

Da sombra à luz:

Processos projetivos em *Shadow of the Colossus*

Ivelise Fortim

Faculdade de Ciências Humanas e da
Saúde
Curso de Psicologia - PUC-SP
São Paulo, Brasil ifcampos@pucsp.br;
ivelisefortim@gmail.com

Tales Mariano

Curso de tecnologia em Jogos Digitais -
PUC-SP
São Paulo, Brasil
tales-700@hotmail.com

Andrea Correa Lagareiro

Núcleo de Pesquisas de Psicologia e
Informática - PUC-SP
São Paulo, Brasil
dealagareiro@gmail.com

Resumo—*Shadow of the Colossus* (SotC) é um jogo de ação-aventura para Playstation 2, lançado 2005. É aclamado pelo público e pela crítica como um jogo tocante que faz os jogadores se emocionarem. O enredo se desenvolve de maneira ambígua, o que pode permitir diversas interpretações. Esta pesquisa tem duas fases: a primeira tem caráter exploratório e visa verificar se de fato há diferentes interpretações para o enredo. Por sua semelhança com o teste psicológico TAT, a hipótese é de que os mecanismos de projeção podem atuar, e por isso as diferentes interpretações. Trata-se de pesquisa em andamento, e apresenta alguns resultados da pesquisa exploratória. Foram entrevistados 6 alunos do curso de Jogos Digitais da PUC-SP, que tivessem jogado SotC até o final. A partir dos resultados foi verificada uma alta divergência de pontos de vista sobre o jogo, principalmente com relação ao relacionamento entre os personagens.

Palavras chave— *Shadow of the Colossus*; processos projetivos; teste de apercepção temática

I. INTRODUÇÃO : A SOMBRA DO COLOSSO

O jogo *Shadow of the Colossus* (Sony 2005) foi desenvolvido pela Sony Computer Entertainment Inc. Lançado no Japão com o nome de *Wander to Kyojō*, teve como diretor e game designer Fumito Ueda, junto com a equipe que já havia produzido o jogo *ICO* (Team ICO). É considerado por alguns reviews como um jogo de ação, e por outros como um jogo *puzzle*[1].

Shadow of the Colossus (SotC) recebeu inúmeras críticas positivas e prêmios, por seus detalhes gráficos, design, do enredo intrigante e pelo áudio e trilha sonora (composta por Kow Otani). É um jogo cultuado por seus aspectos artísticos. Com alguma frequência, quando se pergunta se algum jogo já fez o jogador chorar, SotC é citado [2, 3].

O jogo teve uma ótima recepção. *Shadow of the Colossus*, junto com seu remake HD para PS3 “The Ico and Shadow of the Colossus Collection” venderam 96 milhões de unidades no mundo até 6 de Julho de 2013, segundo o site VG Chartz [4].

Descrever o enredo do jogo de forma completamente objetiva não é tarefa fácil. O enredo, bem como a relação entre os personagens é construído de maneira ambígua, proporcionando uma grande diversidade de interpretações.

A história do jogo se baseia em um jovem que adentra uma terra proibida carregando uma jovem morta. Esta jovem é depositada em um templo, e Wander (nome só revelado nos créditos), o protagonista, diz que ela foi sacrificada por ter um destino amaldiçoado e que quer revive-la. Vozes sobrepostas no templo, que se identificam como Dormim, dizem que reviver a jovem pode ser possível, pois ele tem uma espada mágica, mas o preço será muito alto. Wander diz que não se importa. Dormim diz que ele deve matar os 16 colossos, que irão derrubar os ídolos. Wander viaja em um território imenso, no lombo de um cavalo negro (Agro), sua única companhia durante toda a jornada. Os únicos inimigos a serem enfrentados são os 16 colossos, que devem ser derrotados por uma fraqueza específica. Ao fim da derrota de cada colosso, Wander é envolvido por sombras, fecha os olhos e reaparece novamente no templo, para seguir em busca do próximo. Agro sacrifica-se por ele para que possa vencer. Ao fim do último colosso, Lord Emon e seus cavaleiros aparecem, dizendo que Wander foi enganado por Dormim, que agora está livre. Wander, que agora tem chifres e tem o corpo visivelmente prejudicado, é morto pelos cavaleiros. Dormim diz que emprestou o corpo de Wander e transforma-se em um grande colosso. Lord Emon joga a espada antiga na fonte, o que provoca um redemoinho que suga Wander e o demônio. Mono, a jovem (nome só revelado nos créditos) ressuscita, reencontra Agro ferido e encontra um bebe com chifres na fonte. Com o bebe no colo, o cavalo a conduz a um jardim.

