

# GAMES, COMUNICAÇÃO E IMERSÃO: UMA ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO DO ESPAÇO E DA ATMOSFERA DOS JOGOS DE RPG DE HORROR

Murilo Gabriel Berardo Bueno<sup>1</sup>  
Raquel De Paula Ribeiro<sup>2</sup>  
Julio Cesar Alves<sup>3</sup>  
Daniel Christino<sup>4</sup>

## RESUMO

Resumo: há tempos o conceito de espaço tem sido discutido sob a perspectiva do mensurável. A partir do estudo do espaço social que nos cerca e dos seres que nele habitam, é possível aplicar a perspectiva fenomenológica ao espaço e às narrativas de entretenimento na compreensão daquilo que os transforma em play, abrindo a possibilidade de incluir, em uma análise, novas formas de arte, como os jogos de Role Playing Games (RPG). Os Role Playing Games ou jogos de interpretação de papéis existem como fenômeno cultural desde a década de 1970 e a sua capacidade de criar universos virtuais que coexistem com universos físicos faz com que o papel do jogador seja a mediação da interpenetração destes espaços. O presente trabalho busca apontar as diferenças na maneira como os jogadores se comportam quando confrontados com a atmosfera e a ambiência presentes nos jogos RPGs de horror, sejam eles tradicionais ou eletrônicos.

PALAVRAS-CHAVE: Horror. Videogames. RPG. Jogo. Espaço.

## GAMES, COMMUNICATION AND IMMERSION: AN ANALYSIS OF THE SPACE AND ATMOSPHERE CONSTRUCTION OF HORROR RPG GAMES

### Abstract

for a long time now the concept of space has been discussed under the perspective of what can be measured. From the studies concerning social space around us and the being living in it, it's possible to apply the phenomenological perspective to space and narrative studies, comprehending what turns them into play, opening up the possibility to include and analyze new art forms as Role Playing Games (RPG). The Role Playing Games exist as a cultural phenomenon since the 70's and their capability to create virtual universes coexisting with physical ones, puts the player in the position of mediator of the interpenetration of these two. The present essay seeks to point out the differences in the way players behave when confronted with the atmosphere and the ambience in RPG horror games, whether they are traditional or electronical.

**Keywords:** Horror. Videogames. RPG. Play. Space.

### A construção do espaço e o espaço mediado

Dos parâmetros que compõem o mundo que nos cerca, talvez um dos mais discutidos seja o espaço. Sob ângulos diferentes, já se propôs que o espaço que nos cerca fosse medido, pesado e analisado por diferentes autores e áreas do conhecimento. Muito se fala sobre o espaço sob a perspectiva matemática, com anedotas conhecidas como a menor distância entre dois pontos, mas, a partir do momento que se percebe o espaço como multifatorial, ele passa a não mais representar apenas algo físico e palpável, mas também oportunidades de relações

e experiências, um espaço que, mais do que mensurável, é também uma construção social individual e compartilhada, inerente aos seres humanos.

Heidegger (2015), já no início do século XX, confronta a concepção de espaço com a de ser. Um estudo baseado no método fenomenológico proposto pelo autor faz com que a importância da compreensão de ser seja ponto central nas modificações que este sofre conforme se relaciona com o espaço ao seu redor. Em maior ou menor grau todas as atividades humanas modificam os entes<sup>5</sup> envolvidos, no entanto, aqui interessa aquelas que envolvem os elementos lúdicos; e mais,

os elementos lúdicos aplicados a determinado tipo de jogo, os Role Playing Games (RPGs) eletrônicos.

Para compreender o fenômeno do jogo é preciso primeiro saber de seus agentes, dos seres e entes envolvidos, diferenciá-los sua essência de sua existência, evocar o conceito de Dasein, compreender a relação do ser com o mundo e, então, partir para uma análise onde mais elementos se apresentam, de forma a tratar as relações de jogo como transporte e transformação do indivíduo.

Uma vez que “[...] o conceito de ‘ser’ é indefinível.” (HEIDEGGER, 2015, p. 39), colocá-lo como objeto de estudo exige que se busque um significado de ser em si e a compreensão de que na verdade seu conceito não consegue se colocar em linhas gerais. Uma vez que cada ser é único por ser fruto, na visão da fenomenologia, do mundo circundante, ou do mundo ambiente<sup>6</sup> (HUS-SERL, 2011), em que vive e como o interpreta conforme seu crescimento e conhecimento.

Heidegger (2015) introduz o conceito de ser e ente de forma a não dissociar os dois, como tradicionalmente é feito no estudo da filosofia, pelo contrário, ele trata o ente como aquilo que é mais próximo do ser e que está no mundo de forma concreta, como uma presença física, corpórea. Dessa forma, Heidegger (2015) propõe o conceito de Dasein por este representar, literalmente, o ‘ser-aí’<sup>7</sup>; a forma como os seres se manifestam para apreensão e compreensão de si e dos outros, aquele que está no mundo e que é o mundo. Diante de colocações como essa, passa-se a observar o ser como algo que é, e que por isso só pode ser compreendido conforme o sentido que lhe é atribuído e que atribui aos outros seres ou entes em relação a ele. O Dasein é, portanto, a porção do ser que nos é manifesta e que interage com o mundo ambiente através do ente que lhe é designado ao nascer e que ‘existe’ neste mundo.

Quando autores como Martin Heidegger falam de mundo, falam também de espaço. Um espaço onde o desenvolvimento do ser e de seu mundo circundante é possível a partir do momento que este se encontra aberto à vivência de cada Dasein. Por permitir ser experimentado e dar liberdade para ser vivido, esse espaço também é chamado de espaço social por autores como Lefebvre (1991).

