

Jogos como Sonhos Dirigidos: Uma Análise Psicanalítica de Alice Madness Returns

Winna Hita Iturriaga Zansavio
Orientador: Prof. Dr. Luís Carlos Petry

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – Brasil
Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD)

Abstract— A Pesquisa propõe-se a realizar uma abordagem reflexiva dos jogos digitais que, como produtos digitais culturais diariamente consumidos por um grande público, demandam uma análise mais profunda, assim como já foi feito com outros produtos culturais, como filmes e livros. Considerando pesquisas recentes, como Petry (2011), os jogos digitais agem como possibilitadores de experiências emocionais profundas e propiciadores de reflexões fundamentais para os jogadores. Seguindo esta ideia, levantaremos os conceitos e conteúdos delimitados pela psicanálise de base freudiana que podem vir a estar presentes nos jogos digitais e que, considerados como estruturas simbólicas, fazem parte da cultura e da formação humana. A partir de uma pesquisa dos conceitos e conteúdos da psicanálise, analisaremos o objeto cultural jogo digital, tomando como caso modelo o jogo digital Alice Madness Returns, o qual será objeto de nossa análise central em seus aspectos e conteúdos simbólicos, com foco na perspectiva freudiana. A investigação parte também da hipótese dos jogos serem equivalentes a sonhos dirigidos, experiências imersivas/interativas que adquirem um contorno muito real para o jogador. Após ter colhido os significados simbólicos presentes no jogo digital, partiremos para a Técnica do Jogo Assistido desenvolvida por Petry (2011), que consiste em selecionar alguns indivíduos para jogar o presente objeto de pesquisa filmando suas ações ao jogarem e, na sequência, entrevistá-los com o intuito de identificar qual foi a experiência psicológica e cognitiva que o jogador viveu ao jogar aquele jogo digital.

Keywords: *Análise; Cultura; Jogo Digital; Psicanálise; Técnica do Jogo Assistido;*

I. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVAS

Desde os primórdios da humanidade, a vontade de contar histórias e de narrar esteve presente na história da humanidade (Gallo, 2002); das narrativas faladas, como ocorria com os contos de fadas contados por Perrault (1628-1703) na idade média, passando pelas narrativas literárias, chegando hoje nas narrativas digitais. A revisão realizada por Gallo (2002), nos mostra que as narrativas foram se adaptando aos novos meios, suportes e as novas mídias, quebrando uma série de paradigmas estabelecidos, tal como o jogo sempre esteve presente na vida dos indivíduos, como um elemento da

cultura, na verdade existindo antes mesmo da própria cultura (Huizinga¹, 1971, p. 6).

Com o advento dos computadores e a revolução provocada pela vida digital (Negroponte², 1995), as hipermídias se tornaram cada vez mais presentes na vida dos indivíduos (Bairon³, 2011), o computador tem tornado-se um novo ambiente para se narrar histórias, podendo mesmo ser entendido como um ambiente teatral (Laurel⁴, 1993). Como afirma Aarseth⁵ (1996)⁶, os jogos digitais se tornaram em pouco mais de quarenta anos, um fenômeno da cultura, ideia

- 1 Johan Huizinga foi historiador, filósofo e professor, tendo publicado o *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*, nossa intenção em citá-lo trata-se puramente de situarmos o jogo como um antigo elemento da cultura humana, para situarmos assim nosso interlocutor da importância e impacto dos jogos na cultura, justificando assim nosso objeto de pesquisa, todavia não temos pretensão de avançar nesse quesito, mesmo porque nossa pesquisa é de cunho psicanalítico, não filosófico ou histórico.
- 2 É um cientista americano, formado em Arquitetura, é o autor do projeto *One Laptop per Child*, propondo a inclusão digital de crianças que vivem em países em desenvolvimento. É um dos fundadores e professor do Media Lab, o laboratório de multimídia do MIT (Massachusetts Institute of Technology). É um autor pertencente a corrente tecnofílica. Sua obra bibliográfica mais conhecida é *A Vida Digital* (1995).
- 3 Sérgio Bairon é livre docente pela Escola de Comunicação e Artes (ECA) na USP, com doutorado em História Social pela USP e pós doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUCSP e em Comunicação e Humanidades pela Freie Universität Berlin, Alemanha, com larga experiência na área das Hipermídias, tendo publicado *Hipermídia* (2011), *Imagens de la Cultura e Cultura de las Imágenes* (2007), *Antropologia Visual e Hipermedia* (2007), *Interdisciplinaridade* (2002), *Psicanálise e História da Cultura* (2001), *Texturas Sonoras* (2005).
- 4 Brenda Laurel é uma pesquisadora americana que recebeu seu Phd em Artes pela Ohio State University, considerada pioneira no assunto realidade virtual, com obras como *Computer as Theatre*, aonde defende o ponto de vista do computador como um ambiente teatral.
- 5 Espen Aarseth é um importante pesquisador em *games* e literatura eletrônica e virtual. É o co-fundador do departamento de Informática Humanística da Universidade de Bergen e um dos principais pesquisadores do Center of Computer Games Research na Universidade de Compenhagen.
- 6 Ponto de vista aproximado defendido pelo autor em seu artigo publicado no seu site, em <http://www.hf.uib.no/hi/espen/HI.html>. Acessado em março de 2013.

que em relação ao tema dos jogos foi amplamente baseada no pensamento do historiador e filósofo Huizinga (1971), o qual mostra a faceta multi - diversificada e extremamente metamórfica do campo do jogo em si, situando o mesmo como um elemento da cultura.

