

Heavy Rain

ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games

Arlete dos Santos Petry

Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes - Brasil



Figura 1: Um pai em busca de seu filho. A chuva metaforiza sua dor.

Resumo

Este artigo realiza uma abordagem reflexiva dos conteúdos dos games a partir da Psicanálise, entendendo-os como elementos fundamentais da cultura e da organização da vida humana. Em especial, foca no potencial dos jogos digitais como possibilitadores de experiências psicológicas profundas, potencialmente criativas e de forte significado para o sujeito e para a cultura em geral. Apresenta o referencial teórico aplicando-o sobre um game modelo, *Heavy Rain*, mostrando sua conexão com questões que dizem respeito aos mais íntimos anseios e temores humanos, organizados na experiência que o jogador pode ter, dentro do jogo, com suas personagens. Defende a perspectiva de que as narrativas nos games atuam como propiciadoras de reflexão e autoconhecimento, quanto como suporte a situações vividas.

Palavras-chave: narrativas, método de análise, psicanálise, game, ontologia digital.

Contato dos autores:

arletepetry@gmail.com

1. Introdução

Desde a observação de Freud em 1920, do brincar de seu neto, aos trabalhos desenvolvidos por psicanalistas e psicólogos de seu tempo ou que partiram de seus estudos, nos interrogamos acerca do lugar que os jogos digitais ocupam atualmente na vida de crianças, jovens e adultos.

Tendo isso presente, buscamos neste artigo pensar os jogos digitais com a colaboração da Psicanálise, ou seja, assim como as brincadeiras de representação, os Contos de Fadas e a própria dinâmica do jogo foram

objeto de estudo dessa área de conhecimento, entendemos da importância de uma análise dos games.

Se o ato de *jogar e brincar* pode ser considerado uma espécie de simulação virtual caracterizada pela encenação, que pode ser instigada tanto pela busca por *maestria* como pelo *caos*, e gerada pela *competição (agón)*, pelo *divertimento (áthirma)* e/ou pela *paidiá* (o que é próprio da criança, mas não exclusivo dela)¹, o ato de jogar e brincar proporciona um amplo espaço para a expressão do que quer que se possa imaginar no campo do humano. “Situações que se relacionam tanto a objetos e eventos externamente percebidos, como ao que pode ser subjetivamente concebido” [Brandão *et al.* 2010, p. 14].

Muitos autores dedicados ao tema do jogo, tratarão também de uma diversidade de formas expressivas, indicando-nos, por exemplo, da estreita relação entre jogo e poesia [Huizinga 2001], entre jogo e teatro [Murray 2003; Costa 2003], jogo e criatividade [Winnicott 1975; Pichón-Rivière 1999], para citar alguns mais próximos de nossa abordagem neste artigo.

Dentre as formas possíveis de expressão humana, encontram-se as narrativas que, desde cedo, vão dando contorno e sentido às nossas vidas.

Com o desenrolar das formas de manifestação dos jogos digitais, observa-se uma crescente relevância da narrativa nos games. Esse tema foi discutido, por exemplo, por Alves *et al.* [2009] como também foi o que constatamos em mais de uma centena de

¹ Tanto a nomenclatura quanto o significado que utilizamos, foi resultado de pesquisa anterior, apoiada em Huizinga, J. [2001] e, em Bailly, A. 2000. *Dictionnaire Grec Francais*. Paris, Hachette.

questionários aplicados por nós nos anos de 2010 e 2011 em estudantes do 1º e 2º semestres de um Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais.

Lembrando do texto de Freud, *Escritores Criativos e Devaneios*, no qual compara a produção literária ao brincar da criança, encontramos argumentos para a força da narrativa dos games, que pode servir tanto ao designer de jogos como para dar relevância à experiência possível de um dado jogador.

Portanto, a despeito da discussão empreendida entre narratologistas e ludologistas, refletimos aqui acerca da importância das histórias contadas/vividas em games, isto do ponto de vista de uma possível experiência subjetiva do jogador e, porque não dizer, da participação na formação de sua subjetividade [Turkle 1997].

A metodologia adotada por nós, consistiu na análise da(s) temática(s) do jogo, na busca por um levantamento das possibilidades de ação dadas ao jogador e nos papéis que o jogo encaminha o jogador a desempenhar.

Realizamos a análise de um jogo significativo na indústria dos games, o *Heavy-Rain*, mostrando, através dela, a relevância de utilizarmos metodologias de análise para apreendermos seus sentidos mais profundos.

Nesse intuito, na seção dois traçamos uma breve discussão a respeito do significado do jogo na constituição humana, na três discutimos as bases epistemológicas e conceituais para uma análise possível dos games, na quatro delimitamos nossa proposta de análise partindo de considerações de Aarseth² e a realizamos, para, na conclusão, situarmos a pertinência de uma análise psicanalítica nos games.

2. O Jogo considerado a partir das contribuições da Psicologia, da Filosofia e da Psicanálise

Vygotsky [2003], ao estudar o jogo, percebeu que o prazer no brincar somente ocorre em consequência da renúncia à ação impulsiva e sua sujeição às regras. Chega a escrever em *A formação social da mente* que “no jogo, ela [a criança] age de maneira contrária à que gostaria de agir” [p. 131], o que vai ao encontro de Rousseau no *Emílio* quando diz: “uma criança não tem muita curiosidade de aperfeiçoar o instrumento com o qual a torturam, mas fazei com que esse instrumento sirva aos seus prazeres e logo ela se aplicará a ele apesar de vós” [p. 134-135]. Ainda Vygotsky [2003, p. 131] escreve que “o maior autocontrole da criança ocorre na situação de brincar” o que não deixa de coincidir com a visão admitida por Kant [2006] em

² Dada a necessária economia de espaço não nos dedicaremos neste artigo a discutir as considerações de Aarseth, base para nossa metodologia de análise. Aos interessados, indicamos a referência: CONSALVO, M. e DUTTON, N., 2006. Game analysis: developing methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game studies*, vol 6 (1). Disponível em: http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton

Sobre a pedagogia quando reconhece que o jogo propicia a experiência de superação. Desta feita, diz o pesquisador russo, “o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar” [p. 131].

Do ponto de vista da filosofia, encontramos Eugen Fink, um aluno do filósofo Heidegger, nos dizendo que o Jogo pode ser entendido como a metáfora especulativa do mundo. E mais, é no jogo que a relação homem e mundo eclode de uma forma singular: o homem perde o controle e passa a ser jogado. Entra no tempo da eternidade, *Aión*, que não deixa de ser o tempo de cada decisão, de cada escolha que fazemos. Assim, para Fink [1966], se o homem joga e é pelo mundo jogado, o cosmos, por estar em constante movimento, também joga. Homem e mundo, não há como separá-los, nos disse Heidegger. Somos *ser-no-mundo*, marcados pela mundaneidade, portanto, não podemos ser concebidos isoladamente daquilo que possibilita e ampara nossa existência: o mundo. E, dito mais próximo de nosso contexto, o mundo em que vivemos, o mundo do jogo.