A partir da concepção ôntico-ontológica do espaço proposta por Heidegger (2018), outros autores, como Gumbrecht (2014) e Fink (2016), propuseram uma discussão fenomenológica que se aplica tanto para o processo de fruição de obras de arte quanto para a interação com narrativas e sistemas simbólicos como os dos jogos de videogame. Dessa forma, esses autores darão a aplicabilidade desse tipo de espaço ao âmbito estético e da experiência do jogo. Para que se relacione espaço e ambiência é preciso considerar alguns aspectos. O primeiro deles seria a discussão acerca dos modos de ocupação do ser no mundo proposta por Heidegger (2018). Esses modos se fundam a partir da definição de que o ser se abre para o mundo por meio da tonalidade afetiva<sup>8</sup> e da compreensão. A característica mundana do ser, também chamada pelo autor de substancialidade, pressupõe que sua própria existência se dá pela concepção e relação com as coisas do mundo de forma substancial, que quer dizer espacial. De acordo com o autor,

<sup>1</sup>Autor Correspondente 1: murilobuenomestre@gmail.com

<sup>2</sup>Autor Correspondente 2: raqueldpr@gmail.com

<sup>3</sup>Autor Correspondente 3: julioalvespsi@hotmail.com

<sup>4</sup>Autor Correspondente 4: dchristino@gmail.com

A expressão mundo circundante aponta no circundante para uma espacialidade. O "circundar", constitutivo do mundo circundante, não possui, de maneira nenhuma, um sentido primordialmente "espacial". O caráter espacial que pertence indiscutivelmente ao mundo circundante há de ser esclarecido, ao contrário, a partir da estrutura da mundanidade. (HEIDEGGER, 2018, p. 114).

Dessa forma, lidar com o mundo em seus modos de ocupação significa interagir e conceber o próprio mundo e o espaço. Essa ocupação do Dasein ocorre pela afinação da tonalidade afetiva, ou clima, e denota uma abertura do ser para com o mundo. A afinação sempre ocorre, de maneira evidente ou não, em relação ao mundo ou ao próprio ser, que nem sempre tem consciência de sua tonalidade, ou humor.

O humor, para Heidegger (2018), não é algo interno nem externo, mas um modo de ocupação e abertura. Não é um estado psicológico, mas uma forma de interação do Dasein. O ser sempre concebe o mundo e a si mesmo a partir do humor ou tonalidade. Por outro lado, a compreensão consiste na possibilidade de ser sempre interligada com a disposição e afinação de humor. No entanto, segundo o autor, o ser não se projeta em um mundo simplesmente dado, pois o próprio existir e se abrir para o mundo no Dasein já é, por si só, existir e significar o mundo, o espaço e os entes intramundanos.

Uma dessas possibilidades do ser se abrir em uma compreensão é a manualidade, que pode ser modificada de acordo com a conjuntura ou o contexto, pois a relação de uso dos objetos, bem como a relação do ser com entes intramundanos, como animais, plantas e outros seres, pode ser alterada em função da situação e da atmosfera. No que tange ao medo, objeto de estudo do presente artigo, a compreensão do espaço deverá ser percebida como uma ambiência mediada por uma tonalidade afetiva de medo, que forma um modo de ocupação do ser no mundo. Para Heidegger (2018), o que ameaça são os entes intramundanos, mas quem sente medo é o ser. Ver o espaço circundante de forma ameaçadora traz para o ser um esclarecimento do medo, de algo que pode chegar ou não.

*O ter medo ele mesmo libera a ameaça que assim caracterizada se deixa e faz tocar a si mesma. Não se constata primeiro um mal futuro (malum futurum) para então se ter medo. O ter medo também não constata primeiro o que se aproxima, mas, em seu ser amedrontador, já o descobriu previamente. É tendo medo que o medo pode ter claro para si o de que tem medo, "esclarecendo-o". A circunvisão vê o amedrontador por já estar na disposição do medo. Como possibilidade adormecida do ser-no-mundo disposto, o ter medo é "medrosidade" e, como tal, já abriu o mundo para que o amedrontador dele possa aproximar-se. A própria possibilidade de aproximação é liberada pela espacialidade essencialmente existencial de ser-no-mundo. (HEIDEGGER, 2018, p. 200-201).*

Dessa forma, de acordo com o autor citado, há uma tonalidade afetiva, chamada de disposição na tradução do livro Ser e tempo feita por Márcia de Sá, que se mostra como

uma abertura ao mundo a partir do medo e altera a circunvisão do espaço e dos objetos, criando, a partir disso, novas circunvisões e compreensões do espaço e da cultura. No medo, a espacialidade é "[...] existencial e não categorial" (HEIDEGGER, 2018, p. 170). Dessa forma, a percepção de dimensão, distância e da instrumentalidade dos objetos não é racional e quantificável, mas percebida de acordo com a tonalidade do ser. Pode-se citar como exemplo, em um jogo de videogame ou em um filme, o ambiente de uma casa abandonada com quadros antigos em fopintura que ressaltam a imagem de pessoas que já faleceram.

Os retratos mencionados deixam amedrontado o ser que entra em contato com esse espaço e com os objetos contidos nele pelo fato de que há afinações de incerteza e dúvida ao se deparar com o ambiente desconhecido. Tais afinações representam aberturas ou a própria existência e interação do ser com o espaço por esse estado de ânimo. Juntamente com a medrosidade, a manualidade dos objetos está alterada por estarem quebrados, empoeirados, em desuso ou simplesmente por serem percebidos em um contexto prévio de ameaça, o que faz com que ganhem outros usos e percepções. Toda essa recriação altera a compreensão do espaço e faz com que se criem, por conseguinte, narrativas e estruturas imaginárias acerca de espaços abandonados e objetos pessoais que pertenciam a pessoas mortas.