Como o enredo se desenrola de forma ambígua, e não esclarece diversos pontos, como por exemplo, a relação entre Mono e Wander, o que acontece no jogo pode ser interpretado de formas diferentes[5, 6].

Mesmo entre pesquisadores que estudam o jogo, a forma como o enredo é descrito varia[7]. Mono pode ser referida como uma amante, uma namorada, uma esposa; as vezes simplesmente como uma “pessoa amada”, apesar do jogo não deixar claro nem mesmo esse aspecto. Ao final de matar cada colosso, Wander fecha os olhos e é envolto por sombras, reaparecendo no templo. Alguns autores interpretam isto como um desmaio; outros como morte e ressurreição. O cavalo que o acompanha, na versão japonesa é referido como fêmea, e na versão americana referido como macho. Ao final do jogo, nenhuma das questões é respondida, dando margem a inúmeras interpretações. O próprio nome do protagonista, “Wander”, pode ser traduzido apenas como “peregrino” ou “andarilho”.

Muitos elementos remetem o jogador a uma “história antiga”: a língua falada é desconhecida, e foi feita especificamente para o jogo; muitos dos cenários são ruínas. Em proporção ao jogador, tudo é gigantesco: os colossos, as ruínas. A preferência por tons acinzentados e cores mais pastéis em todo o cenário também remete a uma história muito antiga. O jogo foi construído para dar ao jogador a sensação de solidão, utilizando para isso diversos recursos como o som, a iluminação e os ângulos de câmera [5, 8, 9].

A trama é envolvente e coloca em jogo conflitos morais no jogador [10]. Ao mesmo tempo em que ele se sente feliz de realizar a tarefa de matar um colosso, se sente triste por ter matado um inocente para conseguir seus fins; a vitória não é gloriosa. O jogador, ao mesmo tempo em que vibra com as tarefas, sofre com o que é necessário para realizá-las. Além disso, o jogador percebe que foi traído pelo demônio, o que pode levar a uma sensação de frustração [6, 11].

A. O mecanismo de projeção

A imagística de SotC se assemelha bastante ao teste psicológico TAT, de Murray [12]. O teste é baseado nos conceitos de projeção e identificação. Foi Freud [13] quem primeiro definiu a projeção como um mecanismo de defesa, no qual emoções e/ou características de personalidade do sujeito podem ser atribuídos a outras pessoas; também definiu identificação como uma forma primitiva da expressão de um laço emocional com outra pessoa. Murray [14] acreditava que todo o sujeito vive num mundo único que lhe é próprio, e que os processos projetivos mostram que há uma interpretação pessoal e característica do sujeito. A projeção pode ser vista na forma como os sujeitos interpretam as situações, seja com pessoas reais ou com personagens fictícios. Desta forma, elaborou o Teste de Apercepção Temática, que propõe ao sujeito que elabore histórias a partir de imagens em branco e preto, que representam vivências humanas comuns. É realizada uma interpretação psicológica destas histórias: a forma como elas são narradas, na verdade, fazem referência a aspectos inconscientes dos sujeitos, e não apenas as situações. A narrativa do sujeito, portanto, mescla estímulos objetivos (as pranchas do TAT, ou o jogo, nesse caso) e aspectos inconscientes do sujeito ou jogador.