Com a Psicanálise, Freud, já em 1908, indicava-nos a seriedade do jogo, isto ao dizer que a antítese do brincar não é o que é sério, mas o que é real (leia-se aqui realidade social). Essa realidade é cotidianamente também alterada pelos adultos no gosto pelos chistes³, brincadeiras sustentadas por trocadilhos, inflexões de voz, escolha de palavras equívocas, pensados por ele na *Psicopatologia da Vida Cotidiana* e, cinquenta e seis anos depois retomado por Lacan [1999] no seu estudo sobre *As Formações do Inconsciente*. Assim, além das brincadeiras que se transfiguram em trabalhos criativos, sejam eles científicos ou não, temos os jogos digitais como alvo do interesse também de adultos e como elementos da formação da cultura hodierna.

Embora Freud tenha percebido a importância do brincar, foi Melanie Klein quem efetivamente investigou os jogos e brincadeiras infantis, indicando neles significados para além da diversão e entretenimento: brincando o sujeito tem a oportunidade de expressar simbolicamente sua percepção da realidade. Uma versão atualizada dessa posição de Klein nos é dada pela leitura de Sutton-Smith [2001, *apud* Brandão *et al.* 2010, p.18] que diz que “o ato de jogar e brincar não pode ser explicado apenas pela função que exercita, mas através da análise de como cada um joga e brinca, como forma de comunicação estratégica”.

Partindo de Klein, Donald Winnicott redimensiona a brincadeira, situando o valor que essa atividade possui em si. Particularmente para os jogos digitais, torna-se de proveito ressaltar que, para o psicanalista, brincar é algo além de imaginar e desejar: brincar é o fazer.

Em seu livro, *O Brincar e a Realidade*, Winnicott [1975, p. 93] aponta que “é com base no brincar que se constrói a totalidade da existência experiencial do

³ O *Chiste* pode ser definido como um dito espirituoso, um gerador de humor e adequado gracejo, na qual o outro é colocado em situação engraçada, humorística e quase sempre desconfortável em algum sentido.

homem”. Situa o lugar do brincar como um lugar intermediário entre a realidade externa e compartilhada, aquela que se impõe a cada sujeito, e seu mundo interno. A área intermediária de experiência, na qual ocorrem os fenômenos transicionais, seria aquela que não será e nem deverá ser contestada: é a possibilitadora da criatividade e da imaginação, área privilegiada na qual o indivíduo poderá usar sua personalidade integral e descobrir seu eu (*self*). A nosso ver, *não será e nem deverá ser contestada*, pois é regida por uma lógica simbólica e singular⁴. E nela, segundo o psicanalista, que experimentamos a vida.

Se encontramos em Winnicott um teórico que pensou que a separação entre o que é interno e o que é externo à cada um, pode ser ultrapassada por meio de expressões criativas no brincar, de forma a preencher o espaço potencial e, assim, unir esses dois aspectos distintos, temos no psicanalista francês Jacques Lacan uma abordagem que pensa as relações entre o sujeito e o mundo na linha de uma continuidade e divisão topológicas, exemplificadas pela *superfície de Moebius*. Ao mesmo tempo que temos uma continuidade, o sujeito humano não possui a completa percepção e consciência desta, resultando em uma experiência de divisão. Nos termos de Winnicott, mundo interno e externo se comunicam nesse espaço intermediário ou potencial, enquanto em Lacan, essa divisão no homem se enlaça formando um nó, quando o registro do simbólico passa a contar pela ação da função materna na constituição de cada um de nós como seres de linguagem.

Se para Winnicott [1975], estabelecer essa terceira área é um pré-requisito da vida criativa, aquela que vale a pena ser vivida, para Lacan [1999], este terceiro registro é o que distinguirá o homem dos demais seres vivos. Embora com leves diferenças de fundamento, ambos se aproximam em uma visão já esboçada pelo poeta e dramaturgo Schiller [1991] ao dizer que é no impulso lúdico que o homem é pleno.

Vygotsky, Fink, Freud, Klein, Winnicott e Lacan nos chamam a atenção para esse profundo movimento humano que está plasmado no jogo e que constitui nossa cultura.

3. A entrada do jogo digital e uma proposta de análise à luz da Psicanálise

Como aconteceu com as demais formas de mídia, os jogos digitais partiram da construção de uma tecnologia para um meio complexo de expressividade humana [Murray 2003; Manovich 2001]. Novamente, a ferramenta, como entendeu Vygotsky [2003], embora

fundamental, está a serviço da necessidade humana de comunicar-se, de expressar-se ao outro como possibilidade de ser. O que podemos chamar de homem surgiu assim: grafando nas paredes de cavernas em *Lascaux* (França), produzindo sons para dizer algo a outros (linguagem), grafando de forma codificada (escrita) e contando suas histórias com uma variedade de recursos (rádio, cinema, televisão etc) através do tempo [Petry 2003]. Chegamos aos jogos digitais pelo caminho da construção simbólica da cultura humana.

Partindo da exploração de possibilidades técnicas, cujo objetivo era atender a uma necessidade de trabalho, o homem percebe a presença do lúdico e, paulatinamente, vai sofisticando essa ferramenta a ponto de, com ela, contar histórias cada vez mais complexas. Sinteticamente, essa é uma parte da história dos videogames. Frente ao osciloscópio, cria-se o *Tennis for two*, ou seja, o jogo se impõe ao recurso tecnológico desviando seus fins, marcando sua presença lúdica e, pela via da interatividade, as portas para a narratividade⁵.

Portanto, a narrativa transcende os meios que a incorporam, especialmente se a entendermos “como uma forma expressiva que emerge da necessidade de organizar a experiência” [Gomes 2009, p. 184]. Isso não significa uma imitação de um para outro meio, pois: “a cada um desses meios a narrativa se amolda de maneira diferente, em diálogo com o contexto histórico, fazendo-se valer das características intrínsecas a cada um [dos meios] para criar diferentes possibilidades que, contudo, de alguma maneira, continuam reorganizando o *fluxo* da experiência vivida” [Gomes 2009, p. 184].

Embasada na disposição humana para as narrativas, e como conhecedora tanto de literatura quanto de computação, é que Janet Murray⁶ [2003], apoiada em Turner [1974], dirá que os computadores são objetos liminares⁷ e, as narrativas por ele sustentadas - que nos possibilitam experiências liminares -, são objetos transicionais [Winnicott 1975]. O são pois estão situadas na fronteira entre a realidade externa e nossas próprias mentes, oferecem-nos a segurança de um objeto exterior a nós mesmos sobre o qual podemos

⁵ Podemos entender narratividade como “uma forma muito antiga de organização da experiência”, de “dar sentido à experiência do vivido” [Gomes, 2009, p. 184]. Para Ryan [2004 apud Gomes, 2009, p.184-185], “Para um texto ser considerado narrativo, ele deve ser capaz de evocar uma determinada imagem mental no intérprete”, ou seja: produzir um mundo, com seus personagens e objetos; que esse mundo sofra alterações causadas por eventos e, que possibilite a interpretação de objetivos, relações causais e motivações psicológicas para os eventos.

