

Horror, materialidade e sinestesia em jogos eletrônicos

Horror, materiality and synesthesia in video games

ALESSANDRA MAIA

ale.led@gmail.com

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Resumo

O presente estudo busca evocar momentos de intensidade por meio da descrição das affordances (Gibson, 1986) e sensorialidade (Regis, 2008) observadas no jogo eletrônico *Rise of Nightmares* (2011). Acredita-se que o jogo eletrônico de “horror de sobrevivência” – controlado através dos movimentos corporais lidos pelo acessório Kinect, do Xbox 360 – permite que a sensação de medo e tensão seja mais intensa que a vivenciada em produtos de outros meios. A hipótese é de que seja por causa da imersão proporcionada pela jogabilidade que o acessório engendra.

Palavras-chave: Produção de Presença; sensorialidade; *affordances*

Abstract

This study seeks to evoke moments of intensity through the description of affordances (Gibson, 1986) and Sensoriality (Regis, 2008) that may be observed in the game *Rise of Nightmares* (2011). It is believed that this “survival horror” game - which is controlled by body movements read by the Xbox 360’s Kinect accessory - allows the feeling of fear and tension to be more intense than those experienced in other media products. Our hypothesis is that this occurs because of the immersion provided by the playability that the accessory engenders.

Keywords: Production of Presence; sensoriality; *affordances*

1. INTRODUÇÃO

A materialidade do meio videogame pode ser descrita primeira e mais diretamente por seus componentes físicos que o materializam, isto é, o console, os controles, seus acessórios – no caso do Xbox 360, o seu periférico *Kinect* – e os jogos eletrônicos. Todavia, a materialidade não trata apenas da estrutura física de um meio, mas, como Erick Felinto (2001) afirma, da “interação entre corpo e máquina, entre sistemas de pensamento humanos e sistemas binários, entre o real e o virtual constitui um problema particularmente interessante para os instrumentos da teoria das materialidades” (Felinto, 2001: 14-15). Por essa razão, este estudo privilegia o trabalho de Hans Ulrich Gumbrecht, “Produção de Presença” (2010), para uma descrição da experiência do ato de jogar “somente” com o corpo, o primeiro jogo do gênero “horror de sobrevivência”: *Rise of Nightmares* (2011). Isto na intenção

de, como Gumbrecht destaca, “evocar [...] e fazê-los sentir *momentos* específicos de *intensidade*” (Gumbrecht, 2010: 125 – grifos do autor). O autor ainda ressalta que “as culturas de presença quantificam as emoções” (Gumbrecht, 2010: 113), no entanto, vale expressar que a teoria das materialidades da comunicação, segundo Felinto, “não se impõe como um substitutivo ao paradigma hermenêutico, mas como uma perspectiva alternativa, que questiona a primazia conferida ao sentido e ao espírito na tradição intelectual do Ocidente” (Felinto, 2001: 8), corroborando com as ideias trabalhadas por Gumbrecht em sua obra, pois os “efeitos de sentido” e os “efeitos de presença” coexistem na apropriação cultural.

Por acreditar nesta saudável coexistência, este trabalho também irá se valer da categoria de análise Sensorialidade (Regis, 2008) e da teoria das *Affordances* (Gibson, 1986) para que a descrição do ato de jogar um jogo – cujo personagem (*avatar*) representa exatamente os movimentos realizados pelo interator (Murray, 2003) – seja mais rica em detalhes e consiga realçar os “momentos de intensidade” vividos pelo jogador em determinadas fases de *Rise of Nightmares*. No entanto, antes de narrar tal experiência, é importante apresentar as características básicas do console e destacar a relação do gênero horror/terror e com as teorias aqui apresentadas. Assim, talvez, os sentimentos, ou momentos de intensidade, despertados por esse produto do entretenimento possa ser, de certa forma, “experimentados” pelo leitor, ainda que sem a mesma intensidade, a respeito da experiência dos jogadores convidados, a qual a pesquisadora tenta explicitar por meio de seu relato.