Ao colocar em pauta o mundo ambiente e as relações que os seres humanos constroem com o espaço e dentro dele, também se propõe a percepção do espaço como ambiente em constante construção e mudança, possível apenas na visão do ser. Trabalhar com tecnologia atualmente, e com videogames em específico, exige certa abstração espacial, uma vez que a construção da significação acontece em um universo que, apesar de digital, não pode ser conceituado como virtual, já que as interações com esse espaço são reais.

Existia, há muito, uma discussão que colocava em lados opostos o real e o virtual, como aquilo que é palpável ou não em uma dimensão espacial geográfica. Os 'seres-no-mundo' e a relação entre eles pertenceria à dimensão do mundo real, enquanto a imaginação e a projeção desses seres no amplo espectro da criatividade, enquanto capacidade criativa, pertenceria à dimensão do que é virtual. Essa separação é herança de um período do pensamento ocidental pré-fenomenológico, no qual pesa a dicotomia, o separatismo e a categorização do mundo tão característicos dos séculos XVIII e XIX. Por muito tempo se falou sobre o play<sup>9</sup> como algo pertencente a um universo virtual, prioritariamente imaginado, onde as experiências e relações estabelecidas com e entre os Daseins e os seres artificiais seria, na melhor das hipóteses, mera imitação do real. Alguns autores do início do século XX, especialmente Huizinga (2014), passaram a compreender o play de maneira diferente, não mais como pura abstração da realidade, dando início ao estudo do play como forma de compreensão do mundo e como ritual.

Apesar de ainda carregar consigo parte dessa herança e de não ter vivenciado a era dos jogos eletrônicos, Huizinga (2014) é o autor da filosofia que, de maneira mais destacada, até então se ocupa com os estudos acerca do play e seus desdobramentos. "Mas reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua

essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física." (HUIZINGA, 2014, p. 6). Para alinhar o pensamento do autor ao estudo dos fenômenos, e especialmente do play, é necessário que seja feita uma atualização em sua afirmação: reconhecer o jogo é reconhecer o espírito, pois sua essência não é apenas material.

Dessa forma, o que era antes colocado como pertencente ao âmbito da imaginação passa a ser também parte da realidade. O play não pertence exclusivamente a nenhuma dessas duas instâncias, real ou virtual, exatamente porque, na visão fenomenológica, elas não existem. O mundo é composto por um todo complexo do qual o Dasein faz parte e que só existe porque ele existe e se relaciona com seus arredores. O play pode, portanto, ser compreendido como forma de experimentar o mundo com diferentes sentidos sem que isso afete seu status de realidade; sua ação acontece tanto na esfera palpável quanto não palpável, mas ele jamais deixa de ser sentido, experimentado. Qualquer ser que se encontre em play sabe que o seu cotidiano foi temporariamente suspenso e que a tendência é que se retorne para ele ao final daquela ação.

### **A construção do medo: espaço, ambiência e *stimmung***

No âmbito da afinação de humor, o ambiente do terror, horror e suspense formam uma atmosfera denominada por Gumbrecht (2014) como *stimmung*. O autor parte da fenomenologia heideggeriana, a ela acrescentando a concepção agente que influencia diferentes estados de espírito no Dasein ou modos de abertura em relação ao mundo. A expressão de origem germânica não possui termos equivalentes em português, mas pode ser delimitada pela sintonia ou afinação do humor (tonalidade afetiva) em que o Dasein se abre em contato com os estímulos estéticos do espaço e os significa dentro de um estado de espírito. Ao ouvir uma música, por exemplo, o ser se abre ao mundo e a si mesmo em afinação com o arranjo que escuta.

*A primeira vista, poderia parecer que a música e o clima atmosférico não seriam nada além de metáforas para aquilo que chamamos de "tom", "atmosfera", ou mesmo Stimmung de um texto. Mas o meu argumento é que esses tons, atmosferas e Stimmungen não existem nunca completamente independentes das componentes materiais das obras – principalmente de sua prosódia. Então, os textos afetam os "estados de espírito" dos leitores da mesma maneira que o clima atmosférico e a música. (GUMBRECHT, 2014, p. 13-14).*

Ao fazer uma analogia a essa proposição do autor, compreende-se que estar alinhado ao tom ou *stimmung* de uma música é, por si só, uma forma de existir, pois o ser nessa situação concebe o mundo a partir de uma tonalidade despertada por agentes estéticos<sup>10</sup>. Não há um mundo prévio simplesmente dado em que o Dasein ocupa e se afina com a musicalidade. A própria sintonia e modulação do humor que se cria é, por si só, uma forma de existir e de ser, porque, segundo a concepção heideggeriana na qual Gumbrecht (2012) se ancora, não há mundo sem que haja ser. Assim, o mundo só existe

a partir do ser que o transcende (HEIDEGGER, 2018). De forma análoga, em um filme ou jogo, cuja finalidade é provocar a sensação de medo, o assistir a obra audiovisual ou jogar determinado jogo é uma forma do Dasein transcender o mundo, ou seja, de existir e dar sentido a ele por meio de sua tonalidade afetiva e compreensão. “Quando você ouve música, quando ouve um ritmo, já se encontra em um relacionamento material com seu ambiente. Esse fato é maravilhosamente expressado na riquíssima semântica do termo alemão ‘Stimmung’.” (GUMBRECHT, 2012, p. 116).

Na fase do *stimmung* o ser cria uma modulação com o processo estético e na transcendência ele pensa sobre esse processo, sobre sua existência e sobre si mesmo. Como esses aspectos trabalham de forma conjunta, ao jogar a partir de determinada tonalidade afetiva, o ser altera a sua circunvisão do espaço do jogo ao se afinar com a narrativa sonora, os ruídos, os entes presentes nesse ambiente – objetos, monstros e animais, dentre outros. A própria narrativa audiovisual, estrutura redes de significação, promove ressemantizações ou alteração na circunvisão e compreensão em função do *stimmung* com o qual o jogador se afiniza. Outrossim, não apenas o espaço e a relação dos entes é alterada, mas o próprio ser que se identifica com outro jogador e, no momento do jogo, tem alterada a concepção de si mesmo ou do ‘eu’. Neste sentido, pode-se afirmar que o próprio ser se desvela de outra forma em função de determinada situação ou tonalidade afetiva que altera a compreensão de si mesmo e do espaço.

