxiliando o leitor na visualização das questões por ele trabalhadas. A literatura como testemunho do trauma é um exercício paradoxal, visto que a vivência traumática não cabe em uma narrativa linear. Se sua natureza é “intransmissível” – narrar o inenarrável – por ultrapassar as capacidades psíquicas de apropriação do traumático, de introjeção do acontecimento e de simbolização do evento doloroso, então a elaboração do

⁶² “Parler, écrire, est, pour le déporté qui revient, un besoin aussi immédiat et aussi fort que son besoin de calcium, de sucre, de soleil, de viande, de sommeil, de silence. Il n’est pas vrai qu’il peut se taire et oublier. Il faut d’abord qu’il se souvienne. Il faut qu’il explique, qu’il raconte, qu’il domine ce monde dont il fut la victime” (texto original).

ocorrido é necessária para simbolizar um testemunho e auxiliar em uma possível interpretação e comunicação. Ou seja, se de um lado não é possível uma pessoa transmitir a experiência catastrófica pela qual passou em sua totalidade – denota-se como uma experiência perdida – por outro, em uma tentativa de conhecer um pouco aquela história sobre a qual não foi possível ter o controle, é importante uma representação do que foi vivido, mesmo que ressignificada no contexto do tempo presente. Será no compartilhar da história que se estabelece a condição de transmissão da experiência e uma tentativa de re(a)presentar o que se passou, no intuito de buscar ressignificar o acontecido no agora. A memória se modifica a cada momento em que é acessada e retransmitida, pois nela são inseridos fragmentos das experiências atuais do indivíduo, que podem estar ligados, por exemplo, às suas funções sociais e à rede cultural na qual está integrado (BROCKMEIER, 2002, P. 21). Ademais, buscar narrar uma experiência traumática é saber que aquela experiência não tem lugar no passado nem no presente. Primeiro porque não é possível o traumatizado experimentar o evento por completo e, depois, porque no momento do agora já se perdeu a precisão dos fatos que foram possíveis apreender. Frente à essas considerações, nota-se o papel importante que a arte estabelece na transmissão de uma experiência tão complexa. Para Caruth, utilizar-se da literatura para abordar o trauma é uma metodologia que consegue demonstrar o interesse da arte e da psicanálise pela complexa relação entre “saber e não saber” – pensamento utilizado por Dori Laub e Nanette Auerhahn (2017), que será retomado adiante. Em outras palavras, no caso especificamente da obra de Tasso, ela pode ser vista tanto como um elo entre literatura e a teoria do trauma, quanto como, segundo Caruth, uma parábola para as “implicações não articuladas da teoria do trauma nos escritos de Freud” (CARUTH, 1996, p. 3, tradução nossa)⁶³. Tal qual se apropriar do texto literário para pensar o trauma, é possível fazê-lo utilizando-se de outros suportes como o cinema e, na proposta da presente pesquisa, os jogos eletrônicos.

Vamos explorar por hora o exemplo já mencionado, a obra “Jerusalém Libertada”. Sua história central é um duelo específico que se passa em 1099, durante a conquista de Jerusalém pela expedição convocada pela Igreja Católica, durante a Primeira Cruzada (1096-1099). A cidade, que vinha sob o domínio dos mulçumanos desde o ano de 638, foi palco de batalhas sangrentas. Em meio ao conflito, o personagem cristão Tancredi mata a sua amada moura Clorinda sem sabê-lo, pois ambos vestiam armaduras e não se reconheceram. A questão aí trabalhada por Freud é o momento posterior ao ocorrido, em que Tancredi, já tendo sepultado Clorinda, caminha pela floresta e, ao golpear uma árvore com sua espada, ouve a voz da amada,

⁶³ “(...) the unarticulated implications of the theory of trauma in Freud’s writings (...)” (texto original).

como se a ferisse novamente. Essa passagem mostra para o próprio personagem que o momento da morte de Clorinda não é um evento que poderá simplesmente ser deixado para trás. Caruth sugere que, nessa ilustração dramática da compulsão à repetição de um evento doloroso, o que melhor representa a intuição de Freud nas reflexões sobre o trauma é a voz. Mais que o ato inconsciente de Tancredi golpear a árvore e provocar uma repetição indesejada daquele evento de horror em sua vida, a voz humana que grita saindo de uma ferida da árvore testemunha uma verdade desconhecida pelo próprio Tancredi. De acordo com Freud, a experiência do trauma não é experimentada enquanto acontece e, logo, nunca é totalmente assimilada e compreendida. Por isso, é nesse grito que o personagem também testemunha o passado que ele reviveu involuntariamente, determinando a experiência do trauma, disponível para a consciência a partir da repetição daquela situação excepcional. O trauma também é uma ferida em Tancredi, mas não em seu corpo e, sim, em sua mente, que o aborda para contar algo inacessível de outra maneira. “No trauma, o exterior foi para dentro sem nenhuma mediação” (CARUTH, 1996, p. 59, tradução nossa)⁶⁴. A ideia de trauma está associada com a realidade avassaladora de uma experiência repentina que não se consegue controlar, em que o indivíduo escapa aparentemente ileso. Para Caruth, isso é o que determina o elo entre narrativa e realidade: a história ocorre onde a compreensão imediata não; para tanto, algumas dessas informações são posteriormente organizadas em um enredo.

Em vista disso, segundo Caruth, como uma resposta às catástrofes humanas e naturais, Freud aponta o indivíduo vítima do trauma como aquele que é assombrado, seja pela realidade do acontecimento, seja pelo fator inesperado daquilo que ocorreu. Mas, como exemplificado com a estória de Tancredi, esse “assombro” não é um estado preciso e imediato. Há um intervalo de tempo entre a experiência e os seus efeitos sobre a pessoa envolvida, que varia em cada caso, denominado por Freud como o “período de incubação”. Inerente ao próprio episódio traumático, é o momento de latência, como um entorpecimento absoluto, em que não há um esquecimento da realidade, mas uma preservação do evento em sua literalidade e, em seguida, de sua percepção tardia. Freud sugere que o traumatizado nunca foi totalmente consciente durante o evento em si. Ou seja, o impacto da experiência traumática reside em seu atraso – que para Tancredi é a realidade do impacto da morte. Para Freud, o evento traumático assume a sua força em seu atraso temporal. Além de ser posterior, esse impacto não necessariamente traumatiza igualmente a todos os envolvidos e pode ser até interminável na vida de uma pessoa, já que há uma tendência a repetir-se. Trata-se do que Freud chama por “neurose traumática”.

⁶⁴ “In trauma, the outside has gone inside without any mediation” (texto original).

Figura 25 – O evento traumático e os seus efeitos possíveis no indivíduo segundo Sigmund Freud.



Fonte: produção de Cristina Horta de Almeida.

Como os efeitos da experiência traumática não são aparentes (o período de latência), parece existir uma partida – “esquecimento” – seguido de um retorno. A neurose traumática, portanto, é esse impacto tardio em que o indivíduo desenvolve sintomas psíquicos, emocionais, psicossomáticos e motores. Assim, ela pode se apresentar por meio de sonhos, alucinações, pensamentos, *flashbacks* e outros fenômenos intrusivos, os quais demonstram tanto a força do que foi vivenciado como o “apego” do indivíduo ao acontecimento em si – especificamente sobre a questão do sonho, este é uma manifestação que será retomada adiante, como já mencionado neste capítulo. Ao mesmo tempo, Freud lembra que as pessoas que passam por um evento catastrófico estão muito mais interessadas em não pensar sobre o assunto. Diante disso, o trauma é sofrido precisamente na psique, muitas vezes de maneira repetida e descontrolada, como uma imagem central e recorrente ao evento doloroso. O choque vivido parece funcionar como uma ameaça corporal para o indivíduo, mas, na verdade, ele é uma quebra na forma como a mente experimenta aquele tempo. Para um evento traumático não há uma preparação e, sim, o elemento susto. E os sintomas desenvolvidos causados pela vivência dolorosa – que, segundo a American Psychological Association (APA, 2013), também podem ser físicos, como dores de cabeça e náuseas – podem ser uma tentativa de dominar o afeto que nunca foi totalmente compreendido. Junto às noções sobre o período de incubação e neurose traumática trabalhados por Freud, iremos agora nos apoiar em algumas contribuições ferencianas acerca da relação dos indivíduos e suas experiências.

Entre as discussões do psicanalista húngaro Sándor Ferenczi (1931-1934/1992), há os estudos das experiências estruturantes e desestruturantes, a introjeção e a clivagem. Para compreender esse conteúdo, vamos voltar os nossos olhares para a infância. Desde o nascimento, passamos por diferentes etapas de desenvolvimento até chegarmos ao entendimento de que teremos que nos responsabilizar, de maneira gradativa, pelas nossas ações no mundo. No nosso processo de constituição subjetiva, tal situação se desenha como um processo de ruptura, porque são constantes os movimentos de adaptação. Porém, essa ruptura pode ser positiva se, por exemplo, existir o suporte representado pela figura dos pais (a questão sobre o amparo/desamparo trabalhada no subcapítulo anterior). Um apoio familiar com expressividade emocional é capaz de proporcionar a uma criança a possibilidade de ela mentalizar e criar uma representação saudável do que lhe ocorre ao redor. É fazer a interiorização das experiências e, assim, dar representação e significação ao mundo externo. A interiorização é um processo de mentalização, um momento em que se busca compreender o que se passou, o que se sente e/ou o que se pensa a respeito. Esse é o cenário de uma experiência estruturante. Em um campo oposto, em um contexto de ausência da figura dos pais, a criança estará propícia à formação de um vácuo em sua vivência. Se, então, experimentar um evento doloroso nessas circunstâncias, sem uma relação de apego seguro, com a falta de uma orientação, essa criança não irá introjetar as diferentes situações em que será envolvida. Ou seja, ela não conseguirá uma ajuda para mentalizar um determinado ocorrido, permitindo que carregue consigo rastros que poderão ressoar pelo seu corpo, deixando uma marca. Essa marca poderá vir posteriormente à tona em forma de uma não representação verbal, escoando pelo corpo de outra maneira como, por exemplo, um mal-estar. Isso ocorre, principalmente, quando essa marca psicossomática é decorrente de uma cisão psíquica ou estados dissociativos, processos que abordaremos a seguir. Todo esse cenário descrito é o de uma experiência desestruturante que no contexto da infância pode propiciar um quadro de progressão traumática.

Posto isto, agora se faz necessário explorar a noção de clivagem (cisão psíquica, expressão anteriormente mencionada). Diferente de Freud, que trabalhou a clivagem nos casos de perversão (fetichismo), Ferenczi empregou esse processo como algo que decorre de uma vivência dolorosa. Desse modo, para ele, clivagem é uma divisão psíquica, um efeito de cisão marcado por uma experiência traumática (FERENCZI, 1931/1992a). Importante destacar que nem todo trauma provoca uma clivagem. Isso apenas ocorre quando certo limite é ultrapassado e este é marcado por uma alteração no aparelho psíquico, comprometendo o emocional do sujeito. Assim, clivagem está diretamente relacionada ao trauma psíquico desestruturante. Para ilustrar o cenário, um dos exemplos que Ferenczi recorre é ao da linguagem da ternura versus

a linguagem da paixão (FERENCZI, 1933/1992b). Em uma cena de violência sexual pedófila, a criança encontra-se no universo das fantasias lúdicas, enquanto o agressor aproveita das brincadeiras infantis para realizar investidas sexuais. Sem defesa, a criança não tem força contra a autoridade do adulto. Aquela realidade externa do ocorrido, então, pode ser introjetada pela criança como um sentimento de culpa, livrando o agressor de qualquer responsabilidade. O Eu infantil se divide em duas partes, em que de um lado há o inocente e do outro o culpado.

Aqui, até então, ilustramos as contribuições de Ferenczi sobre as noções de experiências estruturante e desestruturante, bem como a noção de clivagem, com o universo infantil. Mas os mesmos mecanismos ocorrem na fase adulta, quando o sujeito, já ciente do seu lugar no mundo, depara com um evento devastador. Como já citado anteriormente, Ferenczi trabalhou com a noção de estados psíquicos dissociados. O estado dissociativo, um quadro de cisão psíquica, decorre de um acontecimento de tal intensidade que provoca um embate psicológico e o sujeito não consegue dar conta de administrar aquela situação. Ele, então, experimenta a separação da emoção (afeto) com a “mente” (significante, a coisa em si do acontecimento). Se dividindo em dois, passa a existir o sujeito que sente e aquele que pensa; o sujeito da vivência traumática no passado, da vivência encapsulada, *versus* o sujeito do momento presente, que “vigia” aquele “segredo”. Serão, portanto, dois tempos distintos, sendo eles o tempo do trauma e o tempo do corpo (da expressão das marcas da vivência nesse corpo). Mas é algo que não é identificado imediatamente, porque as vivências do presente não estão em sintonia com as vivências do passado. Aqui cabe voltar ao exemplo dado no início do capítulo, quando citada a condição em que se via Boris Cyrulnik ao ter consigo duas narrativas de sua experiência traumática – a que vivia internamente e aquela contada para o círculo social. A vivência encapsulada é uma experiência encriptada, porque não foi colocada em cena para ser acolhida, compartilhada e simbolizada. Há o cerceamento daquela estória fragmentada, o seu silêncio, que se transforma em um tabu frente à impossibilidade de sua ressignificação e subjetivação. Se não houve uma condição de narrar a experiência traumática e dar o tempo da sua significação, então não há possibilidade de luto. É necessário o tempo para verificar a inserção da vivência atual em uma rede tanto simbólica quanto de memória para, então, ser possível elaborar o luto. Sem o luto, seja de uma pessoa, lugar ou situação, propicia-se um espaço para rastros daquele passado que irão ressoar no futuro, por exemplo, por meio de comportamentos e emoções disfuncionais. É quando a pessoa fica, por exemplo, agitada (reatividade) ou imobilizada (nada a afeta) – neste último caso, o indivíduo se torna mortificado para não mais sentir dor (é o caso, por exemplo, das pessoas que cometem automutilação). Ou seja, esses rastros, produto da falta de uma construção de uma cena de representação da experiência vivida, irão funcionar como um

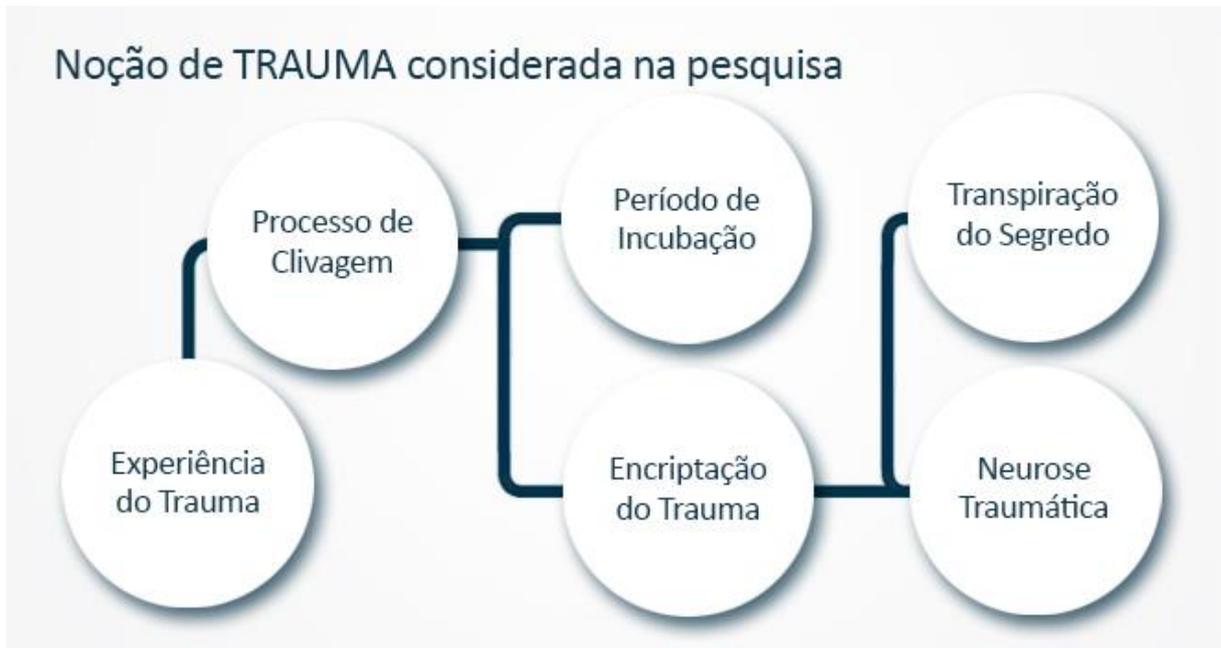
segredo, questão que aparece em um estudo realizado por Serge Tisseron (2002). Sem conseguir dar significação àquela dor que mina o seu corpo, a experiência traumática fica guardada em um vacúolo psíquico. Assim, de um lado tem o sigilo e do outro tem a angústia e a dor que aquela vivência causou e que irão escoar pelo corpo do sujeito, podendo vir à tona em algum momento.

Mas e quando há a transpiração de um segredo? É uma situação que ocorre quando, por exemplo, ao ouvir um determinado barulho, o corpo entra em um estado de pânico e não apenas reage com um susto comum. Se para alguém que passou por uma experiência traumática aquele barulho for um gatilho para retornar ao ocorrido, o seu corpo pode entrar em ruína, mesmo que não consiga identificar o motivo dessa devastação vir em cena. Exemplificando com uma ficção, é como acontece em alguns momentos do jogo *TLOU 2*. A personagem Ellie se encontra no estábulo da fazenda onde mora. Após uma pá cair acidentalmente no chão e provocar um estrondo, o corpo da Ellie reage. Ela entra em um estado de desorientação. Naquele momento da narrativa, se ela está segura em casa, cuidando dos animais, não tem o porquê do seu corpo responder ao som daquela maneira descomunal. Ellie, então, não tem consciência da dimensão do cenário em que se encontra no tempo presente. Essa passagem no jogo é capaz de mostrar como a personagem não consegue dar conta de ter a percepção desse corpo que manifesta uma dor, porque ela, o sujeito dessa dor, está presa no passado do trauma. Ela, então, encena o estado de um sujeito em cisão psíquica, porque o seu corpo reage no momento do barulho em que a pá cai no chão. O seu corpo expressa a marca de uma vivência que, no caso, é ter testemunhado o assassinato de Joel. Ficou registrada aquela experiência do passado como um mecanismo de defesa e, ao mesmo tempo, esse passado é um estímulo que aciona sentimentos ou comportamentos quando, então, se vivencia situações semelhantes no presente (como no exemplo da situação no estábulo). A memória perturbadora não é simbolizada com palavras ou por meio da imagem da situação passada, mas por intermédio das manifestações psicossomáticas de Ellie. Por isso, também em outros momentos do jogo, a personagem apresenta mãos trêmulas e respiração ofegante.

Frente ao exposto, visitando os estudos de Freud e Ferenczi, vamos considerar na pesquisa a compreensão de que o trauma é uma condição psíquica de ruptura, quando o sujeito não consegue suportar uma determinada angústia. Partindo, então, das noções de cisão psíquica, período de incubação, encriptação do trauma e neurose traumática – que por vezes pode apresentar um indivíduo que transparece algo que é sigiloso para ele – destacaremos a ideia da existência de dois sujeitos em um só. O sujeito da vivência que ficará aglutinado – a experiência psíquica encriptada – e o sujeito que vive o momento presente – a experiência cognitiva da

memória atemporal. A percepção do sujeito no tempo presente não é a percepção do que realmente acontece na vida dele no agora. Assim, esse indivíduo se mostra preso na vivência do tempo da situação passada. São essas as bases que iremos usar, no próximo capítulo, para verificar as relações das obras *DS* e *TLOU 2* com o contexto de trauma psíquico desestruturante.

Figura 26 – Para a pesquisa, consideraremos o trauma psíquico desestruturante, envolvendo as noções de clivagem, período de incubação, neurose traumática e transpiração do segredo.



Fonte: produção de Cristina Horta de Almeida.

***Après-coup* e a memória traumática**

O passado não reconhece o seu lugar: está sempre presente (QUINTANA, Mário).

Para uma determinada memória, qualquer que seja ela – por exemplo, oral, escrita ou fotografada – nunca haverá um registro fidedigno do passado a que esta se remete. Por sua vez, uma experiência traumática compreende uma memória sempre incompleta pela própria natureza perturbadora do ocorrido que não se apaga e, paradoxalmente, não se inscreve na cadeia associativa para o processo de simbolização e historicização. “É próprio da experiência traumática essa impossibilidade do esquecimento, essa insistência na repetição” (GAGNEBIN, 2018, p. 99). Paralelamente, na psicanálise, uma experiência apenas poderá ser compreendida a posteriori. Ou seja, o que ocorreu será entendido retroativamente, para o qual Freud se referia

como *après-coup* – expressão em francês que pode ser traduzido por “só depois” (ALVAREZ, 2021g).

Os pesquisadores Dori Laub e Nanette Auerhahn (2017) apresentaram uma reflexão a partir do tipo de conhecimento que um sujeito pode ter do que se passou com ele. Quanto é recordado e preservado dessa vivência? Quanto uma pessoa é capaz de se mostrar distante do que realmente ocorreu? Se de um lado identifica-se uma obstinação em compreender todo o processo passado – algo impossível, já que é da natureza do trauma a incompletude na consciência – por outro detecta-se diferentes sentimentos e/ou comportamentos que correm em sentido contrário ao da razão. É, por exemplo, o medo de organizar as informações para buscar compreender o episódio ou a criação de mecanismos de defesa para não ter que lidar com aquele contexto no presente. “Para nos proteger do afeto, devemos, às vezes, nos defender do conhecimento” (LAUB e AUERHAHN, 2017, p. 32, tradução nossa)⁶⁵. Um sujeito emocionalmente ferido pode procurar se defender desse afeto. Ele fica, então, no limbo, preso entre os fragmentos soltos de um quebra-cabeça sobre o passado e a própria incapacidade ou medo de juntar essas peças e construir o enredo. De acordo com Laub e Auerhahn é um flutuar entre saber e não saber. Porém, invariavelmente, vêm à tona na vida do sujeito diferentes formas de conhecimento daquela realidade experienciada. Assim, Laub e Auerhahn organizaram essas memórias em oito formas a partir da distância do sujeito em relação ao evento. São elas: não saber, estados de fuga, fragmentos, fenômenos de transferência, narrativas impactantes, temas de vida, narrativas testemunhadas e, finalmente, metáforas (tradução nossa)⁶⁶. Para termos uma noção dessas formas de memória, apresentaremos o que cada uma traz à tona na vida do sujeito que passou por uma vivência dolorosa. Todas as formas apresentadas foram exemplificadas pelos autores com os ambientes de guerra e campo de concentração, lidando ora com os veteranos de combate, ora com os sobreviventes judeus. Por vezes, citaremos alguns desses exemplos.