2. BASE TEÓRICA DA PESQUISA

Este trabalho se depara com a questão: o que seria produção de presença para Gumbrecht? No entanto, para explicar o que seria “produção de presença”, far-se-á uma apresentação dos principais conceitos que o autor usa para desenvolver sua teoria: (a) presença; (b) produção; (c) efeitos de presença; (d) efeitos de sentido; (e) momentos de intensidade; e (f) experiência vivida (semelhante à “experiência estética” para o pesquisador). Como se pode notar, apenas seis conceitos serão explorados neste trabalho, desse modo, outros conceitos, explorados na obra “Produção de Presença” (2010), serão postos de lado, mas não esquecidos por completo.

Gumbrecht ressalta que “uma relação espacial com o mundo e seus objetos” (Gumbrecht, 2010: 13) é o que define (a) presença, ou seja, para estar “presente” é preciso que possa ser tocado e manipulado. Enquanto, (b) produção significa “trazer para diante’ um objeto no espaço” (Gumbrecht, 2010: 13). Assim, “produção de presença’ aponta para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos ‘presentes’ sobre corpos humanos” (Gumbrecht, 2010: 13). Entretanto, se prestarmos atenção ao uso constante de aspas para se referir à palavra “presente” e à narrativa desenvolvida ao longo da obra é possível notar que o “estar presente” englobaria o que está fora do alcance, como assistir uma notícia no telejornal ou acompanhá-la na Internet ou ouvi-la pelo rádio, entre outros, pois, nesse caso, a notícia (esta como objeto) é mediada pelo suporte, ou seja,

na maioria das vezes os objetos não são “tangíveis por mãos humanas” – o próprio autor destaca este ponto ao ressaltar que o conceito “coisas do mundo” insere “uma referência ao desejo dessa ‘imediatez’” (Gumbrecht, 2010: 14).

Entre sentido e presença há uma permanente tensão. Sentido seria “aquilo que torna as coisas culturalmente específicas” (Gumbrecht, 2010:104), enquanto presença seria “as coisas tangíveis, consideradas independentemente das situações culturais específicas” (Gumbrecht, 2010: 102), para explicar este ponto Gumbrecht traça um paralelo com os conceitos de Heidegger “mundo” e “terra” (Ser), que representam, respectivamente, sentido e presença.

Quanto aos dois conceitos: (c) efeitos de presença e (d) efeitos de sentido, entre eles não há complementaridade, mas como o pesquisador afirma, “podemos dizer que a tensão/oscilação entre efeitos de presença e efeitos de sentido dota o objeto de experiência estética de um componente provocador de instabilidade e desassossego” (Gumbrecht, 2010: 137) e, em seguida, para explicar, expõe uma convenção existente na cultura Argentina, em que “não se deve dançar tangos que tenham letra”, pois seria muito difícil prestar atenção à letra do tango e seguir com o corpo o ritmo da música. Esse ponto é bastante pertinente à discussão referente ao jogar, por considerarmos que jogar envolve mente e corpo – e especificamente a este estudo, posto que a pesquisa empírica demonstrou que a imersão pode ser prejudicada pela racionalização do jogar (conforme poderá ser observado na dinâmica realizada com os seis jogadores).

Retomando a discussão da obra, o autor ainda enfatiza “que os efeitos de presença que podemos viver já estão sempre permeados pela ausência” (Gumbrecht, 2010: 135). Deste modo, o próximo tópico, (e) momentos de intensidade, torna-se mais evidente, porque os momentos de intensidade são específicos e também não são abundantes – e a intensidade pode ser prazerosa ou dolorosa. E são esses momentos de intensidade (tão ínfimos) que produzem presença. Gumbrecht destaca que “falar de ‘produção de presença’ implica que o efeito de tangibilidade (espacial) surgido com os meios de comunicação está sujeito, no espaço, a movimentos de maior ou menor proximidade e de maior ou menor intensidade” (Gumbrecht, 2010: 38-39), corroborando com o explicitado em relação ao conceito de “presença”.

Por fim, quando usa o conceito (f) experiência vivida, o escritor se refere a ele “no sentido estrito da tradição fenomenológica, a saber, como centrados em certos objetos da experiência vivida (objetos que, em nossas condições culturais, oferecem graus específicos de intensidade sempre que os chamamos de ‘estéticos’)” (Gumbrecht, 2010: 128-129). A ideia de “experiência vivida” foi privilegiada em detrimento da “experiência estética”, pois o autor acredita ser necessário alargar o campo dos objetos em potencial por meio da “transgressão do cânone das suas formas tradicionais (com ‘literatura’, ‘música clássica’ ou ‘pintura de vanguarda’)” (Gumbrecht, 2010: 125).