Cabe ressaltar que tal concepção abole a dicotomia real/virtual, pois, o console, a programação e o próprio ambiente do jogo materializado por uma tela consistem em entes dentro do mundo. E, por fazerem parte do mundo que se manifesta pelo Dasein, não podem ser considerados como espaços paralelos, assim como os personagens dos jogos não são entes de ‘outro mundo’ ou de espacialidades que não fazem parte do mundo circundante do Dasein. O espaço do jogo se materializa por meio da experiência estética e torna-se, assim, sinônimo de atmosfera, conforme explicita Gumbrecht (2014).

### **O horror, terror e suspense: da literatura aos jogos de videogame**

Pelo fato de existir uma apropriação da literatura, do cinema e de outros produtos culturais como ingredientes da construção do horror em jogos, é primordial fazer um panorama acerca do estilo e suas influências. De acordo com Perron (2018) os filmes de horror tiveram muita influência no desenvolvimento dos jogos de videogame de medo. E tal recriação dos filmes para os videogames é de fácil identificação, assim como a catalogação de tais proximidades, o que faz com que o gênero seja um ponto de contato entre esses dois tipos de produção, embora no cinema as subdivisões sejam melhor delimitadas.

O cinema expressionista se desenvolveu no período entre as duas grandes guerras mundiais na Alemanha. Em um contexto onde a psicanálise eclodia e o País estava devastado e cheio de incertezas, os medos coletivos se materializaram tanto nas temáticas como na forma de se fazer audiovisual. Tais produções foram o embrião para que, futuramente, com a eclosão do nazismo e a Segunda Guerra Mundial, os cineastas que se mudaram para os Estados Unidos e Inglaterra – como Alfred Hitchcock, Fritz Lang,

dentre outros –, acrescentassem traços narrativos e estéticos inerentes ao expressionismo. Tais como os personagens desequilibrados e a arquitetura de luz e sombra contrastada para criar os filmes noir de crime policial, bem como as produções de suspense, especialmente entre as décadas de 1930 e 1950. O repertório criativo do cinema noir contou com elementos do horror em seu desenvolvimento.

Existe uma concordância entre os autores que estudam literatura de que os romances góticos consolidaram o horror. Sua principal característica é a presença de seres e forças não naturais que se materializam e interferem na realidade dos personagens (CARROLL, 2004). A literatura de horror se expandiu entre 1820 e 1870, embora tenha sido abafada a partir do surgimento dos romances realistas. No entanto, o gênero continuou existindo e, segundo Carroll (2004), a história de Frankstein, por exemplo, era de grande popularidade na década de 1820 e sofreu várias adaptações. Posteriormente o gênero continuou sendo recriado e alguns autores se tornaram consagrados na construção de histórias de fantasmas no decorrer do século.

Em contraste com o segmento, os romances de horror ingleses surgidos após a primeira guerra tinham, como característica, uma construção realista e psicológica. No entanto, o lado cósmico do horror se consolidou e sobreviveu nos Estados Unidos graças a Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), escritor famoso por ter incorporado o sobrenatural e criado sua própria estética na literatura. Os romances de Lovecraft influenciaram produções de filmes, como os do cinema expressionista no período entre guerras, e posteriormente teve influência sobre o cinema noir e sobre outras produções cinematográficas após a Segunda Guerra Mundial.

A partir do horror surgem outros gêneros correlatos, como o terror e o suspense. Tanto o horror quanto o terror estão ligados ao medo. A diferença é que o terror é menos racional e tem a característica de provocar um pavor no indivíduo que faz com que sua alma se expanda, levando-o a perder o sentido de si mesmo. O terror propõe o pavor da dor e da morte. As temáticas utilizadas no terror são geralmente advindas da religiosidade – demônios, fantasmas e zumbis, dentre outros. O horror também provoca essa sensação de medo no indivíduo, mas de uma forma mais psicológica e interiorizada. O horror faz com que o espectador fique arrepiado e causa repugnância (CARROLL, 2004). O horror sugere que o indivíduo fique de ‘cabelo em pé’. Tal analogia significa que o indivíduo fica com sua estrutura psíquica e fisiológica alteradas.

Enquanto o horror faz um movimento de interiorização dos sentimentos do indivíduo, que, por vezes, aniquilam suas faculdades, como, por exemplo, no aparecimento de monstros grotescos, de sujeira e de elementos que causam repugnância; o terror tende a trazer elementos que desorientam o espectador e o confundem. O terror causa susto e pânico com ações que estão acontecendo ou irão ocorrer, enquanto o horror provoca um estado de choque ou repulsa no espectador, geralmente em situações já estabelecidas. Ambos os gêneros se misturam nos filmes, sendo difícil desvencilhar um do outro e encontrar um gênero puro.

O suspense, segundo Carroll (2004), cria situações permeadas de expectativa, incerteza e angústia em decorrência da forma como as ocorrências podem se desenrolar, provo-

cando medo do que irá acontecer e de qual será o desfecho das vivências apresentadas.

Com a democratização das séries televisivas e seriados, diversos formatos e gêneros consagrados no cinema foram recriados, como se pode perceber na série *The Walking Dead*, lançada em 2010 pelo canal Fox, que realiza o retrato de um mundo pós-apocalíptico dominado por zumbis. O horror escatológico com cenas chocantes, combinadas com suspense e estratégias de sobrevivência são os ingredientes principais da série. A empresa Netflix, produtora de conteúdo híbrido e multiplataforma, lançou, em 2016, a série *Stranger Things*, com monstros e referências aos filmes de horror e terror da década de 1980.