⁶ Janet Murray é referência fundamental no campo da narrativa interativa. Tendo trabalhado no MIT (Massachusetts Institut of Technology) alertou para a essência multidisciplinar das novas mídias e apontou para o nascimento de mais uma linguagem expressiva.

⁷ Turner utiliza o conceito para referir-se a entidades em um estado intermediário, de passagem, entre um aqui e um lá. Liminar é palavra derivada do latim (*limen*), e significa limiar, limite ou soleira. Nesse sentido é que os computadores são, para Murray, objetos de passagem.

⁴ Embora Winnicott seja reconhecido como um psicanalista que construiu sua teoria considerando que as relações humanas subjetivas dão-se a partir de lógicas duais, não conseguimos entender essa área intermediária, lugar dos fenômenos transicionais, senão organizada a partir do registro do simbólico, o que supõe, necessariamente, uma lógica triádica.

projetar nossos sentimentos. Tal como os Contos de Fadas, já pensados por Freud [1980] em *A ocorrência em sonhos de material oriundo de Contos de Fadas* e, por Bettelheim [2007], em *A Psicanálise dos Contos de Fadas*, as narrativas dos jogos digitais evocam emoções, temores e desejos profundos pois fazem parte dessa mágica região intermediária, na qual fatos e personagens são suportes "reais" do que projetamos de nosso interior. Mas o que garantirá a distinção entre o real exterior, compartilhado por outros, e a forma particular de cada um tomar cada experiência? Na visão de Murray [2003] alguns "artifícios" serviriam como uma espécie de marcadores de segurança no trânsito entre uma e outra situação. Para ela a tela do computador funcionaria como a *quarta parede*⁸, que nos remeteria à experiência de um fechamento do mundo do jogo, à entrada em um mundo outro, e os controladores dos movimentos e ações (*mouse*, *joystick*) funcionariam como objetos limiares que nos permitiriam entrar e sair da experiência, assim como, diríamos nós, os *inícios* dos Contos de Fadas (*Era uma vez; Num país muito distante; Outrora, quando sonhar ainda nos ajudava*, etc).

Ao analisar o fenômeno *Myst*⁹, a pesquisadora mostramos que os mundos da narrativa digital ali presentes podem ser descritos como sendo *emocionalmente aquecidos* [Murray 2003], pois são moldados como uma espécie de literatura vitoriana que combina elementos shakespearianos e napoleônicos em uma trama de cunho edípico. Estudando a estrutura narrativa do game em questão, ela descobre que os fãs, no jogo digital, preferem os finais alternativos, nos quais algo sai errado, alegando muitas vezes que o final "vencedor" se mostrava insípido. Tal constatação é depreendida do fato de que a geração do videogame tende a compartilhar uma certa estética gótica que combina elementos trágicos, densos, com doses de violência. Antes que alguma crítica nesse quesito possa ler levantada, lembramos com Murray que tais elementos são abundantes na literatura e não faltam, por exemplo, na obra de Shakespeare, na qual os elementos de traição, sofrimento, esforço, vingança e crueldade, compõem o cerne das suas tragédias.

Nesse ponto podemos estabelecer três paralelos significativos com a pesquisa psicanalítica. O primeiro deles aparece na obra de Freud quando este incorpora Shakespeare à sua leitura, identificando o caminho de *Hamlet* com a *tragédia de Édipo* e, com isso,

oferecendo-nos um paradigma para compreendermos a evolução humana a partir de uma ontogênese do sujeito desejante ao redor do dilema paterno. O segundo, mostra-se na relação que pode ser desenhada com a leitura que realiza Lacan do mesmo tema, tomando Freud e *Hamlet* como momentos constitutivos do desejo humano no simbólico, concebido na história da cultura. Além disso, nos indica no seu Seminário 6, *O desejo e sua interpretação*, que o encontro de *Hamlet* com o pai morto se constitui no encontro privilegiado do homem com a sua verdade. Pela imagem literária da aparição do *fantasma*, Lacan estrutura a questão do sujeito humano ao redor da castração e de sua estruturação simbólica. O terceiro paralelo com a Psicanálise nos é dado pela própria Murray [2003], e decorre de sua leitura de Winnicott, disponibilizada em três momentos.

Em um primeiro momento, como já indicado, a autora relaciona a experiência de *imersão* dos jogadores digitais com as chamadas experiências liminares. Como nos contos de fadas, o computador (e principalmente os jogos presentes nele) tendem a estender, tanto a experiência humana como a consciência que dela podemos ter. Esse encantamento vivenciado nos games mostra que eles podem se apresentar como objetos liminares, situados na fronteira entre a realidade do mundo externo e nossas próprias mentes. Nesse ponto ela recorre a Winnicott, dizendo que a narrativa também se constitui em uma experiência liminar e que todas as experiências de faz-de-conta, as quais incluem tanto os jogos infantis até as peças de Shakespeare, evocam em nós os sentimentos mágicos do primeiro ursinho de pelúcia, pois são *objetos transicionais*. A partir deste ponto poderíamos nos perguntar sobre a possibilidade de entendermos os games como objetos transicionais. Nesse sentido, a autora nos diz:

"O poder daquilo que Winnicott chamou de experiências "transicionais" vem do fato de que "a coisa real é aquela que não está lá". Para sustentar tão poderoso transe imersivo, portanto, temos de fazer algo inerentemente paradoxal: precisamos manter o mundo virtual "real" fazendo com que ele permaneça "fora dali". Precisamos mantê-lo em perfeito equilíbrio no limiar do encantamento, sem deixar que ele desmorone para um lado ou para outro" [Murray 2003, p.103].

Com isso, é possível perceber-se a sutileza presente no design de games. Como planejar uma narrativa que seja crível, que tenha uma história coerente, com personagens e fatos possíveis, dentro de um mundo ficcional particular? Se os acontecimentos representados não são possíveis no "mundo real", no "mundo virtual" proposto precisam ter coerência, adquirir uma certa dose de verossimilhança. Esse é, a nosso ver, o equilíbrio do qual nos fala Murray.

Em um segundo momento, Murray se remete a Winnicott para abordar a questão da *regulação da excitação* na atividade do jogar. Segundo a sua leitura do psicanalista, o elemento prazeroso do jogar traz consigo a implicação de que a excitação instintiva não

⁸ A *quarta parede* é um conceito já presente no teatro grego e que tem seu ápice no chamado teatro naturalista, no qual desejava-se criar a ilusão de que a cena que no palco se passava era uma realidade, não uma encenação. A barreira da quarta parede invisível (palco, luzes somente no palco, não diálogo entre ator e público) visava dar a sensação de que o público espiava uma cena ou história que, de fato, estava acontecendo (não uma representação).

⁹ *Myst* é o primeiro game dramático da história dos videogames. Surge em 1993 e apresenta um universo composto por uma série de mundos (*Eras*) que se inter-relacionam por meio da força mágica da escrita em livros de transição. Estes pertenceram a um povo perdido na história, os *D'Ni*.

deve ser excessiva, ou seja, objetos presentes no mundo imaginário do game não devem ser demasiadamente sedutores, assustadores ou reais, pois tais situações provocariam a interrupção do transe necessário para a manutenção da narrativa.