Assim, o estudo dos *games* pode ser privilegiado por meio do levantamento do que pode produzir efeitos de presença no jogador/interator (*cf.* Murray, 2003)

durante o ato de jogar. Mas como foi dito anteriormente, os efeitos de sentido não são abafados pelo de presença, eles coexistem, por isso acredita-se que este presente trabalho possa ser enriquecido por meio do exame da *sensorialidade* (Regis, 2008 e 2009) e *affordances* (Gibson, 1986) envolvidas no processo de jogar videogame com o corpo, objeto deste estudo.

A categoria de análise *Sensorialidade*, compilada por Fátima Regis e desenvolvida nos estudos do Laboratório CiberCog – do qual a pesquisadora também é coordenadora –, busca examinar a maneira como, ao hibridizar linguagens e textualidades distintas e ao estimular o uso simultâneo de vários meios, as mídias mais recentes oferecem tecnologias que despertam os diversos sentidos e desafiam as capacidades de percepção e atenção dos usuários (cf. Regis, 2008, 2009). Por esta razão, esta categoria privilegia o exame das plataformas de jogos, tipos e tamanhos de tela, tipos e formas de manuseio de *joysticks*, disposição do conteúdo na tela (inteira e dividida), entre outros. Ou seja, é de grande importância a descrição material do console, bem como as condições do ambiente, por exemplo. Seguindo esse mesmo raciocínio, podemos nos remeter ainda ao estudo do conceito de *affordances*, desenvolvido por James J. Gibson (1986), visto que o ambiente virtual do jogo também dá o tom das sensações que o interator pode vivenciar durante a sua experiência com *game*.

No livro “The Ecological Approach to Visual Perception”, lançado originalmente em 1979, Gibson dedicou um capítulo inteiro à teoria das *affordances*. O psicólogo norte-americano as definiu como sendo as possibilidades de ação que um ambiente permite a um ator, por meio de um “relacionamento ecológico”, no qual o ambiente e os atores estariam interligados, ou mesmo, seriam interdependentes.

As *affordances* são consideradas o principal conceito da teoria da Percepção Ecológica desenvolvida por Gibson na década de 1960. Segundo o próprio autor, o conceito deriva diretamente das ideias de valência (*valence*), convite (*invitation*) e demanda (*demand*), mas com a diferença de que a *affordance* de algo não muda, o que se altera são as necessidades do observador e, por isso, de acordo com seus interesses as *affordances* do ambiente são percebidas, mas, nem por isso, elas não deixam de estar presentes (cf. Gibson, 1986: 138-139). Por essa razão, pode-se dizer que a teoria de Gibson destaca a percepção direta, pois o estímulo sensorial já traz as características do ambiente para quem interage com ele. Ou seja, as qualidades de um ambiente (natural ou artificial), como suas formas, seus sons, as texturas etc., são apreendidas diretamente, sem a intervenção de outros processos mentais – como a memória, por exemplo –, e podem influenciar o seu comportamento.

Contudo, é importante frisar que Gibson concebeu a palavra *affordances* a partir do verbo inglês *to afford* (dar, proporcionar, permitir-se, conceder), inspirado nos princípios da psicologia *Gestalt* em que o significado ou o valor de algo é percebido ao mesmo tempo em que as suas qualidades (cf. Gibson, 1986: 138). Todavia, a sua teoria se distingue da visão da *Gestalt* ao realçar que as possibilidades de ação de um objeto não são modificadas de acordo com as necessidades do agente; para

Gibson, “o observador pode ou não perceber ou lidar com uma *affordance*, de acordo com as suas necessidades, mas a *affordance*, sendo uma invariante, estará sempre lá para ser percebida”¹ (Gibson, 1986: 139). Por esta razão, pode-se observar que as *affordances* são percebidas a partir de um processo ativo de exploração do ambiente, realizado por meio do ato de mover-se por ele, e que pode ser auxiliado por fatores que não estão diretamente relacionados aos sentidos.

