

BREVE INTERPRETAÇÃO SOBRE A MORTE NOS VIDEOGAMES: UM CAMINHO HERMENÊUTICO

Tiago Bezerra Severo¹

Resumo: Os videogames são parte de um fenômeno social e não obstante contém temas de cunho filosófico evocando o poder da arte em retratá-los. O presente estudo visa investigar por meios de ferramentas hermenêuticas a exploração dos possíveis sentidos da morte nos videogames. Para tanto, utilizando-se do guia hermenêutico criado pelo Kłosiński (2022), o processo é realizável entre duas tradições, a clássica, jogos como objetos textuais, e a filosófica, que observa a fenomenologia do processo. Para exemplificar a aplicação dessa ferramenta, a análise será feita através de três jogos, Journey, Gris e What Remains of Edith Finch?, nos quais, o papel da morte ocorre com diferenças substanciais, seja na jornada, no luto, e como memória na história da família. A representação da morte nos videogames passa por uma análise histórica, textual, existencial, narratológica e crítica em um movimento interdisciplinar acerca dos sentidos que carrega.

Palavras-chave: Hermenêutica. Estudos de jogos. Interpretação.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por finalidade instigar e traçar alguns meandros informativos para que se possa pôr em questão o como interpretar um jogo, por quais caminhos se pode fazer e se a interdisciplinaridade dá conta de explorar o objeto do jogo, em vias

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Crítica Cultural, Universidade do Estado da Bahia (Pós-Crítica/UNEB). Orientador: Dr. Roberto Henrique Seidel. Endereço eletrônico: tiagobsevero@gmail.com.

hermenêuticas, buscando interpretar e compreender uma situação comum aos jogos, a morte, uma mecânica de reinício, de derrota, de exasperação emotiva e muito mais.

1 DA MORTE

Diante de todas as transversalidades da vida, a morte é a certeza única da finitude da existência. É também a força motriz transformadora pois “a morte carrega sentidos existenciais.” (PINEL ET AL., 2021, p. 12), assim como:

“Nós, humanos, como todos os seres vivos marcados pela temporalidade da vida, lutamos contra a ideia de nossa finitude, sendo que temos buscado o alívio possível para o paradoxo existencial que se apresenta frente ao dualismo vida e morte.” (BELLATO; CARVALHO, 2005, p. 100)

Há, portanto, historicamente, diferenciações socioculturais que permeiam a percepção e entendimento do mundo ao redor e a carga de signos e significados, delegando a historicidade e mudanças no ambiente e quais relações mudam a depender da época e da configuração social. Silva et al. (2017) evidências sobre o sentido e convívio com a morte na cultura ocidental eurocêntrica e posteriormente no Brasil, com o tema mais ligado aos ritos fúnebres. O que me interessa de fato nesta breve descrição é como a morte era encarada, entre a “morte domada”, de cunho imaginativo, como num ato público coletivo, que perdurava com a coexistência entre vivos e mortos em um local comum como o cemitério, a “morte interdita”, de cunho dramático, apagado, escondido, mudanças essas ocorridas no medievo, difusão de ideias da igreja, provocando um medo da morte.

Complementando essa curta e breve noção de alguns aspectos da morte, na filosofia de Martin Heidegger, a

fenomenologia hermenêutica, a morte é uma questão pela busca de sentido do Ser ele mesmo, ou seja, deve-se considerar a finitude para se compreender a verdade (Pinel et al., 2021, p. 11). No conceito de Dasein, Heidegger põe a existência do Ser do mundo, na temporalidade, logo, “a vida se faz cotidianamente na sua relação com o mundo. Ao mesmo tempo o mundo está em constante transformação com a vida que nele habita.” (PINEL ET AL., 2021, p. 9). Isso é importante para considerar a morte só é experimentada por um outro, pois, “a morte carrega sentidos existenciais” (Pinel et al., 2021, p. 12), e é nela que quem tem a experiência sente tanto a morte de alguém. Aqui a janela se abre, com uma leve brisa, pois, ao analisar, interpretar e ter a interatividade dos videogames, os jogos que trouxe “brincam” com essa narrativa e nos colocam em um ambiente de experimentação semiótica, imagética e interatividade que estimulam o questionamento do ser e que sabe que é ser (Werle, 2003, p. 3). Continuando, Werle (2003), nos indica que há uma angústia sobre a temporalidade e finitude da existência humana, um fim onde tudo a troca múltipla de relações se extingue, inexoravelmente, de forma “singular e intransferível” (GIBERTI; ROSA, 2020, p. 7) , e tal angústia provém da morte ser uma evidência concreta da nossa possibilidade de não-ser em consequência da morte ser um dado fundamental da existência, o ser-para-a-morte, o conceito que Heidegger emprega é para que tenhamos na morte a consciência da existência e que nela encontramos a sua verdade, ou seja, um *Memento Mori* constante.