Em linhas gerais, o não saber é uma forma caracterizada pelo desaparecimento das informações sobre um determinado ocorrido ou pelo desaparecimento de uma conexão com um “eu” que passou pela experiência em questão. Diante disso, o não saber pode ser entendido como um mecanismo de defesa em relação ao evento traumático, tornando possível afastar da percepção do consciente aquele conteúdo provocador de angústia, ansiedade e sofrimento. O sujeito não consegue acolher aquela vivência no seu tempo presente. Esse cenário desenha um

⁶⁵ “To protect ourselves from affect, we must, at times, defend against knowledge” (texto original).

⁶⁶ “(...) not knowing, fugue states, fragments, transference phenomena, overpowering narratives, life themes, witnessed narratives, metaphors” (texto original).

estado dissociativo que promove a não integração de funções cognitivas e afetivas da consciência (percepção, identidade e memória). Consequentemente, a capacidade de simbolização e mentalização da experiência traumática fica comprometida (PAULA, TERENO, SANTOS, 2021).

Sobre o estado de fuga, Laub e Auerhahn recorrem aos veteranos de guerra do Vietnã para exemplificar. Esta forma fala de um sujeito que se divide em dois, como se a experiência vivida fosse de uma outra pessoa e não aquela que agora a revive. Porque nesta forma de memória traumática, o sujeito não apenas recorda, mas se vê naquele cenário como se estivesse em um eterno retorno do mesmo, congelado no tempo passado, vivenciado por momentos de *flashback*. O estado de fuga se diferencia da primeira forma, o não saber, no momento em que as imagens do passado permanecem preservadas.

Já os fragmentos, por sua vez, trazem partes descontextualizadas do episódio. O sujeito tem pensamentos ou sensações desconectadas, sem conseguir identificar sua origem. É um elo com uma memória esquecida. Laub e Auerhahn contam sobre a experiência de um homem que, aos quarenta anos, teve uma sensação de pavor despertada ao ouvir o som de uma chamada telefônica interrompida. O clique do telefone remeteu em um primeiro momento a um revólver sendo engatilhado. Investigando o caso aos poucos com o auxílio de sessões de terapia, as peças foram surgindo e se complementando. Nascido em 1938, no leste da Alemanha, ele chegou a ser hospitalizado quando criança. Pela falta de profissionais, foi necessário ser tratado por uma médica judia do campo de concentração nazista de Buchenwald, por quem criou fortes laços. Nas sessões que se seguiram, as memórias começaram a ser reveladas. Assim foi resgatada a lembrança de que, em um determinado momento, a médica foi assassinada em sua frente.

Os fenômenos de transferência, quarta forma de memória do trauma, nos dizem de representações por relações objetais. Nos campos de concentração, a disciplina era algo determinante. Um simples cadarço desamarrado era motivo de um novo assassinato. Um sobrevivente manter essa disciplina ou, ainda, encarar outras obrigações do seu presente com a mesma rigidez do passado é uma reação de transferência.

A quinta forma de conhecimento de um trauma experienciado é apontada pelos autores como as narrativas impactantes. Envolve memórias que podem ser descritas sem interferência significativa na vida diária do sujeito, em seu tempo presente. Ele, no agora, consegue se passar por testemunha do ocorrido. Porém, o traumatizado não está isento de ainda se abalar com fragmentos dessa experiência. Esses rastros podem ser alguma parte da memória que se mantém descolada do todo e que tem a capacidade de suprimir a sensação do sujeito viver no presente.

Ele, então, se separa da figura do narrador quando esse fragmento vem à mente, como um *flash* de memória, ou quando esse fragmento ressurgir em sonhos.

Os temas de vida são a sexta forma de memória do trauma. É quando o sujeito que consegue narrar o evento eleva isso a um outro patamar, estabelecendo um alto nível de distanciamento do ocorrido. Há, dessa maneira, menos imersão nos detalhes concretos do trauma. Funciona como uma interpretação do passado. Então, aquela narrativa impactante apresentará uma mensagem ou moral da história que moldará a vida interna e interpessoal do sujeito. Ele viverá à maneira como percebeu o seu legado traumático.

Nas narrativas testemunhadas, sétima forma de memória traumática, o sujeito narra como observador, centrado no presente e ciente de que há uma distância entre o sujeito do momento atual e o sujeito lembrado. Existe um “eu” como testemunha de um “eu” do tempo passado. É uma memória vívida, mas não imediata, pois ele conta à medida que vai se recordando dos fatos. Para exemplificar, Laub e Auerhahn recorrem a um trecho de um depoimento, realizado em 1980, por um sobrevivente de campos de trabalho forçado e de extermínio, apresentando pelo codinome Leon. Ele narra a sua chegada a este cenário, cuidadoso em apontar que apenas alguns episódios se destacaram em sua memória. E ele mantém esse cuidado a cada parte do seu testemunho, comentando algumas passagens: “(...) Passamos por Skarzysko-Kamianna, onde trabalhávamos em uma fábrica de munição. Esta foi uma experiência e tanto. Como de costume, quando o transporte chegou, tivemos que sair acelerados e passar por um punhado de pessoas da SS que nos espancaram com suas coronhas e porretes. (...) Isso é algo realmente de pesadelo. Eu provavelmente posso descrever alguma coisa para alguém que não viu (esses campos), mas (tem que ser) alguém que assistiu ao filme *Apocalypse Now*. (...) Lembro-me como hoje do guarda que estava nos escoltando, o guarda alemão que disse: ‘Você não sabe a sorte que tem. Você tem que agradecer a Deus que vai para a *Work A*’ (...)” (LAUB e AUERHAHN, 2017, p. 38, tradução nossa)⁶⁷.

Finalmente, como oitava forma de memória, Laub e Auerhahn pontuam o trauma como metáfora. Aqui o sujeito também consegue narrar e se manter distante do evento, porém as imagens do trauma aparecem por meio de associações. Diferente das outras narrativas, que

⁶⁷ “(...) We went through Skarzysko-Kamianna, where we were working in an ammunition factory. This was quite an experience. As usual when the transport arrived we had to get out in double time and run through a gauntlet of SS people who beat us with their rifle butts, clubs. (...) This is something really nightmarish. I can probably describe something for somebody who hasn’t seen it but who has seen the film *Apocalypse Now*. (...) I remember like today the guard who was escorting us, the German guard who said, ‘You don’t know how lucky you are. You have to thank God that you are going to Work A’” (texto original).

buscam organizar a realidade histórica externa, o sujeito agora busca organizar a experiência interna.

Na investigação pelos possíveis tipos de memória do trauma, Laub e Auerhahn destacam que são diferentes os níveis de preservação do que se passou. Geralmente constituídas por fragmentos, essas lembranças, mesmo que vagas, afetam o indivíduo. Esse sobrevivente, bombardeado por percepções não integradas do passado, terá na reconstrução do evento “desconhecido”, por meio de uma narrativa, a integração dessa memória. Os fragmentos devem ser colocados de volta ao contexto traumático para torná-los parte da realidade e, então, permitir que o indivíduo se liberte das suas fantasias. Mas, na contramão, aquele sujeito que usa o trauma como metáfora na vida presente, precisa trazer as imagens de si mesmo para a atualidade. Finalmente, segundo Laub e Auerhahn, quer a experiência traumática seja vivida ou fantasiada, é na relação empática, no laço de confiabilidade e no compartilhamento dessa experiência (a partir do ato de testemunhar e narrar a própria história) que os sujeitos afetados por um trauma poderão trabalhar o restabelecimento da relação entre evento, memória e personalidade.

Repercussões da ausência: mágicos não existem

Como é possível o mundo seguir adiante, inspirar e expirar de modo idêntico, enquanto dentro da minha alma tudo se desintegrou de forma permanente? (ADICHIE, Chimamanda Ngozi. Notas sobre o luto).

L'illusionniste (2010) – traduzido para “O Mágico” no Brasil – é um longa-metragem de animação franco-britânico, baseado em um roteiro até então inédito do cineasta Jacques Tati (1907-1982) e dirigido pelo animador Sylvain Chomet. Essa obra traz um enredo que se passa no ano de 1959 e tem como protagonista Tatischeff (nome verdadeiro de Tati). Ele é um homem idoso e ilusionista, fadado ao esquecimento graças aos avanços da modernidade. Havia um progressivo desaparecimento do seu ofício, já que a ilusão que ele proporcionava não tinha mais o mesmo espaço e significado para o mundo. As atenções da sociedade voltavam-se para outros assuntos, como a crescente popularização da televisão e do consumismo de massa. Diante dessa realidade, as apresentações temporárias de Tatischeff em casas de espetáculos atraíam cada vez menos espectadores, enfatizando a obsolescência dos truques de magia e das sensibilidades imaginativas do público. E o que pareceu ir na contramão desse cenário foi apenas uma impressão: é em uma Escócia rural que o ilusionista ainda consegue uma plateia interessada. Na verdade, o fato na estória não se referia à apreciação das pessoas pelo número poético de Tatischeff, mas enfatizava a disseminação desigual da tecnologia e de outros avanços entre as

regiões rurais e metropolitanas. Todo esse contexto obrigou o personagem a se aventurar em outras atividades para garantir a sua sobrevivência e a de Alice, uma jovem ingênua, com quem passou a manter uma relação paternal por um período.

L'illusionniste não lida primordialmente o tema da morte e do luto, discussão central deste subcapítulo – mesmo que o longa de animação apresente, por exemplo, uma falta de informação sobre as famílias de Tatischeff e de Alice e, ainda, situações como a tentativa de suicídio de um palhaço em decadência. Mas trata-se de uma obra sensível para a questão da perda. Por meio do enfraquecimento das tradições culturais populares, o filme é capaz de proporcionar uma reflexão sobre a passagem do tempo, as transições da vida, o lugar do novo em detrimento do passado, a influência da sociedade no sujeito, a desestabilização de referenciais e da própria identidade, o esvaziamento das relações sociais e uma consequente solidão. Tendo como pano de fundo a mudança cultural no Ocidente no início da segunda metade do século XX, são abordadas situações que suscitam desigualdades, desconfortos e angústias. O desconsolo presente se materializa em um bilhete de Tatischeff deixado para Alice: “Mágicos não existem”⁶⁸. Assim, mesmo que apoiado em certos estereótipos, a obra consegue transmitir dimensões que falam sobre o desencanto, a ausência e o fim. E é essa atmosfera de *L'illusionniste* que nos interessa.

Segundo Jean-Claude Carrière (2007), o nascimento não carrega consigo a ideia de um fim e isso se estende pelos anos seguintes, com a energia inquietante da adolescência. A vida se apresenta como um único espetáculo e morrer parece ser um assunto para a velhice, no momento em que o corpo se mostra cansado. Quando jovens, se já não atravessados por situações traumáticas e de morte, temos a ilusão de que somos imortais. Ou, ainda, tampouco nos preocupamos com o assunto. Porém, ao passar do tempo, a morte se torna familiar e tomamos cada vez mais a consciência de que somos seres constantemente ameaçados por ela. E apenas somos, “(...) porque um dia não seremos mais” (CARRIÈRE, 2007, p. 31). Em nossa condição provisória, no futuro deixaremos de ser atores e espectadores, em um dia que desconhecemos, mas que todo ano passamos por ele. Quais os meandros de conviver com esta condição? E como lidar com a morte do outro?

Hoje a humanidade busca entender cada vez mais o seu tempo na Terra. Querer prolongar a vida é ser adepto a bons hábitos, como não fumar, praticar exercícios físicos com frequência e ter uma dieta alimentar saudável (LI, 2018).

⁶⁸ “Magicians do not exist” (texto original).

O historiador francês Philippe Ariès (1914-1984) analisou a postura da sociedade ocidental diante da morte a partir da Idade Média e apontou algumas mudanças de comportamento ocorridas desde então. Entre suas reflexões, o ato de morrer não é apenas individual. Demonstrem isso, por exemplo, as homenagens póstumas. O ato pode atingir, assim, desde um círculo familiar até, se figura pública, uma esfera de âmbito internacional.

Durante séculos na história do homem ocidental e sua relação com a morte, existiu o hábito de um moribundo falecer em sua residência. Ele recebia em seu quarto visitas de amigos, familiares e até de um padre que ouvia a sua confissão, dava-lhe a comunhão e, por fim, ministrava a extrema-unção, rito do cristianismo em que os enfermos são ungidos com um óleo sagrado. A família dava uma atenção especial aos momentos finais de vida do ente querido e, também depois, ao então defunto. Velado em sua casa, o corpo era levado à igreja e, em seguida, ao cemitério. As visitas ao túmulo aconteciam em outras ocasiões, quando eram prestadas homenagens com flores ao finado. O luto era estritamente respeitado, levando-se em conta um tempo para todos se adaptarem à ausência física da pessoa que partiu. Porém, na primeira metade do século XX esse cenário começou a passar por mudanças drásticas no Ocidente. “Os novos costumes exigem que a morte seja o objeto ausente das conversas educadas” (MARANHÃO, p. 46, 2017), o que ajuda a alimentar a hipocrisia do homem civilizado diante da morte citada por Freud (FREUD, 1915/2010d). Em um mundo de economia industrial não se fala de mortos, mas dos “desaparecidos” em guerras e dos pacientes que “vão a óbitos” nos hospitais. Já sinalizamos a questão do desconforto que tal assunto causa à sociedade ao citar a experiência narrativa de Boris Cyrulnik e toda a sua preocupação em apresentar um lado mais comedido de seu passado.

Destacando as condições quando a morte ocorre em instituições hospitalares, especialmente nesses casos, os familiares se tornam espectadores dos procedimentos e protocolos impostos. Eles passam a ter acesso limitado ao corpo do ente querido e isso ocorre durante todo o processo, desde a entrada no hospital. O moribundo é marginalizado socialmente e, ainda dentro de uma unidade de terapia intensiva ou local similar, pode vir a ficar afastado dos demais enfermos quando sem possibilidade de cura. Permanece, assim, sob efeito de sedação paliativa, também chamada de medicação de conforto – um cenário que predispõe um olhar conflitante entre a fragilidade de um corpo e a sua capacidade de resistir à morte. Após o falecimento do sujeito, os parentes permanecem assistindo ao desenrolar dos acontecimentos à distância. Sem ter contato com o corpo, após uma breve despedida no hospital (pois o leito precisa ser liberado com urgência para um próximo paciente), a família apenas voltará a encontrar o ente querido, agora finado, no velório, ocasião em que ele será entregue sob

encomenda após as contratações do funeral e do sepultamento ou cremação. A funerária é a encarregada de exibir o corpo limpo, vestido, maquiado e encaixotado, em um ambiente neutro e especializado para a situação, devidamente ornamentado com coroas de flores e arranjos sóbrios. Os vestígios que possam indicar o motivo da morte são acobertados, com exceção das situações em que o corpo se mostra irreconhecível – nessas circunstâncias, o velório segue com caixão fechado. Finalmente, acontece o enterro ou a cremação durante um rápido episódio em um horário disponível agendado previamente. Pronto: o curso da vida segue para os familiares e amigos, os sobreviventes, mesmo que a morte seja ainda tratada pelos meandros da burocracia (ter que lidar com possíveis pensões, seguros, testamentos, inventários e afins). Para as crianças, usualmente explica-se o falecimento do ser amado por meio de metáforas, como dizer que a pessoa ausente se transformou em uma estrela e agora está no céu. Dos adultos, espera-se o controle das emoções e a devida atenção às convenções sociais, pois manifestar sua dor publicamente pode perturbar o redor. O morrer passou a ser negado pela sociedade, tornando-se impessoal, um assunto privado e tecnicamente controlado (MARANHÃO, p. 301, 2017).

Levando em conta o cenário descrito, voltemos para as contribuições de Ariès (1977/2014). Segundo o historiador, antes do século XIX, a morte de uma pessoa não era dotada de afetividade, uma realidade que depois se modificou, se tornando mais humanizada. O sentido do outro – o ser amado – passou a estabelecer uma relação com a dor da separação, prevalecendo o medo de sua morte e não mais a de si mesmo. Porém, já no século XX, começou a vigorar uma negação. Enfermos são encaminhados para hospitais, onde lá falecem, e pouco se trata do assunto socialmente, ao que Ariès aborda como “evacuação” da morte. A morte já é traumática e os familiares são os sobreviventes, sujeitos feridos.

Até então neste capítulo realizamos uma discussão sobre os afetos e tratamos o trauma, mostrando como ele pode ser uma resposta emocional a uma ampla variedade de experiências. Para ilustrar, chegamos a listar algumas situações, como os ferimentos de guerra, os homicídios e os desastres naturais. Ou seja, citamos causas externas. No caso desta pesquisa, interessa-nos os afetos relacionados às experiências traumáticas que envolvem a perda por morte de uma figura amada. A sobrevivência na adaptação à realidade.

Para tanto, vamos retornar aos estudos de Caruth, quando então aborda a sobrevivência de alguém que foi testemunha de um ocorrido traumático.

O que Freud encontra na neurose traumática não é a reação a nenhum evento horrível, mas a experiência peculiar e desconcertante da sobrevivência. Se os sonhos e flashbacks dos traumatizados atraem o interesse de Freud, é porque eles testemunham

uma sobrevivência que excede as próprias reivindicações e consciências de quem a suporta (CARUTH, 1996, p. 60, tradução nossa)⁶⁹.

A questão central de muitas narrativas traumáticas é se o trauma é o encontro com a morte ou a experiência contínua de ter sobrevivido. Uma dupla narrativa que oscila entre a natureza insuportável de um evento e a natureza insuportável de sua sobrevivência. Assim, a própria sobrevivência pode se apresentar como uma crise. Caruth, ao comentar que Freud encontrou na neurose traumática essa “experiência desconcertante” de estar vivo após um mau acontecimento, coloca como discussão fundamental o significado de sobreviver para a consciência. Novamente, por não conhecer totalmente o evento traumático, o indivíduo permanece enfrentando-o repetidamente a fim de apreender o ocorrido, aquela ameaça à própria vida. Quando a consciência, então, está diante da possibilidade de sua morte, ela volta à experiência destrutiva. De acordo com Caruth, isso sugere que a história do indivíduo traumatizado é a repetição de um determinado evento de destruição. Logo, o trauma é essa dualidade entre um efeito destrutivo e um enigma de sobrevivência. A incompreensibilidade da sobrevivência é para Caruth o ponto central do que Freud denominou como pulsão de morte, essa experiência de ter passado além da morte sem de fato conhecê-la. Mas nela há um desejo de autodestruição, de caminhar para um fim.

Embora testemunha de um episódio traumático – ter presenciado um fato e dele conseguir escapar com vida – um sujeito sobrevivente lida constantemente com embates, assim como mencionado anteriormente ao tratar a maneira como Freud enxergava os opostos. Voltando a lidar com a questão do entre, o lugar de conflito que é condição de existência, ressaltamos o contraste há pouco citado sobre o sentimento de arruinar a si mesmo e, simultaneamente, o de se preservar. O sobrevivente de um trauma permanece existindo na impossibilidade de narrar com precisão o excesso vivido, mas é trazendo à cena as memórias individuais que conseguirá ressignificar o ocorrido – a continuidade da vida pode ser mais sombria que a própria morte. Toda essa ideia que vem sendo discutida ao longo do capítulo foi tratada com foco em eventos repentinos momentâneos, em que o indivíduo vítima da situação convive com as lembranças de um evento episódico. Mas consideraremos além ao refletir sobre experiências que se estendem pelo tempo e proporcionam uma sucessão de fatos dolorosos, como chegamos brevemente a mencionar a postura de Boris Cyrulnik frente ao seu passado.

⁶⁹ “What Freud encounters in the traumatic neurosis is not the reaction to any horrible event but, rather, the peculiar and perplexing experience of survival. If the dreams and flashbacks of the traumatized thus engage Freud’s interest, it is because they bear witness to a survival that exceeds the very claims and consciousness of the one who endures it” (texto original).

Nesse tempo da demora, quão intenso será o esquecimento dessa realidade? Pegaremos como um segundo exemplo a trajetória pela qual passou o italiano Primo Levi (1919-1987). Também judeu e sobrevivente de um dos campos de extermínio em Auschwitz durante a Segunda Guerra Mundial, ele foi levado para lá quando tinha vinte e quatro anos, em janeiro de 1944, permanecendo por pouco mais de um ano. Assim como Cyrulnik, Levi escreveu suas experiências e as lançou como livro em 1947.

A organização do que ocorreu em sua passagem em um campo que é o de morte, traz diferentes momentos que narram sentimentos de incredulidade e desespero. Já em uma segunda instância, nota-se que nem mais existe a presença do medo. Trata-se de um trauma que emerge de uma série de acontecimentos dentro de um cenário torpe, com ameaças, trabalho escravo e pressão psicológica. Para Levi, mais que pensar em perder a vida, o perigoso estava em perder a personalidade. Nessa atmosfera, eram frequentes os sonhos que traziam imagens de lar, conforto e fartura, na contramão de tudo que fazia parte do seu mundo naquele momento. Ao longo de sua vivência no campo, suas lembranças eram continuamente confirmadas pela experiência do seu novo cotidiano. “Bem sei que, contando isso, dificilmente seremos compreendidos, e talvez seja bom assim” (LEVI, 1988, p. 25). Seu livro parece acabar em um rompante. Mas o que o leitor poderia esperar? Não caberia um desfecho romantizado ou com palavras de esperança. Os alemães foram embora, os russos chegaram e acabou. Primo Levi chegou a retornar a Auschwitz em 1983, regresso registrado por uma emissora de televisão italiana. Ele morreu em 1987 devido a uma queda do terceiro andar do prédio onde morava. Embora em circunstâncias inconclusivas, o caso foi tratado como suicídio (MALTA, 2017).