Ela sugere uma semelhança entre a abordagem do psicanalista, no que diz respeito à experiência transicional, e a experiência imersiva dos sujeitos nos games, o que nos faz perguntar se essa não seria uma ferramenta significativa para a compreensão da função de enigma na qual se colocam os jogos digitais para os sujeitos na contemporaneidade. Na trilha de Winnicott, segundo seu ponto de vista, o nível de excitação da audiência deve ser cuidadosamente regulado para que realmente produza efeitos duradouros. O elemento chave está na flexão ontológica do “quase mas nem tanto”, nos diz Murray. A solução, a nosso ver, se encontra em uma fórmula recorrente nos contos de fadas, ou seja, a de situar o jogador de que trata-se de um outro tempo ou lugar, operando um deslocamento imaginário e simbólico.

Outro elemento desse aspecto está na *indicação* e não na exposição direta, a qual pode ser aversiva. Indicamos a Medusa e não a mostramos diretamente. Se a olharmos diretamente, interrompe-se o fenômeno da imersão que lhe propicia uma quarta parede adequada aos propósitos da narrativa digital. Se no teatro a função da quarta parede é a de separar a plateia da assistência, transformando esta em um olho e um ouvido que acompanham o desenrolar da cena, nos games a transformação da quarta parede produz uma imersão na qual o sujeito deve adentrar na narrativa de modo moderado, transformado em uma câmera que vê e ouve (ou em um avatar que representa o jogador) e interage com os demais seres da narrativa. Aqui temos um acréscimo do nível de excitação, porém moderado para que o jogador se mantenha atento, com uma margem de segurança ativa. Será somente nos momentos nos quais ele deverá morrer no game, para receber uma nova chance (vida), que o nível de excitação pode ser elevado. Trata-se de uma regulação benéfica do teste de realidade, o qual permite separar claramente os jogos que são equilibrados (e promovem a narrativa a fazendo crescer juntamente com o usuário) e os desequilibrados (que apostam na perda de uma das componentes da realidade).

O terceiro momento no qual a autora nos apresenta uma relação de sua reflexão com o pensamento psicanalítico de Winnicott se dá na discussão do fenômeno da *saturação*. Assim como as crianças pedem que contemos repetidas vezes algum Conto de Fadas, outras histórias e brincadeiras são repetidas inúmeras vezes até a sua exaustão, até que a experiência imaginativa tenha absorvido toda a ambivalência emocional que ela apresenta.

Abordando a teoria do psicanalista inglês, a pesquisadora nos diz que é dessa forma que o sujeito tem condições de transferir a sua sensibilidade para o mundo. Um usuário de um game pode o jogar inúmeras vezes, de modo sempre diferente,

examinando as possibilidades, experienciando novas formas e estruturas do jogo, descobrindo assim novos sentidos para ele. Quando as possibilidades forem então exauridas, o sentido e fantasia oculta acerca da narrativa vem à tona na forma de uma conclusão *do e para o* sujeito, uma aprendizagem *de e para a* vida. Esse fenômeno é frequentemente indicado nos fóruns de fãs dos games, quando os membros postam suas formas de navegação, seus achados, suas dúvidas, trocando experiências e partilhando segredos, do tipo *cuidado com aquele quarto, lá dentro tem um monstro horrível – antes de entrar, tome a poção mágica para poder enfrentá-lo*, etc. Todas estas situações permitem a construção do que Winnicott designa como o *campo cultural completo* – tanto mais completo, quanto mais partilhado com os semelhantes.

Será a partir da junção desses dois elementos, a *repetição exaustiva* de uma experiência controlável e a *produção de um campo cultural completo*, que Murray irá focar a participação dos games como apoio experiencial para determinados tipos de psicoterapias, nas quais a experiência do jogo é mesclada com diálogos com o terapeuta. Ela parte da ideia de que a experiência de encenar algo, de participar de uma narrativa, de um game, seja uma experiência potencialmente transformadora para o sujeito humano, questão que igualmente foi trabalhada por Petry [2005], relacionando com o conceito gadameriano de jogo.

Fica a pergunta: este novo brinquedo chamado *game* ao proporcionar a vivência de outros *eus possíveis* (na forma de avatares ou personagens), do exercício de diferentes papéis, de tomadas de decisão e do executar de certas performances, não estaria a cumprir a já estudada função de tantos outros brinquedos? Ou seja, a aquisição de padrões de ação mental, de juízos morais e, principalmente, uma oportunidade para elaborar certas questões psíquicas?

Partindo dessa problematização e, tendo como uma de nossas preocupações o ensino para a produção de jogos, começamos a perceber como “a estrutura interpretativa está embutida nas regras pelas quais o sistema funciona e no modo pelo qual a participação é modelada” [Murray 2003, p. 93]. É importante que nos interroguemos acerca dos motivos pelos quais um jogo é projetado para funcionar de determinada forma e o porquê de sermos levados a assumir um papel e não outro em dado jogo. Precisamos também nos ocupar em identificar as ideias e valores subjacentes nas narrativas de jogos e prestar atenção ao leque de possibilidades que nos são oferecidas. Como respondeu em entrevista David Cage, designer do jogo que analisaremos, dada a diversidade das emoções humanas, por que os videogames precisam se limitar a raiva e medo?

Sendo da responsabilidade do designer projetar o sistema do jogo, sua influência estará limitada aos desígnios da experiência do jogador, que será sempre única e dele próprio. Mesmo planejando o jogo visando uma determinada experiência, as reações dos jogadores

podem fugir ao esperado, podem introduzir significados próprios, e até deixar sua impressão digital no jogo, como vemos ocorrer com os MODs. Ou seja, o jogo que é projetado possibilita uma experiência, mas não é a experiência. A experiência só se dá quando um jogador interage com o que foi projetado: “Nunca vemos realmente o resultado de nosso trabalho, uma vez que se trata de uma experiência vivida por outra pessoa e que, portanto, não pode ser compartilhada” [Schell 2011, p. 11].

Como muito bem colocam Brandão *et al.* [2010], os jogos devem proporcionar e, de fato, proporcionam, oportunidades para que o jogador se aproprie do jogo e descubra algo *novo*, nisso que já estava ali, ou seja, percorrer um caminho que, por ser singular, será criativo.

4. Análise do jogo *Heavy Rain*

Como analisar um jogo digital? Como compreender seu “texto” e as mensagens que ele contém? Quais os critérios a serem considerados para a proposição de uma metodologia de análise dos *games*? Partindo dos critérios escolhidos, quais as categorias que irão nos ajudar a analisar os jogos? Essas são perguntas que há tempo nos fazemos e nas quais viemos trabalhando, paulatinamente, dada a complexidade desse expressivo artefato cultural.