Nos comentários de Lobato (2017) sobre a morte em Schopenhauer, é descrito um argumento parecido, da angústia e medo da morte, do desalento sobre não-ser, da existência ser em direção a morte, em contrapartida, julga a existência como vazia, carregada de dor, tédio e sofrimento, que a felicidade é a ausência de dor momentânea, e ilusões da vontade, da qual a morte seria a

cura para os males da vida e que “é preciso morrer para que a vida continue” (LOBATO, 2017, p. 60).

2 DO JOGO

Quando falamos de jogos, neste texto, estamos falando de jogos digitais, ou videogame, e os jogos, em seu alicerce, tem com o estudo sociológico em *Homo Ludens*, do Johan Huizinga, sua definição mais difundida, que o jogo por ser a pedra angular da cultura e por onde se desenvolve, é definido como

“[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente, obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2000, p. 33).

Portanto, este tipo de mídia visual, o videogame, é possível abordá-la em diversos campos do conhecimento, teoria da literatura, psicologia, filosofia, comunicação, sociologia, semiótica, estética. A perceber pelas fontes que estive citando ao longo do texto, dá para entender, que além de buscar uma estrutura mais rizomática, costurando pensamentos, abarcando diversos pontos possíveis de se interpretar, e portanto eu aproximo os videogames dos filmes, por seu trabalho com imagens em movimento, da arte, por sua complexidade inesgotável de provocar sensações, questionamentos, da cultura, por seu valor, ainda pouco explorado, de interpelar sobre as condições sob as quais vivemos e da literatura, por conceder aparato teórico importante, uma vez que os jogos são transversalizados por todo tipo de linguagem.

Um outro ponto importante sobre como o jogo nos interpela, pois como jogares-espectadores, nós tomamos ações, dentro do jogo, que não possam pela e expõe uma aberta de sentidos sem uma conclusão definitiva, ecoando pela experiência, em três atos, o jogo propriamente dito, o jogador, e o jogo que é o desmanche entre sujeito e objeto, transformando-se em uno, sem distinção. Almansa e Fisher (2020, p. 10) discorrem sobre um filme do Herzog, e semelhante ao jogo, entende-se a não passividade do espectador dentro do imagético abrindo possibilidades emotivas, de compreensão daquilo que vê, e no caso dos jogos, do que se vê. Portanto, devemos inserir o jogador-espectador nesse campo no qual “o homem nasce para sua própria vida, ao transformar, por meio de uma relação imaginária, a relação de forças que mantém com o real.” (ALMANSA E FISHER, 2020, p. 7), sobre o tornar-se espectador, vislumbre mais que necessário para se interpretar jogos que tenham uma representação da morte que afete noções e relações de poder que cercam um tema tabu.

3 OS JOGOS

Uma breve síntese da representação da morte em três jogos distintos como exemplificação, e depois, um resumo de um método em construção para interrogar a obra tendo em consideração outras áreas do conhecimento.

Em *Gris*, assumimos o papel de uma protagonista melancólica, cantora e que está sem voz, e semioticamente a representação da morte nos é apresentada sucintamente em meio a diversas situações de descrição das cinco etapas do luto, negação, raiva, barganha, depressão e aceitação. O mais emblemático e perceptível, é a etapa da raiva contar com elementos da cor vermelha e por fortes ventos que impedem a protagonista avançar. Uma das formas de encarar este momento, o jogo dá um poder que

é transformar o vestido da protagonista em uma caixa, um quadrado por ser desenhado em duas dimensões, fixando-a no chão e impedindo as rajadas de vento retrocedê-la pelo caminho. A manifestação da morte ocorre não diretamente ao jogador e nas suas entrelinhas é capaz de decodificar, analisar e interpretar sua relação histórica com a situação na vida real.

Em *Journey* tomamos um personagem que vaga pelo deserto em direção a uma luz no topo da montanha, objetivo final. Ao que o próprio nome diz, a jornada do jogador remete também a jornada do herói, com a diferença que parte da narrativa é visual, ou seja, conhecemos sobre o mundo como se num museu, descobrindo santuários e entrando gradualmente em contato com a cultura e a jornada. Vale ressaltar que é um jogo intrinsecamente coletivo, mesmo que seja possível terminar e concluir todo o jogo sozinho, ele é um jogo multijogador, ou seja, na sua jornada, você se encontrará com outras pessoas nas suas respectivas jornadas, o que nos lembra do ser-no-mundo do Heidegger, porém não mais uma existência individualizada, agora como uma existência coletiva. Na parte final do jogo, a morte é representada por um caminhar lento do protagonista, no cume da montanha, que está congelada, com a neve remetendo a areia do deserto no início da jornada, para entrar na luz, é a completude do ciclo, a re-existência, o poder caminhar do lado de outros e completar a jornada.