Nos jogos de videogame houve uma transição do gênero de horror, de acordo com Perron (2018), com base nos estudos de Krywinska (2002).

*O gênero de terror fez a transição para os jogos de videogame por várias razões. O horror oferece a morte como espetáculo e promete ativamente a transgressão; tem o poder de promover a sensação física, e o gênero atrai o mercado jovem que é central para a indústria de games. Muitos aspectos constitutivos do gênero de filmes de horror informam os jogos de horror, principalmente no modo como são comercializados, seus estilos gráficos e iconográficos, seus temas de táticas choque e storylines. Como muitos filmes de horror, muitos videogames baseados no horror desenvolvem noções muito convencionais e básicas do bem e do mal. (PERRON, 2018, p. 391-398, tradução nossa)<sup>11</sup>.*

Essa transição dos gêneros ditos ameaçadores pode ser notada desde a democratização dos consoles de videogame para uso doméstico, no ano de 1972. Nesse ano foi lançado o jogo *Haunted House*, criado por Ralph Bauer para ser executado no console Magnavox. Embora não possa ser considerado tão amedrontador no contexto contemporâneo, a época marcou o início de um gênero que trabalha o sobrenatural, com a meta de fazer com que o jogador encontrasse um fantasma sem tocá-lo.

Em 1996 a empresa Capcom desenvolveu o primeiro jogo da série *Resident Evil*, com nuances de horror e terror recriados por inaugurarem a categoria de survival games ou jogos de sobrevivência. Nesta modalidade, além de cumprir tarefas, o usuário não deve apenas vencer obstáculos, matar monstros e chefões, mas se desviar de estímulos aversivos que poderiam aniquilá-lo, encontrar suprimentos, traçar estratégias e desvendar o funcionamento do espaço do jogo e dos elementos que o compõem, pois cada artefato encontrado pode ser a peça chave para o êxito na missão almejada.

A mistura dos survival games com a proposta dos RPGs e da estética do horror foi implementada em *Silent Hill* e em *Parasite Eve*. A evolução tecnológica e narrativa culminou no desenvolvimento de jogos com estética cada vez mais realista ou, quando dispunha de algo não naturalista, agregava alta definição, desenho de som e trilha sonora semelhante às grandes produções cinematográficas. *The Last of Us* e *The Walking Dead* entram na categoria de survival games, o primeiro com a predominância do tiro em primeira pessoa e o segundo com ênfase na definição de estratégias de so-

brevivência e traços semelhantes à estética dos quadrinhos.

Adotando padrões narrativos análogos aos filmes de suspense e terror dos anos 2000, em que psicopatas atacavam jovens em cidades americanas, *Untill Dawn* trabalha com o inesperado a partir da história de jovens que vivem em Alberta, Canadá, e decidem se aventurar na casa da família de um dos participantes em uma temporada de inverno nas montanhas. O objetivo do jogo é fazer escolhas que possuem o chamado 'efeito borboleta' e, a partir delas, tentar salvar o máximo de personagens. Cada escolha feita pelo jogador gera uma consequência, que pode ser a morte de mais um integrante do grupo. Durante o jogo o usuário responde a um teste psicológico que intenciona conhecer seus principais medos de acordo com questionário preenchido e construir a narrativa em função das respostas.

### RPG, participação e comunidade

Murray (2003), em seu livro *Hamlet no Holodeck*, discorre sobre a importância narrativa para as relações humanas e como estão presentes e transformam o universo tecnológico que vivemos hoje. As histórias representam a maneira como as pessoas se relacionam consigo mesmas e com os outros, fazendo com que exista uma projeção imediata e imersiva do ouvinte naquilo que ele ouve como narrativa, fantasia ou cotidiano, através do *stimmung*. Além disso, a narrativa permite um aumento da intimidade entre aquele que conta e o que escuta, fazendo com que se torne questão crucial para a vida em sociedade e a construção e manutenção de grupos sociais.

Jogos com certa complexidade existem há bastante tempo, exemplo disso são os centenários jogos de xadrez, ludo e gamão. Independente do tipo de jogo em questão, a capacidade imersiva deste faz com que o jogador crie um mundo novo enquanto joga, ou que perceba o mundo de maneira diferente, em um movimento muito semelhante aos chamados estados liminares. O jogador deixa de ser ele mesmo para se transformar em um personagem, mas, ao mesmo tempo, torna-se indissociável dele, em um processo de desmontagem e remontagem do indivíduo como o sugerido por Schechner (1985). No entanto, mesmo que os indivíduos envolvidos no jogo retornem aos papéis cotidianos de onde saíram, sua visão se modifica e eles se tornam novos seres.

Mesmo que esse cenário se repita em todas as modalidades de jogo, existem jogos que permitem maior participação do jogador do que outros. Antigos jogos de tabuleiro, onde a narrativa é bastante simples (mas não inexistente), como xadrez ou damas, não permitem grandes interações com o sistema jogado, apenas com os demais jogadores. Antes mesmo da chegada dos videogames, na década de 80 do século XX, os jogos de tabuleiro passaram a ser modernizados no sentido de criar narrativas mais envolventes e que permitissem a interferência do jogador em quesitos como narrativa, desfecho e jogabilidade, entre outros.

A partir da década de 1970 surgem os Role Playing Games (RPGs), uma nova vertente de jogo com foco na narrativa e na representação de papéis. Estes tomaram forma e se popularizaram entre os jovens orientais e ocidentais nas décadas seguintes. A liberdade de construção dos personagens e a interpretação, como maneira de dar rumo à história do jogo, faz dos RPGs jogos altamen-

te interativos, onde todo um universo ficcional é diretamente influenciado pela presença dos jogadores que detém os papéis.