Mantendo essas questões epistêmicas em aberto, proporemos um ponto ou foco de análise que pode contribuir para a possibilidade de uma sistematização da análise dos jogos digitais, tarefa esta que deve ser permanente, se seguimos uma orientação fenomenológica e psicanalítica.

Antes, entretanto, de trazermos qual será nosso foco de análise, é necessário que já explicitemos que, dada a experiência com a análise de hipermídias acadêmicas, observamos que não é possível que uma única e exclusiva metodologia, ou um único rol de critérios possa dar conta dos diferentes gêneros de jogos digitais que temos atualmente. Aqui, a fenomenologia nos chama a atenção para que atentemos para as características particulares do espaço que vamos, como pesquisadores, adentrar, para então, escolhermos as lentes através das quais o poderemos ver melhor.

Dito isso, o foco que daremos à nossa análise, é derivado dos estudos da psicanálise e parte de Freud, que também pensou o lugar das manifestações culturais e de massa na subjetividade humana. Assim como a literatura escrita está repleta de relatos de sua influência na constituição psíquica de crianças, jovens e adultos, começamos a escutar a importância que os *games* desempenham na vida de sujeitos. Graças a presença da narrativa, seja ela construída com a intenção de contar uma história, ou consequência de um *script* narrativo produzido pelo jogador [Ryan 2004 *apud* Gomes 2009], os *games*, com seus personagens e como espaço digital habitado, tornam-se hoje referências ou elementos reflexivos fundamentais da vida humana.

Com esse intuito, nos propomos à análise do jogo

Heavy Rain, lançado para *PS3* (*Sony*) em 26 de fevereiro de 2010 e produzido pela *Quantic Dream*. O jogo foi anunciado pelo *Museu de Arte Smithsonian*, no mês de maio deste ano de 2011, como um dos 80 jogos considerados visualmente impressionantes e que farão parte da exposição *The Art of Videogames*¹⁰, em 2012.

Heavy Rain, além do refinamento na qualidade gráfica dos ambientes e personagens, expondo traços afetivo-emocionais, possui uma narrativa a ponto de, ao ser lançado, ter sido questionado se tratava-se realmente de um jogo ou de um caso de *cinema interativo*. Entendemos com Gomes [2009], entretanto, ser esse um questionamento de âmbito muito mais político do que conceitual. Sua escolha se deve pelo fato de o considerarmos exemplar, tanto pela força da temática da qual trata, como pela forma dramática como se estrutura a interação jogador-jogo.

Para analisá-lo realizamos as seguintes ações de pesquisa, e nessa ordem: 1) jogamos o jogo; 2) recebemos relatos verbais e escritos de outros jogadores e, por fim, 3) colhemos informações a respeito do jogo em *websites* especializados. O que segue é a resultante dessas ações.

A questão central da trama, passado o prólogo, logo se coloca: Até que ponto você, como sujeito do jogo, está disposto(a) a ir para salvar alguém que você ama? Não alguém qualquer, mas seu próprio filho? Com essa questão de fundo, *Heavy Rain* introduz a questão do desespero humano e leva o jogador a uma jornada que bascula entre o triunfo ou a impotência.

Para a compreensão do mundo de *Heavy Rain*, contamos ainda com uma narrativa que se expande para além das palavras ditas ou lidas. Contamos com uma narrativa expressa nas feições faciais das personagens, em suas entonações de voz, em suas formas de andar. Sempre quisemos capturar o “espírito” das personagens, perceber suas personalidades, dar-lhes vida e gerar uma crença na verossimilhança, mesmo quando os desenvolvedores de jogos não preocupavam-se primordialmente com isso pois não possuíam tecnologia para tal. Seguindo nossa ancestral característica de contadores de histórias recheávamos as ações das personagens de jogos com motivações e objetivos. Mais recentemente, com as condições técnicas em expansão, chegamos ao ponto de nos surpreender com os gráficos dos cenários e o realismo das personagens.

Por outro lado, de acordo com Musarra [2011], não possuímos ainda as plenas condições de processamento para a renderização de ambientes e personagens em tempo real. Assim, o que os artistas digitais procuram fazer para driblar esse problema é produzir uma espécie de realismo estilizado, evitando a replicação do real e buscando a representação de um signo, possibilitando a identificação a um traço capaz de sustentar a imersão do jogador, conjuntamente, com os

¹⁰ *Smithsonian American Art Museum and the Renwick Gallery*, EUA. Disponível em: <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games> [Acessado em 23/07/2011];

demais elementos do jogo. A verossimilhança buscada se ajusta, isto na medida em que esta se põe como um elemento necessário ao envolvimento do jogador na trama.

Nesse sentido, as personagens digitais, de tão “humanas” que nos parecem, nos impactam. Causam uma sensação de familiaridade e estranhamento, ao mesmo tempo. Sensação que toca, muitas vezes, os limites da experiência com o *Unheimlich* (*Estranho* em Freud), a qual podemos entender como a resultante do confronto com personagens que nos são familiares - dado que são representações de pessoas com traços semelhantes àqueles que encontramos em nosso cotidiano, ou inclusive, de nós mesmos -, mas não deixamos de saber tratarem-se de seres digitais, portanto, um novo e estranho tipo de seres. Entretanto, esse estranho, em certo sentido, não é nada novo ou alheio, porém familiar e há muito estabelecido em nossa mente, por meio de nossa concepção animista do mundo, que tentamos, somente com sucessos parciais, manter reprimida. É essa ambiguidade entre o *conhecido* (familiar) e o *desconhecido* (estranho) que gera em nós, ao mesmo tempo, um motor de atração e repulsa.

Como já vimos em Murray, objetos presentes no mundo imaginário do *game* não devem ser demasiadamente reais, pois tais situações provocariam a interrupção do transe necessário para a manutenção da narrativa devido ao fenômeno do estranhamento. Ora, partindo da ideia de que a estruturação do espaço pela navegação presta-se ao engajamento dramático, podemos apontar para a progressiva riqueza narrativa de conteúdo humano e psicológico que os jogos passaram a oferecer ao jogador¹¹.

Diferentemente de outros jogos, em *Heavy Rain*, a morte dos protagonistas controlados pelo jogador não causa o reinício do jogo desde o último *checkpoint*. A morte é, na verdade, incorporada à história. Portanto, cada ação carrega um peso muito maior, e o jogador logo perceberá que é mais prudente pensar um pouco antes de agir. Se um dos personagens jogáveis morre devido às ações do *player*, não temos o *Game Over*. Em vez disso, a trama continua com os outros personagens, e a morte da personagem torna-se parte da história, influenciando as atitudes das demais personagens e afetando os caminhos que poderão ser tomados.