Como Gibson ressalta, as experiências vividas e os fatores culturais, ou o repertório (*cf.* Maia & Altieri, 2012: 6-8), do agente podem influenciar o modo como se entende as possibilidades de ação de um objeto ou ambiente, pois como já foi destacado, perceber uma *affordance* independe de processos mentais de representação ou de memória. O psicólogo afirma que a pedra “pode ser um peso de papel, um suporte para livros, um martelo, ou um prumo de um pêndulo (...) As diferenças entre eles não são claras, e os nomes arbitrários pelos quais eles são chamados não valem de nada para o processo perceptivo”² (Gibson, 1986: 134). De maneira muito simplificada, e até grosseira, as *affordances* também podem ser entendidas como a interatividade trivial “apresentada por todo objeto que nos cerca (outras pessoas inclusive) e que reage a nossas ações” (Assis, 2007: 31).

Todavia, antes de narrar a experiência do jogar no Kinect, segue alguns detalhes sobre a plataforma Xbox 360 que faz parte da sétima geração de videogames.

3. O CONSOLE E SEU ACESSÓRIO

O Xbox 360, segundo console/plataforma desenvolvido pela Microsoft, lançado em 2005, tem como principais concorrentes o PlayStation 3 (PS3), da Sony, e o Wii, da Nintendo. A sua principal característica é a integração com o sistema Xbox Live, que permite a interação em rede com outros usuários do console; baixar demos de jogos; jogos arcade para *download*; *trailers*; *shows* de TV, música e filmes e seu Windows Media Center (capacidade multimídia) – ainda tem uma saída HDMI, que lhe confere uma melhor qualidade de imagem. O primeiro modelo do Xbox 360, o arcade foi vendido com a capacidade interna de 512 MB, podendo ser expandida para 20, 60, 120, 250 ou 320 GB – enquanto o modelo *slim* tem a capacidade interna de 4 GB, também expansível. O controle, sem fio – funciona com duas pilhas AA ou uma bateria recarregável –, tem o botão direcional e mais treze botões (quatro redondos: “B” [vermelho], “A” [verde], “X” [azul] e “Y” [amarelo]; dois analógicos; quatro na parte superior: esquerdo “LB” e “LT” e do lado direito “RB” e “RT”; o de “start”; o de “back”; e o guia – que permite a navegação no *menu* e ligar o console) e é compatível com os computadores (PCs), desde que estes possuam o *Wireless Gaming Receiver*. O acessório *Kinect*, lançado em 2010, é o sensor (ou periférico de captação) de movimento que faz a leitura do corpo do jogador e que permite ao interator controlar o *game* sem a necessidade de um controle físico, apenas com o corpo.

¹ Tradução livre de: the observer may or may not perceive or attend to the affordance, according to his needs, but the affordance, being invariant, is always there to be perceived.

² Tradução livre de: it can be a paperweight, a bookend, a hammer, or a pendulum bob (...). The differences between them are not clear-cut, and the arbitrary names by which they are called do not count for perception.



Figura 1 - Xbox 360 (2006), seu controle tradicional e o acessório Kinect (2010)
Fonte: montagem feita pela autora com imagens de divulgação

4. O OBJETO: *RISE OF NIGHTMARES*

O jogo em primeira pessoa *Rise of Nightmares* (2011), desenvolvido pela SEGA para a plataforma Xbox 360 (e projetado especificamente para o *Kinect*), é um “horror de sobrevivência” – subgênero de ação-aventura – criado exclusivamente para a experiência *kinect*. O ato de jogar este *game* por meio dos controles do Kinect (o próprio corpo do jogador realiza os movimentos que o sensor irá interpretar para o *avatar* se movimentar na tela) permite ao interator o encontro com as sensações de medo e terror. Cada momento produz expectativas repletas de tensão, pois você está na sua sala agindo como se estivesse explorando um ambiente desconhecido (e perigoso), enfrentando mortos-vivos e um cientista louco. Ao se valer de seu corpo, o jogador sente medo, horror e tensão, talvez, como nunca antes.

É preciso explicitar que este jogo de horror, repleto de combate corpo-a-corpo e de exploração, é composto por desafios inerentes ao gênero. O jogador precisa recolher itens para conhecer mais sobre a história do local – cartas de tarô e fitas que contam um pouco da experiência de um jornalista que foi parar na mesma ilha em que se passa a narrativa do jogo – e diversas ferramentas para auxiliá-lo no combate: como martelos, facas, serras elétricas, explosivos. Desta forma, o interator tem a capacidade de ataque incrementada, mesmo que esta não seja ilimitada, pois depois de algum tempo de uso e muitos zumbis mortos a munição acaba ou a “arma” quebra.