A obra “É isto um homem?” (LEVI, 1988) pode ser vista como um exercício de trazer à tona as experiências traumáticas vivenciadas por Levi, mesmo que não caibam em uma narrativa linear. O próprio Levi chama a atenção para a estrutura de seu texto, a qual não obedece a uma ordem lógica, mas a que ele define como urgência. O livro não representa de fato as experiências que vivenciou em sua totalidade, algo inimaginável de se pensar, mas simboliza seu testemunho de eventos sobre os quais ele não tinha controle. Mesmo sem a precisão dos fatos, Levi utiliza da literatura para tentar atender à sua necessidade de contar o que se passou para o que chama de “liberação interior” (LEVI, 1988, p. 08). Levi presenciou a morte e sobreviveu ao campo. “O sobrevivente, aquele que passou por um ‘evento’ e viu a morte de perto, desperta uma modalidade de recepção nos seus leitores que mobiliza a empatia na mesma medida em que desarma a incredulidade” (SELIGMANN-SILVA, 2016, p. 375). A morte é inominável. Assim como é uma tarefa complexa associar a narrativa ao trauma, existe

uma dificuldade em significar a morte. A própria nomenclatura não dá conta de transmitir o que ela é para quem se defronta com ela (KOVÁCS, 2003, p. 13).

Do que foi descrito, ritualizar a morte é fundamental para o processo de luto. Mas há pontos que nos mostram como o próprio luto tornou-se quase uma doença à parte na sociedade ocidental contemporânea. Para lidar com as saudades e dificuldades, “O enlutado deve (...) ficar isolado, em quarentena” (MARANHÃO, p. 127, 2017). Essa ideia na frase de Maranhão foi encarada em seu sentido exato durante o ano de 2020, quando tivemos como principal notícia a morte, um cotidiano marcado por lutos subsequentes. Quem passou pelo falecimento de uma pessoa próxima em decorrência do novo coronavírus, sobretudo durante a primeira onda, precisou confrontar com as restrições impostas à realização de velórios e enterros, quando não tiveram os seus mortos enterrados em valas comuns, como ocorreu no Brasil, em Manaus⁷⁰. Os processos de morte e luto foram feitos à distância, já que a contaminação pelo vírus Sars-Cov-2 acontece via transmissão por contato – com pessoas, superfícies ou objetos infectados – e por gotículas – expelidas via tosse ou espirro (OPAS, 2021). Um cenário ainda novo para o mundo de 2020 e sem uma vacina à vista, fatos como caixões lacrados, a participação em velórios por meio de chamadas de vídeo e a organização de cerimônias religiosas fúnebres virtuais, mostraram que o lugar afetivo para expressar emoções e manifestar um gesto de despedida ficaram em suspensão na tentativa de atenuar a expansão do surto. Antes mesmo de completar dois anos de pandemia, como já citado, o Brasil atingiu a marca de seiscentos mil mortes, evidenciando a frequência, a quantidade e a suscetibilidade a perdas. Mesmo que em sua maioria anônimas, as ausências em forma de números e estatísticas, afetaram a quem sobreviveu – familiares, amigos, espectadores das notícias – desenhando um sofrimento vivido comunitariamente. Experimentamos uma radicalização da experiência da perda, em um volume apenas visto pela sociedade mundial atual nos livros de história. Os lutos decorrentes a este cenário foram vivenciados e, nesse sentido, são semelhantes ao ambiente em que Freud produziu alguns dos seus ensaios, como “Considerações atuais sobre a guerra e a morte” (FREUD, 1915/2010d) e “Luto e melancolia” (FREUD, 1915-1917/2010c). Freud falava sobre um momento de guerra e aqui apontamos uma pandemia. Mas ambas as épocas colocam à luz uma sociedade mundial como espectadora da morte e os afetos que advém disso. A realidade invadida pelo desconhecido; a mortandade acelerada; a angústia frente às incertezas políticas e

⁷⁰ “Caixões serão empilhados em valas comuns de Manaus para suprir demanda de enterros; famílias criticam medida: ‘Não é digno’”. Disponível em: <<https://g1.globo.com/am/amazonas/noticia/2020/04/27/corpos-serao-empilhados-em-valas-comuns-de-manaus-para-suprir-demanda-de-enterros-familias-criticam-medida-nao-e-digno.ghtml>>. Acesso em: 01 dez. 2021.

sociais; o medo da própria morte ou do sujeito amado, seja causada por uma bomba ou pela invisibilidade de um vírus.

Em “Considerações atuais sobre a guerra e a morte” (FREUD, 1915/2010d), Freud abordou a desilusão provocada pelo cenário da guerra, momento que também trouxe uma nova postura diante da morte. Os cidadãos sobreviventes passaram a se reconhecer como mortais e a capacidade de se arriscar era algo pertencente à fantasia. Era ela que tornava possível outras existências e a ideia de imortalidade, seja a do próprio sujeito ou a do ser amado que morreu e que, segundo Freud, levou as alegrias.

Então é inevitável que busquemos no mundo da ficção, na literatura, no teatro, substituto para as perdas da vida. Lá encontramos ainda pessoas que sabem morrer, e que conseguem até mesmo matar uma outra. E apenas lá se verifica a condição sob a qual poderíamos nos reconciliar com a morte: de que por trás de todas as vicissitudes da vida nos restasse ainda uma vida intacta. (...) No reino da ficção encontramos a pluralidade de vidas de que temos necessidade (FREUD, 1915/2010d, p. 233).

Já em “Luto e melancolia” (FREUD, 1915-1917/2010c), Freud abordou os estados de luto (fenômeno que é da ordem da vida) e de melancolia (um quadro clínico), ambos que lidam com um afeto relacionado sobretudo à perda. Em sua escrita, é possível verificar o contexto histórico pela qual ele passava: “(...) luto é a reação à perda de uma pessoa amada ou de uma abstração que ocupa seu lugar, como pátria, liberdade, um ideal etc” (FREUD, 1915-1917/2010c, p. 172). Naquela ocasião, havia ocorrido a perda dos ideais de civilização com a crise dos estados nacionais da Europa, que desconstruiu a ilusão de um continente unificado, resultando na Primeira Guerra Mundial e o subsequente período pós-guerra. As ações políticas evidenciavam um mundo que se desfazia e, como colocado por Freud, não era possível ter uma noção do futuro que se configurava. Um evento que trouxe uma poderosa capacidade destrutiva das armas e um número de vítimas maior do que se comparado com os conflitos ocorridos desde o final do século XVIII (ZUIN, 2001). Com as questões que aconteciam ao seu redor, Freud começou a refletir sobre as relações entre o sujeito e a morte, o sujeito e os mortos e o lugar do sujeito enquanto sobrevivente. Sobretudo no pós-guerra, ele verificou que as pessoas passavam pelo “afeto normal do luto” (FREUD, 2010, p. 171) ou, em um segundo caminho, por não dar conta de lidar com as memórias das experiências, criavam uma patologia e se tornavam, portanto, melancólicas. As mortes afetavam psicicamente quem retornava da zona de guerra ou quem aguardava a volta – que nunca aconteceu – de um combatente. Freud ainda propôs pensar o psiquismo como uma questão que também está relacionada às experiências do sujeito em seu ambiente social. Ou seja, Freud apontou que a saúde psíquica está relacionada às

consequências das vivências na sociedade da qual se faz parte. As ausências se tornaram muito evidentes diante do número de mortos. Perdas foram vividas socialmente e tiveram um impacto sobre o sujeito em forma de sofrimento, um traço característico da contemporaneidade.

Assim, revisitar essas contribuições de Freud auxilia a pensar a atualidade. Para Joel Birman (2021a), o sujeito contemporâneo é melancólico. Isso se deve às características próprias desse tempo, como a presença do mundo cibernético, o ritmo dos fatos, a era das catástrofes mencionada anteriormente (SELIGMANN-SILVA, 2005). A contemporaneidade produz sujeitos melancólicos, novos Tatischeffs. E essa realidade se intensificou com os tempos de pandemia da Covid-19, época de um acúmulo de quadros depressivos (BIRMAN, 2021c). Assistimos aos impactos do medo e de preocupações diversas, desde pela saúde até pela segurança financeira.

Em um cenário em que não há uma despedida adequada após uma morte, um luto mal elaborado pode ser desencadeado e, em consequência, torna-se favorável o surgimento de traumas psíquicos. A ausência do rito, de não poder sepultar o corpo de um ente querido vítima da Covid-19, contribuiu para uma dificuldade de se materializar a perda (DANTAS *et al.*, 2020).

A falta dos rituais pode dificultar o já doloroso e trabalhoso processo de luto perante a perda. Os rituais são grandes auxiliares da aceitação da transformação que a realidade nos impõe a todo momento. Demarcam grandes mudanças e despedidas, seja de uma fase da vida, de uma relação, ou de uma pessoa. Ajudam que aquele que enfrenta a mudança tenha mais condições de percebê-la e aceitá-la (...) (AZAMBUJA, Talita apud ROCHA, 2021).

Podemos pensar o trabalho de luto como um processo que permite a simbolização da ausência de algo para que, então, não ocorra uma introjeção desse objeto perdido. A dificuldade do luto é, então, simbolizar. Luto é uma narrativa que ainda não existe e faz parte dele construí-la. Simbolizar uma perda, portanto, é elaborar essa narrativa, ou seja, significa o sujeito dar conta de reconhecer, aceitar e superar essa ausência, conseguindo conviver com ela, rompendo um vínculo, se relacionando com aquilo de outra maneira. Esse desligamento pode acontecer de forma gradual ou ser mais demorado até tornar-se patológico. Na pesquisa consideraremos o luto como o momento de transformar a memória daquilo que era presente em algo que, de repente, se tornou ausente e passado, e vai, então, ganhar um outro significado. Luto como tempo e renúncia.

O luto é da ordem da vida. Um processo que permite a simbolização dos objetos de amor perdidos. É transformar a memória do que era presente em algo que se não é mais da ordem

material, da convivência, atribuindo para esse objeto um outro significado na sua própria trajetória. Uma memória em travessia (anexo, p. 193). Importante destacar que neste subcapítulo muito se utilizou a ideia de ilusão, a começar por citar um personagem ilusionista, um ofício que não trazia mais a mesma potência para a ilusão proporcionada. Quando jovens temos a ilusão de não sermos frágeis e que temos um tempo em que o futuro não é tão logo ali e é extenso.

A morte é uma força que não controlamos e que não é possível de "desacontecer". A partir dela, quem sobrevive não recomeça uma trajetória, mas continua. Nesse sentido, o luto propicia tornar essa condição humana um lugar para se trabalhar as experiências do mundo material e construir possibilidades para melhor endereçar os afetos. É um processo individual que envolve dimensões que podem ser subjacentes a quem o vive, lidando com as perdas reais e simbólicas. A ausência física de um ser tem suas implicações, desde as mais imediatas, como a falta do outro, até a percepção de uma saudade de si mesmo quando na presença desse outro. É, então, ter o entendimento de que em suas vivências não serão mais possíveis as investidas deste que partiu, desde receber um abraço até um apoio de ordem burocrática. Essa pessoa não vai te procurar, não vai te presentear ou ajudar. Ela se foi. Há um silêncio, pois um ciclo foi encerrado. Estamos à mercê dos fins por sermos instantes.

Somos SERES DE PRODUÇÃO: sonhos e trauma

É em *A Interpretação de Sonhos* (1900) que se esboça a aproximação com a mitologia e com a literatura. O que a Traumdeutung propunha, desde 1900, era que o sonho é a mitologia privada daquele que dorme (...) (RICOEUR, 1965/1977, p.16).

No início dos anos 1980, aos quatro anos de idade, uma criança tinha sonhos repetitivos. Eles traziam um homem alto, forte, de traços faciais marcantes e uma pele castigada pelo sol, com um desejo permanente de atacar o seu pai. Eram pesadelos extensos, com perseguições exaustivas, cheios de sentimentos de apreensão, medo e cansaço. Sempre o pai, ameaçado por aquela pessoa de instinto assassino, se via por vezes sem fôlego, tentando escapar de uma situação de risco. Assim começavam e terminavam aqueles sonhos que nunca apresentavam um início e desfecho originais. A menina não apenas testemunhava a tudo, como às vezes também participava dos cenários frenéticos. Na maioria das tentativas de se desvencilhar do perigo iminente, ela se encontrava junto ao seu pai, mas não como uma criatura frágil. Para ela, eles formavam uma equipe – apenas anos mais tarde, já adolescente, é que teve a exata dimensão sobre isso. Foi, então, que nas férias de janeiro, em uma cidade praiana, a família

dessa garota tomou um táxi. Sentada no colo do seu pai no banco de trás, ela encontrou, enfim, o seu inimigo no mundo material. Ela jurava para si mesma que ao volante estava o homem dos seus pesadelos. Não chorou nem compartilhou o seu medo com ninguém. O importante para ela era proteger quem amava. Abraçando o seu pai pelo pescoço com muita vontade, fitava pelo retrovisor aquele sujeito que era o perseguidor em seus sonhos, atenta aos seus movimentos. Ora, quais as reações comuns possíveis de um motorista quando tem os olhos de uma criança de quatro anos fixados sobre ele? Há pouca recordação sobre esse instante dentro do carro, mas aquele estranho interagiu com a garota, tentando estabelecer uma conversa amigável e conquistar um sorriso da pequena. Pela sua pouca ou nenhuma reação, o pai ficou carinhosamente de rosto colado com a sua filha silenciosa, conversando sobre o moço que falava com ela. Mas a menina apenas queria chegar no destino pretendido pela sua família, dentro daquela cidade desconhecida para ela, convicta de que era uma heroína capaz de proteger o seu pai de qualquer mau. A partir desse dia, ela não voltou mais a vivenciar em seu mundo onírico as narrativas constantes protagonizadas por aquele suposto vilão. A situação de alguma maneira havia sido resolvida. Ela não se lembra da primeira vez que viu o mar, mas tem a memória do olhar do motorista no retrovisor sobre ela. Essa garotinha sou eu.

Qual a origem dos símbolos dos sonhos? Como dar sentido às suas narrativas? Dormimos uma boa parte de nossas vidas e, conforme envelhecemos, a duração da necessidade de sono diminui. Segundo a organização estadunidense National Sleep Foundation⁷¹, se um bebê precisa dormir cerca de doze a dezessete horas diariamente, um idoso necessita de sete a oito horas. Se levarmos em conta essa informação e a de que a expectativa de vida no Brasil, calculada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), é hoje de 76,6 anos⁷², podemos afirmar que passamos mais de vinte anos dormindo. E sonhamos. Os sonhos podem acontecer em qualquer fase do sono (REM ou NREM) e estima-se que isso ocorra durante duas horas por noite, por mais que essas viagens oníricas pareçam mais longas. Contudo, o assunto ainda é um desafio para os pesquisadores e não há estudos conclusivos sobre uma duração precisa dos sonhos em uma noite⁷³. De uma maneira ou de outra, sonhamos muito durante as nossas vidas. O que fazer com esses materiais que produzimos? E por que abordar os sonhos

⁷¹ “How Much Sleep Do We Really Need?”. Disponível em: <<https://www.sleepfoundation.org/how-sleep-works/how-much-sleep-do-we-really-need#:~:text=National%20Sleep%20Foundation%20guidelines1,to%208%20hours%20per%20night>>. Acesso em: 24 jan. 2022.

⁷² “Expectativa de vida dos brasileiros aumenta 3 meses e chega a 76,6 anos em 2019”. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/29505-expectativa-de-vida-dos-brasileiros-aumenta-3-meses-e-chega-a-76-6-anos-em-2019>>. Acesso em: 24 jan. 2022.

⁷³ “How Long Do Dreams Last?”. Disponível em: <<https://www.sleepfoundation.org/dreams/how-long-do-dreams-last>>. Acesso em: 24 jan. 2022.

na presente pesquisa? Um dos temas fundamentais da psicanálise, o nosso intuito não é esmiuçar o assunto. Voltaremos o nosso interesse para uma reflexão sobre a vivência nesse espaço que é o da fantasia e, assim, abordar o sonho enquanto categoria narrativa para a produção de sentido. Tal qual um dos caminhos sobre como experienciar um jogo eletrônico, sonhar é uma experiência da qual o sujeito pode se apropriar por meio da maneira como ele a narra. “No divã, o importante não é o sonho contado, é o contar” (BOAL, 2003, p. 67). Também como nos jogos, nossa intenção é abordar a experimentação de uma vivência sem o risco real, mas que, nem por isso, deixa de afetar aquele que joga. Logo, para compreender um pouco desse universo, iremos destacar algumas passagens freudianas sob a perspectiva do psicanalista Carlos Mario Alvarez (2021), bem como recorrer à algumas contribuições do neurocientista Sidarta Ribeiro (2019). Ainda, tomaremos para a pesquisa o sonho como espetáculo, ideia apresentada pelo dramaturgo Augusto Boal (2003).

Do latim *somnium*, a palavra sonho pode ser relacionada a um anseio, uma vontade de conquista. Assim o fazem os meios publicitários que vinculam o sonho com o desejo e a felicidade. No final do ano de 2020, não era raro deparar com algum comercial de TV abordando a esperança por dias melhores. No Brasil, por exemplo, a empresa de cosméticos Natura trouxe como mote em sua campanha natalina a troca não apenas de presentes, mas de sonhos por um mundo mais bonito. Sob o título “Um Presente Pro Mundo”⁷⁴, o vídeo abordou a conexão entre as pessoas e o senso de coletividade. O Banco Itaú, por sua vez, encerrou o ano com a campanha “Acredite em 2021”⁷⁵, dispensando o uso da sua marca para assinar a peça audiovisual. Protagonizado pela atriz Fernanda Montenegro e utilizando-se da semiótica para fazer alguma referência à instituição financeira, o vídeo foi finalizado com o convite para se ter esperança no futuro. Essas e outras peças publicitárias apresentaram textos romantizados, com efeitos de dramaticidade após um ano de catástrofes. As pessoas se viram sob uma insegurança mundial em presença do novo, do medo da morte e, cada vez mais, da virtualização do aspecto humano das relações. Sonhar o futuro se mostrou uma urgência. Afinal, o homem responde com sua vida imaginativa aos movimentos do mundo (ELIADE, 1994).

Produzimos sonhos acordados e dormindo regular e cotidianamente. O sonho desperto, aquele que não é onírico, pode ser visto pelo viés do devaneio; o sujeito que não se identifica com o mundo e que fantasia a respeito de temas diversos, criando um refúgio para rechaçar o cotidiano e, assim, se desvencilhar da carga pragmática da vida. A título de curiosidade, fantasia é o termo que Freud deu para uma produção psíquica renitente de caráter imaginário, investida

⁷⁴ Natura – Natal 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/1xX0p2f4yX0>>. Acesso em: 23 set. 2021.

⁷⁵ Acredite em 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/UmKX3AqYzYQ>>. Acesso em: 23 set. 2021.

libidinalmente. Ela implica uma formulação desejante para qual o sujeito talvez não esteja tão bem assentado para afirmar, resultando em uma produção de sintomas (ALVAREZ, 2021b). Dentre outras possibilidades, também podemos considerar o sonho acordado como um anseio por algo na vida consciente – palpável, audível ou visível – e que expressamos, por exemplo, por meio da cultura e da política. “(...) é possível sonhar a obra de arte antes de realizá-la. (...) O artista sonha o espetáculo (...). (...) Nós temos acesso à obra de arte acabada” (BOAL, 2003, p. 64). E a própria arte produz no espectador – testemunha que transforma o evento em espetáculo (BOAL, 2003, p. 66) – a vontade de sonhar na imaginação. Já em um outro contexto, no discurso contra a discriminação racial de Martin Luther King (1929-1968), durante a Marcha sobre Washington (1963), foi proferida a célebre frase “Eu tive um sonho”⁷⁶. Luther King desejava igualdade e harmonia entre negros e brancos.

Sidarta Ribeiro coloca em questão o fato do porquê a palavra sonho, que se refere ao estado vivenciado ao dormir, é a mesma utilizada para indicar aquilo que desejamos. Reportando-nos a Freud, é possível verificar que ele pensou o sonho como a preservação do sono e a via de acesso ao inconsciente e, portanto, não é uma experiência desprovida de sentido. É a realização de um desejo, expressa de maneira óbvia ou não, e que requer interpretação (FREUD, 1900/2019, p.155). Um sonho, então, se forma no inconsciente, mas tem a capacidade de trazer para o consciente os nossos desejos não admitidos ou reprimidos e, também, revelar o nosso outro; é um processo que não cessa (ALVAREZ, 2021a). Desse modo, os sonhos operam por meio dos símbolos: condensação (fusão de duas ou mais representações) e deslocamento (substituição de uma representação por outra). Disse Primo Levi referindo-se aos bons sonhos que teve durante a sua presença no campo de extermínio em Auschwitz, na Segunda Guerra Mundial: “Ai de quem sonha! O instante no qual, ao despertar, retomamos consciência da realidade, é como uma pontada dolorosa” (LEVI, 1988, p. 60). Ainda, para Freud, a exceção – o sonho que não está a serviço da produção de prazer – se remete aos efeitos perturbadores do sujeito que passou por uma experiência mais forte do que conseguiu psiquicamente suportar. A neurose traumática, como mencionado anteriormente na pesquisa, leva o indivíduo a desenvolver sintomas (psíquicos, emocionais, psicossomáticos e motores) e, assim, dentre outras formas, ela pode se apresentar por meio de sonhos (FREUD, 1920/2010e, p. 144). Nesse cenário, as experiências oníricas são capazes de conduzir o traumatizado à repetição do evento doloroso do qual ele desperta, tomado por um renovado terror (FREUD, 1920/2010e, p. 126). Assim, os sonhos que trazem à memória os traumas psíquicos podem

⁷⁶ “I have a dream” (texto original).

significar para o sujeito tanto uma reafirmação do quão forte são as impressões deixadas pela experiência vivida, quanto o “apego” ao acontecimento em si. Buscar traduzir as dimensões traumáticas dos sonhos em palavras é uma maneira de tentar que deixem de ser primariamente traumáticas e se tornem, a partir de então, entendimento (ALVAREZ, 2021c). Dar uma interpretação aos elementos inconscientes para a produção de consciência.

Se os sonhos dos neuróticos (...) fazem os doentes voltarem regularmente à situação do acidente, então eles não se acham a serviço da realização de desejos (...). Mas podemos supor que desse modo eles contribuem para outra tarefa (...). Tais sonhos buscam lidar retrospectivamente com o estímulo, mediante o desenvolvimento da angústia, cuja omissão tornara-se a causa da neurose traumática. Assim nos permitem vislumbrar uma função do aparelho psíquico, que, sem contrariar o princípio do prazer, é independente dele e parece mais primitiva que a intenção de obter prazer e evitar desprazer (FREUD, 1920/2010e, p. 143).