Quanto as personagens, desde a modernidade, pelo

¹¹ Mesclando a estrutura da verossimilhança com a perspectiva do estranhamento, vimos na história dos videogames, a ascensão de um primeiro grande herói com *Mário* [Nintendo 1981], o encanador que tem por missão salvar a princesa e trazer paz ao mundo encantado. Outros jogos que se seguiram, foram tratando de temas cada vez mais complexos, como a questão da responsabilidade na administração de uma cidade em *SimCity*, a rivalidade entre irmãos e a luta do bem contra o mal em *Devil May Cry*, a luta pelo resgate de sua família em *Red Dead Redemption*, a rivalidade entre pai e filho (questão edípica) em *Final Fantasy X* e, inclusive, a experiência de um mundo de franca transgressão das leis em *Grand Theft Auto*.

gênero do romance, elas “passaram a ter vida interior, a serem pessoas divididas, contraditórias, enfim, gente atrapalhada que não sabe bem de onde vem nem o que quer e tem uma estranha compulsão a chafurdar numa angústia difusa” [Corso e Corso 2006, p. 171]. *Ethan*, assim como os demais personagens jogáveis, foi projetado de forma a que o jogador, no decorrer de toda a trama, tenha que decidir, a partir de um leque de opções, qual a ação a ser realizada. Além das diferentes opções de ação, o jogador poderá acessar os pensamentos dos personagens jogáveis e constatar sua ambivalência, suas dúvidas e anseios, tendo com isso, mais um elemento narrativo para decidir o comportamento a ser assumido.

Além disso, cada protagonista possui uma dificuldade (*sintoma*) que o persegue durante a trama. Ao jogador cabe a tarefa da escolha, de tomar decisões que visem mudar a situação, ou seja, como personagem, enfrentar o seu sintoma. O investigador *Norman Jayden* mostra-se dependente de uma droga fictícia chamada *Triptocaine*; o detetive particular *Scott Schelby* sofre com sintomas de asma. *Ethan Mars*, além de sofrer com *episódios de ausência* (*absence*), sofre de *medo de multidões* (*oclofobia*) e de *depressão* e *angústia*. *Madison Paige*, jornalista, padece de *insônia*, mas com uma peculiaridade: somente consegue dormir em motéis, e a depender das escolhas do jogador, poderá mostrar mais uma fragilidade (*alucinações visuais*). Assim, embora as melhores jogadas os levem a uma performance heroica, são personagens com dilemas, sofrimentos e, por vezes, de conduta duvidosa: neste caso, representações do anti-herói, de nossa corriqueira dimensão neurótica, como referem Corso e Corso [2006]. Talvez, na medida em que o mundo passou a ser mais exigente, que viver aumentou em complexidade, encontrar narrativas com personagens que fracassam possa funcionar como elemento apaziguador para o nível de exigência que nos impomos na contemporaneidade. Como ainda indicam Corso e Corso [2006, p. 174], “é preciso sonhar com a possibilidade de ser um herói, mas é bom que haja um plano B para os que não chegaram lá (a grande maioria de nós)”.

Nesse ponto, encontramos um cenário diferente daquele tão bem construído em séculos de literatura, primeiramente oral, e a partir da modernidade também escrita, através dos chamados Contos de Fadas e das construções míticas, estas últimas, exemplarmente analisadas por Joseph Campbell. Agora nosso herói, se é que o podemos chamar assim, nem sempre triunfa. Nos *games*, e em *Heavy Rain* em particular, dada sua abertura narrativa, vemos tanto a oportunidade de viver a experiência da impotência e fazê-la produzir reflexões em um dado sujeito, quanto levá-lo a jogar mais uma e outras tantas vezes até que sua performance o conduza ao triunfo. A escolha é do jogador.

A escolha do jogador também se dá em ações que não alteram a sequência narrativa imediata, mas são reveladoras da condição psíquica que o binômio personagem/jogador irá desempenhar ou tem

possibilidade de acionar. Para exemplificar esse dado de análise, descrevemos uma situação dramática do *game* com seus desenvolvimentos possíveis. *Ethan* busca o filho *Shaun* para ficar com ele em sua nova casa em algum subúrbio. Esse encontro pode se dar de 3 formas: 1) ele aproveita o tempo com o filho para atendê-lo em suas necessidades e tentar aproximar-se dele; 2) pega cerveja na geladeira se embebedando e vai jogar basquete no pátio e, 3) vai a uma sala ao lado assistir filmagens da família e chorar pela perda da situação do passado.

Diferentemente de jogos como *SimCity* [1989], no qual temos poderes de construção de uma cidade e responsabilidade por sua administração, experimentando a potência de nossas ações, em *Heavy Rain* a experiência mais frequente é de impotência frente a fatos de grande sofrimento para qualquer adulto.

Adentrando um tanto mais no que poderia se chamar uma psicanálise nos *games*, o mundo de *Heavy Rain* é interpretado como girando em torno do desespero e impotência frente à perda dos filhos. Ambos filhos se afastam fisicamente do pai e, o fazem, pois já são suficientemente crescidos para isso. O pai, frente as tragédias que se seguem a cada afastamento, vive culpado por não ter sido suficientemente capaz de proteger os filhos. Filhos se afastam porque querem e necessitam crescer, ir para o “mundo”, conhecer outras realidades e pessoas, mas perdem a segurança do conhecido; pais precisam ensinar os filhos a se independizarem, mas sempre se sentirão responsáveis pelas ações daqueles. Portanto, essa eterna angústia paterna encontra eco nos filhos.

As configurações possíveis entre pais (homens) e filhos (meninos) ficam evidenciadas quando constatamos que todas as mortes cometidas pelo “assassino do origami” foram de meninos, e seus pais foram os convocados pelo assassino a tentar salvá-los. O leque de possibilidades dessas posições paternas vão desde a não-ação (decidir nem tentar cumprir as exigências do raptor), passando pelas tentativas de salvá-los (ao ponto de tirar a própria vida), até a suspeita do próprio pai ser o “assassino do origami” e raptor do filho. Ainda, essa relevância da figura paterna sobre a materna é um marco no desenvolvimento psicológico dos meninos em uma certa idade, a idade em que se encontravam todos aqueles nove meninos capturados pelo assassino (entre 9 e 13 anos).

Tratando-se de um drama pessoal vivido dentro de uma história detetivesca, as ações principais tem como objetivo salvar o menino *Shaun* e capturar o assassino em série. Como qualquer narrativa de detetives, vão sendo deixados indícios de quem pode ser o assassino. Aprender a percebê-los, a colocar sua mente a serviço do desenrolar do jogo, pode tornar-se um atrativo para um público adulto, acostumado a lidar com certas sutilezas da vida.

Pensando a partir do trabalho do designer de games, também podemos levantar algumas questões. Aliás, ao

analisarmos jogos vamos percebendo que, conscientemente ou não, o designer é responsável por propor uma experiência ao jogador. Esta não diz respeito somente à narrativa que será vivenciada, mas também, aos comportamentos do jogador que serão reforçados no decorrer do jogo por meio do sistema de recompensas planejado.