O jogo, assim como o teste, mostra cenas tocantes e ambíguas. O uso do branco e preto, dos tons acinzentados, remete a esse mundo antigo e inconsciente, mobilizando os mecanismos de projeção e identificação. No caso do jogo SotC, a ambiguidade do enredo coloca o jogador em um ambiente primitivo, bucólico e desconhecido; remete a um mundo próprio do mito e dos contos de fada, o que proporciona uma grande projeção para conteúdos pessoais. Essa possibilidade de projeção parece fazer com que haja grande apego emocional ao jogo, mobilizando os jogadores a ponto de chorarem. Pois o jogador se emociona não apenas com o que é vivido, mas também com suas próprias situações, que de certa maneira são vivenciadas na experiência do jogo.

Esta pesquisa consiste de duas fases. A primeira é de caráter exploratório e visa verificar se de fato há diferentes interpretações para o enredo. A segunda pretende explorar como a ambiguidade do enredo aciona os mecanismos de projeção. A hipótese da pesquisa é de que esses mecanismos

umentam o processo de imersão do jogador. Trata-se de pesquisa em andamento, e este relato apresenta alguns resultados da pesquisa exploratória, cujo objetivo é verificar como os jogadores interpretam as ambiguidades do enredo.

II. MÉTODO

Para a coleta de dados, foram realizadas 6 entrevistas semi-estruturadas. O critério de inclusão na pesquisa foi de que os sujeitos tivessem jogado SotC até o final.

Foram recrutados alunos do primeiro e segundo ano do curso de Jogos Digitais da PUC-SP. As salas foram informadas sobre a pesquisa e os alunos se voluntariaram a participar. Foi elaborada uma primeira entrevista teste, e aplicada a um dos sujeitos. Com base nas respostas, foram excluídas e acrescentadas perguntas, a fim de se aproximar mais dos objetivos da pesquisa.

A entrevista foi aplicada individualmente, e contava com sete perguntas, voltadas para a experiência proporcionada pelo jogo ao jogador, com foco nas formas de interpretação das ambiguidades do enredo. O tempo médio das entrevistas foi de 15 minutos de duração.

III. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A. Caracterização da amostra

Todos os sujeitos são do sexo masculino, e tem idade entre 18 a 22 anos, estudantes do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da PUC-SP.

B. Compreensão geral do enredo

De forma geral o enredo é compreendido da seguinte forma: o protagonista tenta salvar uma donzela de uma maldição, que pode ser vista como “sono eterno” ou “morte”. Para isso ele rouba uma espada especial, que irá ajudá-lo. Ao chegar ao templo, uma entidade superior – “deus, ser divino” – o solicita que mate os 16 colossos para, ao final, salvar a garota. Todos os entrevistados tiveram uma compreensão similar em relação ao contexto geral.

“O herói tem como objetivo resgatar a princesa, quando ele descobre uma maldição. Por algum motivo ele acha que pode sair cavalgando por aí, ele tem uma espada que mostra para ele onde estão os inimigos, e ele tem que matar supostamente os inimigos, que assim ele vai conseguir quebrar a maldição da princesa. então deve ter sido adquirida de alguém muito especial. A história, pelo o que eu entendi, é sobre ele tentando quebrar alguma maldição da princesa.” (Suj. 5)

As diferenças de interpretações se relacionaram mais ao detalhamento da história, como menções à espada que ele carrega, à entidade Dormin e ao Lord Emon e seus soldados. Lord Emon é visto como um xamã, de quem a espada foi roubada; como cavaleiro de uma força real; como rei. O jogo apresenta um dado objetivo, quando diz que a espada foi roubada de Lord Emon, mas não é claro qual seu verdadeiro papel (de Rei ou Xamã). Dormin é visto como um demônio, um a divindade, um “bicho das sombras”.

O que parece ser projetado com relação ao enredo se refere a uma história heróica, que remete ao tema do príncipe que resgata a princesa morta ou adormecida (como em Branca de Neve ou a Bela Adormecida).

C. Relação entre os personagens

A relação dos personagens foi compreendida como amorosa - “namorados”, e “enamorados”, “paixão”, “amor de casal”, por 4 sujeitos. Wander e Mono são vistos como um casal, e que há um amor incondicional entre eles. Para 2 jogadores, o fato de ele ter se sacrificado por ela, e o fato de que tamanha tarefa só pode ser feita por um grande amor, aumenta a crença na relação amorosa. Um dos entrevistados (suj.3) sugeriu uma relação familiar, de irmãos; já o suj. 6 não conseguiu definir se são irmãos ou amantes: acredita apenas que há um amor incondicional. Outro (suj.5) diz não haver relação nenhuma entre eles, sendo que Wander estaria lá apenas pela glória e fama.