O *gameplay* e a jogabilidade do jogo são adequados para a experiência, a SEGA conseguiu criar um *game* com liberdade de movimento e exploração, uma vez que em *Rise of Nightmares* o jogador pode ter a experiência mais profunda e imersiva em termos de jogabilidade para os jogos eletrônicos do Kinect, pelo menos até o momento. Nele é possível andar para frente posicionando apenas uma de suas pernas nessa direção, como se fosse um passo, dependendo da distância que a perna é esticada, a velocidade com a qual o personagem caminha pode ser afetada. Além disso, também é possível caminhar para trás. Enquanto, para se virar para os lados, basta mover a parte superior do corpo na velocidade e direção desejadas, sem precisar mexer a cabeça. Vale destacar que os movimentos executados pelo jogador na sala logo aparecem na tela, uma resposta rápida para os momentos mais tensos do jogo.

Outros movimentos possíveis são: usar a perna para chutar os zumbis, se quiser; ou os braços para usar armas e socar: o alcance dos socos podem ser de três níveis – soco alto, médio e baixo. Os golpes com armas, por sua vez, variam de acordo com a situação; na posição de guarda, é possível entrar no modo “focus”, momento em que o jogador fica focado para lutar com os zumbis, mas focalizando apenas um zumbi por vez. Todavia, ele só poderá mexer o corpo para frente e para trás (excluindo a opção de mexer o corpo para os lados), exceto se abaixar os braços e sair desse modo. E para interagir com os objetos do ambiente basta esticar um dos braços. Além desses movimentos, pode-se fazer muitos outros, como abrir portas, agachar e empurrar, esses são apenas alguns exemplos da variedade de movimentos.

4. TERROR/HORROR E MATERIALIDADES

Você acorda em uma cela escura, inóspita e trancada com um cadeado – se depara com uma garota dormindo no chão, quando a desperta nota que ela é um tanto quanto histérica e tem uma voz irritante – e ao olhar ao redor encontra uma barra de ferro que usa para abrir a cela – a menina sai correndo em busca de uma saída, sem se preocupar contigo ou com o perigo que o ambiente pode apresentar, por causa da baixa luminosidade, por exemplo. Ao conseguir sair do espaço confinado, você explora o ambiente com cuidado (que se assemelha a um calabouço de castelo medieval, todo em pedra e com sons que te fazem arrepiar) e nota que há muitas outras celas. Ao interagir com uma alavanca você solta seres estranhos, com o rosto coberto e um andar típico de morto-vivo, que vão em sua direção e o atacam – ainda com a barra de ferro – você se defende e fica mais atento aos perigos que pode encontrar. O desespero para conseguir fugir e atacar alguns desses seres, enquanto segue a voz da menina, toma conta de você. Quando a encontra, ela parece tranquila, o que denota que ela não vivenciou a mesma sensação de medo e terror. Assim que vocês se acalmam, notam uma alavanca na parede, com toda cautela você a aciona. Ao se direcionar para algo que parece uma saída, nota o chão todo manchado de sangue, vocês são presos e as paredes começam a se aproximar, o desespero e sensação de impotência tomam conta do ambiente.

Nessa fase, em uma cena que dura em média 10 minutos, o interator é apresentado ao jogo (suas regras e jogabilidade), onde aprende a controlar a sua personagem por meio de dicas textuais e imagéticas. Destaca-se que o grau de detalhe do ambiente pode aumentar ou diminuir, de acordo com a exploração realizada.

O breve relato acima nos permite analisar pontos da materialidade do horror, entretanto frisamos que esses pontos podem variar de pessoa para pessoa, visto que, assim como nos filmes (*cf.* Hawkins, 2000), neste *game*, a intenção é envolver diretamente o corpo do jogador, pois este determina a capacidade de causar sustos, pois esse gênero privilegia as sensações. Ou seja, estamos falando da criação de imersão (geralmente por parte do interator), disposição de se envolver com as possibilidades de ação no jogo e com a narrativa construída, de modo a vivenciar certas

sensações³. A materialidade, produção de presença nos termos de Gumbrecht, pode ser percebida a partir de sobressaltos e espasmos do jogador, por exemplo.