No caso de *Heavy Rain*, como jogo editado pela *Sony*, há a presença dos Troféus. Ao analisar os cerca de 57 troféus possíveis de serem ganhos percebemos que as condutas socialmente positivas e as mais adequadas frente às situações são, geralmente, recompensadas com troféus reconfortantes como “Bom pai”, “Garota esperta”, “Bom policial”, “Mestre bebê” etc. Mesmo assim, o jogador pode traçar um percurso de conduta menos adequada, recebendo troféus de “Mau policial”, “Troféu açougueiro”, “Covarde”, entre outros. Entretanto, ações socialmente negativas podem ser relativizadas, embora ainda resultando em um troféu negativo, quando fornecerem parte dos dados para salvar *Shaun*. O designer de jogos Lucas Blair [2011], pensa os troféus como formas de reconhecer o esforço do jogador e, conseqüentemente, como um incentivo para a continuidade. No *game* em questão, os nomes dos troféus são o indicativo do que está sendo reforçado no comportamento do jogador já que são utilizadas palavras relativas às ações realizadas.

Um outro aspecto no que diz respeito à proposta do designer, é que após uma primeira jogada temos a impressão de que essa era a única possibilidade de jogo e de que não tínhamos escolhas a fazer. Ledo engano! Talvez, mais próximo de uma ideia de simulação, as escolhas que fizemos fossem as mais próximas daquelas que assumiríamos na vida real, aquelas que nos parecessem as mais lógicas, por isso a sensação de não ter uma diversidade de possibilidades. Na verdade, elas são muitas, comportando cerca de 23 epílogos com uma gama de combinações que ultrapassam 23 finais. Não podemos jogar todas, portanto, como disse David Cage, assim como na vida, *Heavy Rain* nos faz pensar o que teria acontecido se as escolhas tivessem sido outras.

Aqui vemos como a linguagem hipermídia, e os jogos em particular, apresenta-se como um alargador de possibilidades criativas para os sujeitos. Especialmente, as denominadas por Murray como “narrativas multiformes”. Como trabalhado em Petry [2010], a cada decisão no jogo temos, em alguma medida, um ato autoral, resultante, por sua vez, de um jogar com as possibilidades que nos são oferecidas.

Além disso, acostumados à leitura de textos e às pesquisas que tentam mapear uma certa quantidade de informação e posições frente a determinado tema, fica uma sensação de desconforto que pergunta: será que percorremos uma boa quantidade de caminhos, será que nos informamos a respeito de todos os finais possíveis? Colhemos um número suficiente de relatos de jogadas? Uma sensação de impotência, não somente pelo o que pode ter escapado de sua análise, mas pelo próprio conteúdo narrativo que nos convida a

experienciar. Para o sujeito que joga o jogo, mesmo pensando encontrar os principais elementos dele, somos forçados a lembrar que a memória é sempre uma versão dos fatos, e o que pinçamos é o que nos foi possível perceber, naquele momento, naquelas sessões de jogo.

Conclusão

Quando uma criança pequena imagina e brinca, agindo como um outro (uma personagem qualquer), se apresenta e se porta como tal personagem, tememos que ela não saberá quem de fato é. Esse temor que projetamos ao presenciar uma cena desse tipo, é aquele que nos interroga, frequentemente, toda a vez que nos perguntamos quem de fato somos, o que estamos fazendo, por quê o fazemos, o que queremos de nossa vida etc.

Será que ao imergirmos em alguma experiência digital, seja em algum metaverso ou *game*, perdemos a consciência de que lugar ocupamos no mundo? Entramos em um outro mundo e, em função dele, perdemos a possibilidade de encontrarmos o caminho de volta? Esse é um temor desnecessário, pois temos recursos “de segurança”. Geralmente, um objeto ou palavra fazem a passagem de um a outro mundo. É o que Winnicott chamou de *objeto transicional*, Murray de *objeto liminar*, objetos do mundo real por meio dos quais acessamos um mundo imaginário, de fantasia e ilusão. Objetos mágicos, pois ocupam a área intermediária ou terceira área (Winnicott), sendo os jogos digitais o mais recente exemplar deste tipo de objeto.

No caso dos jogos digitais, temos mais um *recurso de segurança*: imergimos na narrativa, sofremos e nos emocionamos com o que nos acontece, nosso coração palpita mais forte, nos sentimos cansados depois de muitas lutas mas, mesmo esquecendo (enquanto vivemos o jogo) que trata-se somente de um jogo, permanece o *princípio de realidade*.

Tantas são as histórias que tratam dessas questões. *João e Maria* se perdem na *floresta*, *Alice* entra no *País das Maravilhas* e precisa encontrar o caminho de volta para casa. Mais recentemente, *As crônicas de Nárnia* tratam de ida e volta a um mundo que se projeta a partir do interior de um armário, e em uma projeção de futuro, na ficção científica, temos a tentativa de retorno à Terra de naves que perambulam no espaço.

Esse exercício de sair de si, sendo um outro, e a si retornar, talvez seja a experiência mais propriamente humana que podemos ter. É o que amplia a vida, pois ensaia outras possibilidades para ela. É a imaginação, ponto de partida para a realização. Como diz Murray, possibilitada por “uma tecnologia otimista para explorar a vida interior”, é uma “exploração que traz o benefício do autoconhecimento”, e no caso desse jogo, talvez fazer com que nos perguntemos: “o que eu seria capaz de fazer para salvar quem eu amo?” Seja com essa ou outra pergunta que nos impliquemos, nos parece certo que precisamos das obras de ficção, seja

em qual meio for, “para nos ajudar a compreender o mundo e o que significa ser humano”.

Para Sherry Turkle [1997], pesquisadora em psicologia do MIT, o uso dos *games* permite a construção de metanarrativas nas quais o sujeito humano pode viver vidas que são organizadas como processos de simulação, de exercícios para a formação de sua identidade. Para a pesquisadora o computador, e sobretudo, o seu uso com a entrada dos jogos digitais, produz a transformação do produto tecnológico em um objeto humano-cultural. Nesse sentido, para ela, o incremento tecnológico se revela subordinado ao homem, como um reflexo das ações e estéticas humanas, como uma máquina romântica.

Na perspectiva da análise que propomos dos jogos digitais, como se processará esse movimento da constituição da identidade dos jogadores? Isso considerando-se que ao jogar os sujeitos entram em contato com estruturas que, ao mesmo tempo, provêm da cultura, mas as modificam e reinterpretam, transformando-se.

Parafraseando a personagem Yu Tsun do romance *O Jardim dos caminhos que se bifurcam* de Jorge Luís Borges, dizemos que embora nossa experiência de vida seja uma dentre a teia de nossas vidas possíveis, isso não altera o fato de estarmos presos à realidade de uma determinada vida particular. Mesmo assim, ou talvez, exatamente por isso, essa realidade não nos impede de sonhar com as outras tantas vidas possíveis.

Nessa análise levamos em conta que qualquer expressão humana só pode ser interpretada a partir da pessoa que a produziu, não havendo uma chave universal válida para todos os casos particulares. Ou seja, não temos como prever o efeito e o significado de dada experiência para um sujeito antes de que ela se dê; é somente no *après-cup* que estes efeitos se esclarecem. Portanto, não temos como saber de antemão qual o efeito do jogar de um dado jogo para este ou aquele sujeito; no entanto, temos como investigar quais são os elementos potenciais dos jogos para a vida psíquica de sujeitos.