Chegamos assim a pesquisadores como Murray⁷ (2003) (que é conhecedora tanto da computação e novas mídias quanto da literatura) que define os jogos como uma nova forma de contar histórias. Murray (2003) apoiada em Turner⁸ (1974) (que trata do conceito da liminaridade em *O Processo Ritual: Estrutura e Anti Estrutura*), ainda nos ressalta a questão dos jogos digitais, consoles e computadores como objetos liminares, isso é, objetos fronteira, que se situam entre a realidade externa e a realidade interna da própria mente e imaginação, como nos afirma Petry⁹ (2011), os jogos proporcionam ao jogador experiências emocionais profundas e imersivas, ora, isto é, como um objeto liminar, o jogador se depara com uma narrativa interativa que, como nos aponta Petry (2010, 2011), adquire um contorno muito real para o jogador, porém como objetos liminares (Murray, 2003) e que assim o são pois estão em posição fronteira entre nosso mundo externo e nossas próprias mentes e imaginação, funcionam como um objeto de projeção de nossos conteúdos interiores de forma segura, pois tratam-se na verdade apenas de um objeto exterior a nós, esse liminar, esse limite se dá de diversas formas, como a barreira da própria tela do computador (se o jogador usa o computador para jogar), a tela da televisão (se o jogador usa um console) e o próprio *joystick* do *videogame*, funcionam como uma barreira de segurança segundo Murray (2003) apoiando-se em Turner (1974).

Assim como literatura, esculturas, e os próprios Contos de Fadas já foram pensados e estudados por Freud (1913) em seu texto *Ocorrência em sonhos de Material oriundo dos Contos de Fadas*, nos elucida Freud (1913, p. 172):

“Não é surpreendente descobrir que a psicanálise confirma nosso reconhecimento do lugar importante que os contos de fadas populares alcançaram na vida mental de nossos filhos. Em algumas pessoas, a rememoração de seus contos de fadas favoritos ocupa o lugar das lembranças de sua própria infância; elas transformaram esses contos em lembranças encobridoras. Elementos e situações derivados de

7 Jannet Murray, trata-se de uma referência fundamental na área de tecnologia e das narrativas digitais interativas. Tendo começado como professora pesquisadora sênior no MIT (Massachusetts Institute of Technology), atualmente leciona Literatura, Mídias e Comunicação no GIT (Georgia Institute of Technology) tendo mostrado a interdisciplinaridade nas novas mídias e mostrando as mesmas como uma forma de linguagem muito expressiva e como um novo meio de contar histórias. Sua obra bibliográfica de maior impacto é *Hamlet no Hollodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço* (2003).

8 Victor Turner é um autor da área da antropologia, muito conhecido por seus trabalhos sobre ritos de passagem, simbologias e rituais

9 Arlete dos Santos Petry é pós-doutoranda em Comunicação e Artes pela ECA (Escola de Comunicação e Artes) na USP, com doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUCSP, Mestrado em Educação e Formação em Psicologia, Psicanálise e Psicopedagogia, é pesquisadora na área de games, narrativas, semiótica e psicanálise.

contos de fadas podem também ser encontrados em sonhos. Interpretando as passagens em apreço, o paciente produzirá o conto de fadas significativo como associação. “

E também pensados e analisados a luz da psicanálise freudiana por Bettelheim (1980) em *A Psicanálise dos contos de Fadas*, como nos aponta Bettelheim, citando Schiller: “O Poeta alemão Schiller escreveu: Há um significado mais profundo nos contos de fadas que me contaram na infância do que na verdade que a vida ensina (The Piccolomini, III, 4).” (Bettelheim, 1980, p. 12).

Bettelheim (1980), ainda nos aponta que ao longo dos séculos e do passar do tempo, de acordo como os contos foram recontados, se refinando, esses passaram a transmitir uma série de significados latentes e de conteúdos manifestos, transmitindo assim segundo Bettelheim (1980) a diferentes níveis de personalidade humana, atingindo desde a mente de uma criança a de um adulto.