Consideremos, então, o medo de se contaminar, a jornada para o desenvolvimento de uma vacina, a adoção de medidas preventivas e uma desaceleração das cidades do mundo inteiro frente ao fechamento do comércio e à restrição de circulação. Todo o cenário sombrio que emergiu com o surgimento do novo coronavírus exigiu das pessoas novos ritmos e usos dos espaços. Um confinamento que veio pouco tempo depois da virada do ano de 2020 – ou seja, após as festas de *réveillon*, um momento que pode gerar expectativas sobre o porvir e simbolizar projeções de desejos e planejamentos de projetos – e, especificamente para os brasileiros, também logo após à folia carnavalesca, o lugar da liberdade e criação (CARDOSO e GONÇALVES, 2018). Nosso psiquismo teve que processar repentinamente um tempo conturbado que se impunha. Nossa mente passou pelas etapas de processamento, elaboração e assimilação de uma nova realidade traumática e coletiva, e os sonhos se tornaram parte importante dessa dinâmica para tentar dar conta do que era até então não-simbolizável. Nos primeiros meses, passamos a compartilhar ou, pelo menos, a ouvir essas narrativas de familiares, amigos e internautas em redes sociais (DUNKER *et al.*, 2021). Não era raro sonhar ou saber de um sonho em que a pessoa, por exemplo, saía de casa e se esquecia da máscara de proteção.

Quando Freud estuda os sonhos, ele os apresenta como versões de uma verdade inconsciente, entendendo que essa “verdade” nunca aparece por inteiro e se metamorfoseia. Ora, a verdade não existe enquanto verdade, um paradoxo em que o inconsciente pulsa por meio dos opostos (ALVAREZ, 2021b). Para Freud, o inconsciente não é exclusivista e, assim, admite o sim e o não, o amor e o ódio, as versões distintas de uma experiência. Dessa forma, podemos considerar o inconsciente como a parte do aparelho psíquico, de uma certa maneira, primitiva

(ALVAREZ, 2021b). E os sonhos são a via de acesso ao inconsciente, como antes mencionado. Buscar interpretá-los é, portanto, um modo de acessar a “verdade”. Assim, no método da psicanálise elaborado por Freud, que é o de ouvir os relatos do analisando, é feito o convite para voltar-se para si, dando o espaço para abordar com liberdade as suas questões. É tentar, na relação analista-analisando, produzir a formulação do sonho ou a formulação desejante. Nesse cenário, mapear as memórias é uma maneira de conhecer as origens traumáticas de uma pessoa e os sonhos fazem parte dessas memórias. “(...) a tendência à repetição do trauma é maior durante o sono que no estado vígil; no decorrer do sono profundo, a perspectiva de um retorno das impressões sensíveis não resolvidas (...) é bem mais provável” (FERENCZI, 1992c, p.113). Essas memórias, então, podem aparecer como rastros na mente do sujeito, como indicaram os pesquisadores Dori Laub e Nanette Auerhahn (2017) ao organizarem oito formas de conhecimento de um trauma experienciado, como exposto anteriormente. Eles apontaram as narrativas impactantes como aquelas memórias contadas pelo traumatizado sob o papel de uma testemunha do ocorrido, sem interferir de maneira efetiva na sua vida presente. Porém, o sujeito mantém fragmentos que surgem à mente sem o seu controle, por meio de um *flash* de memória ou dos sonhos.

Se Freud abordou os sonhos como resultados de um desejo ou de uma experiência dolorosa, Ribeiro, mediante a diversidade das narrativas subjetivas e a inviabilidade de mapear todas as suas possibilidades, pontuou três tipos básicos. Começando pelo pesadelo, este traz situações desagradáveis que carregam sentimentos como o de medo. Na contramão desse terror, há o sonho gozoso. Então são as imagens de circunstâncias de prazer, sem conflito e que satisfazem os desejos do sonhador, geralmente ligados às impossibilidades da vida do sujeito quando desperto. Finalmente, Ribeiro cita o sonho da perseguição de um objetivo. Em geral, tal objetivo não é alcançado. Independente do material onírico, apresentado de modo claro ou confuso, extenso ou não, contínuo ou com lacunas e partes desconexas ou, mesmo, repleto de transformações, elementos fantásticos e que parecem ilógicos – mas que, por vezes, não causam espanto ao sonhador – para Ribeiro, um sonho apresenta diversas camadas de significados. Por isso, para a interpretação de qualquer que seja a experiência sonhada é preciso uma compreensão dos contextos da vida do sonhador. Assim como pensou Freud, os sonhos trazem à tona coisas que são importantes para o sujeito que sonha (ALVAREZ, 2021a). Porém, às vezes ocorre do sujeito não se lembrar do que sonhou. Um dos pontos que justifica isso, segundo Ribeiro, é o fato do indivíduo viver uma rotina agitada que não contribui nem para a qualidade do seu sono nem para que ele possa dedicar um tempo para a sua vida interior. Vivemos em um mundo exigente por produtividade e resultados objetivos, que não contribui para um estado

imaginativo. Freud apresentou uma outra explicação para o fato. Segundo ele, trata-se do sujeito resistir a estabelecer contato com o seu desejo inconsciente. Resistência é um conceito importante na obra do neurologista que, em linhas gerais, diz da posição de conservação de um estado por medo do novo, por medo de uma metamorfose ou, ainda, por apego ao gozo daquilo que já é conhecido; é uma forma de defesa que pode ser consciente ou não (ALVAREZ, 2021b).

Já Boal, considerando o sonho como espetáculo, apresentou a sua própria maneira de pensar esses materiais que produzimos. Ele pontuou três espécies, baseadas em suas experiências pessoais, às quais ele intitulou “sonhos teatrais”. Como primeiro conceito, o discurso de Martin Luther King, já mencionado, ilustra o que Boal chamou de sonho da razão. No caso, é o desejo de um mundo sem preconceitos. Em outras palavras, esse tipo de sonho fala do desejo pautado pelo que a razão entende como algo bom. Por sonho hipnopômico, Boal denominou os sonhos que surgem nos momentos quando estamos entre o estado vígil e o sono; dormindo, mas meio despertos. Eles misturam desejos e realidades. A razão fica em suspenso, mas não descontrolada, ou seja, o sonhador tem algum poder de agência sobre o experienciado. O terceiro modo de sonhar, por sua vez, é o sonho profundo. Segundo Boal, ele traz para à margem da consciência as regiões até então inacessíveis. Assim, é no espetáculo do sonho que o sonhador poderá ter acesso aos “(...) múltiplos personagens comprimidos na panela de pressão da sua alma (...). O sonho do ator é extravasar esses personagens que traz dentro de si, para que possa, enfim, sentir-se pleno” (BOAL, 2003, p. 66). É um mergulho para conhecermos as nossas diferentes versões.

Quando uma pessoa experimenta o mundo externo a ela, ou seja, quando acordada, está no chamado estado da vigília. Um conjunto de informações passam pelos seus sentidos e ela vive para fora da sua mente. É o momento em que se pode acatar que alguma coisa possui um significado único, acreditar em uma determinada realidade, em uma resolução final ou, ainda, é o momento em que ela pode acreditar ser capaz de compreender de fato a intenção de absolutamente tudo o que foi dito por alguém em uma dada circunstância. Mas a psicanálise – uma teoria e prática que aposta nas diferentes consciências, nas várias modalidades de estratificação de um pensamento ou vontade – defende que existem outros níveis de entendimento, novas versões que, inclusive, passam pelo mal-entendido (ALVAREZ, 2021a). Exatamente por estarmos vivos (agentes), as coisas estão para serem reeditadas. Não compreendemos tudo, somos fractalizados (o “um” que se partiu e, portanto, somos vários) e nem tudo podemos encontrar, ter ou acessar. Seguimos, assim, nos comunicando, refletindo e sonhando. Ficamos na ilusão de que vamos conseguir realizar indefinidamente uma questão ou que chegaremos à uma verdade, mas as coisas sempre se movimentam para um outro lugar,

pois não estão sob o nosso controle. Ao adormecer, essas questões podem vir à tona. O sono, que parece representar uma pequena morte cotidiana, é apenas uma breve ausência no mundo externo para se encontrar em um estado de inconsciência. Os sonhos, então, acontecem e naquele momento a pessoa vive para dentro de si.

Na infância, geralmente ouvimos dos nossos responsáveis orientações como “não aceite nada de estranhos”. Porém, não é possível atender tal expectativa dos adultos em seu sentido literal. Somos seres moventes e é nas trocas que temos acesso às estranhezas que tentamos aprender a lidar durante toda a nossa existência (ALVAREZ, 2021b). O nosso corpo é tocado desde que nascemos, no momento do parto. Se é tocado, já é invadido. Mas não há corpo que viva sem movimento e invasão. O corpo precisa transar, no sentido de troca de energia, de força, de matéria, de formação (ALVAREZ, 2021d). E como o sujeito é o tempo todo atravessado por algo ou alguém – há os bons e maus encontros – essas dimensões do outro aparecem nos sonhos. O outro que se presentifica em diversos níveis tal qual o inconsciente. O outro que o afeta, o toca, o move e que o indivíduo pode ter pouco conhecimento sobre isso. Também, em algum momento pode acontecer de o sujeito não saber digerir as dimensões de trocas que ele tem com as pessoas ou até consigo mesmo e isso desembocar nos sonhos. Esses enredos subjetivos apresentam imprevisibilidades e, assim, o sonhador observa o desenrolar de situações sem roteiros, sem ter a possibilidade de programar aquilo que sonhará. Afinal, não se escreve previamente um sonho. Ele é como uma fenda nos registros da razão – e fendas propiciam passagens e criam instabilidade nas concepções (MENEZES e SAFATLE, 2021, p.17). Seguindo uma lógica diferente da que experimentamos na vida desperta, o sonho é um simulacro da realidade, composto por afetos que nem sempre se consegue nomear quando acordado, fragmentos de memórias atemporais e uma mistura de emoções, reflexos da vida social, política e cultural. Ou seja, só é possível a uma pessoa sonhar por ela ter vivido e, por isso, o espaço onírico é energia livre individual. São as memórias a matéria dos sonhos.

Apesar dos sonhos proporcionarem, por vezes, uma sensação de ausência de sentido, frente aos seus elementos quase ininteligíveis, e, também, experimentar situações que não fazem parte da rotina, são esses produtos das nossas memórias que nos possibilitam “(...) deduzir a angústia pela ausência de antigos referentes de vida” (DUNKER *et al.*, 2021, p. 13). Nesse lugar, vivemos, sentimos e falamos coisas que podem parecer estranhas. Como já mencionado, por meio do mecanismo de condensação, um objeto pode se tornar uma outra coisa. Os sonhos não se esgotam, não são efetivamente interpretados e conhecidos e, ainda, o discurso de um sonho é diferente da experiência onírica de sonhar. Mas as narrativas podem auxiliar no estudo das impressões não conscientes dos acontecimentos, desempenhando uma

função importante na saúde psíquica. Como uma peça de estilo surreal, podemos pensar o sonho como uma pletora de significados; a título ilustrativo, é mais potente quando um ator produz uma imagem sem precisar o seu significado, permitindo uma “explosão” de ideias na atmosfera teatral, destruindo certezas (BOAL, 2003, p. 71). É preciso saber ouvir e revelar os sonhos, destrinchá-los, dando uma ordenação às imagens e uma temporalidade à experiência que pode se apresentar anárquica, porque assim é também, na tentativa de (re)acessá-los e de ligar e desligar conexões oníricas, que se pode elaborar uma narrativa possível sobre os afetos. O ser de vigília pode ficar mais em harmonia com as experiências oníricas e fazer valer essas imagens na vida cotidiana (ALVAREZ, 2021a). Nesse sentido, a psicanálise é uma tentativa de elucidar os símbolos para, por exemplo, diminuir a sensação de horror em um determinado sonho, proporcionando ao sonhador, o protagonista-espectador, um pouco mais de autonomia sobre seus afetos e, assim, sobre ele mesmo. Daí a importância de tomarmos para nós a responsabilidade de avaliar as relações, situações e questões com as quais estamos em conexão (ALVAREZ, 2021c). “O espetáculo e o sonho, ambos são teatro. Teatro e vida, ambos são vida. Ficção e realidade, ambas são realidade. (...) Sonhamos, quando em vigília, e somos vigilantes em nossos sonhos, que censuramos” (BOAL, 2003, p.74); daí os símbolos – o sonho apresenta disfarces para que o sonhador, sujeito espectador, não desperte para voltar a controlar o seu psiquismo. A fala – o discurso do sonhado – propicia tecer a estória, aproximar de uma ideia do que aquilo possa representar. E se assim conseguimos libertar a emoção – nos fazendo chorar, por exemplo – o processo nos permite despertar para uma determinada questão e liberar uma amarra. Para Alvarez (2021a), essa é a chance de, metaforicamente falando, um sujeito borrar a lousa da professora da escola que o alfabetizou, que listou uma série de regras, e se perguntar: “o que eu quero para mim?”. Uma análise produz formações do inconsciente que possam levar o sujeito a recobrar a sua mais valia que alienou para o outro. A análise diz que é preciso deixar sonhar (ALVAREZ, 2021a). Afinal, o sonho é “(...) uma janela para a experiência de outros mundos possíveis” (BIRMAN, 2021a, p. 14).

Das perspectivas dos sonhos apresentadas, para a continuidade da pesquisa vamos considerar o sonho como o lugar da realização de alguma coisa. Fantasias – ou o espetáculo – que possibilitam caminhos para elaborar e experimentar ideias que nos tocam e, assim, que possibilitam caminhos para uma produção de sentido. A imaginação é fundamental; se não fantasiarmos nos igualaremos, em alguma medida, aos seres inanimados. A vida é uma experiência de invenção (ALVAREZ, 2021g). “Ao criarmos, instituímos, assim, *utopias concretas*: zonas de prazer e de gozo (...), nas quais e a partir das quais *perlaboramos* nossos afetos e significados, além de desenvolvermos nossas técnicas” (MENEZES e SAFATLE,

2021). Trata-se da capacidade de aprender, insistir e modificar, tornando possível a uma pessoa se metamorfosear diante dos fatos e conflitos. Do contrário, durante a sua existência, quando um sujeito entra em um processo de não realização e da não produção de sentido, ele depara com a frustração. Os afetos da frustração representam aquilo que não deu certo e a dimensão deles aparecerá com o tempo. Assim, produzir é um tipo de resposta ao desamparo (ALVAREZ, 2021g), sejam ideias, objetos ou comportamentos. Ou, ainda, a própria interpretação dos sonhos. Somos passivos nos espetáculos oníricos, mas agentes nas suas narrativas. A elaboração onírica (memória dos sonhos) é uma tentativa de leitura dessa experiência para criarmos uma linha de compreensão dentro de uma dimensão temporal e, portanto, de consciência. Buscar compreender os sonhos é, pela via do discurso, habitá-los e deixar de ser o espectador para, então, se apropriar daquelas imagens. Produzir sentido é o nosso trabalho psíquico constante diante do mundo. Se não compreendemos algo, isso fica em uma espécie de suspensão e logo queremos buscar um entendimento – o que também nos leva a mal compreender as coisas (ALVAREZ, 2021b). Seres do fazer, estamos sempre criando, mesmo que de maneira abstrata, e esses processos não cessam. São as experimentações e suas reverberações. Isso não resolve definitivamente nenhuma questão, mas possibilita recursos de ação para novas criações, deixando o sujeito em movimento. Estamos sempre imaginando, inventando, construindo. Afinal, somos seres de produção.



Figura 27 – Controle do console 3DO (1993). Fonte: *The Vanamo Online Game Museum*: <https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Evan-Amos>.

PARTE II

CAPÍTULO 4 | *SAVE*

Você não ouve os gritos assustadores ao redor que são chamados de silêncio? (“O Enigma de Kaspar Hauser”, W. Herzog, 1974, tradução nossa)⁷⁷.

Durante o amanhecer de um Pentecostes, um jovem em pé se encontrava parado em um mesmo ponto de uma praça, com uma carta de apresentação anônima em mãos, endereçada para o capitão da cavalaria. Sem muito o que dizer, ao ser interrogado por algum morador da cidade, ele apenas repetia espaçadamente a palavra “cavalo” ou a frase “como o meu pai foi”. Exposto a diferentes olhares ao ser analisado por autoridades – quando não apresentou nenhum comportamento considerado rude, violento ou anormal contra os cidadãos – logo foi constatado que se tratava de um ser enjeitado negligenciado, dócil, que mal sabia falar, andar e se portar diante das situações. Em síntese, ele de nada sabia sobre as interações sociais. Esta foi a maneira como o filme alemão “O Enigma de Kaspar Hauser” (1974), de Werner Herzog, apresentou o então personagem de Kaspar Hauser (1812-1833) à cidade de Nuremberg (Bavária/Alemanha), em 1828. Segundo um mestre de pista, “Senhoras e senhores, seu passado é desconhecido. Será ele um príncipe? Ou será um descendente de Napoleão Bonaparte? Ele continua sendo o enigma da Europa” (idem, 1974, tradução nossa)⁷⁸.

Sob a voz do tenor Francisco Araiza, a canção que abre a obra cinematográfica é uma ária da ópera “A Flauta Mágica” (1791) – chamada “Dies Bildnis ist bezaubernd schön”⁷⁹, de Wolfgang Amadeus Mozart (1756-1791). Ária é o momento em que o personagem se dirige para a plateia e canta sobre os seus sentimentos. Kaspar Hauser, que ao longo de dois anos chegou a aprender a falar e a demonstrar uma capacidade de desenvolver raciocínio com uma curiosidade infantil, relatou que cresceu mantido em cativo, tendo pouco contato com uma única figura humana. Assim, ele não possuía uma consciência de si próprio, tampouco um conceito sobre o mundo. Antes de chegar naquele estágio em que já se encontrava, faltava à Hauser atitudes e destrezas necessárias para o convívio coletivo, e a compreensão dos significados das coisas – ele não tinha, por exemplo, noções de higiene e de perigo. Também foi observado por aquele que se tornaria o seu preceptor que, enquanto vivia enclausurado, Hauser não sonhava, visto a dificuldade inicial que apresentou, ao passar a ter experiências

⁷⁷ “Hören Sie denn nicht das entsetzliche Schreien ringsum, das man gewöhnlich die Stille heißt?” (texto original).

⁷⁸ “Damen und Herren seine Herkunft ist nach wie vor unbekannt. Ist da ein Prinz? Oder stammt der sogar von Napoleon ab? Er ist und bleibt das Rätsel Europas!” (texto original).

⁷⁹ “Esta imagem é encantadoramente linda” (tradução nossa).

oníricas, em diferenciar aquele material do mundo físico. Da mesma forma, ele tinha problemas para elaborar narrativas: havia inventado uma estória sobre o deserto, mas dizia saber apenas o seu início. Apesar de acolhido por uma comunidade que o ensinou tanto a língua falada como a escrita, a ausência de interação contínua por muitos anos contribuiu para uma dificuldade em simbolizar as experiências e compreender o seu redor.

Hauser não tinha memórias? Sim, ele as possuía. Mas atendo-se apenas ao que foi compartilhado em um filme – as informações sobre ele são imprecisas, mas Hauser não é um personagem de ficção – cerca de dezesseis anos de sua vida foram uma sequência de repetições de um dia a dia, em um mesmo cenário, sem encontros com os acontecimentos externos. Aqui podemos considerar que houve uma dissonância entre o seu modo de viver e os símbolos que possibilitam os gestos de memória. Eram inexistentes as ações ativas dele no espaço, bem como a sua inserção nos contextos sociais e culturais, eliminando as possibilidades de afetar-se pelo mundo. Não sucedendo atividades e as suas provenientes conexões, até à adolescência de Hauser não houve a presença da memória como um elemento capaz de constituir processos individuais e coletivos, importante para a compreensão das singularidades das vivências. Ou seja, até chegar em Nuremberg, para Hauser não havia a memória como experiência viva do tempo. “Sem memória o sujeito se esvazia, vive unicamente o momento presente, perde suas capacidades conceituais e cognitivas” (CANDAUI, 2011/2021, p.59-60). Podemos pensar a memória como a presença de algo ausente e, partindo deste ponto, o passado de Hauser foi uma completa ausência de presenças, ausência de horizontes de afetividade.

O tema memória nos acompanha desde os estudos iniciados no curso de mestrado (ALMEIDA, 2017), quando discorremos sobre a memória cultural. Por isso, se seguimos com este assunto, a partir de um olhar panorâmico se faz pertinente realizar uma discussão que se inicie por um resgate de algumas considerações trabalhadas naquele momento, trazendo novos materiais para reflexão. Afinal, foram destas análises que, a princípio, surgiu a noção de memória sugerida.

O enigma da memória

Figura 28 – Trecho do quadrinho “Em busca do tempo perdido: no caminho de Swann: Combray”.



Consideremos três exemplos, a começar pelas imagens que abrem esta seção. Elas ilustram um trecho adaptado da literatura proustiana (1913) para narrativas gráficas, estas feitas pelo desenhista francês Stéphane Heuet (1998/2004). Nosso intuito é conectá-las às narrativas mítica e oral, para, então, propormos como inicialmente compreendemos a noção de memória.

O nosso segundo exemplo é um mito. Ele conta que a memória teria começado como uma técnica. O poeta grego Simônides de Ceos (556 a.C.- 468 a.C.) relacionava a capacidade de recordar à uma disposição ordenada, imprimindo imagens e lugares na memória (YATES, 2021, p. 18). Tudo se deu quando, durante um banquete ao qual o poeta estava presente, ele se ausentou para atender a um chamado ao lado de fora do salão – o que acabou por não encontrar ninguém. No exato momento de sua ausência, o teto do local veio abaixo sobre o anfitrião e todos os seus convidados. Frente à dificuldade de identificar os corpos mortos deformados, Simônides auxiliou os familiares das vítimas no reconhecimento de cada um por recordar-se dos lugares em que todos se encontravam à mesa. A partir daí, Simônides deferiu que a ordem dos lugares conservava a ordem das coisas.