Com isso, não deixamos de entender como válida essa abordagem que visa verificar as potencialidades para a vida psíquica dos jogos digitais, da mesma forma como os Contos de Fadas, a literatura em geral e a televisão já foram alvo de estudos por parte da Psicologia e da Psicanálise.

Embora a psicanálise nos mostre o potencial dessas narrativas como suporte na elaboração de conflitos, é a especificidade da elaboração de cada um, como um coletor de elementos sócio-culturais, o que poderá produzir algum efeito terapêutico, e não, a narrativa *per se*.

Como bem nos alerta Corso e Corso [2006], nem sempre a ficção em que um sujeito se engata vai traduzir corretamente os sentimentos, por vezes, difusos, que estejam nele operando. Frequentemente, uma história serve para nos emprestar um sentido que, embora não seja o que exatamente sentimos, nem exista uma correspondência entre uma situação de fato e a narrativa ficcional, dá contorno ao nosso

sofrimento, dá-lhe uma cara com a qual podemos começar a lidar.

É nesse sentido que os *games* podem auxiliar na formação da subjetividade, ou seja, tanto traduzindo o inconsciente em imagens que podemos acessar, quanto indicando pautas para nossas aflições [Corso e Corso 2006]. Se soubermos o que temer fica mais fácil encontrar as armas com as quais nos defender, do que quando nosso inimigo não tem um nome. Estimulando o diálogo, as histórias de ficção se colocam dentro dos *games* como suportes para inventarmos e reinventarmos nossos caminhos. Enfim, se podemos jogar, podemos viver nesse terceiro espaço, lugar intermediário entre nosso mundo interno (nossa subjetividade) e o mundo externo (da realidade compartilhada).

Justamente pelo fato dos jogos digitais se passarem nesse espaço potencial, nesse nem interno nem externo, é que, ao mesmo tempo, tanto com eles podemos nos identificar a ponto de nos sentirmos vivendo a personagem e tomando decisões, quanto nos afastar, pois somos outro e não aquele personagem. Se podemos jogar, é porque podemos simbolizar, ou seja, encontrar formas de dar um sentido, de marcar com signos e significantes nossa vida.

Agradecimentos

Agradeço aos alunos de Jogos Digitais da FMU-SP pelas aprendizagens que oportunizaram e, em especial, àqueles que jogaram Heavy Rain. Dentre eles, Ícaro Campos Francisco e Mayara de Sousa Barbosa, pelos comentários e descrições de suas jogadas. Agradeço, também, à FAPESP, que apoia financeiramente essa investigação.

Referências

- ALVES, L.; MARTINS, J.; NEVES, I. B. C. N., A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos. In *VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*. Disponível em: http://wwwusers.rdc.puc-rio.br/sbgames/09/proceedings/dat/_pdfs/culture/Proceedings_Culture_Full.pdf [Acesso em 20/07/2011].
- BETTELHEIM, B., 2007. *A psicanálise dos Contos de Fadas*. São Paulo. Paz e Terra.
- BLAIR, L., The Cake Is Not a Lie: How to Design Effective Achievements. In: *Gamasutra - a art and the business of making game*. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/6360/the_cake_is_not_a_lie_how_to_.php [Acesso em 17/07/2011].
- BRAMWELL, T., Heavy Rain: review. *Eurogamer*. Disponível em: <http://www.eurogamer.net/articles/heavy-rain-review> [Acesso em 22/07/2011].
- _____. Heavy Rain Walkthrough Video Guide from Start to Ending (PS3) . In *Video Games Blogger*. Disponível em: <http://www.videogamesblogger.com/2010/01/25/heavy-rain-walkthrough-video-guide-from-the-start-ps3.htm#ixzz1RXlgUk12> [Acesso em 22/07/2011].
- BRANDÃO, R. P.; BITTENCOURT, M. I. G. de F.; VILHENA, J. de, 2010. A mágica do jogo e o potencial do brincar. *Anais do IX SBGames*. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2010/proceedings/culture/full/full2.pdf>.
- CORSO, D. e CORSO, M., 2006. *Fadas no Divã: psicanálise nas histórias infantis*. Porto Alegre: Artmed.
- COSTA, I. A., 2003. *O Desejo de Teatro: o instinto do jogo teatral como dado antropológico*. Portugal: Fundação Calouste Gulbenkian.
- FINK, E. 1966. *Le Jeu comme Symbole du Monde*. Paris. Les Editions de Minuit.
- FREUD, S., 1980. *Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, Edição Standard Brasileira, vols. VI, IX, XII, XVIII, Rio de Janeiro. IMAGO.
- GALÊS, O., Heavy Rain, David Cage Interview. *Eurogamer*. Disponível em: <http://www.eurogamer.net/articles/heavy-rains-david-cage-interview> [Acesso em 23/07/2011].
- GOMES, R., 2009. Narratologia & Ludologia: um novo round. In *VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*. Disponível em: http://wwwusers.rdc.puc-rio.br/sbgames/09/proceedings/dat/_pdfs/culture/Proceedings_Culture_Full.pdf [Acesso em 23/07/2011].
- HUIZINGA, J. 2001. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- KANT, I., 2006. *Sobre a Pedagogia*. 5 ed. Piracicaba: UNIMEP.
- LACAN, J. 1999. *As formações do Inconsciente*. Rio de Janeiro. Editora Zahar.
- _____. 2002. *O desejo e sua interpretação*. Porto Alegre. APOA.
- MANOVICH, L. 2001. *El Lenguaje de los Nuevos Medio de Comunicación: la imagen em la rea digital*. Buenos Aires. Paidós.
- MURRAY, J., 2003. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP.
- MUSARRA, F. L. L., 2011. *A Concepção e Criação do Caractere Tridimensional: Metodologia da Criação e Desenvolvimento de Personagens Tridimensionais para Games*. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). PUC/SP.
- PETRY, A. S., 2005. *O Jogo como condição da autoria: implicações na Educação*. Dissertação (Mestrado em Educação). UNISINOS/RS.
- _____. 2010. *O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). PUC/SP.
- PETRY, L. C. 2003. *Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). PUC/SP.
- PICHON-RIVIÈRE, E., 1999. *O Processo de Criação*. São Paulo. Martins Fontes.
- PURCHESE, R., Caged Emotion: Interview.11/09/2009. *Eurogamer*. Disponível em <http://www.eurogamer.net/articles/caged-emotion-interview> [Acesso em 22/07/2011].
- ROUSSEAU, J. J., 2004. *Emílio ou Da Educação*. São Paulo: Martins Fontes.
- SCHELL, J., 2011. *A Arte de Game Design: o livro original*. Rio de Janeiro. Elsevier.
- SCHILLER, F., 1991. *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*. 2 ed. São Paulo: EPU.
- TURKLE, S., 1997. *La vida en la Pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- TURNER, V.; 1974. *O processo ritual: estrutura e anti-estrutura*. Petrópolis: Vozes.
- VYGOSTKY, L.S., 2003. *A formação social da mente*. São Paulo. Martins Fontes.
- WINNICOTT, Donald W, 1975. *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro. Imago.