Bettelheim (1980), apoiado em Freud, nos mostra assim que as narrativas e os contos de fadas transmitem a mente consciente do indivíduo, mensagens de grande importância para a consciência do indivíduo, pré consciente e inconsciente. Como vemos na citação abaixo:

“Ao longo dos séculos, (quando não em milênios) durante os quais os contos de fadas, ao serem recontados, foram se tornando cada vez mais refinados, eles passaram a transmitir ao mesmo tempo significados manifestos e latentes – passaram a falar simultaneamente a todos os níveis da personalidade humana, comunicando de uma maneira que atinge a mente ineducada de uma criança tanto quanto a do adulto sofisticado. Aplicando o modelo psicanalítico da personalidade humana, os contos de fadas transmitem importantes mensagens a mente consciente, à pré consciente e à inconsciente” (Bettelheim, 1980, p. 12)

Ora, nosso jogo digital, objeto de estudo é uma releitura de um conto de fada.

Com isso, Bettelheim (1980), também nos aponta que os contos são repletos de situações edípicas, questões narcisistas, rivalidades fraternas, paternas/filiais e maternas filiais e que com os contos, através deles a criança passa a dominar esses problemas psicológicos naturais do desenvolvimento e crescimento, entendendo o que se passa em seu consciente para assim conseguir entender o que se passa em seu inconsciente. Como nos aponta Freud (1913) e Bettelheim (1980), as narrativas e contos adquirem um conteúdo importante também para o adulto, assim nos lembramos de Freud (1908) em *Escritores Criativos e Devaneios*, nos mostra a seriedade e importância do jogo quando diz: “A antítese do brincar não é o que é sério, mas o que é real.” O que ocorre com os adultos de uma outra forma quando vemos o gosto dos mesmos pelos *Chistes*, quando fazem brincadeiras, ironias, ou contam piadas subjetivas, ou como chamamos, *brincadeiras com fundo de verdade*, como nos mostra Freud (1905) em *Os Chistes e sua relação com o Inconsciente*. Freud (1908) ainda compara a escrita da produção literária ao brincar da criança, também nos apontando que uma grande quantidade de elementos internos e

subjetivos do próprio escritor, influenciam ou aparecem de forma direta ou não em suas produções, assim tomamos como importante a força narrativa dos jogos digitais, para o jogador, mas aí nos perguntamos: Como cada pessoa, adulto ou criança assimila o jogo? Qual seria o efeito do mesmo em cada um e como cada um sente a experiência do jogar? Até que ponto cada um de sua forma particular lida com o que o jogo lhe faz sentir?

Correlacionando assim os conceitos: A importância do brincar inclusive para o adulto e como o mesmo projeta muito de si mesmo em suas obras (Freud, 1908), a importância das narrativas e dos contos para a resolução e elaboração de conflitos internos tanto na criança como até mesmo no adulto (Freud, 1908, 1913; Bettelheim, 1980; Corso & Corso 2006), junto a conclusão de Petry (2011) de que os jogos proporcionam ao jogador fortes experiências emocionais a partir de suas narrativas.

Os jogos digitais como objetos liminares se tornam muito reais para o jogador, e como objetos narrativos (Murray, 2003), evocam uma série de sentimentos, emoções, medos e projeções no jogador, como nos aponta Petry (2011) por serem narrativos, podemos nos amparar em Freud (1908 e 1913) em Bettelheim (1980) e em Corso & Corso (2006) que apontam a importância não só dos contos de fadas mas dos contos e narrativas em geral, tanto para a criança quanto também para o adulto, Corso & Corso (2006) ainda nos apontam a importância da nossa interação com as narrativas, sendo assistindo filmes, apreciando uma obra literária entre outros, nos apontando o papel das histórias, narrativas e fantasias na vida do indivíduo e justificando o uso da interpretação psicanalítica sobre as mesmas:

“A Psicanálise sente-se a vontade no terreno das narrativas, afinal, trocando miúdos, uma vida é uma história, e o que contamos dela, é sempre algum tipo de ficção.[...] Frequentar as histórias imaginadas por outros, seja escutando, lendo, assistindo a filmes ou a televisão ou ainda indo ao teatro, ajuda a pensar a nossa existência sob pontos de vista diferentes. Habitar essas vidas de fantasia é uma forma de refletir sobre destinos possíveis e cotêjá-los ao nosso. Às vezes uma história ilustra temores de que padecemos, outras, ideais ou desejos que nutrimos, em certas ocasiões ilumina cantos obscuros do nosso ser. O certo é que escolhemos aqueles enredos que nos falam de perto, mas não necessariamente de forma direta, pode ser uma identificação tangencial, enviesada.” (Corso & Corso, 2006, p. 21)

Como vemos acima, segundo Corso & Corso (2006), escolhemos as histórias que de alguma forma *nos falam de perto*, ou seja a escolha daquilo que consumimos como narrativa, não é aleatória, por mais que não seja diretamente, tais teias narrativas nos falam de perto mesmo que de forma indireta.