“Eu assimilaria a uma história de paixão, o bonzinho resgata a donzela e são felizes para sempre. Só que de fato eu não acredito mais nisso por causa do final, o final foi uma coisa que realmente conseguiu me instigar a procurar por mais. Ele deve estar lá supostamente para salvar ela, mas ele está lá por interesse? Ele foi mandado lá para a salvar? “Eu não quero a salvar, mas estou sendo mandado, essa é a minha missão, salvar ela, mesmo que eu não fique com ela.”. Eu acredito que ele não tem nenhuma relação com ela, ele tá lá só para salvar ela, não para se casar. Ele está lá para a fama, fortuna, não tem nenhuma relação com a garota.” (Suj. 5)

Outro ponto a se destacar é que Wander é referido como “garoto”, “menino”, “cavaleiro”, “um cara”. Mono é referida como “Princesa” ou “menina”. É interessante notar que eles são referidos como jovens ou como membros da realeza.

Apesar de quatro sujeitos acreditarem que há uma relação amorosa, há espaço para outras interpretações, o que pode dar indícios de que os mecanismos projetivos atuem na forma como os sujeitos compreendem o enredo, falando de si e de suas ambições, e não necessariamente dos personagens.

O que parece ser projetado nos personagens é a relação afetiva entre os jovens. Esta relação pode se dar de uma forma amorosa, porém platônica, ou de uma forma familiar. O fato é que para os sujeitos entrevistados apenas uma relação amorosa forte justifica o que Wander faz. Quanto ao sujeito 5, parece que como a história de amor não tem final feliz, o sujeito nega esta relação e estabelece entre eles uma relação apenas de salvação, onde o protagonista almeja apenas fama e fortuna.

D. Colossos

Entre os poucos dados objetivos do enredo, é citado o fato de que Dormim era um demônio e tinha sido dividido entre os 16 colossos. Porém a interpretação do que são os colossos teve grandes divergências entre os jogadores: são descritos como espíritos malignos, coisas gigantes, monstros, barreiras ao objetivo final, um deus dividido em vários seres, pessoas exiladas, parte de um selo, e pessoas transformadas.

De forma geral, são vistos como divindades que se colocam entre o herói e seu objetivo de salvar a garota de sua maldição:

Eu diria que são entidades, não sei se malignas ou bondosas, afinal, no final do jogo nós (o protagonista) nos tornamos um. Com todas as informações dadas até o final do jogo, eu diria que são outras pessoas que se transformaram em criaturas malignas, ou pelo menos criaturas que atacam você.” (Suj 2)

Não fica claro para 4 jogadores que os colossos são maus (uma vez que são citados como pessoas transformadas, coisas gigantes ou monstros) o que parece trazer ao jogador conflitos com relação ao fato de ter que mata-los, uma vez que vários deles não reagem ao jogador como esperado. A compreensão, por exemplo, de que os colossos são pessoas transformadas (suj.2) mobiliza os sentimentos de um dos entrevistados, pois ele se sente mal de ter matado outro humano que também estava em busca da mulher amada.

Certamente quando eu matava os colossos, ficava meio triste matar os caras. (Suj. 4)

Os colossos parecem ser o que mais mobiliza projeções por parte dos jogadores, uma vez que há um dado objetivo sobre o que são os colossos, mas este é interpretado de diversas formas. O fato de muitos colossos não serem particularmente agressivos, e a falta de definição se eles realmente são maus confunde o jogador e faz com que este projete seus sentimentos e fantasias pessoais, ao invés de se ater aos dados do jogo. Como diz o sujeito abaixo:

“Fez-me refletir realmente a questão do inimigo. Qual é o seu inimigo? O que ele é? Será que ele precisa ser necessariamente malvado? Será que você não pode ser o inimigo?” (Suj.2)