Como último exemplo, compartilharemos um trecho de um relato pessoal: “Falava que era uma mula sem cabeça que andava na Quaresma, os antigo falava com a gente. Então a gente tinha medo. (...) Não tinha baile na Sexta-feira da Paixão” (Célia da Costa Rodrigues, 1943-2019). Este é um trecho de umas das gravações que fizeram parte da intervenção urbana realizada pelo projeto Lugares Imaginários de Memória em Tiradentes (2018), do professor Carlos Henrique Falci (UFMG)⁸⁰. Investigando como as memórias dos moradores estavam relacionadas aos espaços urbanos fora do centro histórico, foram ouvidas várias pessoas que efetivamente circulavam, habitavam e trabalhavam na cidade, presentes, digamos, em sua “periferia” – ou seja, presentes nos bairros não identificados pelo mapa turístico, como Mococa, Alto da Torre, Cascalho, Várzea de Baixo e Pacu. Para o projeto, que saiu dos contornos do campus da universidade para uma ocupação em outros espaços, “a memória é um lugar de encontro”.

Para além dos atravessamentos da memória e suas transformações, podemos dizer que, popularmente, ela tenha essa ideia primeira de fazer voltar à tona alguma coisa passada. Uma *madeleine* – com raspas de limão ou flor de laranjeira – que traz pelo sabor alguma coisa de familiar. Mas ela também pode ser um fenômeno de cultura, parte integrante da vida, continuamente reinterpretada. Uma narrativa que não se apresenta apenas como um conhecimento isolado do passado, mas imprime significação e valor à existência, como assim

⁸⁰ Disponível em: <<http://bit.ly/lugaresdetiradentes>>. Acesso em: 07 out. 2022.

fazem os mitos. Estes não são apenas produtos de sociedades arcaicas. Na verdade, nunca deixaram de existir, vide as figuras dos super-heróis dos quadrinhos (ALMEIDA, 2017). Ainda, as memórias podem ser “marginais”, compartilhadas oralmente e, portanto, são aquelas não oficiais – ou seja, não são aquelas perenes pelos documentos da história. São gestos de manutenção de uma experiência ao serem compartilhadas. A memória faz parte do cotidiano, caracteriza e é intrínseca aos indivíduos. Ela é humana, constantemente produzida nas práticas, como sentar-se para ouvir uma pessoa contar sobre a sua própria trajetória de vida. É nesta relação narrar-ouvir que toda a oralidade será permeada pela memória.

Frente ao exposto, tanto a madalena de Marcel Proust (1871-1922), quanto o mito dos lugares de Simônides e os relatos pessoais de Dona Célia, virtualizaram o passado em um presente que sempre passa. Não é a ideia de resgate de um passado (o que não é mais), mas uma “re-criação” desse passado no presente (instante sem extensão) segundo a impressão deixada que fica e ressoará (algo que virá) – depois da passagem do que foi realizado, a impressão que deixou (afeto) permanecerá (memória). A temporalidade das coisas que passaram é própria do sujeito (memória individual). Como mencionado nos capítulos anteriores, é o tempo em função da memória, uma memória que ganha extensão pela via dos afetos, afetos estes associados às representações na consciência e que podem impactar (*madeleine*), dar sentido (mito), incomodar (mula sem cabeça). “Através da memória o indivíduo capta e compreende continuamente o mundo, manifesta suas intenções a esse respeito, estrutura-o e coloca-o em ordem (tanto no tempo como no espaço) conferindo-lhe sentido” (CANDAUI, 2021, p. 61). Estes são apenas alguns dos aspectos de um extenso campo do conhecimento, que lida com a memória e suas relações com a experiência, a percepção, a narrativa, o testemunho, a imaginação e o esquecimento.

Até então na pesquisa mencionamos a memória e a sua transmissão pela via do trauma. Inclusive, o próprio exemplo de Kaspar Hauser, há pouco citado, coloca em jogo mais exemplos de memórias traumáticas – não por acaso a sua história chegou a ser utilizada pela ciência, vide a Síndrome de Kaspar Hauser, uma das terminologias que remete à negligência parental e os consequentes distúrbios que afetam o desenvolvimento físico e cognitivo de uma criança (GARCÍA, 1999, p. 113). Mas aqui vamos abordar outras percepções da memória, por ela ser capaz de produzir um sentido a partir de um registro e ir além dessa ideia, não apenas transmitindo significações, mas também criando significados e tensões (MIRANDA, 2007, p. 07) – por isso não seria correto associar a memória a algo estável. Esse pensamento, considerando ainda as várias formas de registro, é importante para pensarmos adiante nos jogos eletrônicos.

Dentre algumas formas de manifestação da memória estão as memórias individual, coletiva, social e cultural. Sem se ater a definições concretas, a memória individual chegou a ser vista como um processo subjetivo, em que o passado se materializa em um corpo como um produto de motivações pessoais. Porém, a partir da década de 1920, essa visão foi contestada pelo sociólogo Maurice Halbwachs (1877-1945), que inaugurou um campo de investigação. Partindo da ideia de que as memórias de uma pessoa nunca são apenas dela, genuínas, já que não vivem de forma isolada – não somos, afinal, Kaspar Hauser – o passado só se faz na relação de um indivíduo com o seu grupo (SANTOS, 2012). Ou seja, não existe memória que não seja social. Desse modo, Halbwachs foi quem colocou em evidência a questão da memória coletiva e, como consequência, a questão da memória social. Note que o tema da memória remonta ao tempo da Grécia e Roma Antiga, mas a memória em si passa a ser associada a processos sociais ou coletivos somente a partir do final do século XIX (BAER, 2010, p. 131). Nomes como Émile Durkheim, Henri Bergson, Friedrich Nietzsche e Sigmund Freud passam a se debruçar sobre esse campo de estudo com perspectivas distintas de abordagem em relação ao conceito. Mas a categoria de memória propriamente dita social apenas ocorreu a partir de Halbwachs.

Ao lado do psicólogo Frederic Bartlett (1886-1969), Halbwachs, então, pensou a memória com base em convenções sociais, estas que são influências, como a classe social, a família, a religião e a vida profissional (SANTOS, 2012, p. 39) – as influências constituem as lembranças, estas que apenas existem no plural. Já Bartlett, paralelamente a estes pensamentos, acreditava que os indivíduos são dotados de intenções que, por sua vez, apresentam significados que também influenciam o processo de construção da memória na vida cotidiana.

Halbwachs contribuiu significativamente para o campo da memória, o que não quer dizer que não tenha feito colocações precipitadas. É o caso, por exemplo, de questionar as teorias freudianas relacionadas ao inconsciente. Se Freud afirmava, como compartilhado no terceiro capítulo, que os sonhos não são desprovidos de sentido e que trazem para o consciente os nossos desejos, para Halbwachs eles não “fabricariam” imagens segundo as informações armazenadas no inconsciente. Diante disso, para a pesquisadora Myrian Santos (2012), partido dessas considerações – de que a memória é desenvolvida sob uma perspectiva coletiva (a partir de quadros sociais) e é um processo em construção (ou seja, memória como ação) – não existe um passado original e único. A sua construção é fundamental para representações coletivas, mas isso não quer dizer que não seja limitada pelo contexto social em que está inserida.

Dando um salto no tempo – o cenário acadêmico sobre memória enfraqueceu após a Segunda Guerra Mundial, voltando a se fortalecer apenas nos anos 1980 – a partir da expressão lugares de memória, Pierre Nora (NORA, 1993) defendeu que se a história perdura nos

acontecimentos, a memória perdura nos lugares – e aqui lembramos da primeira lógica de lugar de memória do mito de Simônides. Estes são materiais pelo seu conteúdo, são simbólicos por caracterizar algo experienciado apenas por um grupo de indivíduos e, finalmente, são funcionais, pois os lugares de memória cristalizam lembranças. São formados por diferentes gerações e, conseqüentemente, apresentam características de suas épocas – isto é, criam temporalidades específicas. Desse modo, o que está em questão é o conteúdo que reside neles. Nos estudos sobre a memória, essa noção de lugar é marcante. Em resumo, ele trata de um registro onde são armazenadas algumas memórias. Um registro tem a ver com o modo como são colocadas em circulação um acontecimento ou estória. Ou seja, como pensado no início do segundo capítulo, uma coisa é *Fahrenheit 451* ter a sua estória apresentada em um livro, outra é ele ser um filme e, ainda, como um suposto terceiro registro, seria uma experiência distinta se fosse um jogo eletrônico.

Avançar nas discussões ou no aprimoramento desses conceitos se faz necessário permanentemente, uma vez que são constantes as transformações das contingências sociais. Novas e diferentes questões continuam se apresentando em efeito cascata, demandando outras reflexões. É assim que chegamos no século XXI. Após a virada do milênio, novos autores despontaram, como Andrew Hoskins (2009 e 2011), que examinaram as mudanças de concepção de memória. Com os ambientes digitais de conectividade instantânea, os lugares de memória se mostraram mais instáveis. Prevalecendo uma memória dinâmica e global, a representação do passado na atualidade se transforma, já que as facilidades tecnológicas propiciam, por exemplo, capturar um momento e logo compartilhá-lo, produzindo memórias mediadas e imediatas, e transcendendo a documentação estática de eras anteriores. Em vista disso, Hoskins (2009b) confirmou a mídia como lugar de memória – se não tivesse uma intenção de memória, seria lugar de história (NORA, 1993) – uma memória compartilhada e visualmente explícita. Contudo, é importante destacar que a relação entre memória e mídia não se deu apenas no século XXI – ou na transição para ela – visto o início da presença da televisão no século passado. Naquele momento, a memória ganhou uma dinamicidade que até então não se conhecia, uma situação que perdurou enquanto a TV era tida como o meio de comunicação dominante. Mas a instabilidade no que se pode entender por lugares de memória é da atualidade, quando há um mundo de espaços imateriais, excessos de dados, maior extensão e potencialidade do arquivo de mídia com a internet. Mídias tem aparência material, mas são carregadas de imaginação. Também, são funcionais e simbólicas – servem como testemunhos e compartilham informações presenciadas por um grupo. Ainda, expandem informações, auxiliando a história transportar a memória.

No caso da memória cultural, ela é como um grande guarda-chuva, como pensou Astrid Erll (2008). A propriedade transdisciplinar dessa memória agrupa historiografia, mitos, rituais, mídia entre outras áreas e estudos, abrangendo de maneira contínua novos “ingredientes” e possibilitando diferentes relações como, por exemplo, mitos antigos e experiências recentes. É a maneira de conceber o tema e de aproximar objetos de estudo que configura a memória cultural. Erll trabalha com a expressão “fazer memória” e com a suposição de que a memória cultural é atualmente dependente das tecnologias de mídias. Para ela, os meios de comunicação têm deixado seu rastro na memória cultural que eles criam.

O campo de estudo da memória é pulsante, pois assim é a esfera social. Segundo a pesquisadora alemã Aleida Assmann (2008), a memória sempre estará presente qualquer que seja ela. Um traço comum entre as diferentes formas de manifestação da memória, segundo Assmann, é o esquecimento. Se de um lado o ser humano consegue guardar informações de maneira limitada devido às restrições neurais e culturais, por outro, um registro tem a capacidade de preservar parcialmente alguma informação, não sendo completo pelos próprios mecanismos de exclusão (como classe, raça e gênero).

Nessa breve síntese sobre considerações relacionadas à memória, poderemos agora apresentar a ideia inicial do conceito de memória sugerida. Por mais que o nosso foco sejam as memórias traumáticas, não poderíamos ignorar algumas das formas de manifestação da memória. Um caminho fundamental para conseguirmos compreender que cada registro produz um tipo de memória, uma forma de existência de memória. E por que não, então, jogos eletrônicos como registro?

Memória Sugerida

Não é raro ouvirmos a exigência de que uma ciência deve ser edificada sobre conceitos fundamentais claros e bem definidos. Na realidade, nenhuma ciência começa com tais definições, nem mesmo as mais exatas. O verdadeiro início da atividade científica está na descrição de fenômenos, que depois são agrupados, ordenados e relacionados entre si (FREUD, 1915/2010a, p. 52).

O que é memória sugerida? Fruto de estudos realizados entre 2015 e 2017, explanaremos sobre alguns pontos do conceito para, então, ser possível prosseguir com as análises.

As várias expressões artísticas e mídias criam experiências e afetam o público de formas diferentes. No caso dos jogos eletrônicos, a relação sujeito-obra-afeto se inicia no fato de que a estória apenas se desenrola se o jogador atuar. Grosso modo, é uma espécie de “Parangolé”, de

Hélio Oiticica (1937-1980), se levarmos em conta a lógica de que o público deixa de ser público para dar vida à obra. Enquanto o jogador não estiver atuando, um *game* pode ser simplesmente assistido como um longa-metragem de animação, a partir de uma edição de *cutscenes* com trechos de *gameplay*, postado em plataformas como o Youtube. Não é improvável um jogador se emocionar ao assistir a uma edição de sequências de um jogo na internet, mas um jogo não é para ser assistido e sua experiência fornece um envolvimento em outro nível. Quando o jogador deixa de apenas acompanhar um vídeo e passa a ser o personagem/protagonista, ele estabelece uma posição de agente. Jogando, o indivíduo experimentará um dado universo, atacando, se protegendo, ousando, realizando tarefas. Logo, se o personagem morre, quem morre é o jogador, pois terá uma vivência interrompida. E, desse modo, ele será afetado por diferentes motivos, seja por ter que refazer todo um percurso de um determinado intervalo do jogo para chegar naquele mesmo ponto que não mais conseguiu progredir na estória – então o jogador terá um trabalho perdido, tendo que repeti-lo – seja por se sentir, por exemplo, raivoso ou injustiçado. Ou seja, o jogador será afetado de alguma maneira, uma experiência diferente em outros suportes. Mesmo que o nosso foco não seja o de realizar comparações entre os vários tipos de mídia, traçaremos um paralelo, apenas a título de exemplo. Se levarmos em conta a narrativa de um filme, caso aconteça em uma determinada sequência de o espectador não se sentir bem por acompanhar uma certa situação de violência, ele poderá se decidir por desviar o olhar, aguardando a tensão passar. Em um jogo, essa condição não é possível: se o jogador “desvencilhar” do embate, ele morre ou, pelo menos, deixa de fazer a narrativa avançar. Nesse caso, se ele não desistir da trama e desejar finalizar o *game*, terá que enfrentar o processo à frente e resolver as questões apresentadas. Como mencionado anteriormente, materialidades distintas produzem narrativas diferentes e, assim, influenciam nas possibilidades de experiência do público. Diante disso, um jogo eletrônico só acontece com a participação do jogador. Esta foi uma das bases para o reconhecimento de uma memória especificamente produzida pelos jogos.

No momento da feitura da dissertação, partimos do fato de que no início do século XXI depende-se muito das mídias eletrônicas/digitais para transmitir experiências e os jogos eletrônicos fazem parte desse cenário. Apostamos nas mídias como lugares de memória, destacando os *games* como mídia e, portanto, vistos como suporte da memória. Nesse contexto, trabalhamos o universo poético do mito pós-apocalíptico na obra *TLOU* (2013) também como um lugar de memória. Tanto o suporte como a temática da obra se mostraram como lugares de memória: o suporte, porque jogos são materiais pelo seu conteúdo narrativo e interativo, simbólicos por caracterizar a experiência de um público segmentado, funcionais por residir

lembranças de vivências programadas, apresentando temporalidades específicas; a temática, porque o medo do fim faz parte da memória da sociedade global, uma representação do imaginário presente na consciência coletiva, se encontrando em diferentes modos de circulação na cultura, e pode se apresentar como mediadora da mentalidade da sociedade da época de sua produção. O apocalipse pode ser visto como uma metáfora para o descontentamento da humanidade e o jogo *TLOU* manifestou um estado de espírito sobre a cultura da civilização de seu tempo. Mais do que fazer previsões sobre o que pode vir a acontecer ao homem, a importância de se imaginar um mundo pós-apocalíptico está, em um primeiro momento, compreender a importância das relações humanas. Ainda, mitos são parte integrante da vida humana, por isso um dos motivos do interesse humano pela ficção. O gênero é capaz de levar um indivíduo a experimentar outras possibilidades de existência. Assim, naquela altura a questão era trabalhar a maneira como o *game* articulava questões da representação do imaginário urbano em relação à ideia de fim do mundo presente na memória cultural, posicionando-se, então, como suporte da construção dessa memória – encarando memória cultural como uma maneira de falar parcialmente sobre a história de uma época de determinada sociedade. Este foi o segundo conjunto de aspectos importantes para nos levar ao conceito de memória sugerida.

Ser produtor de significados, dar sentido, é um papel da memória. E os jogos eletrônicos são capazes de contar histórias, importante método de transmissão de conhecimento da humanidade, vide os mitos. No caso do jogo analisado no curso de mestrado, *TLOU* articulou elementos na narrativa que auxiliaram na construção de um universo poético, reforçando o mito sobre o fim do mundo, sem deixar de tratar indiretamente sobre a cultura da civilização ocidental nos anos 2010. Também, tendo em vista que a maneira de produzir a memória acompanha os avanços da humanidade, ela conta com novos processos, abarcando novos suportes. Nesse sentido, os jogos eletrônicos têm presença marcante na cultura, sobretudo no início do novo milênio. Essas perspectivas foram consideradas como outros pontos para pensar uma memória própria dos *games*: uma memória como experiência ativa.

Com estes apontamentos, foi possível pensar o jogo como um meio de auxiliar a construção de uma memória do futuro, um imaginado horizonte de possibilidades. Uma memória dos jogos como uma nova forma de inscrição da memória cultural, entendendo que nem todo jogo eletrônico pode/poderá funcionar como um produtor de memória. A questão intrínseca à ideia de jogos como mídias possíveis da memória cultural é a narrativa e a experiência que esta pode proporcionar ao jogador que estiver aberto para ela.

Portanto, memória sugerida foi apresentada como uma criação da memória cultural via jogos eletrônicos. Uma experiência estimulada pela máquina. Uma memória gerada a partir de cenários programados, experimentados pelo jogador sem nunca ter estado fisicamente neles, vivências muitas vezes não realizadas no mundo físico – e que talvez nunca sejam de fato realizadas. Trata-se de uma experiência sugerida pela máquina e, portanto, mediada, uma realidade paralela ao mundo externo, em que o jogador se concentra naquele universo que apenas pode ser vivenciado pela situação inventada pelo *game*. Assim, não é uma memória espontânea, mas criada tecnologicamente. O jogador não viveu algo deliberadamente como ocorre fora do jogo – há escolhas feitas pelo indivíduo, como o título a jogar ou como se posicionar frente à obra, mas a narrativa central escolhida para experimentar é algo pronto. As circunstâncias ocorrem a partir da história da obra, não da própria história do indivíduo. Naquele momento da dissertação, enxergamos as lembranças formadas a partir do *game* não sendo propriamente do jogador, mas lembranças programadas que podem, então, ser experimentadas por outros *gamers* – uma questão que queremos agora observar com mais proximidade. O jogo não é uma documentação estática, mas uma forma de memória cultural como prática e, por isso, o meio expande informações, permitindo que os jogadores vivam novos mundos – outros mundos estão presentes em livros e cinemas, mas nos *games* eles necessitam da interação do jogador que habita todo uma construção narrativa via comandos de ação de personagens. Em suma, a memória sugerida proporciona lembrar o que nunca foi vivenciado no mundo material, é produtora de significados e faz parte da formação da memória contemporânea. O jogo é um espaço de memória como experiência.

Memória, rastros de afetos e jogos eletrônicos

O que é o pensamento criativo senão a capacidade imaginativa do ser humano de criar imagens e transmitir informações sobre o mundo? Nesse processo, podemos utilizar a ficção como meio para auxiliar a responder os desafios que nos são apresentados. Para Jacob Bronowski (1983), dependendo do contexto, a imaginação tanto pode conter aspectos racionais, como aspectos que são próprios de um jogo, criando personagens, situações e regras. Jogar é experimentar situações imaginárias que poderiam ser reais, que habilitam o jogador para aqueles contextos e que serão apenas desinteressantes para ele se não os recriar em sua mente. Segundo o autor, o valor de uma linguagem está na capacidade de despertar associações em nossa mente. Seja na arte ou na ciência, “(...) a imaginação não se limita às explosões da fantasia, ela é sempre a manipulação mental do que está ausente dos sentidos, mediante o uso

de imagens, palavras ou outros símbolos” (BRONOWSKI, 1983, pag. 35). Dessa maneira, a imaginação é motivada pelo interesse do indivíduo por expandir seus horizontes ou, em outras palavras, pela curiosidade que surge do desconhecido. A curiosidade é, para Paul Ricoeur (RICOEUR, 2014, p. 432), um dos aspectos que articula a nossa relação com o mundo. Então, se a curiosidade é a vontade de conhecer, a atividade imaginativa é a capacidade de criar imagens para explicar as coisas. E a memória pode se apoiar nessas imagens. Memória e imaginação trabalham juntas: “(...) se essas suas afecções estão ligadas por contiguidade, evocar uma – portanto, imaginar – é evocar a outra, portanto, lembrar-se dela. Assim, a memória, reduzida à rememoração, opera na esteira da imaginação” (RICOEUR, 2014, p. 25).

Tempo, curiosidade, imaginação e memória. A partir das relações estabelecidas entre os jogadores e os *games*, parece possível que essas obras ocupem mais apropriadamente o “lugar entre” imaginação e memória. Ou, ainda, um entre-lugar. Um jogo configura um outro lugar para o jogador existir e, desse modo, não ocorre no espaço nem no tempo do mundo externo. Mas o que ocorre nesse ambiente virtual e navegável não se encerra nele. Levando em conta os nossos objetos de análise – *Death Stranding* e *The Last of Us Part II* – e, ainda, que os seres humanos são dotados de emoções e fazem associações entre as situações vividas e imaginadas (e o jogo é essa dualidade de viver uma realidade imaginada), pensamos em duas situações. Uma primeira em que eventos traumáticos relacionados à morte de uma pessoa amada podem ser fatos verídicos no mundo externo ao jogo. Nesse caso, se ocorreu algo dessa natureza a um jogador e se ele tiver contato com as obras, a experiência narrativa e de ação nos respectivos *games* podem, em alguma medida, dialogar com o evento traumático que corresponda ao seu repertório de vida aqui fora. Esse diálogo entre as experiências pode gerar diferentes afecções ao jogador, influenciando de forma preponderante na sua performance e imersão na obra e como ele se relaciona com o jogo fora dele. Em um segundo momento, o jogador pode não ter vivido no mundo exterior a morte traumática de uma pessoa importante em sua trajetória de vida. Isso quer dizer que o que ele experencia em um jogo é a narrativa do personagem que interpreta virtualmente, naquela realidade apresentada. Se o jogador sentir algum desconforto, ele pode a qualquer momento sair desse cenário, pausando o *game*. Mas isso não o isenta de continuar a se sentir afetado pela morte traumática do personagem Cliff ou Joel ao sair do jogo. Uma experiência passada vivida na esfera virtual pode sobreviver na imaginação do jogador com a sua percepção do presente, pois ele pode vir a recriá-la em sua mente. Também, jogos são uma memória ativa, pois são produzidos para serem continuamente repetidos e, então, jogados quantas vezes o jogador desejar. Ou seja, os jogos se colocam em uma condição

permanentemente intervalar. É esse o entre-lugar que parecem ocupar as narrativas dessas obras.