Freud (1920) em seu texto *Além do Princípio do Prazer*, observa o ato das brincadeiras de seu neto, observando o garoto de um ano e meio, Freud percebe que este brinca com um carretel, brincando que o carretel desaparece e aparece, acompanhado das exclamações *Fort* (ir embora) quando afastava seu brinquedo e *Da* (ali) quando o brinquedo estava próximo, o que chama a atenção de Freud no ocorrido, é que apesar do retorno do brinquedo ser muito mais prazeroso, seu neto o afastava e o fazia desaparecer com maior frequência do que representava sua volta e correlaciona o simbolismo da brincadeira de seu neto com o fato de sua mãe indo embora e dela voltando. Desenvolvendo no texto o conceito de *trieb*, (pulsões/impulsos), pulsão, que seria a fonte dos desejos dos indivíduos, tendo como objetivo suprimir um estado de tensão. Ora, tanto crianças como adultos brincam, jogam, utilizam-se do entretenimento aliviando assim suas tensões. Ora, também podemos perceber uma estreita relação entre o desejo e o jogo, o desejo de vencer, o desejo de ser melhor no jogo, o desejo de ultrapassar os limites, o desejo de vencer, muitos indivíduos passam incontáveis horas na frente do computador ou do videogame. Podemos perceber a importância da análise dos jogos digitais nos fundamentando em Petry (2011, p. 1) em seu artigo *Heavy Rain ou o que Podemos Vivenciar com as Narrativas dos Games* que nos aponta outros autores que investigaram o tema do jogo:

“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), 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.”

Assim mostramos a importância dos jogos e hiper mídias na cultura e sua relevância como objeto de pesquisa. Além disso, com o advento dos jogos digitais, cada vez mais realistas e com narrativas mais detalhadas e profundas, hoje já se aproximando da complexidade das narrativas de filmes, livros e porque não, dos contos de fadas - estes tão repletos de significados e encobertos de símbolos -, nos perguntamos se esses jogos não deveriam ser analisados em sua linguagem e em seus conteúdos simbólicos, assim como Freud (1901) fez na *Traundeutung*, analisaremos cada capítulo do jogo digital

Alice Madness Returns segundo o índice remissivo da *Traumdeutung* feito por Freud (1901), esse será nosso primeiro ponto de análise do jogo digital, o segundo ponto será a utilização da técnica do *Técnica do Jogo Assistido*, desenvolvida por Arlete dos Santos Petry (2011), para o seu projeto de Pós - Doutorado na Escola de Comunicação e Artes na USP com apoio da FAPESP, tivemos acesso ao seu Pré Projeto de Pesquisa e vídeos com a *Técnica do Jogo Assistido*, pois a pesquisadora nos cedeu o material para consulta e apoia nossa pesquisa, a Técnica consiste na seleção de alguns jogadores para jogarem um determinado jogo, o jogo é gravado enquanto jogado, assim como é feita uma entrevista semi - dirigida ao jogador, afim de avaliar suas impressões do jogo, o que sentiu ao jogar, o que aprendeu, ou se o jogo evocou alguma lembrança ou situação que ocorreu em sua vida, como vemos na apresentação em *Prezi* desenvolvida por Arlete dos Santos Petry (2012) *Psicanálise e Games*, que pode ser vista no seguinte link: <http://prezi.com/52uxfdar-mrk/psicanalise-e-games/> (link consultado em 21/08/2013), no item *Possibilidade 5: Psicanálise e Games ou games e Psicanálise, Vídeos de Entrevista Deus Ex*, podemos ver uma entrevista feita com a *Técnica do jogo Assistido*, aonde o jogador afirma que ao jogar se colocou no lugar do personagem pois o jogo evocou em sua memória uma situação parecida que ele viveu.

Sabemos que o conteúdo manifesto de uma entrevista, a conversa que teremos com nosso entrevistado, justamente como conteúdo manifesto, trata-se do que o mesmo nos narra, ou seja, suas impressões conscientes do jogo, no entanto, faremos em nossa pesquisa, a análise psicanalítica do jogo digital em questão segundo a *Traumdeutung*, e a entrevista com a *Técnica do Jogo Assistido* afinal como nos diz Freud (1901), o conteúdo manifesto de um sonho ou livre associação, esconde por traz um conteúdo latente, sendo este um elemento que nos mostra os elementos recalcados que tentam imergir, ou seja, sendo este o verdadeiro sonho, quanto ao conteúdo manifesto trata-se daquilo que o indivíduo nos narra, é de grande importância ressaltarmos que não podemos analisar o personagem de um jogo como se fosse uma pessoa, afinal não teremos acesso ao inconsciente de um personagem, por isso mesmo esse nunca poderia ser psicanalisado, entretanto, também não é de nossa intenção psicanalisar nenhum entrevistado nosso, e sim ouvir o conteúdo manifesto desses indivíduos para com relação a experiência do jogar para assim avaliarmos o efeito do jogo nos mesmos, no despertar de suas emoções e avaliando assim também a questão dos jogos como sonhos dirigidos, ora se pensarmos nos jogos como sonhos dirigidos do jogador, sua experiência do jogar que ele nos contará, será isso análogo ao que conhecemos como conteúdo manifesto de um sonho, os sonhos são cheios de símbolos, decifrando seu conteúdo manifesto, chegamos ao conteúdo latente, isto é, o verdadeiro sonho, de quem joga como nos propõe Petry (2000) em seu capítulo de livro: *Traumdeutung: Cem anos de interatividade e modelagem 3D*

na produção de sentidos, mostraremos aqui duas citações que ilustram o conceito.