Não demorou muito para que os clássicos RPGs de mesa fossem adaptados para o formato dos videogames, ainda em expansão no final da década de 1970 e início da de 1980. Com a evolução dos consoles de videogame e sua popularização, linguagens próprias dos jogos eletrônicos foram sendo criadas, fazendo com que uma enorme diversidade de jogos de RPG, variando em maior ou menor grau de interação e intervenção narrativa, surgissem. Existe hoje, nos videogames, uma nova denominação para RPG, onde o personagem não é encarnado por um ator físico e presente, mas por uma pessoa atrás de um controle, limitado pela programação algorítmica do jogo.

McLuhan (1971, p. 60) fala que "Com a chegada da tecnologia eletrônica, o homem alongou-se, ou colocou fora de si mesmo, um modelo vivo do sistema nervoso central". A tecnologia impressa nos videogames permite que o indivíduo expanda sua experiência narrativa, muitas vezes iniciada em outro formato. Para que essa expansão narrativa, ou alongamento do ser, torne-se mais real, palpável e extensa, novas tecnologias são acrescentadas às já existentes no intuito de fazer com que o jogador vivencie uma experiência completa e que opere em diversas instâncias, através de múltiplos pontos de contato.

Desde o surgimento dos videogames, em meados da década de 80 no século XX, muito se tem discutido sobre a sua real posição no cotidiano das pessoas, de sua cultura e nas maneiras de encarar aquilo que, apesar de participativo, continua sendo ficcional. O que surgiu como brinquedo direcionado às crianças, hoje se transformou em ferramenta importante de trabalho, educação e entretenimento.

Os jogos eletrônicos, ou videogames, podem ser compreendidos como maneiras de interação individual (apenas entre o jogador e a máquina) ou coletiva (entre vários jogadores e máquina) com uma narrativa existente. Isso faz com que o indivíduo mude o jogo e a si próprio em cada nova sessão, fazendo com que a narrativa o conduza a uma história diferente, onde o seu papel deixa de ser passivo para ser ativo, como agente formador de identidade, interação e história.

A transformação ocorrida nos consoles, que partiram de jogos simples como Tetris e se encontram hoje com uma complexidade imagética quase cinematográfica, com é o caso de *The Last of Us* (2014) para Playstation 4, pode ser compreendida como uma transformação semelhante àquela sofrida pelos jogadores. Se a tecnologia se traduz como extensão do homem, como diz McLuhan (1964), ela passa a ser ativa na transformação de sua percepção de mundo e indivíduo pertencente à sociedade. Na mesma proporção que os jogos eletrônicos evoluem, o jogador se concentra em uma mútua projeção com o universo do jogo, fazendo parte dele e permitindo que este também faça parte de si.

Nesse cenário tecnológico, surgem possibilidades de novas experiências de jogo criadas a partir dos jogos já existentes, como é o caso dos RPGs eletrônicos. Os jogos que antes eram essencialmente performáticos, como o clássico *Dungeons & Dragons*, foram aprofundados na sua característica de serem participativos, ganhando em condução narrativa, mas perdendo em livre construção de personagens e história. Apesar de ainda mui-

to interativos, os jogos de RPG eletrônicos possuem características muito diferentes dos que lhe deram origem, fazendo com que a análise dos dois formatos seja, muitas vezes, dissociada e forçando o conceito de RPG a se dividir em dois, em vez de indicar uma narrativa única para formatos diferentes. Isso quer dizer que, quando se fala em RPG, há quem pense nos clássicos de mesa e há quem se lembre apenas dos eletrônicos, flexionando a nomenclatura do termo, já que a narrativa não possui essa mesma flexibilidade por fatores diversos – dentre eles, a limitação de programação dos jogos eletrônicos.

Ao entrar em contato com o universo do jogo e a atmosfera criada por ele, o jogador se vê frente a uma experiência já conhecida no segmento das artes, que é o transporte de sua consciência para a vivência de uma experiência externa, mas que não deixa de ser a dele mesmo. "A nossa experiência significativa com o texto talvez seja a primeira condição que devemos impor para o nosso traçado na direção do estético. Entendendo por essa experiência significativa a apropriação de seu sentido [...]" (LEAL; GUIMARÃES; MENDONÇA, 2010, p. 135). Isso quer dizer que, se tomarmos a linguagem cinematográfica (e, por analogia, a linguagem do videogame) como texto ou marca imagética que se constitui em codificação e decodificação de mensagens, temos a construção da experiência individual de jogo, cultura e experimentação como parte do processo de apropriação estética da arte e da narrativa do jogo. Algo que já poderia ser observado desde a década de 1970 com o surgimento dos RPGs de mesa; essa apropriação pertinente ao mencionado estilo de jogo se mantém nos RPGs eletrônicos, apenas é elevada a um patamar diferente.

A mistura entre realidade e ficção pode ser verificada tanto nos RPGs de tabuleiro, que se assemelham ao teatro quando da interpretação de papéis, quanto nos RPGs eletrônicos, onde existe um misto entre cinema, literatura e algo próprio do meio e das relações dos indivíduos atuais com o meio: a interatividade. Após a chegada dos videogames e dos RPGs eletrônicos a atmosfera de jogo que residia quase que exclusivamente na imaginação do jogador, passa a tomar forma e, mais do que isso, imprime desafios ao jogador que não seriam possíveis apenas com planos quadriculados e peões simples caracterizados com cores primárias. Desde sua concepção as grandes desenvolvedoras de games se esforçam para levar o jogador a se projetar no personagem, fazendo, daquele mundo fictício, o seu próprio mundo.