Frente ao exposto, o que nos interessa são as experiências vividas pelos sujeitos e suas possibilidades de afecção; a memória pessoal dentro de uma construção traumática e seus meios de transmissão, admitindo que não existe uma representação fiel do ocorrido, mas permanentes releituras. Portanto, faremos algumas considerações sobre as obras analisadas, após o percurso realizado na pesquisa.

1. *Death Stranding*: o trauma de Sam

Em *Death Stranding*, o que pode representar a experiência de um indivíduo traumatizado por seu próprio passado? Como no caso da estória citada por Caruth, a de Tancredi: os repetidos golpes involuntários de sua espada e o sofrimento que ele reconhece pela voz que ouve podem representar a experiência do trauma. Comparando as estórias de Tancredi e Sam, podemos remeter à sua relação com o personagem Clifford Unger. É a história da maneira pela qual o trauma de uma pessoa (pai) – Cliff – está ligado ao trauma de outra (filho) – Sam. Assim, o trauma leva Sam ao encontro com o outro por meio da possibilidade de se fazer presente em seus cenários (no caso, os cenários de guerra de Cliff). Sam testemunha o trauma de Cliff por meio da repetição sobrenatural. A linguagem do trauma possibilita o encontro do pai com o seu filho em eventos históricos de guerra.

Sam que durante a maior parte do jogo apresenta fobia de toque de qualquer pessoa, deixa-se ser abraçado pelo pai já morto. O fato de não tocar nas pessoas é porque acredita que, ao tocar, perde o que tocou.

No jogo, não é possível dissociar a estória da vida de Sam das estórias sobre morte, assim como a de outros personagens que surgem ao longo da trama. Segundo Caruth, é essa inextricabilidade em uma narrativa que constitui seu testemunho histórico. Em um clima de suspense sobrenatural, Sam realizar viagens, muitos percursos feitos a pé. Dentro da realidade do mundo que vive, é necessário incinerar todo corpo morto. Assim, Sam chega à transportar o corpo de sua mãe adotiva. Não há aceleração do tempo ou uma passagem instantânea de um ponto ao outro do mapa da região. O jogador precisa percorrer todo um caminho, atento ao redor. Sam, que é um homem solitário, em meio a uma paisagem bucólica, torna tudo mais denso quando surge a trilha sonora. Para obra, muitas faixas da banda Low Roar são tocadas durante o jogo. O excesso de cargas ou uma “carga especial” (como um cadáver). Sam sozinho, música, cenários de lugares isolados, traumas e fobias: um conjunto de elementos podem

promover maior conexão jogador-personagem e, conseqüentemente, emoção, fortalecendo a relação do jogador com o personagem ou, ainda, transformar o jogador no personagem.

Figura 29 – Sam transporta o corpo de sua mãe adotiva para o incinerador.



Fonte: *print* de Cristina Horta de Almeida (enquanto jogava) do *frame* do jogo *Death Stranding* (2019).

2. The Last of Us Part II: o trauma de Ellie

Em *The Last of Us Part II*, além da própria sede de vingança, a personagem Ellie sofre o impacto de um trauma. Para o jogador, esse impacto é o choque de assistir ao fim violento de um personagem importante para a trama. A narrativa matou o Joel, personagem principal do primeiro jogo. Para Ellie, o trauma se dará, por exemplo, em sua mão trêmula que ocorre em alguns momentos, como quando vai abrir a porta da casa de Joel após seu falecimento. Também por meio de uma perturbação auditiva: Ellie chega a ouvir um zumbido em situações pontuais como no momento do golpe mortal em Joel. Durante a jogatina, o jogador pode acessar o diário da personagem e lá é possível verificar suas anotações sobre a aparência de Joel quando estava sendo torturado. Ela, então, descreve a imagem deformada de seu rosto. Ainda, Ellie chega a pegar o violão algumas vezes e inicia tocar a música que Joel cantou certa vez, mas ela nunca seguiu adiante com a canção. Esses e outros detalhes desenharam o estado psicológico da personagem: contínuo aparecimento da morte de Joel que ela ainda não totalizou. No primeiro

jogo Ellie fala sobre abandono; Joel seria a única pessoa a permanecer ao seu lado. E isso se manteve no segundo *game*.

Já para a personagem Abby, a morte de Joel não significou uma catástrofe, mas o símbolo de vingança pela morte do seu pai, o fim de seu próprio sofrimento. Tanto que quando o jogador passa a controlar a personagem, não há resquícios de sentimento de culpa ou arrependimento. Não há outro entendimento para a personagem. Assim, quando o jogador é colocado para controlar a Abby, ele passa a ser o agente de uma versão da história que dificilmente irá interessá-lo, a menos que não tenha construído um tipo de vínculo com Joel. Vivenciar a personagem naquele momento rompe a visão unilateral da trama. A narrativa reivindica a história de vida de Abby que deve ser vivida pelo jogador. Não é algo fácil, porque não é uma opção, mas uma condição para finalizar o jogo. A experiência do jogar é colocada em xeque. O jogo abre a possibilidade da narrativa para além da Ellie.

Sobre a repetição criada pelo trauma, o retorno sempre leva novamente ao confronto do ato de violência, este o momento e causa da separação. A separação da figura paterna no assassinato é uma violência sofrida repetidamente em *TLOU 2*, tanto na tentativa de se fazer justiça (com mais violência), como também nos reflexos deixados pela experiência traumática. Para Ellie, seguir com a vingança e seguir com a sua própria vida acabam, em determinado momento do jogo, por configurar um confronto com a violência do passado.

Ao finalizar a experiência que *TLOU 2* nos apresenta como jogo, o *game* prossegue para as últimas *cutscenes* com o intuito de fechar a narrativa. E é nelas que testemunhamos tanto ilustrações do afeto que Ellie nutre por Joel – e, conseqüentemente, o sentimento de vingança pela perda – quanto as conseqüências da jornada percorrida ao longo do enredo. O último desafio proposto ao jogador é, enquanto controla Ellie, tentar consumir sua vingança. Em outras palavras, matar Abby, esta que está fragilizada pelas experiências de quase morte que as trouxeram ao mesmo ponto. Esse desafio, no entanto, é nulificado. O jogador não tem a opção de poupar Abby, sobrepondo um possível sentimento de empatia por parte do jogador. Ao mesmo tempo, o jogador não tem a opção de matá-la. Assim, como houve o assassinato de Joel, a narrativa é colocada como o ponto mais importante, mas agora para fazer entender uma mensagem no jogador que vivenciou ambas as experiências através de Ellie e Abby. O sentimento de vingança que ambas as personagens nutriam entre elas foi se diluindo, em tempos diferentes, entre perdas e ruínas da própria personalidade. A protagonista, então, poupa a vida de Abby, que foge com o único laço que ainda possui, o personagem chamado Lev. Ellie, desta vez sem episódios do estresse pós-traumático que estava vivenciando – e que motivou uma última busca pela almoz de Joel – volta para a sua casa de campo e a encontra vazia, sem a

presença de sua amada Dina e o filho de Jesse, com quem morava. E é nesta casa, ao tentar tocar violão, que o enredo aborda todas as perdas de Ellie.

Ao perder um dedo na última cena controlável do jogo, Ellie não consegue tocar o violão como Joel a ensinou. Em um *flashback*, é mostrado ao jogador que ela fez um movimento de reaproximação em relação a Joel, quando este ainda vivo, e que não foi concretizado. A busca pela vingança não somente foi incapaz de sobrepor ao trauma como trouxe outros prejuízos pessoais à personagem. Foi somente quando volta a si é que ela se reconecta à relação que motivou tudo. Um trauma não se resolve, mas é preciso ressignificar a própria vida.

Figura 30 – Sem dois dedos na mão esquerda, Ellie não consegue mais tocar o violão.



Fonte: *print* de Cristina Horta de Almeida (enquanto jogava) do *frame* do jogo *The Last of Us Parte II* (2020).

O desfecho do jogo conta com *cutscenes*, mas esse fato não diminui a experiência e afetos do jogador. Entre as imagens assistidas da morte de Joel e a “redenção” de Abby, há muito material no percurso do jogador. Pode-se dizer de cansaço emocional e até um breve momento de revolta por Ellie não revidar a morte daquele que representa a figura paterna.



Figura 31 – Controle do PlayStation 1 - Dual Analog Controller (1997).
Controle do console 3DO (1993). Fonte: *The Vanamo Online Game
Museum*: <https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Evan-Amos>.

PAUSE, NÃO GAME OVER

São precisamente as ficções que nos permitem estruturar nossa experiência do real (ŽIŽEK, Slavoj, 2015, p. 83)⁸¹.

Se as memórias são feitas de encontros e práticas, qual o lugar das vivências possíveis em um *game*? A consideração final principal da pesquisa é que jogos eletrônicos são capazes de produzir uma memória do trauma. Quando o *game* utiliza de uma trama elaborada, densa, o espaço da narrativa não é apenas o de ouvir ou assistir. Mesmo contando com trechos com características passivas por parte do público – vide as *cutscenes* – um jogo é atravessado por outros elementos, como o poder de agência do jogador e a produção de um tempo próprio, quando então ocorre a possibilidade de imersão, condição para a produção de uma memória do jogo. A relação “agência do jogador-produção do tempo” tem um caráter individual, pois o ritmo das ações, o modo de contemplar o ambiente e atuar sobre ele, para além de obedecer às regras estabelecidas do jogo, ganha uma personificação. Para discorrer sobre essas questões, apresentaremos em forma de lista três elementos importantes na constituição do que ainda aqui chamaremos de memória sugerida. Assim, um jogo pode produzir:

1. memória como elaboração discursiva;
2. memória como performance;
3. memória como construção poética do tempo.

A memória como elaboração discursiva tem poder de agência sobre o que diz. Os jogos promovem histórias em que o autor não perde um certo controle sobre a sua obra pela via das regras. Elas não têm o papel de cercear as ações do jogador, mas de dar o tom daquele mundo a ser explorado (*mimesis* I). Na medida que o jogador aceita fazer parte daquele universo, ele também passa a ser agente. O jogo é, então, uma ação que se desdobra em uma narrativa (*mimesis* II); a memória é ato que vai se desdobrar em coisas diversas (*mimesis* III).

O modo de ouvir, registrar e transmitir faz parte das narrativas de memória, independente do meio. Os espaços de narrativa despertam afetos. Porém, destacamos na pesquisa o elemento história dos *games* na construção dessa memória e, assim, caracterizamos os jogos a partir da sua agência em um processo narrativo, por ser uma relação entre narrativa

⁸¹ Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/38617>>. Acesso em: 21 out. 2022.

e jogador em que ambos estão sujeitos um ao outro. Frisando que não se trata de qualquer narrativa.

Voltemos ao exemplo dado no primeiro capítulo, quando Mickey Mouse entra no castelo das ilusões da bruxa Mizrabel (1990). Uma senhora idosa perturba um casal de roedores por querer roubar a beleza da fêmea. O conflito é apresentado em trinta segundos, contando desde o momento em que Mickey e Minnie estão passeando em Vera City. O jogador logo é levado a lidar com obstáculos, saltar ou agachar (dependendo do oponente à frente) e seguir linearmente para o desfecho da trama: resgatar a Minnie. Não há mistério. *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse* é um jogo de plataforma, considerado um clássico na história dos videogames. Como habitualmente neste gênero, a narrativa é apresentada de maneira mais sucinta. O destaque nesses casos fica para a mecânica do jogo (correr, pular entre plataformas, coletar itens e enfrentar adversários para atingir um determinado objetivo). Mas se fizéssemos o exercício de imaginar essa estória sendo uma nova proposta de *game*, planejado de forma a utilizar as possibilidades atuais de desenvolvimento, seria possível explorar o enredo, agregando detalhes para a trama, e explorar também a jogabilidade, permitindo, por exemplo, que o jogador percorresse por um cenário mais amplo e administrasse um número maior de recursos. A questão aqui é apontar para o uso da narrativa e os possíveis efeitos que ela é capaz de causar sobre o jogador na construção de uma memória.

Games narrativos que seguem uma linha como as obras analisadas em nossa pesquisa, criam ambientações a partir de uma combinação de fatores para buscar envolver o jogador. Trilha sonora, vozes para os personagens e ferramentas como momentos de suspense, constroem um espaço para se chegar e querer habitar aquela realidade. Talvez hoje, Mickey já não entraria tão facilmente no castelo de Mizrabel. Afinal, como ele conseguiu tal façanha? O castelo encontra-se no topo de uma montanha e é de uma bruxa perversa que cria ilusões. O enredo apresentaria uma outra dinâmica se o personagem/jogador tivesse que, por exemplo, escalar a montanha até chegar ao local pretendido, lidando com o tipo de subida, enfrentando variações de clima e possíveis inimigos. E ao encontrar o castelo, outra questão iria surgir imediatamente: como se infiltrar no local? Se Mickey fosse visto, o que aconteceria? A tensão estaria criada. Apenas nesta passagem imaginada é possível perceber que o jogador já ganharia muitas horas de investidas na estória e jogabilidade, com possibilidades significativas de atingir um nível de envolvimento maior com o motivo causador de toda aquela saga, o rapto de Minnie (um trauma). Mas vale destacar que isso ocorreria se a produção do jogo seguisse uma estrutura semelhante às obras que são objetos da presente análise. Ademais, *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse*, que segue outro estilo, ganhou um *remake* em 2013. A desenvolvedora Sega

Studios Australia manteve a sua característica de plataforma e a utilização de apenas dois botões para garantir a interação com o *game*. Entre a novidades, a obra ganhou um narrador que acompanha a estória e gráficos em alta definição⁸².

Um aspecto que contribuiu para uma maior concentração do jogador em relação às obras é o fato dos videogames terem entrado no ambiente doméstico. Nos *arcades*, se a ficha acabou, não tem como o jogador insistir em querer explorar o *game* – a não ser que compre mais fichas e fique ocupando uma máquina apenas para ele. Em casa a dinâmica é diferente. É quando o *game design* entra em jogo: narrativa, personagens, cenários e interface do jogador dentro de um conjunto de regras com foco na experimentação.

Outro aspecto aliado à narrativa refere-se ao comportamento de um personagem. Ainda voltando-se para *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse*, como citado no primeiro capítulo, Mickey segue seu trajeto feliz, saltitante, animado. Ora, sua namorada foi raptada. É certo que estamos nos baseando em uma obra dos anos 1990, quando os videogames ainda carregavam fortemente a condição de mero brinquedo. Mas a escolha foi proposital, para apontar para as possibilidades que uma narrativa pode proporcionar ao jogador. Em um enredo mais denso, para ser mais “convicente”, Mickey se mostraria apreensivo e não sorridente – a menos que ele sofresse de riso patológico, como o personagem Joker, da DC Comics. As expressões, as manias ou posturas de um personagem a ser controlado é um elo vital entre narrativa e jogador. O que nos leva para o segundo elemento: jogo pode produzir memória como performance.

Entendemos videogame como forma de computação expressiva com a promessa de vivências de diferentes acontecimentos. É a presença do jogador concebida como um “estar diante de”, mesmo que não fisicamente. O jogador não é um *voyeur* invisível; ele transforma o espaço, seja lutando, voando, destruindo ou construindo coisas. Ele interfere no que está sendo apresentado. Se derrotado, se “morrer”, significa que irá parar de experimentar aquela vida. Porém, diferente do mundo físico, no jogo tem-se uma segunda, terceira, quarta, muitas chances.

Essa performatividade apenas é potente se a mediação funcionar de maneira fluida. Não existindo um ruído que tire o jogador daquele universo, o espaço que ele habita cada vez mais poderá trazer um senso de pertencimento. Por isso a importância também dos controles: a sua evolução foi sempre voltada para que funcionassem como uma extensão do personagem que está sendo controlado. Nesse sentido, é como conduzir um veículo. Conta-se com o bom funcionamento dos pedais, da marcha (se não for um carro automático), do volante e de todo o

⁸² Disponível em: <<https://youtu.be/npOKQRwId4I>>. Acesso em: 01 dez. 2022.

motor do veículo. Eles precisam ser funcionais para não ser um obstáculo para o motorista. Um veículo em pleno funcionamento permite um indivíduo lidar com um congestionamento ou aproveitar a paisagem naquela estrada tranquila em um fim de tarde. Neste último exemplo, o melhor é ter o controle da situação para que o motorista consiga ainda aproveitar o vento, o sol e, bem possível, uma boa trilha sonora. Essa é a lógica de uma experiência de jogo.

Memória como performance é memória como acontecimento, como experiência viva. Não é o jogo como um lugar de resolução de uma falta, mas dinâmico, que coloca para acontecer, lugar de construção de afetos, de incertezas (que obstáculos virão?), de impulsos. Apenas existe memória, porque houve presença. Jogar é investir tempo, o que nos leva para o último elemento listado.

Um jogo pode produzir uma memória como construção poética do tempo. O tempo compreendido junto ao tempo sentido, obedecendo o ritmo do jogador que tem o controle em mãos. Não é o jogo em função do tempo, este que para o jogador dificilmente é emocionalmente neutro. Os tempos rítmicos do *game* e do próprio jogador afetam a percepção temporal humana. Esse tempo tem diferentes aspectos a se considerar, entre eles o fator psicológico. Jogar pela primeira vez *TLOU 2*, por exemplo, pode ser mais extenso do que em uma segunda oportunidade. Estamos falando do impacto das vivências, o receio e a tensão sobre o porvir, a própria habilidade de saber controlar um personagem para resolver um problema e, então, conseguir prosseguir na trama. Ou seja, a primeira jogada é mais emocional; conecta com a experiência de memória, experiência do trauma, no caso dos jogos analisados. Uma suposta segunda vez pode vir a ser mais técnica.

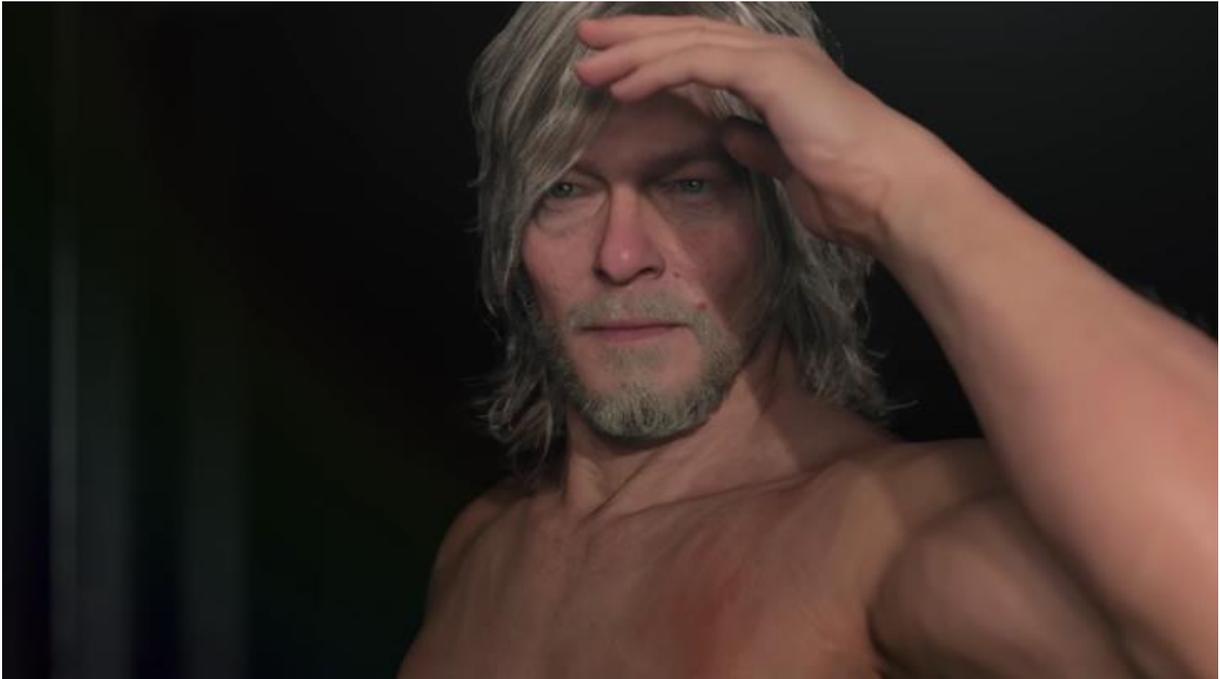
É aqui que especialmente iremos no divergir da noção de memória sugerida proposta na dissertação. Mesmo que um jogo necessariamente envolva diferentes jogadores – jogos de *multiplayer*⁸³ – o nível de imersão, o envolvimento, os afetos e, em certa medida, as interpretações da obra contam com a visão implícita da identidade do jogador. É nesse ponto que entra o aspecto poético dos jogos. A narrativa é a mesma, mas cada jogador pode montar para si uma “reconfiguração” (*mimesis* III) dos afetos provocados por aquele universo que foi performado. Se um *game* é uma tecnologia de intermediação para uma “presentificação” do jogador, ele abre espaço para vivências individuais, mesmo que replicadas para o mundo. Há uma questão de personalidade na vivência ficcional virtual.