“Esta pesquisa encontra a questão da *Traumdeutung* e do sonho (...) e inicia uma reflexão no sentido de que o modelo do pensamento atual das relações produtivas entre semiótica psicanalítica e hipermídia permitem compreender o sonhar como uma atividade na qual o sujeito joga e é jogado pelo sonho como tal.” (Petry, 2000, p. 58 e 59)

“Tomaremos agora como referências e suporte imagens impressas de cenas tridimensionais construídas por nós, utilizando um software de modelagem em 3D.



Figura I: Cena 3D “Xícaras” renderizada

É comum encontrarmos na sociedade de discussão e pesquisa lacanianas a ideia de que todo sonho aparece como uma cena. Essa ideia tem sua origem na referência de Freud à expressão: *Ein anderer Schauplatz* que traduzida para o vocabulário laciano significa uma outra cena. Esta outra cena corresponde ao inconsciente como o discurso do Outro: a linguagem em suas possibilidades, efetividades e, fundamentalmente nos equívocos provocados pelo seu uso cotidiano. Se é certo que o sonho se nos apresenta como uma constituição predominantemente de imagens e representações, cujo aparecimento e ordenação escapam ao controle consciente do sonhador, também poderá ser igualmente certo que essa organização complexa que é o sonho pode muito bem ser designada como Outra Cena, dado que sobre ele, o sonho, nada posso de antemão saber nem durante posso ter sobre ele algum controle.” (PETRY, 2000, p. 65 e 66)

Petry (2000, p. 67) ainda faz a reflexão de que podemos estabelecer uma equivalência entre o sonho e a produção 3D, já que fazemos o 3D com base em nossa imaginação, fundamentamos assim o conceito de Jogos como Sonhos Dirigidos, assim as narrativas e conteúdos virtuais 3D presentes nos jogos, poderiam equivaler a sonhos dirigidos? *Considerando conteúdos narrativos como análogos aos conteúdos manifestos dos sonhos*, tal como Freud propôs para *banda desenhada na Traumdeutung (1901)*¹⁰.

Dentro desta perspectiva de relação entre o desenvolvimento psíquico do sujeito humano e a sua relação com os processo

¹⁰ Na *Traumdeutung (1900)*, Freud relaciona o sonho com um exemplo de *banda desenhada* retirada dos jornais de sua época, na qual, são expressos os mecanismos de *deslocamento* e *condensação* no fluxo da história, tal como no fluxo do relato de *O sonho da Injeção de Irma*.

culturais, encontramos Freud sobretudo se interessando e mostrando a importância das obras artísticas e culturais para o indivíduo e para o coletivo. Ele o faz quando pensa as obras de Leonardo Da Vinci (1452-1519), Michelangelo (1475-1564), Dostoiévski (1821-1881), Goethe (1749-1832), Shakespeare (1564-1616), Jensen (1837-1911), Hoffmann (1776-1822) entre outros, inclusive publicando em 1907, um estudo sobre a obra literária *Delírios e Sonhos na Gradiva* de Jensen. Em alguns desses trabalhos, a literatura (enquanto objeto da arte e da cultura) foi objeto de reflexão de Freud para pensar a relação dos elementos narrativos e das brincadeiras, com o inconsciente (Freud, 1907; 1908; 1913; 1920), elementos estes que são largamente encontrados nos jogos digitais. Nossa proposta de investigação procurará seguir este caminho, ou seja, levantar os elementos simbólicos presentes no jogo escolhido, organizar o seu conteúdo manifesto como elementos do jogo, relacionando-o com a teoria psicanalítica como dito anteriormente, considerando os conteúdos narrativos do jogo digital como análogo ao conteúdo dos sonhos, assim durante análise dos conteúdos manifestos narrativos de *Alice Madness Returns*, correlacionando e comparando os conteúdos do conto original *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll. Freud (1937) em seu texto *Construção em Análise*, texto esse em resposta aos críticos do método psicanalítico, Freud (1937) fala sobre a construção da análise para o paciente, ora, importante ressaltarmos, que a análise de um jogo digital, analisando seus conteúdos narrativos como análogos de um sonho como na *Traumdeutung* (Freud, 1901), é uma *Construção em Análise* (Freud, 1937), tanto a *Construção em Análise* com um paciente, é sabido que em alguns casos pode-se trazer prejuízos, porém a *Construção em Análise* de um jogo, de um objeto cultural, pode ser muito benéfico para os que consomem esse produto. Da mesma forma que os contos de fadas produzem efeitos e geram significados psicológicos para a criança (Betteiheim, 2007), os jogos são significativos para os seus jogadores (sejam estes adultos ou crianças), dados que os jogos são considerados pelos estudiosos e especialistas uma forma moderna e interativa de se contar uma história (Murray, 2003, Petry, 2012). Neles, além do jogador ver a história, ele interage (participa dela) com a mesma e com seus personagens, podendo assim chegar a um grau imersivo profundo (Petry, 2010 e 2011).