Dessa forma, todo jogo de RPG representa tanto um espaço que é físico quanto um que é virtual, no sentido de não ser fisicamente palpável, bem como a relação direta entre os dois. Tanto nos jogos tradicionais quanto nos eletrônicos é possível observar um processo análogo àquilo que Miller e Horst (2015) chamaram de dialética digital, onde a abstração da realidade existe e não existe. A narrativa de um RPG tradicional encontra sua força nas diretrizes do mestre e na imaginação dos jogadores, sem que exista uma ancoragem física e real para que a imersão aconteça completamente. Nesse aspecto, nas transposições dos RPGs de mesa para os eletrônicos, tem-se, nos videogames, uma narrativa menos abstraída, uma vez que o estímulo visual do universo a ser adentrado está presente. No caso dos RPGs de mesa, portanto, mesmo que a narrativa não seja digital, ela exige uma adaptação do conceito por representar aquilo que de virtual uma

história pode ser no momento que permite uma experiência, ao mesmo tempo, coletiva e individual. Isso quer dizer que, apesar de a história estar sendo construída em conjunto, cada jogador imagina o universo de uma maneira semelhante, mas ainda assim diferente dos demais.

## Conclusão

Nos jogos, assim como nos rituais, a imersão acontece de forma análoga, pois tanto as estruturas físicas – como o tabuleiro e os livros de RPG, quanto as plataformas eletrônicas e virtuais, fazem parte do mundo e o espaço só é modificado porque existe um sistema simbólico que oportuniza essa transformação do ambiente. Dessa forma, jogar um jogo de tabuleiro ou de videogame transporta o jogador para o universo do jogo a partir das convenções e da interpretação que mudam a significação do espaço e da atuação dentro dele.

Pode-se dizer que o jogo, ao observar sua estrutura composta por regras, estratégias, sistema de feedbacks e possibilidades, é caracterizado de forma evidente como cultura de sentido, pelo processo cartesiano que tal estrutura delimita. Essa é a forma com que Gumbrecht (2012) o interpreta. Por outro lado, o aspecto lúdico com que o jogador interage, sem se dar conta de maneira racional das regras, ao se afinar com o *stimmung*, mediado pela ludicidade narrativa, fortalece o círculo mágico e faz transitar para uma cultura de presença. Tal mediação que transfere o ser da cultura de sentido – em que se percebe o ato de jogar como um sistema fechado e cartesiano de regras, para a cultura de presença – em que o ser se desvela em sua tonalidade afetiva, é obtida pelo que Fink (2016) determina como *play*. Em suma, o jogo, inclusive o de videogame, enquanto protocolo/estrutura, não pode ser compreendido a partir do conceito de Heidegger (2018) e discutido por Gumbrecht (2012) de *graciosidade*, que consiste no ‘autodesvelamento do ser’ ou na cultura de presença. Todavia, quando apresentado em um *stimmung* e mediado pelo que Fink (2016) denomina como *play*, o ser se desvela em forma espontânea (*graciosidade*) em um momento que forma o círculo mágico.

O ato de assumir a identidade de um personagem, seguir um sistema de regras, repetir padrões e características, bem como decodificar e reconhecer as nuances plásticas (cores, formas, atmosfera) e, no caso do videogame, a própria musicalidade e narrativa sonora, permitem essa transformação da percepção que o ser tem de si mesmo e do mundo do jogo. De acordo com esse conceito, forma-se um ‘círculo mágico’ no ato de execução do *play*, que passa a existir produzindo seu próprio mundo. Tal fato não é apenas uma sensação estética, mas algo que se materializa durante o processo de contato entre os espaços. A significação por meio da compreensão sensorial, mediada por significações míticas, forma uma espécie de máscara que propicia o adentramento no ambiente do jogo. A máscara do ser que interage com o ritual e com o jogo não é uma coisa intramundana e palpável em si, mas um passaporte simbólico para o círculo mágico. O universo estabelecido se constrói quando o usuário o percebe pelos sentidos e instintos e na aceitação de significações míticas que transformam sua experiência.

Em jogos onde o horror dá o tom, o abandono do corpo físico para assumir a identidade de um personagem se mostra como uma

experiência tanto aflitiva quanto aliviante. Colocar-se no lugar do avatar, que é extensão do jogador, é também compartilhar de seus medos e motivações. Enquanto extensão do jogador dentro do jogo de RPG, seja ele de mesa ou eletrônico, o avatar se vê diante de desafios que só transmitem a atmosfera de medo porque o próprio jogador já incorporou os elementos presentes no espaço virtual criado para tal. A aflição do jogador é real, o medo é real; uma vez que o personagem só se move com o comando do jogador, este é então parte de si. O alívio do jogador em jogos com esse *stimmung* é também proveniente da mesma percepção de extensão de si que o avatar (imaginado ou em pixels) proporciona; o medo está presente, mas a ideia de vencer a morte, sacrificando a sua extensão e não a si mesmo, engaja e conforta o jogador a ponto de mantê-lo jogando.

Nessa questão da compreensão e significação do espaço, o ritual e o jogo representam totalidades do mundo que racionalmente não poderiam ser compreendidas dessa forma. No dia a dia se percebem fragmentos do mundo, mas não a sua totalidade, como ocorre na redução metafórica que se aplica ao jogo e às tradições ritualísticas. Assim, jogar se torna ressignificar o mundo, pois, assim como no ritual, cria-se um conceito de mundo, o mundo do jogo, que faz parte de uma vivência real do ser com temporalidade e espacialidade próprias percebidas pelo *stimmung* e pelo *play*.

---

### 1. Murilo Gabriel Berardo Bueno

Professor do curso de Publicidade e Propaganda da PUC Goiás.

Doutorando em Performances Culturais pela Faculdade de Ciências Sociais (FCS -UFG)  
Mestrado em Comunicação pela Faculdade de Informação e Comunicação (FIC - UFG) (2012).

### 2. Raquel De Paula Ribeiro

Professora na Faculdade Uni-Anhanguera  
Doutorando em Performances Culturais pela Faculdade de Ciências Sociais (FCS -UFG)  
Mestrado em Comunicação pela Faculdade de Informação e Comunicação (FIC - UFG) (2012).