Sob esta ótica, a combinação desses elementos autoriza uma memória. O mundo ficcional se torna presente na imaginação do jogador. Existe uma atividade a ser cumprida,

⁸³ Quando um *game* requer a participação de um único jogador, trata-se de um jogo *singleplayer*.

tarefas que podem se passar por uma situação *puzzle*, mirar e atirar, transpor barreiras. Mas a narrativa possibilita outras camadas ao jogo, como o afeto. É a imaginação presente no jogador, aliada a uma elaboração discursiva, a uma performatividade e a uma construção poética do tempo, ganha o nome de memória sugerida. Trata-se de uma memória criada a partir da relação/conexão entre partes em movimento. Os jogos eletrônicos fazem parte do tecido da memória, encontrando-se no entre-lugar da imaginação e da memória, cientes que estas não se dissociam. É uma memória ativa, pois os jogos são produzidos para serem continuamente repetidos e, então, jogados quantas vezes o indivíduo desejar. Ou seja, os videogames se colocam em uma condição permanentemente intervalar. É esse o entre-lugar que ocupam as narrativas dessas obras. Um jogo configura um outro lugar para o jogador existir e, desse modo, não ocorre no espaço nem no tempo do mundo externo. Mas o jogador precisa estar aberto para aquela experiência e, assim, se deixar afetar. Dessa maneira, se torna uma experiência que passa como sendo a do jogador e não a de um personagem, tamanha a absorção que os jogos eletrônicos conseguem proporcionar. E se uma dada obra ganhar uma sequência, ao acessar a próxima produção, o jogador poderá deparar com uma abertura para um fluxo de conectibilidades, o que possibilitam novos estudos sobre a memória sugerida. Enquanto há rumores de uma possível terceira trama para Ellie – *The Last of Us Part III* (FERREIRA, 2022) – *Death Stranding 2* (DS2) foi anunciado no The Game Awards 2022 com previsão de lançamento para 2024.

Figura 32 – Frame do trailer do jogo *Death Stranding 2*.



Fonte: canal do Youtube *PlayStation* – <https://youtu.be/WOmTBfDD6a4>.

Por que é importante propor o conceito de memória sugerida? Um jogo é capaz de se apresentar como um meio para um indivíduo habitar – se demorar no tempo – um mundo em fluxo, sem risco real, que cria formas de se experimentar situações diversas, com encontros com afetos diversos, constituindo uma marca no jogador que ressoa para fora do jogo. É um conceito, portanto, que se aplica apenas para os estudos de jogos eletrônicos. *The Last of Us* foi mais um jogo a ganhar uma adaptação para seriado de televisão (HARING, 2022). Com estreia em janeiro de 2023, as reflexões serão outras sobre a narrativa, visto a ausência da performatividade e a construção poética do tempo – por mais que o cinema também dialogue de diferentes maneiras com o tempo, a agência do jogador sobre um jogo estende essa noção. Os traumas que serão vividos por Ellie serão vividos pelo olhar do espectador, que a tudo acompanha, mas não atua.

A memória produzida a partir dos jogos eletrônicos é um conceito em construção, em movimento, com um caráter de continuidade. Memória sugerida é um mundo possível poético e particular.

REFERÊNCIAS | HOME

- AARSETH, Espen. Genre Trouble: narrativism and the art of simulation. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah e HARRIGAN, Pat (Orgs) **First Person: new media as story, performance and game**. Cambridge: The MIT Press, 2004, pp. 45-55.
- ACHILLES, Daniele; GONDAR, Jô. A Memória Sob a Perspectiva da Experiência. In: **Revista Morpheus: estudos interdisciplinares em memória social**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 16, 2016. p. 174-196. Disponível em: <http://www.seer.unirio.br/index.php/morpheus/article/view/6055>>. Acesso em: 05 set. 2020.
- ALFORD, C. Fred. Trauma and psychoanalysis: Freud, Bion, and Mitchell. In: **Psychoanalysis culture & society**. Vol. 23, 2018. p. 43-53. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/322995278_Trauma_and_psychoanalysis_Freud_Bion_and_Mitchell>. Acesso em: 12 fev. 2021.
- ALMEIDA, Cristina Horta de. **Jogos eletrônicos e as memórias do fim do mundo**: reflexões sobre *The Last of Us*. 2017. 145 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUOS-APFN8D/1/jogos_eletronicos_e_as_memorias_do_fim_do_mundo_the_last_of_us.pdf>. Acesso em: 05 mar. 2018.
- AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION (APA). **Trauma**. Washington, DC, 2013. Disponível em: <https://www.apa.org/topics/trauma/index>>. Acesso em: 31 jul. 2020.
- AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION (APA). **APA RESOLUTION on Violent Video Games**. Fevereiro, 2020. Disponível em: <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>>. Acesso em: 01 dez. 2022.
- ARIÈS, Philippe (1977). Cinco variações sobre quatro temas. In: **O Homem diante da morte**. Trad. Luiza Ribeiro. 1ª ed. São Paulo: Editora Unesp, 2014. p. 811-827.

- ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Eudoro de Souza. 2ª edição. São Paulo: Ars Poetica, 1993. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/87112096/Aristoteles-Poetica-traducao-Eudoro-de-Souza-Sao-Paulo-Ars-Poetica-1993>>. Acesso em: 01 set. 2022.
- ASSMANN, Aleida. **Canon and archive**. In: ERLI, Astrid e NÜNNING, Ansgar (eds). *Cultural Memory Studies: an international and interdisciplinary handbook*. Berlim: Walter de Gruyter, 2008. p. 97-107. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/256096723_Cultural_Memory_Studies>. Acesso em: 13 out. 2020.
- BAER, Alejandro. La memoria social. Breve Guía para Perplejos. In: **Memoria - Política – Justicia**: en diálogo con Reyes Mate. Madrid: Trotta, 2010. p. 131-148. Disponível em: <<https://politicadela memoria.org/wp-content/uploads/2010/01/Baer-2010-La-memoria-social.pdf-1170.pdf>>. Acesso em: 05 set. 2020.
- BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. p. 19-62.
- BAZIN, André. A evolução da linguagem cinematográfica. In: **O que é o cinema**. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1985. p. 79-95.
- BAZIN, André. **Crítica e verdade**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- BELO, Fábio; SCODELER, Kátia. A importância do brincar em Winnicott e Schiller. In: **Revista Tempo Psicanalítico**, Rio de Janeiro, v. 45.1, 2013, p. 91-109. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tpsi/v45n1/v45n1a07.pdf>>. Acesso em: 03 mar. 2018.
- BENNETT, Jacqueline. Alumni Profile - Josef Kates. In: **Department of Physics Newsletter**. Toronto: University of Toronto, 2016, p. 07. Disponível em: <<https://www.physics.utoronto.ca/documents/233/2016-10-Newsletter.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2020.

- BIRMAN, Joel. **O sujeito na contemporaneidade**: espaço, dor e desalento na atualidade. 4ª edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2021a.
- BIRMAN, Joel. Desamparo e prematuridade. In: **Cartografias do avesso**: escrita, ficção e estéticas de subjetivação. 2ª edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2021b. p. 101-103.
- BIRMAN, Joel. **O trauma na pandemia do coronavírus**: suas dimensões políticas, sociais, econômicas, ecológicas, culturais, éticas e científicas. 2ª edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2021c.
- BOAL, Augusto. O espetáculo e o sonho. In: **O teatro como arte marcial**. Rio de Janeiro: Garamond, 2003. p. 63-72.
- BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. In: **Revista Brasileira de Educação**. Campinas: ANPEd, n. 19, p. 20-28, Jan/Fev/Mar/Abr 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 01 dez. 2021.
- BONSAL, Amy. **American IV: The Man Comes Around** as a musical memoir. Undergraduate Research. Philadelphia: La Salle University, 2014. Disponível em: <https://digitalcommons.lasalle.edu/undergraduateresearch/10>. Acesso em: 02 out. 2020.
- BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451**. Tradução de Cid Knipel. São Paulo: Globo, 2012.
- BROCKMEIER, Jens. Remembering and Forgetting: narrative as cultural memory. In: **Culture and psychology**, v. 8, n. 1, 2002. p. 15-43. Disponível em: <http://cap.sagepub.com/cgi/content/abstract/8/1/15>. Acesso em: 29 jun. 2020.
- BRONOWSKI, Jacob. A imaginação na ciência. In: **O olho visionário**: ensaios sobre arte, literatura e ciência. Brasília: Editora UnB, 1998. Disponível em:

<https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/6835/mod_resource/content/1/Bronowski_A_imaginacao_na_ciencia.pdf>. Acesso em: 14 out. 2020.

BROOKHAVEN NATIONAL LABORATORY (BNL). **The first video game?** New York. Disponível em: <<https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>>. Acesso em: 30 ago. 2020.

CALVINO, Italo. **Se um viajante numa noite de inverno**. Tradução de Nilson Moulin. 2ª edição. 5ª reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 1990. Disponível em: <<https://kbook.com.br/wp-content/uploads/2018/10/Se-um-Viajante-numa-Noite-de-Inverno.pdf>>. Acesso em: 29 ago. 2022.

CANDAU, Joël (2011). Memória individual e a consciência. In: **Memória e identidade**. Tradução de Maria Leticia Ferreira. 1ª edição, 7ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2021. p.59-.67.

CARDOSO, Cristiano e GONÇALVES, Maria Alice R. *Eu quero é botar meu bloco na rua: foliões, o carnaval de rua e a fotografia na exposição “Festa brasileira, fantasia feita à mão” do CRAB*. In: **Dossiê arte do carnaval**. Arquivos do CMD, vol. 5, nº 2, setembro 2018. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/CMD/issue/view/1680>>. Acesso em: 23 set. 2021.

CARRIÈRE, Jean-Claude. Diante de uma janela aberta. In: **Fragilidade**. Trad. Rejane Janowitz. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007. p. 30-34.

CARUTH, Cathy. Trauma and experience: introduction. In: **Trauma: explorations in memory**. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press, 1995. p. 03-12.

CARUTH, Cathy. **Unclaimed experience: trauma, narrative and history**. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press, 1996.

CARVALHO, Flávia Lopes. **Arrojamentos de cetáceos ao longo da costa do Algarve: causas de morte e ensaios piloto de mitigação com alarmes acústicos em pescarias costeiras algarvias**. 2018. 57 f. Dissertação (Mestrado em Biologia Marinha) – Faculdade de

Ciências e Tecnologias, Universidade do Algarve. Disponível em: <<https://sapientia.ualg.pt/handle/10400.1/12223>>. Acesso em: 08 mai. 2020.

CECERE, Grazia; CORROCHER, Nicoletta; BATTAGLIA, Riccardo David. Innovation and competition in the smartphone industry: is there a dominant design? In: **Telecommunications Policy**. nº 39, Agosto, 2014. p. 01-14. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/265339003_Innovation_and_competition_in_the_smartphone_industry_Is_there_a_dominant_design>. Acesso em: 01 dez. 2022.

CLINE, Ernest. **Jogador nº 1**. Tradução de Carolina Caires Coelho. São Paulo: Leya, 2015.

COUSER, G. Thomas. Introduction. In: **Memoir**: an introduction. NY: Oxford University Press, 2012.

CYRULNIK, Boris. **Corra, a vida te chama – memórias**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Rocco. 2013.

DANTAS, Clarissa de R. [*et al.*]. O luto nos tempos da COVID-19: desafios do cuidado durante a pandemia. In: **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**. São Paulo: vol. 23, nº 3, jul-set 2020. p. 509-533. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rlpf/a/SgtgR9xSwqBSYjr5Mm3WSwG/?lang=pt#>>. Acesso em: 23 set. 2021.

DAWKINS, Dan. Death Stranding review – Hideo Kojima's radically tough slow-burning epic. In: **The Guardian**, 2019. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/games/2019/nov/01/death-stranding-review-playstation-4-pc-kojima-gameplay>>. Acesso em: 04 jun. 2020.

DICIONÁRIO **Oxford Escolar** – para estudantes brasileiros de inglês (português/inglês – inglês/português). Oxford University Press: Oxford, 2009.

DOUGHERTY, Conor. ‘The Last of Us Part II’ Is a Dark Game for a Dark Time. In: **The New York Times**, 2020. Disponível em:

<<https://www.nytimes.com/2020/06/19/business/last-of-us-2-review.html>>. Acesso em: 05 jul. 2020.

DUNKER, Christian [*et al.*]. Apresentação e Pós-escrito... Um ano depois. In: **Sonhos confinados**: o que sonham os brasileiros em tempos de pandemia. 1ª edição. Belo Horizonte: Autêntica, 2021. p. 09-33.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. Trad. Pola Civelli. 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 1994.

ERLL, Astrid e NÜNNING, Ansgar (eds). **Cultural memory studies**: an international and interdisciplinary handbook. Berlim: De Gruyter, 2008.

ESA - Entertainment Software Association. **Essential facts about the video game industry**. Washington: ESA, 2022. Disponível em: <<https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2022.

FERENCZI, Sándor (1931). Análise de crianças com adultos. In: **Obras completas – Psicanálise IV**. 1ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1992a. p. 69-83.

FERENCZI, Sándor (1933). Confusão de Línguas entre os Adultos e a Criança. In: **Obras completas – Psicanálise IV**. 1ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1992b. p. 97-106.

FERENCZI, Sándor (1934). Reflexões sobre o trauma. In: **Obras completas – Psicanálise IV**. 1ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1992c. p. 109-117.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário da língua portuguesa**. 2ª edição. 41ª impressão. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986. p. 123.

FERREIRA, Octávio. The Last of Us Part 3 está atualmente em produção pela Naughty Dog, aponta rumor. In: **IGN Brasil**. 14 Dez. 2022. Disponível em: <<https://br.ign.com/the-last-of-us/104748/news/the-last-of-us-part-3-esta-atualmente-em-producao-pela-naughty-dog-aponta-rumor>>. Acesso em: 14 dez. 2022.

- FRAYZE-PEREIRA, João Augusto. A flutuação do olhar: artes plásticas e psicanálise implicada. In: **A arte, dor**: inquietudes entre estética e psicanálise. Cotia-SP: Ateliê Editorial, 2006. p. 55-77.
- FREUD, Sigmund (1900). O sonho é a realização de um desejo. In: **A interpretação dos sonhos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019. p. 155-166.
- FREUD, Sigmund (1915). Análise da fobia de um garoto de cinco anos (“O pequeno Hans”, 1909). In: **Obras completas – volume 8**. O delírio e os sonhos na gradiva, análise da fobia de um garoto de cinco anos e outros textos (1906-1909). São Paulo: Companhia das Letras, 2015. p. 123-284.
- FREUD, Sigmund (1915). Os instintos e seus destinos. In: **Obras completas – volume 12**. Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos (1914-1916). São Paulo: Companhia das Letras, 2010a. p. 51-81.
- FREUD, Sigmund (1915). O inconsciente. In: **Obras completas – volume 12**. Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos (1914-1916). São Paulo: Companhia das Letras, 2010b. p. 99-150.
- FREUD, Sigmund (1915-1917). Luto e melancolia. In: **Obras completas – volume 12**. Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos (1914-1916). São Paulo: Companhia das Letras, 2010c. p. 170-194.
- FREUD, Sigmund (1915). Considerações atuais sobre a guerra e a morte. In: **Obras completas – volume 12**. Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos (1914-1916). São Paulo: Companhia das Letras, 2010d. p. 99-150.
- FREUD, Sigmund (1920). Além do princípio do prazer. In: **Obras completas – volume 14**. História de uma neurose infantil [“O homem dos lobos”], Além do princípio do prazer e outros textos (1917-1916). São Paulo: Companhia das Letras, 2010e. p. 120-178.

- FREUD, Sigmund (1933). Angústia e instintos. In: **Obras completas – volume 18**. O mal-estar na civilização, novas conferências introdutórias à psicanálise e outros textos (1930-1936). São Paulo: Companhia das Letras, 2010f. p. 224-262.
- FUKUYAMA, Kouji. The Last of Us Part II - レビュ—. In: **IGN Japan**, 2020. Disponível em: <<https://jp.ign.com/the-last-of-us-2/44388/review/the-last-of-us-part-ii>>. Acesso em: 05 jul. 2020.
- GAGNEBIN, Jeanne Marie. **Lembrar, escrever, esquecer**. 2. ed. 2ª reimpressão. São Paulo: Editora 34. 2018.
- GARCÍA, J. M. Fernández. Hipocrecimiento de origen psicológico. In: **Hipocrecimiento**. Barcelona: Sociedad Española de Endocrinología Pediátrica, 1999. p. 113-125. Disponível em: <<https://www.seep.es/images/site/publicaciones/oficialesSEEP/LibrosPostgrado/hipocrecimiento.pdf#page=109>>. Acesso em: 07 out. 2022.
- GARDE-HANSEN, Joanne. MyMemories?: personal digital archive fever and Facebook. In: **Save as digital memories**. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2009. p. 135-150.
- GOLDBERG, Adele; FLEGAL, Robert. ACM president's letter: Pixel Art. In: **Association for Computing Machinery (ACM)**. Volume 25, número 12, dez. 1982. Disponível em: <<https://dl.acm.org/doi/10.1145/358728.358731>>. Acesso em: 03 out. 2022. p. 861-862.
- GONDAR, Jô; DODEBEI, Vera (org.). **O que é Memória Social?** Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2005.
- GONDAR, Jô. Cinco proposições sobre memória social. **Revista Morpheus**: estudos interdisciplinares em memória social, Rio de Janeiro, v. 9, n. 15, 2016, p. 19-40. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/morpheus/article/view/5475/4929>>. Acesso em: 05 set. 2020.

- HARARI, Yuval Noah. **Uma breve história da humanidade**. Tradução de Janaína Marcoantonio. 51ª ed. Porto Alegre: L&PM, 2020.
- HARING, Bruce. 'The Last Of Us' Official Trailer Debuts At CCXP22 In Brazil. In: **Deadline**. 03 Dez. 2022. Disponível em: <<https://deadline.com/2022/12/the-last-of-us-official-trailer-debuts-ccxp22-brazil-1235188333/>>. Acesso em: 04 dez. 2022.
- HARRIS, Blake J. **A guerra dos consoles**: Sega, Nintendo e a batalha que definiu uma geração. Tradução de Andrea Gottlieb de Castro Neves. 1ª ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.
- HENRIQUE, Arthur. Entenda as estranhas regras de censura de videogames na China. In: **Olhar Digital**. 12 out. 2021. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2021/10/12/games-e-consoles/entenda-regras-censura-videogames-china/>>. Acesso em: 03 out. 2022.
- HEUET, Stéphane (1998); PROUST, Marcel. **Em busca do tempo perdido, t. 1**: no caminho de Swann: Combray. Tradução de André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.
- HOSKINS, Andrew. **The digital distribution of memory**. 2009a. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.473.3811&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 10 out. 2020.
- HOSKINS, Andrew. The Mediatisation of Memory. In: GARDE-HANSEN, J., HOSKINS, A., READING, A. (eds.). **Save as... digital memories**. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan, 2009b. p. 27-43.
- HOSKINS, Andrew. Media, Memory, Metaphor: remembering and the connective turn. In: **Parallax**, 17(4), 19-31, 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/233239293_Media_Memory_Metaphor_Remembering_and_the_Connective_Turn>. Acesso em: 10 out. 2020.

- HUIZINGA, Johan (1938). Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. In: **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. 9 ed. São Paulo: Perspectiva, 2019. p. XXXIII-32.
- HUNT, James. **The true purpose of Solitaire, Minesweeper, and FreeCell**. Mental Floss, 2015. Disponível em: <<http://mentalfloss.com/uk/technology/32106/the-true-purpose-of-solitaire-minesweeper-hearts-and-freecell>>. Acesso em: 27 nov. 2017.
- HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia**. 2 ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2004.
- KIMISHIMA, Tatsumi. **Financial results briefing for fiscal year ending March 2017**. Disponível em: <https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2017/170428_2e.pdf>. Acesso em: 14 set. 2017.
- KOGAN, Ilany. From psychic holes to psychic representations. In: **International Forum of Psychoanalysis** 24, nº. 2, junho de 2013. p. 63–76. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/0803706X.2013.783232>>. Acesso em: 10 fev. 2021.
- KRENAK, Ailton. **O amanhã não está à venda**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.
- KOVÁCS, Maria Júlia. Prefácio e Capítulo 1: O homem diante da morte – ensaios de compreensão do trabalho de Philippe Ariès. In: **Educação para a morte: temas e reflexões**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003. p. 13-76.
- KUSHNER, David. Eight: Summon the Demons. In: **Masters of Doom: how two guys created an empire and transformed pop culture**. New York: Random House, 2003.
- LAMBIE, Ryan. The growing influence of videogames on movies. In: **Den of geek**, 2012. Disponível em: <<https://www.denofgeek.com/movies/the-growing-influence-of-videogames-on-movies/>>. Acesso em: 20 nov. 2020.
- LAPLANCHE e PONTALIS. Afeto. In: **Vocabulário da psicanálise**. Trad. Pedro Tamem. 11ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1991. p. 09.

- LARANJEIRA, Mário. Sentido e significância na tradução poética. In: **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 26, n. 76, p. 29-37, dez. 2012. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/47536/51265>>. Acesso em: 04 jun. 2020.
- LAUB, Dori e AUERHAHN, Nanette. Knowing and not knowing: forms of traumatic memory. In: **Psychoanalysis and holocaust testimony**: unwanted memories of social trauma. Londres: Routledge, 2017. p. 32-42.
- LEVI, Primo. **É isto um homem?** Trad. Luigi Del Re. Rio de Janeiro: Rocco, 1988.
- LI, Yanping [*et al.*]. Impact of healthy lifestyle factors on life expectancies in the US population. In: **Circulation**. Vol. 138, Issue 4, julho de 2018. Disponível em: <https://www.ahajournals.org/doi/10.1161/CIRCULATIONAHA.117.032047#d10717801e1902_copied>. Acesso em: 01 mai. 2022.
- LITTLE, Riley. Death Stranding is dividing critics & players: here's why. In: **Screen Rant**, 2019. Disponível em: <<https://screenrant.com/death-stranding-game-reviews-good-bad-reason/>>. Acesso em: 03 jun. 2020.
- MAIA, Alessandra; JUNGSTEDT, Leonor; SANTOS, Luiza; BARBOZA, Polyana. Videogames & Política: uma revisão de literatura da produção acadêmica brasileira (2012-2022) com o algoritmo LDA. In: **Intercom**. 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – UFPB. 09 set. 2022. Disponível em: <<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0809202215181062f2a4e2dc171>>. Acesso em: 30 nov. 2022.
- MALTA, José. A misteriosa e evidente morte de Primo Levi. In: **Comunidade, cultura e arte**. 10 abr. 2017. Disponível em: <<https://comunidadeculturaearte.com/a-misteriosa-e-evidente-morte-de-primo-levi/>>. Acesso em: 23 set. 2021.
- MARANHÃO, José Luiz de Souza. **O que é morte**. 1ª ed. eBook. Tatuapé, São Paulo: Brasiliense, 2017.