É interessante notar como o jogo provoca reflexão no jogador, que começa a questionar que papel está desempenhando, se de herói ou de vilão. Os colossos parecem representar, simbolicamente, o confronto com o mal. O ponto importante é que, neste jogo, as relações maniqueístas entre quem é o herói e o vilão, quem representa o bem e quem representa o mal, são borradas. O jogo faz com que se reflita sobre como o mal é percebido. A princípio percebidos como obstáculos, aos poucos o jogador começa a se questionar. Será que é justo matar estes colossos para conquistar os objetivos? Os antagonistas do herói são comumente representados como o mal em diversos jogos. SotC quebra com esta noção de que os antagonistas são necessariamente maus. Simbolicamente, o jogador começa a perceber que não há mal nem bem absolutos em si, mas que estes são relativos. O entendimento da malignidade dos colossos fica a cargo do jogador e de suas características pessoais.

E. Momentos em que o jogador se sentiu mais emocionado

Um momento citado por 3 jogadores foi a morte do cavalo/égua, principalmente pelo fato do animal ser a única companhia do protagonista durante toda sua jornada. Os

sujeitos se referem a ele dizendo que o cavalo é companheiro, que o ambiente deserto reforça a ligação entre eles. O tema da perda do animal é bastante mobilizador:

Me emocionei muito na parte do cavalo, quando você perde o cavalo, e a luta contra o último colosso, aquela torre. O que mais me chocou mesmo foi à perda do cavalo, porque você tem uma ligação com o cavalo o jogo inteiro, ele está ali para te ajudar, ele é seu amigo, eu acho que a perda do cavalo não representou apenas a perda de mobilidade, ele é teu parceiro, você está ligado a ele. Ele te ajuda, você o ajuda. Você perdeu um parceiro seu. A perda de um parceiro, de um amigo, é uma coisa que me choca um pouco. Foi uma coisa que me fez desconfiar que estivesse no final do jogo, que eu imaginava que aquele era o último estágio, porque matar um parceiro... (suj. 6)

Aqui são projetados e percebidos três temas importantes: o tema do sacrifício, o tema da amizade e o tema da lealdade. O cavalo se sacrifica por Wander, mostrando assim sua lealdade. Já Wander (e por consequência o jogador) fica em conflito: se se mantiver leal a Agro, seu fiel companheiro, não conclui sua tarefa e não é leal a Mono, pois não vai conseguir ressuscitá-la; se se mantiver fiel a Mono, precisará aceitar o sacrifício do animal. A perda de uma figura amada e leal faz o jogador sofrer, é praticamente a perda de um amigo.

Os momentos em que os colossos são mortos também são citados, por não ficar absolutamente claro se o que foi abatido era uma criatura boa ou má. Os jogadores também apontam que as batalhas com os colossos eram emocionantes pela sua dificuldade, que ora frustrava os jogadores por não conseguirem o derrotar, ora os deixava felizes pela vitória. A forma como os colossos morrem remete uma sensação de culpa e remorso, fazendo os jogadores questionarem o porquê que o fizeram, como já havia apontado o suj. 2. Outro jogador mostra a ambiguidade de ter derrotado o colosso:

“O colosso seria então uma barreira que está impedindo algo da sua visão. Você tem que libertar algo ou seria o colosso uma proteção. Porque quando você o mata esse “bicho” sai dele. É uma barreira ou algo que deve ser guardado? Você acha que deve matá-los para salvar a princesa, mas será essa a verdade?” (Suj.5)

Esse tema também remete ao que já foi dito: em SotC, as distinções entre bem e mal não são claras, e portanto as batalhas não são tão gloriosas. Essas batalhas fazem com que o jogador reflita sobre seus próprios pensamentos e sentimentos.