II. EXPLICAÇÃO SINTÉTICA DO JOGO ALICE MADNESS RETURNS

Trata-se de um jogo digital de Ação/Horror, com câmera em terceira pessoa e imagem gráfica em 3D. Conta a história de Alice, uma garota de 19 (dezenove) anos, que vive em um orfanato em Londres, depois de ter ficado por onze anos em um hospício, por ter presenciado a morte de sua família em um incêndio ocorrido em casa. Quanto a Alice, não sabe se foi ela ou não que provocou o incêndio. Sob o tratamento de um psicólogo, Dr. Bumby, ela piora e volta pela segunda vez à um

País das Maravilhas distorcido, com criaturas bizarras, tendo a missão de reconstruir o *País das Maravilhas*, seu paraíso perdido, a fim de recuperar suas memórias que estão espalhadas pelo mesmo; recuperando o *País das Maravilhas*, ela recupera a sanidade.

Partindo da ideia de que jogos são narrativas que mostram a potência e riqueza da cultura, e que existem diversas análises possíveis das narrativas, histórias infantis e filmes, talvez seja adequado pensarmos em uma metodologia de análise de jogos, tal como anteriormente se fez para com as artes, o teatro, a literatura e, mais recentemente para o cinema e a televisão. Será neste sentido que o jogo *Alice Madness Returns* será focado: como uma narrativa capaz de suscitar diferentes visões (para cada jogador) e como material suficientemente rico para justificar e demandar uma análise.

IV. OBJETIVOS GERAIS

Dados os aspectos até aqui delineados, nossa proposta de pesquisa tem como Objetivo Geral, **pesquisar e analisar** o jogo digital *como um produto digital cultural* que possibilite ao sujeito humano a vivência de experiências imersivas que se fundamentam em conteúdos psicológicos capazes de serem abordados pela teoria psicanalítica de base *freudiana*, isto ao exemplo de várias análises de obras da cultura que tem se beneficiado com os apontamentos psicanalíticos.

Para alcançar este objetivo geral, iremos trabalhar com objetivos específicos, os quais são:

Levantar na bibliografia especializada a ser pesquisada (dentro da referida e de novas que serão procuradas) as relações entre elementos subjetivos (de cunho psicanalítico) e jogo;

Mapear as estruturas de conteúdo narrativo e psicológico dentro do jogo *Alice Madness Returns*;

Identificar as estruturas de conteúdo presentes no jogo *Alice Madness Returns* que possuem relações conceituais com a psicanálise;

Comparar as estruturas de cunho psicológico mapeadas no jogo *Alice Madness Returns* com as presentes na Obra de Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*¹¹, *identificando* seus pontos de contato e divergências (o que servirá como indicador da incidência narrativa acrescida pelo autor do jogo);

A partir do trabalhado e dos objetivos anteriores, objetivamos **situar** o significado psicológico dos jogos digitais como objetos digitais culturais;

Organizar os dados colhidos na pesquisa (fichamentos e anotações) em um banco temático em um *Blog de pesquisa acadêmica* a ser criado dentro do site de pesquisa do Núcleo de Pesquisas em Hipermídia e Games da PUC-SP (sob a coordenação de nosso orientador);

11 Carroll, Lewis. (2006). *Alice's Adventures in Wonderland*, disponível no *Projeto Gutenberg*: <http://www.gutenberg.org/files/19033/19033-h/19033-h.htm>. Acessado em Março de 2013.

Analisar o jogo objeto da pesquisa a partir das estruturas conceituais pesquisadas, buscando **identificar** o sentido de suas estruturas de fantasia, oníricas e de criatividade;

Estruturar um protocolo de questões (a partir do material teórico e do levantamento e análise do jogo objeto) para ser verificado nas respostas dos jogadores convidados;

Relacionar os dados obtidos das leituras e fichamentos das obras pertinentes com os dados obtidos nas entrevistas seguindo a *Técnica do Jogo Assistido* (Petry, 2011).