Na cereja do bolo, temos *What Remains of Edith Finch* que retrata a mortalidade de forma lúdica e afirmativa. Nele, jogamos a partir da visão de Edith voltando a casa abandonada da sua família, no qual seu espaço e forma, fazem parte da experiência narrativa e em como você deve perambular por entre as memórias trancafiadas nos cômodos. Nestes momentos, tomamos as rédeas da do sujeito da memória e revisitamos seus últimos momentos. E aqui somos postos diante da interatividade. É a agência do jogador-

espectador ao mesmo tempo voluntária e obrigada que cria a conexão entre a narrativa e o jogador enquanto mídia audiovisual estabelecendo uma tensão entre a familiaridade idiossincrática cultural sobre o advento da morte e nossa consciência com o fato de que no jogo é na morte o objetivo de conseguir adiantar-se na história.

A partir de Kłosiński (2022) e seu guia hermenêutico para interpretar jogos permite que diante de um jogo e o pós-jogo, consigamos problematizar o que entendemos nas ações do jogo dentro da nossa relação com o natural e o social, já que podemos analisar sob a ótica da análise textual, da crítica ao jogo, análise pós-colonial, econômica e utópica, análise do discurso, retórica processual, análise existencial, análise narratológica e estudo de gêneros. Cada qual com sua inclinação entre o seu uso, como a gamificação e terapêutico por suas mecânicas, a crítica, que se refere as significações pelo jogador, cultura, grupos, e a interpretação dos sentidos interconectados em sua estrutura, no contexto. Sem que os métodos se conflitem e criando novas camadas e caminhos múltiplos, devemos ao jogar nos questionarmos sobre a jogabilidade, o nosso distanciamento do jogo, o confronto de preconceitos, sumarizar o jogo, problematizar, reconstruir seus símbolos, metáforas, alegorias e representações, levantar desconfianças sobre os vazios escondidos, encontrar uma teoria que limite o que analisar, indagar existencialmente sobre qual significado é dirigido ao jogador, e por último, testar hipóteses interpretativas em comum e em contraste ao que já foi posto pelas etapas anteriores.

CONCLUSÃO

É brevemente demonstrado neste paper, algumas rotas e ideias que compõem a arte de interpretar jogo por vias

hermenêuticas buscando reconhecer as representações da morte. E que se possa pensar as condições cuja arte é capaz de exprimir e contar histórias, compor narrativas que nos tiram de um lugar comum e da passividade, nos tornando centro da ação e da reflexão.

REFERÊNCIAS

ALMANSA, Sandra Espinosa; FISCHER, Rosa Maria Bueno. Da caverna à sala escura: o sonho de um gesto. *Educação & Sociedade*, v. 41, 2020. Disponível em: <http://www.scielo.br/jj/es/a/xKwRgbyG88MMZkN6Pzsyw/?lang=pt>. Acesso em: 21 jan. 2023.

BELLATO, Roseney; CARVALHO, Emília Campos de. O jogo existencial e a ritualização da morte. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, v. 13, p. 99–104, 2005.

GIBERTI, Gabriela Machado; ROSA, Helena Rinaldi. Preparação para a morte: investigação fenomenológica sobre a experiência de idosos longevos. *Psicologia USP*, v. 31, p. 1–9, 2020.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. (Coleção Estudos, v. 4).

KŁOSIŃSKI, Michał. How to Interpret Digital Games? A Hermeneutic Guide in Ten Points, With References and Bibliography. *Game Studies*, v. 22, n. 2, 2022. Disponível em: http://gamestudies.org/2202/articles/gap_klosinski. Acesso em: 14 nov. 2022.

LOBATO, Milene Dayana. A concepção filosófica da morte em Schopenhauer. *Saberes: Revista interdisciplinar de Filosofia e Educação*, v. 1, n. 17, p. 55–66, 2017.

PINEL, Hiran; FERREIRA, Herberth Gomes; BRAVIN, Rodrigo. Morte e Classe Hospitalar: possibilidades para uma formação compreensiva do ser hospitalizado via hermenêutica fenomenológica. *Ensino em revista*, v. 28, n. 10, p. 1–16, 2021.

SILVA, Enock Douglas Roberto da; SILVA, ; Maria Valnice da; TAMANINI, Paulo Augusto. A morte no ocidente: considerações sobre a história da morte no ocidente e suas representações históricas. *Anais IV CONEDU*. Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/35481>. Acesso em: 22 jan. 2023.

WERLE, Marco Aurélio. A angústia, o nada e a morte em Heidegger. *Trans/Form/Ação*, v. 26, p. 97–113, 2003.