Outro momento que mostrou também emocionar os jogadores foram as cenas finais do jogo. O fato de o jogador ter controle sobre o personagem, mas ao mesmo tempo não poder fazer nada para evitar que ele seja sugado também é bastante mobilizador:

A outra cena é no final quando você está sendo sugado, porque você pode movimentar o carinho, aí você tenta chegar até menina, mas você não consegue, você fica sendo sugado, e por mais que você tente, você não consegue, e quando ele é sugado de vez, você pensa “Oh, não, ele não conseguiu.”, isso também me emocionou bastante. (suj. 6)

O possível fracasso do herói depois de todo o esforço para a ressurreição da donzela é outro tema que emociona os jogadores. A possibilidade de todo o esforço ser inútil faz com que o jogador também sofra, pois tudo parece perdido.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise das entrevistas realizadas, dos conceitos do jogo e do teste em questão, fica evidenciado que ambos, game e teste, utilizam de características semelhantes: imagens monocromáticas, situacionais, sem descrição, ambíguas e sem especificação de quem são os personagens, de onde vieram, para onde vão ou quais suas relações.

Tais cenários, com proposital ausência de esclarecimentos sobre as cenas, promovem projeções, ou seja, a possibilidade de atribuir conteúdos subjetivos e pessoais àquela determinada cena do jogo e também do teste. Isto se deve justamente ao caráter ambíguo. As diferentes percepções do enredo pelos jogadores se devem a percepção do sujeito. As lacunas de informação deixadas por SotC parecem ser preenchidas pelos sentimentos e conhecimentos adquiridos a partir de suas experiências pessoais.

Para a continuidade da pesquisa, pretende-se identificar o que foi projetado em cenas e personagens selecionados. Os dados aqui obtidos permitem quem em próximo passo a pesquisa explore melhor o significado dos colossos, do relacionamento entre Wander e Mono, e da perda do cavalo Agro. Também serão exploradas outras cenas que não foram aqui descritas pelo sujeito, como a cena dos créditos, conhecida pelos fãs como o Jardim Secreto e o destino de Mono e do bebê.

REFERENCIAS

- [1] J. Mielke. (2005). *Shadow of the Colossus: The Great Escape*. Available: http://www.lup.com/reviews/shadow-colossus_5
- [2] C. Roper. (2005). *Shadow of the Colossus Review: The adventure of a lifetime*. Available: <http://www.ign.com/articles/2005/10/17/shadow-of-the-colossus-review>
- [3] K. Reed, "Shadow of the Colossus Review - Gigantic. A big big love.," 2005.
- [4] VGChartz. (2013). *The ICO & Shadow of the Colossus Collection*. Available: <http://www.vgchartz.com/game/47275/the-ico-amp-shadow-of-the-colossus-collection/>
- [5] P. C. d. Souza-Junior, "A interatividade no jogo eletrônico Shadow of the Colossus," *estudos semióticos*, vol. vol. 5, , pp. 52 –59, 2009.

- [6] K. Mitgutsch, "Passionate Digital Play-Based Learning: (Re)Learning in computer games like Shadow of the Colossus," *Eludamos. Journal for Computer Game Culture.*, vol. 3 pp. 9-22, 2009; .
- [7] C. M. P. Pinheiro, *et al.*, "O colosso é enorme: a imagem na narrativa dos games," in *II Seminário Jogos eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas*, Salvador BA., 2006.
- [8] S. A. d. Cunha, *et al.*, "Do cinema aos games: a influência da iluminação cinematográfica nos jogos eletrônicos," in *Anais do II Gamepad: seminário de games, comunicação e tecnologia*, Novo Hamburgo – Rio Grande do Sul – Brasil, 2009.
- [9] B. P. Lisboa and C. J. O. d. Souza, "Jogos Eletrônicos e a Propagação de Arte e Cultura no Brasil," *Biblioteca on line de Ciências da Comunicação*, 2012.
- [10] A. Protasio, "Games e Liberdade de Expressão," in *VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*, 2009.
- [11] N. Fortugno. (2009). *Losing Your Grip: Futility and Dramatic Necessity in Shadow of the Colossus*. Available: <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/content/shadow-colossus-nick-fortugno>
- [12] H. A. Murray, *Thematic Apperception Test*: Harvard University Press, 1943.
- [13] S. Freud, *Além do princípio de prazer: psicologia de grupo e outros trabalhos : 1925-1926* vol. Vol. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1920/1996.
- [14] D. ANZIEU, *Os Métodos Projetivos*. Rio de Janeiro: : Campus. , 1979.