### 3. Julio Cesar Alves

Professor na Faculdade Unida de Campinas (FAC UNICAMPS)  
Doutorado em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) (2018).  
Mestrado em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) (2013).

### 4. Daniel Christino

Professor no programa de Mestrado e Doutorado em Performances Culturais da Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás (UFG).  
Doutorado em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB) (2010).  
Mestrado em Filosofia da Faculdade de Ciências Sociais da UFG. (2001).

## NOTAS

5. Entes são, grosso modo, todos os elementos que compõem o mundo, sejam eles dotados do caráter do ser ou não. Objetos inanimados, animais, seres humanos e outros.

6. A tradução brasileira da obra de Martin Heidegger, *Ser e tempo*, utiliza o termo ‘mundo circundante’, no entanto, esse termo perde parte do sentido do original alemão e será tratado nesse artigo como ‘mundo ambiente’ para melhor clareza do conceito.

7. Na tradução brasileira do livro *Ser e tempo*, de Martin Heidegger, o termo *Dasein* é traduzido como ‘presença’, no entanto, existe uma perda significativa de sentido na tradução da palavra do alemão para outras línguas, abrindo caminho para uma discussão sobre questões de presença e ausência em português e prejudicando a compreensão de outros conceitos do autor conforme o seu pensamento evoluiu ao longo da obra. Motivos que levaram o autor da versão em inglês pesquisada a manter o termo em alemão, forma que também será apresentada neste artigo.

8. Optou-se por utilizar a expressão ‘tonalidades afetivas’ para substituir o que Heidegger (2018) intitula como disposição. Na obra original a expressão alemã *stimmung* possui várias acepções em outros idiomas e torna-se de difícil tradução. Como se trata de um modo de ocupação do mundo onde o ser, por meio de um estado emocional, dá sentido e interpreta o espaço e os entes intramundanos, optou-se por adotar a terminologia em todo o artigo.

9. Em língua inglesa o termo *play* é usado para expressar jogar, jogo, brincar, brincadeira, peça de teatro e atuação, dentre vários outros elementos que remetam a atividades lúdicas. No Brasil, onde a língua possui maior número de verbetes, os sentidos atribuídos aos termos se diferem bastante, fazendo com que *play* seja uma palavra mais complexa do que jogo. Em virtude disso, e arriscando perder o sentido da palavra caso seja traduzida, neste artigo a palavra *play* será utilizada em sua forma original como forma de representar as atividades lúdicas com as quais os seres humanos significam o mundo.

10. Optou-se por trabalhar aqui com o conceito filosófico de estética de Pareyson (2001, p. 2): “Estas sucessivas extensões do termo fizeram com que hoje se entenda por estética toda teoria que, de qualquer modo, se refira à beleza ou à arte: seja qual for a maneira como se delineie tal teoria – ou como metafísica que deduz uma doutrina particular de princípios sistemáticos, ou como fenomenologia que interroga e faz falar os dados concretos da experiência, ou como metodologia da leitura e crítica das obras de arte, e até como complexo de observação técnica e de preceitos que possam interessar tanto a artistas quanto a críticos ou historiadores – onde quer que a beleza se encontre, no mundo sensível ou num mundo inteligível, objeto da sensibilidade ou também da inteligência, produto da arte ou da natureza; como quer que a arte se conceba, seja como arte em geral, de modo a compreender toda técnica humana ou até a técnica da natureza, seja especificamente como arte bela”.

11. The horror genre has made the transition to videogames for a number of reasons. Hor-

ror offers death as spectacle and actively promises transgression; it has the power to promote physical sensation, and the genre appeals to the youth market that is central to the games industry. Many constitutive aspects of the horror film genre inform horror games, primarily in the way they are marketed, their graphic and iconographic styles, their shock tactics themes and storylines. Like many horror films, many horror-based videogames deploy very conventional and basic notions of good and evil. (PERRON, 2018, p. 391-398).

## REFERÊNCIAS

- CARROLL, Noel. **The philosophy of horror or paradoxes of the heart**. London: Routledge, 2004.
- FINK, Eugen. **Play as a symbol of the world. Translated by Ian Alexander Moore and Christopher Turner**. Bloomington, Indiana, EUA: Indiana University Press, 2016.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência e stimmung: sobre um potencial oculto na literatura**. Rio de Janeiro: Contraponto/ PUC-Rio, 2014.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Graciosidade e estagnação: ensaios escolhidos**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Tradução: Márcia Sá Cavalcante Schuback. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2015.
- HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Petrópolis: Vozes, 2018.
- HEIDEGGER, Martin. **Being and time**. Translated by John Macquarrie and Edward Robinson. New York: Harper Collins, 2008.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- HUSSERL, Edmund. **Ideias para uma fenomenologia pura e para uma filosofia fenomenológica**. 4. ed. São Paulo: Ideias & Letras, 2011.
- LEAL, Bruno; GUIMARÃES, César; MENDONÇA, Carlos (org.). **Entre o sensível e o comunicacional**. São Paulo: Autêntica, 2010.
- LEFEBVRE, Henri. **The production of space**. Translated by Donald Nicholson-Smith. Oxford: Blackwell Publishing, 1991.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação de massa como extensões do homem**. 3 ed. São Paulo: Cultrix, 1971.
- MILLER, Daniel; HORST, Heather A. **O digital e o humano: prospecto para uma antropologia digital**. Parágrafo, São Paulo, v. 2, n. 3, p. 91-111, jul./dez. 2015. <http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/334> Acesso em: 01/01/2020.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.
- PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- PERRON, Bernard. **The world of scary video games: a study in videoludic horror**. Montreal: Bloomsbury Publishing, 2018.
- SCHECHNER, Richard. **Between theater & anthropology**. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, 1985.