- MARRAN, Phellipe Böy. Columbine: o massacre que apresentou o Bullying ao mundo. In: **Jusbrasil**. Porto Alegre: Canal Ciências Criminais, 2017. Disponível em: <https://canalcienciascriminais.jusbrasil.com.br/artigos/521659037/columbine-o-massacre-que-apresentou-o-bullying-ao-mundo>>. Acesso em: 01 set. 2022.
- MENDONÇA, Cristina; FILHO, Ivo de Andrade Lima (org.). **Angústia**: afeto que não engana. Recife: Editora dos Organizadores, 2016.
- MENEZES, Flo; SAFATLE, Vladimir. **A potência das fendas**. São Paulo: N-1 Edições, 2021.
- MIRANDA, Danilo Santos de (org.). **Memória e cultura**: a importância da memória na formação cultural humana. São Paulo: SESC, 2007.
- MONFORT, Nick; BOGOST, Ian. **Racing the Beam**: the Atari Vídeo Computer System. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2009. Disponível em: https://doc.lagout.org/science/0_Computer%20Science/Racing_the_Beam_-_The_Atari_Video_Computer_System.pdf>. Acesso em: 01 set. 2022.
- MURRAY, Janet H.. Parte I: Um novo meio para contar histórias. In: **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003a. p. 29-98.
- MURRAY, Janet H.. Parte III: Autoria procedimental. In: **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003b. p. 177-231.
- MURRAY, Janet H.. From Game-Story to Cyberdrama. In: N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (Eds.). **First person**: new media as story, performance, and game. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004, p. 02-11. Disponível em: <https://elmcip.net/critical-writing/game-story-cyberdrama>>. Acesso em: 04 out. 2020.
- MORTENSEN, Torill Elvira. Anger, fear, and games: the long event of #GamerGate. In: **Games and Culture**, n. 13. 1º dez. 2018. p. 787-806. Disponível em:

<https://pure.itu.dk/ws/portalfiles/portal/82437000/Games_and_Culture.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2022.

NEUFELDT, V. (Ed.). **Webster's New World Dictionary**. Third College Edition. New York: Warner Books, 1990.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz; ALVES, Lynn; FUENTES, Lygia dos Santos; FLORES, Glória Valdelice. História e Jogos Digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação. In: **IX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital**. Tema "Games na Rede". Florianópolis: Sociedade Brasileira de Computação (SBC), 2010. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full12.pdf>>. Acesso em: 01 set. 2022.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE (OPAS). **Folha informativa sobre COVID-19**, 2021. Disponível em: <<https://www.paho.org/pt/covid19>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

PARÁBOA, Vinícius. The Last of Us terá cartão de crédito personalizado na China. In: **MeuPlayStation**. 08 jun. 2020. Disponível em: <<https://meups.com.br/noticias/the-last-of-us-cartao-de-credito-na-china/>>. Acesso em: 25 out. 2022.

PATTERSON, Mollie L. Death Stranding Review: B.R.I.D.G.E.S. of Mads Mikkelsen County. In: **Electronic gaming monthly** (EGM), 2019. Disponível em: <<https://egmnow.com/death-stranding-review/>>. Acesso em: 17 jun. 2020.

PAULA, Gleysse G.M.; TERENO, Susana; SANTOS, Antônio José. A tríade do manejo da clínica do traumático no processo de (re)subjetivação do trauma: confiabilidade – *holding* – *rêverie*. In: **Constructo – Revista de Psicanálise**. Vol. 6, agosto de 2021. p. 38-67.

PERES, Lúcia Maria Vaz. Movimentos (auto)formadores por entre a pesquisa e a escrita de si. In: **Revista Educação**. Porto Alegre, v. 34, n. 2, 2011. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/8702/6354>>. Acesso em: 01 dez. 2021.

- PESSOA, Victor Felipe Barbosa. “*Do You Like Hurting Other People?*”: o mecanismo de feedback como fator comunicacional em Hotline Miami. In: **Tópicos em Mídia e Cultura**. Organização de J. Antônio Cirino e Claudomilson Braga. Goiânia: PPGCOM/FIC/UFG, 2016. p. 213-238.
- PRADO, Adélia. Para o Zé. In: **Bagagem** (1976). 4ª edição. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986. p. 107-108.
- PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. In: **Royal Society Open Science**. Volume 6, Número 2, 13 fev. 2019. Disponível em: <<https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>>. Acesso em: 01 set. 2022.
- PRZYBYLSKI, Andrew K.; JOHANNES, Niklas; VUORRE, Matti. Video game play is positively correlated with well-being. In: **Royal Society Open Science**. Volume 8, Número 2, 17 fev. 2021. Disponível em: <<https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.202049>>. Acesso em: 01 set. 2022.
- RAMLATCHAN, Miguel; RAMLATCHAN, William I. The Myth & Legend of E.T. the Extra-Terrestrial on the Atari 2600: The Fan’s Quick Start and Strategy Guide. In: **Distance Learning Faculty & Staff Books**. Revista 2. Norfolk: ODU Digital Commons, 2021. Disponível em: <https://digitalcommons.odu.edu/distancelearning_books/2>. Acesso em: 01 set. 2022.
- RETONDAR, Jeferson José Moebus. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- RIBEIRO, Sidarta. Por que sonhamos? In: **O oráculo da noite**: a história e a ciência do sonho. São Paulo: Companhia das Letras, 2019. p. 10-43.
- RICOEUR, Paul (1965). Livro 1 - Problemática: situação de Freud. In: **Da interpretação: ensaio sobre Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1977. p. 13-55.

- RICOEUR, Paul (1983). Primeira Parte: O círculo entre narrativa e temporalidade. In: **Tempo e narrativa. Volume 1: A intriga e a narrativa histórica**. 1ª edição, 5ª tiragem. Tradução de Claudia Berliner. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2020a. p. 13-147.
- RICOEUR, Paul (1991). O tempo do calendário. In: **Tempo e narrativa. Volume 3: O tempo narrado**. 1ª edição, 5ª tiragem. Tradução de Claudia Berliner. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2020b. p. 177-184.
- ROCCO, Gian Luca. Con Death Stranding, Hideo Kojima vuole combattere l'odio sui social: "È il momento di riconnetterci". In: **TGcom24**, 2019. Disponível em: <https://www.tgcom24.mediaset.it/mastergame/extra/con-death-stranding-hideo-kojima-vuole-combattere-lodio-sui-social-il-momento-di-riconnetterci_10867138-201902a.shtml>. Acesso em: 03 jun. 2020.
- ROCHA, Lucas. Como se manter sensível à pandemia após 600 mil mortes por Covid-19 no Brasil. In: **CNN Brasil**, Saúde, 08 out. 2021. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/saude/como-se-manter-sensivel-depois-de-600-mil-mortes-por-covid-19-no-brasil/>>. Acesso: 28 out. 2021.
- ROSSI, Edson. Um tiozão bilionário: 50 anos de videogames. In: **IstoÉ Dinheiro**. Seção Tecnologia, edição nº 1278, 16 jun. 2022. Disponível em: <<https://www.istoedinheiro.com.br/um-tiozao-bilionario-50-anos-de-videogames/>>. Acesso em: 01 jul. 2022.
- RYAN, Marie-Laure. From immersion to interactivity: the text as world versus the text as game. In: **Narrative as virtual reality**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001. p. 175-199.
- SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- SANTOS, Myrian Sepúlveda dos Santos. **Memória coletiva e teoria social**. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra/Annablume, 2012.

- SELIGMANN-SILVA, Márcio. A História como Trauma. In: NESTROVSKY, Arthur; SELIGMANN-SILVA, Márcio. **Catástrofe e representação**. São Paulo: Escuta, 2000. p. 73- 98. Disponível em: <<https://www.academia.edu/11761307>>. Acesso em: 29 jul. 2020.
- SELIGMANN-SILVA, Márcio. Testemunho e a Política da Memória: o tempo depois das catástrofes. In: **Projeto História**, São Paulo, (30), 2005. p. 71-98. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/2255>>. Acesso em: 25 ago. 2020.
- SELIGMANN-SILVA, Márcio. Narrar o Trauma: a questão dos testemunhos de catástrofes históricas. In: **Revista Psic. Clin.** Rio de Janeiro, vol. 20, nº 01, p. 65-82, 2008. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/250991390_Narrar_o_trauma_a_questao_dos_testemunhos_de_catastrofes_historicas>. Acesso em: 24 set. 2021.
- SELIGMANN-SILVA, Márcio. O testemunho: entre a ficção e o “real”. In: **História memória, literatura: o testemunho na Era das Catástrofes**. 3 ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2016. p. 371-385.
- STEGNER, Bem. What Is a Collect-a-Thon Video Game? In: **MUO**. 31 jul. 2021. Disponível em: <<https://www.makeuseof.com/what-is-collect-a-thon-video-game/>>. Acesso em: 03 out. 2022.
- TANKEL, Jonathan D. **The Impact of The Jazz Singer on the Conversion to Sound**. Journal of the University Film Association, vol. 30, nº. 1, 1978, pp. 21-25. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/20687409>>. Acesso em: 10 fev. 2022.
- TAPIA, Jorge Ruben Biton. **A trajetória da política de informática brasileira (1974-1991): atores, instituições e estratégias**. 1992. 370 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, UNICAMP. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/Acervo/Detalhe/69702>>. Acesso em: 03 out. 2022.

- TIMM, Jane C. Fact check: Trump suggests video games to blame for mass shootings. In: **NBC News**. Seção Politics. 05 ago. 2019. Disponível em: <<https://www.nbcnews.com/politics/donald-trump/fact-check-trump-suggests-video-games-blame-mass-shootings-n1039411>>. Acesso em: 01 set. 2022.
- TISSERON, Serge. Secrets de famille, une introduction aux phénomènes transgénérationnels. In: **Actualités en Psychiatrie**, nº10, dezembro, 2002. Disponível em: <<https://www.edimark.fr/Front/frontpost/getfiles/6096.pdf>>. Acesso em: 18 ago. 2021.
- TREFRY, Gregory. Chapter1 - What is casual gaming?. In: **Casual Game Design: designing play for the gamer in all of us**. 1ª edição. Boca Raton: CRC Press, 2010. p. 01-12.
- VALENCIA, Ignacio. Calendario Ecológico: la selva, los animales, los peces, el hombre y el río, en cada época del año. In: **Manejo do Mundo – conhecimento e práticas dos povos indígenas do Rio Negro, Noroeste Amazônico**. CABALZAR, Aloisio (org.) São Paulo/São Gabriel da Cachoeira: ISA/FOIRN, 2010. p. 24-31. Disponível em: <https://issuu.com/instituto-socioambiental/docs/manejo_do_mundo>. Acesso em: 02 ago. 2022.
- VARELLA, João. **Videogame, a evolução da arte**. São Paulo: Lote 42, 2020.
- WEBSTER, Andrew. Games Review – *The Last of Us Part II* is uncomfortable and exhausting, but that’s what makes it great. In: **The Verge**, 2020. Disponível em: <<https://www.theverge.com/21286964/the-last-of-us-part-2-review-ps4>>. Acesso em: 06 jul. 2020.
- YATES, Frances A. A três fontes latinas da arte clássica da memória. In: **A arte da memória**. Tradução de Flavia Bancher. 6ª reimpressão. Campinas, SP: Unicamp, 2021. p. 17-45.
- YE, Josh. Microsoft powers up search for Chinese gaming hits in race against Sony. In: **Reuters**. 24 out. 2022. Disponível em: <<https://www.reuters.com/article/china-games-idCAKBN2RJ1RE>>. Acesso em: 25 out. 2022.

ZUIN, João Carlos Soares. A Primeira Guerra Mundial: Sigmund Freud e a missão dos intelectuais. In: **Locus: Revista da História**. Vol. 7, n. 2, 2001. Disponível em: <<https://periodicoshomolog.ufjf.br/index.php/locus/article/view/20548>>. Acesso em: 28 out. 2021.

FILMOGRAFIA

BOWLING FOR COLUMBINE. **Bowling for Columbine**. Michael Moore, Estados Unidos, 120 min. MGM Distribution Co., 2002.

FAHRENHEIT 451. **Fahrenheit 451**. François Truffaut, Reino Unido, 112 min. Universal Pictures, 1966.

LA PASSION DE JEANNE D'ARC. **La Passion de Jeanne d'Arc**. Carl Theodor Dreyer, França, 82 min. (versão restaurada). Société Générale des Films, 1928.

L'ILLUSIONNISTE. **L'illusionniste**. Sylvain Chomet, França / Reino Unido, 80 min. Pathé Distribution / Warner Bros. Entertainment UK, 2010. Disponível em: <https://www.primevideo.com/detail/0I9ZUCLHQXXTRBR8L98XN3LW1N/ref=atv_sr_fle_c_Tn74RA_1_1_1?sr=1-1&pageTypeIdSource=ASIN&pageTypeId=B08R7YTRGX&qid=1654023557>. Acesso em: 31 mai. 2022.

GAMEOGRAFIA

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE. Desenvolvedora: Sega. Distribuidora: Sega. Lançamento: 21/11/1990. Plataforma: Master System. Língua: inglês.

DEATH STRANDING. Desenvolvedora: Kojima Productions. Distribuidora: Sony. Lançamento: 08/11/2019. Plataforma: PlayStation 4. Versão: 1.12. Língua: inglês.

DEATH STRANDING 2. Desenvolvedora: Kojima Productions. Previsão de lançamento: 2024.

GHOST OF TSUSHIMA. Desenvolvedora: Sucker Punch Productions. Distribuidora: Sony. Lançamento: 17/07/2020. Plataforma: PlayStation 4. Versão: 1.02. Língua: inglês.

PITFALL! Desenvolvedora: Activision. Distribuidora: Activision. Lançamento: 20/04/1982. Plataforma: Atari 2600. Língua: inglês.

RED DEAD REDEMPTION 2. Desenvolvedora: Rockstar Studios. Distribuidora: Take-Two Interactive. Lançamento: 26/10/2018. Plataforma: PlayStation 4. Língua: inglês.

SONIC THE HEDGEHOG. Desenvolvedora: Sega. Distribuidora: Sega. Lançamento: 23/06/1991. Plataforma: Mega Drive. Língua: inglês.

STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE. Desenvolvedora: Capcom. Distribuidora: Capcom. Lançamento: 12/05/1999. Plataforma: *arcade*. Língua: inglês.

THE LAST OF US REMASTERED. Desenvolvedora: Naughty Dog. Distribuidora: Sony. Lançamento: 29/07/2014. Plataforma: PlayStation 4. Versão: 1.06. Língua: inglês.

THE LAST OF US PART II. Desenvolvedora: Naughty Dog. Distribuidora: Sony. Lançamento: 19/06/2020. Plataforma: PlayStation 4. Versão: 1.02. Língua: inglês.

TOKI. Desenvolvedora: Sega. Distribuidora: Sega. Lançamento: 1989. Plataforma: Mega Drive. Língua: inglês.

TOKI. Desenvolvedora: Golgoth Studio. Distribuidora: Microïds. Lançamento: 2018. Plataforma: Nintendo Switch. Língua: inglês.

VIDEOAULAS

ALVAREZ, Carlos Mario. Curso técnicas psicanalíticas – Aula 05, Módulo Sonhos (1). In: **Psicanálise Descolada**, 05 mar. 2021a. Disponível em: <<https://www.psicanalisedescolada.com/v%C3%ADdeo-aulas>>. Acesso em: 04 abr. 2022.

ALVAREZ, Carlos Mario. Curso técnicas psicanalíticas – Aula 06, Módulo Sonhos (2). In: **Psicanálise Descolada**, 12 mar. 2021b. Disponível em: <<https://www.psicanalisedescolada.com/v%C3%ADdeo-aulas>>. Acesso em: 04 abr. 2022.

ALVAREZ, Carlos Mario. Curso técnicas psicanalíticas – Aula 07, Módulo Sonhos (3). In: **Psicanálise Descolada**, 19 mar. 2021c. Disponível em: <<https://www.psicanalisedescolada.com/v%C3%ADdeo-aulas>>. Acesso em: 04 abr. 2022.

ALVAREZ, Carlos Mario. Curso técnicas psicanalíticas – Aula 08, Módulo Sonhos (4). In: **Psicanálise Descolada**, 26 mar. 2021d. Disponível em: <<https://www.psicanalisedescolada.com/v%C3%ADdeo-aulas>>. Acesso em: 04 abr. 2022.

ALVAREZ, Carlos Mario. Curso técnicas psicanalíticas – Aula 09, Módulo Afetos (1). In: **Psicanálise Descolada**, 02 abr. 2021e. Disponível em: <<https://www.psicanalisedescolada.com/aulas-de-abril>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

ALVAREZ, Carlos Mario. Curso técnicas psicanalíticas – Aula 10, Módulo Afetos (2). In: **Psicanálise Descolada**, 09 abr. 2021f. Disponível em: <<https://www.psicanalisedescolada.com/aulas-de-abril>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

ALVAREZ, Carlos Mario. Curso técnicas psicanalíticas – Aula 11, Módulo Afetos (3). In: **Psicanálise Descolada**, 16 abr. 2021g. Disponível em: <<https://www.psicanalisedescolada.com/aulas-de-abril>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

ENTREVISTAS EM VÍDEO

BAER, Ralph. Meet Ralph Baer, the Father of Video Games. In: canal do Youtube **Motherboard**, 08 dez. 2014. Disponível em: <https://youtu.be/83ThW_HjtBg>. Acesso em: 01 set. 2022.

FILHO, Clóvis de Barros. O que é a vida? | Clóvis de Barros Filho. In: canal do Youtube **Provoca**, 10 fev. 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/Dj8dTZ7d9LE>>. Acesso em: 09 nov. 2021.

GLOSSÁRIO | INSTRUCTIONS

<i>Arcade</i>	Máquina de jogos que funciona com moeda/ficha.
<i>Bit</i>	<i>Binary digit</i> (dígito binário). É a menor medida de informação que um computador pode tratar. A cada conjunto de 8 bits tem-se 1 byte. Um console da era 8-bit (terceira geração), por exemplo, é um videogame que conta com processadores que armazenam e processam um máximo de 8 bits por bloco de dados.
<i>Cutscene</i>	Cinemática. Sequência de cenas em que a interação do jogador é nula ou limitada. Podem ser vídeos, animações ou gráficos que geralmente interrompem a jogabilidade, mas que auxiliam a seguir com a narrativa. Ainda, “(...) pequenos filmes programados em tempos específicos do <i>game</i> (...)” (PESSOA, 2016. p. 224).
<i>Exergame</i>	União de “exercício” e “games”.
<i>Gadget</i>	Dispositivo eletrônico portátil de pequeno porte.
<i>Gamepad</i>	Um controlador de jogo para videogame que funciona a partir da utilização dos dedos das duas mãos do jogador, principalmente os polegares. Também chamado de controle.
<i>Gameplay</i>	A maneira com que jogadores interagem com os <i>games</i> por meio de suas regras, incluindo todas as suas experiências. Jogabilidade.
<i>Jogo mobile</i>	Jogos eletrônicos projetados para dispositivos móveis, como <i>tablets</i> e <i>smartphones</i> .
<i>Hack and slash</i>	Gênero de videogame cuja <i>gameplay</i> consiste em constante combate, enfatizando o uso de armas brancas (facas, espadas e similares).

IMAX	Formato capaz de proporcionar ao espectador som e imagem em alta qualidade.
<i>Joystick</i>	Stick para diversão. Controlador de jogo para videogame, cuja principal característica é a presença de um manche (vara), utilizado com uma das mãos para direcionamentos.
<i>Lan House</i>	Estabelecimento que disponibiliza meios de acesso à internet ou rede de computadores ao público.
Mini Game	Videogame portátil.
Mundo Aberto	Ao contrário de jogos eletrônicos de progressão linear, trata-se de um tipo de <i>game</i> com áreas simultâneas e, por isso, geralmente seguido de um mapa. Ele é projetado para o jogador explorar de diferentes maneiras um nível, tendo a possibilidade de determinar a sequência da realização dos objetivos apresentados (missões principais e secundárias).
Paddle	Controlador de jogo que possui uma roda (ou volante), além de botões de ação. Esta roda geralmente é utilizada como direcionadora ao longo de apenas um eixo, com o intuito de ter maior precisão.
<i>Print</i>	Na pesquisa o termo é utilizado como captura de tela.
<i>Puzzle</i>	Quebra-cabeça.
<i>Remake</i>	É uma refilmagem no cinema. Na indústria dos jogos eletrônicos quer dizer o desenvolvimento de uma nova versão de um <i>game</i> baseado no original.
Spin-Off	Termo que pode ser utilizado em diferentes produções culturais. No caso do universo dos jogos eletrônicos, remete a um <i>game</i> cujo conteúdo é complementar ao jogo principal. Geralmente um <i>spin-off</i> se concentra mais detalhadamente em um aspecto da obra.

- Softhouse* Empresa que produz *softwares*. No contexto da indústria de videogames, empresas que produzem jogos.
- Spoiler* Um comentário ou fragmento de alguma mídia (como o trecho de um vídeo) que explicita detalhes do enredo de uma obra narrativa.
- Trackball* Controlador de jogo que utiliza uma bola ligada a sensores ou mecanismos para realizar direcionamentos em dois eixos. Os primeiros *mouses* (não ópticos) – utilizado para posicionar o cursor na tela do computador – possuíam um *trackball* em sua base.
- Voz Off* É quando os acontecimentos de uma produção cultural (filme, jogo eletrônico etc) são narrados por um locutor/personagem que não aparece em cena. Ausência de imagem, presença da voz.

ANEXO | EXTRAS

Figura 33 – Parte 1: Calvin e Haroldo e um cenário de morte.



Fonte: WATTERSON, Bill. *Calvi e Haroldo – Tem alguma coisa babando embaixo da cama*. São Paulo: Conrad Editora, 2008.

Figura 34 – Parte 2: Calvin e Haroldo e um cenário de morte.



Fonte: WATTERSON, Bill. *Calvi e Haroldo – Tem alguma coisa babando embaixo da cama*. São Paulo: Conrad Editora, 2008.