Compreender com base nos dados obtidos, como os jogos podem ser promotores da cultura contemporânea e como são (se é que são) capazes de influenciar e contribuir para os jogadores como objetos evocativos Sherry Turkle¹² (1997) para a subjetividade e para a cultura. Sherry Turkle é psicóloga, com formação em psicanálise freudiana e lacaniana, professora do MIT, quando fala de objetos evocativos, se refere ao conceito de objeto empregado por Jaques Lacan em seu Primeiro Seminário. Termo de raiz psicanalítica que se refere a objetos que despertam, associam ou evocam um determinado sentimento ou desejo naquele que entra em contato com tal objeto. Turkle (1997) trata os jogos e as meios midiáticos em geral como *objetos evocativos*, ou seja como possibilitadores de despertarem emoções ou associações em quem entra em contato com eles.

III. V. METODOLOGIA

Buscamos com a aplicação da *Técnica do Jogo Assistido* (Petry, 2011), proposta em artigo no SBGames de 2011¹³ e na pesquisa de pós doutorado de Petry (2011) que consiste na seleção de indivíduos para jogar um jogo específico, gravando-se a expressão dos mesmos ao jogar e suas reações. Logo após cada jogada, a técnica avança com a realização de uma entrevista semi-dirigida com o indivíduo, questionando-lhe a impressão do jogo, qual foram suas experiências (emocional, conceitual, visual, etc), no que o jogo lhe contribuiu ou não, enfocando sobre os conteúdos do jogo que lhe pareceram significativos. Ou seja, verificar qual a percepção individual dos jogadores selecionados ao jogar o jogo digital *Alice Madness Returns*, identificando os elementos simbólicos visuais ou narrativos percebidos pelos jogadores e se os elementos considerados significativos pelos jogadores correspondem ao levantados a partir da teoria. Pensamos em seis (06) indivíduos jogadores. Nosso questionário ou protocolo que será utilizado na pesquisa será

12 Conforme Turkle, Sherry. “O Segundo eu: os computadores e o espírito humano”. Lisboa: Editorial Presença, 1989. ISBN 972-23-1043-7 e Turkle, Sherry. (1997). *A Vida no Ecrã*. Editor: Relógio D’Água. ISBN: 9789727083657

13 Desenvolvida a partir de sua Tese de Doutorado: PETRY, Arlete dos Santos. (2010). *O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia*. Tese defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Orientador: Lúcia Santaella;

encaminhado para o *Comitê de Ética da Universidade* (PUC-SP) para a sua avaliação e aprovação.

Leitura e fichamento das bibliografias; Manutenção de caderno de trabalho e pesquisa com anotações que serão trabalhadas para o BLOG de pesquisa, para os Relatórios e a Dissertação. Entrevistas com indivíduos pela *Técnica do Jogo Assistido* (Petry, 2011); De acordo com a leitura das obras literárias e dos resultados obtidos com as entrevistas pela *Técnica do Jogo Assistido* (Petry, 2011), elaboraremos uma conclusão, no que diz respeito a relevância de se analisar e produzir materiais sobre análise de jogos digitais, de acordo com a bibliografia e com as respostas dos indivíduos entrevistados.

IV. VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAIRON, Sérgio e PETRY, Luís Carlos. (2000). *Hipermídia, Psicanálise e História da Cultura*. São Paulo. Editora Mackenzie. ISBN: 8570611404;
- BAIRON, Sérgio. (2011). *O que é Hipermídia*. São Paulo. Editora Brasiliense. ISBN: 9788511001716;
- BOBANY, Arthur. (2007). *Video Game Art*. Teresópolis. Editora Novas Ideias. ISBN-10: 8560284079, ISBN-13: 9788560284078.
- BETTELHEIM, Bruno. (2007). *Psicanálise dos Contos de Fadas*. São Paulo. Editora Paz e Terra. ISBN: 9788577530380;
- CAMPBELL, Joseph. (1949). *O Herói de Mil Faces*. São Paulo. Editora Pensamento. ISBN: 8531502942 ;
- CARROL, Lewis. (2002). *Alice Edição Comentada: As Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Alice Através do Espelho*. Rio de Janeiro. Editora Jorge Zahar Editor. ISBN: 8571106282;
- CORSO, Mário; CORSO Diana L. (2006). *Fadas no Divã*. Porto Alegre. Editora Artmed. ISBN: 9788536306209;
- FREUD, Sigmund. (1898). *O Mecanismo Psíquico do Esquecimento*. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Vol.III. Rio de Janeiro. Imago 2006. ISBN: 8531210127 ;
- _____. (1899). *Lembranças Encobridoras*. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Vol.III. Rio de Janeiro. Imago 2006. ISBN : 8531210127;
- _____. (1900). *A Interpretação dos Sonhos. Vol I e II*. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Vol. IV e V. Rio de Janeiro. Imago 2006. ISBN: 8531209781;
- _____. (1906). *Caracteres psicopáticos no cenário*. Obras completas (Vol. 9). Rio de Janeiro: Imago. 2006. ISBN: 8531206227 ;
- _____. (1906). *“Gradiva” de Jensen*. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Vol.IX. Rio de Janeiro. Imago 2006. ISBN: 8531206227;

- _____. (1908). *Escritores Criativos e Devaneio*. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Vol.III. Rio de Janeiro. Imago 2006. ISBN: 8531210127;
- _____. (1910). *Leonardo da Vinci e uma Lembrança de sua Infância*. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Vol.XI. Rio de Janeiro. Imago 2006. ISBN: 8531209811;
- _____. (1920). *Além do Princípio do Prazer*. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Vol.XVIII. Rio de Janeiro. Imago 2006. ISBN: 8531209684;
- _____. (1925). *Alguns Complementos à Interpretação dos Sonhos*. Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Vol.XIX. São Paulo. Companhia das Letras 2011. ISBN: 9788535918724;
- _____. (1930). *O Mal Estar na Cultura*. São Paulo. L&PM Pocket 2010. ISBN: 9788525419972;
- GALLO, Sérgio Nesteriuk. (2000). *A Narrativa do Jogo na Hipermídia: A Interatividade como possibilidade comunicacional*. Dissertação defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Orientador: Sérgio Bairon
- HUIZINGA, Johan. (1971). *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo. Editora da Universidade de São Paulo. ISBN: 9788527300759 ;
- LAUREL, Brenda. (1993). *Computer as Theatre*. Boston. Editora Addison Wesley Publishing Company. ISBN-10: 0201550601, ISBN-13: 9780201550603;
- MANOVICH, Lev. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press. ISBN: 0262133741 ;
- MORIN, Edgard. (1990). *Introdução ao Pensamento Complexo*. Porto Alegre. Editora Sulina. ISBN: 8520505988;
- MURRAY, Janet H. (2003). *Hamlet no Hollodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. São Paulo. Editora Unesp. ISBN: 8571394962;
- NOVAK, Jeannie. (2010). *Desenvolvimento para Games*. São Paulo. Editora Cengage Learning; ISBN: 8522106320 ;
- PETRY, Arlete dos Santos. (2005). *O Jogo como condição da Autoria*. Dissertação defendida no programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos de São Leopoldo. Orientador: Euclides Redin;
- _____. (2010). *O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia*. Tese defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Orientador: Lucia Santaella;
- _____. (2011). *Heavy Rain ou o que Podemos Vivenciar com as Narrativas dos Games*. Salvador. In *X Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019_1.pdf . Acessado em Março de 2013;
- http://sbgames.org/sbgames2010/proceedings/culture/full/full2_0.pdf
- PETRY, Arlete dos Santos; PETRY, Luís Carlos. (2012). *Possibilities of encounter between Psychoanalysis and videogames: Thinking with Freud and Lacan*. In *Brasília XI Simpósio Brasileiro de Jogos Eletrônicos e Entretenimento Digital*. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F2.pdf , Acessado em Março de 2013;
- PETRY, Luís Carlos. (2000). *Traumdeutung: Cem anos de Interatividade, Psicanálise e Modelagem 3D na Produção de Sentidos*. In *A Interpretação dos Sonhos Várias Leituras Publicação Comemorativa aos 100 anos da obra magna de Sigmund Freud*. São Leopoldo. Editora UNISINOS.
- _____. (2003). *Topofilosofia: O Pensamento Tridimensional na Hipermídia*. Tese de doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Orientador: Sérgio Bairon;
- _____. (2009). *A Imagem Pensa: Aspectos Quânticos da Imagem Cibernética*. Porto: Revista CIBERTEXTUALIDADES, 3 ed. Universidade Fernando Pessoa;
- SCHELL, Jesse. (2010). *A Arte do Game Design: O Livro Original*. Rio de Janeiro. Editora Elsevier. ISBN: 8535241981 ;
- TURNER, V.; 1974. *O processo ritual: estrutura e antiestrutura*. Petrópolis: Vozes.
- TURKLE, Sherry. (1989) “O Segundo eu: os computadores e o espírito humano”. Lisboa: Editorial Presença. ISBN: 9722310437;
- _____. (1997). *A Vida no Ecrã*. Editor: Relógio D' Água. ISBN: 9789727083657

Nome Completo da Pesquisadora: Winna Hita Iturriaga Zansavio (mestrado)

E-mail: winna.zansavio@gmail.com

Link do CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6733823642666709>

Título da Pesquisa em Andamento: Jogos como Sonhos Dirigidos: Uma Análise Psicanalítica de Alice Madness Returns

Orientador: Prof. Dr. Luís Carlos Petry

E-mail: alletsator@gmail.com

Link do CV do Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9933939386282163>

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP)

Pós Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD)

Link do PPG: <http://www.pucsp.br/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado/tecnologias-da-inteligencia-e-design-digital#apresentacao>