Como indicado, por meio da descrição no primeiro parágrafo desta seção, iniciamos o jogo sem explicação alguma sobre o motivo de estarmos presos em uma cela. A ambientação, típica de obras do gênero horror, permite que surjam algumas sensações: seja a de desorientação, por não saber onde estamos, ou de medo, por imaginar que o local tem algo de errado (semelhante ao visto na série de filmes “Jogos Mortais” [de 2004 a 2010]); a caracterização dos mortos-vivos apresenta um misto de comicidade e terror, porque eles vêm com um andar lento e engraçado, mas com roupas esfarrapadas e os rostos cobertos com um saco feito de tecido cru; a sonorização (trilha sonora e sons dos objetos e mortos-vivos) ajuda a tornar o ambiente ainda mais tenebroso e imersivo.

Ao analisarmos esses três pontos, podemos notar que a sensorialidade é um ponto importante, visto que dependendo do modo como a calibragem da tela de jogo foi realizada (mais ou menos escura), o tipo e tamanho do televisor, o volume do som, a iluminação do espaço onde está sendo jogado, entre outros fatores, podem diminuir ou intensificar certas sensações. Bem como a relação do interator com o gênero em outros produtos do entretenimento (filmes, livros, HQs, jogos, mangás, animês etc.), porque como a teoria das *affordances* explicita, há uma interdependência entre o ambiente (físico ou emulado pelo jogo) e a pessoa, desta maneira podemos afirmar que quem já está acostumado com produtos culturais deste gênero, por exemplo, pode não presenciar tantos momentos de intensidade (sentimentos inerentes ao horror), diferentemente de uma pessoa que não tenha referência no assunto – sendo esse, apenas um dos fatores.

Algo que não se relaciona diretamente com o gênero, mas gera um sentimento que se aproxima do conceito de Gumbrecht, é a sensação produzida ao ouvir a voz da garota que age histericamente ao falar/gritar por qualquer motivo com uma voz estridente, é algo impossível de descrever com palavras precisas, lembrando ainda, que pode ser algo que só a pesquisadora que vos fala sente.

Entretanto, os momentos de intensidade proporcionados pelo *game*, as vivências e calibragem do modo de jogo, podem não ser o mesmo para todos os jogadores, como veremos melhor a seguir, pois, na seção de descrição da experiência de seis jogadores, poderemos observar melhor a relação material entre o corpo do jogador e o “horror/terror” (ou suas sensações).

5. A EXPERIÊNCIA

Rise of Nightmares coloca o interator na pele de Josh (protagonista da ação), enquanto ele tenta salvar sua esposa, Kate, das garras de um cientista totalmente

³ Essa discussão pode nos remeter ao futuro narrado na obra de Aldous Huxley (2009), Admirável Mundo Novo, em que o estado disponibilizava cinemas onde o público era conectado a terminais sensoriais. Desta forma, o espectador assistia aos filmes vivenciando sensações, paladar e cheiros que saíam diretamente da tela.

desequilibrado, um lunático. O enredo do *game* começa com você (na pele de Aaron, personagem para a fase tutorial – apresentada na seção anterior), em uma espécie de prisão, desorientado. Depois de pequenas ações, que podem ser entendidas como um tutorial para aprender os movimentos necessários para realizar algumas incursões no ambiente do jogo, você é transportado para um trem.

O ambiente do trem retrata o período em que você (agora na forma de Josh) e sua esposa estão de férias na Romênia em um passeio de trem com outros turistas. Durante o passeio, Kate vai dizer algo a Josh quando descobre que o mesmo esconde uma garrafa de bebida, dando a entender que ele tem problemas com álcool, o que a faz sair irritada do vagão. Momentos depois, ele recebe, de um romeno, uma carta de sua esposa. Ao lê-la fica consternado e se sentindo culpado, a culpa o faz procurá-la pelo trem. No caminho encontra muitos viajantes: como uma estudante; duas bailarinas; quatro adolescentes a caminho de uma *rave*; um psiquiatra Inglês; dois generais romenos; um romeno coletor de bilhetes; um empresário alemão; e uma cartomante, que lhe faz uma previsão sombria.

O *game* tem grande parte de sua história ambientada em um cenário pouco iluminado e personagens como um cientista louco e zumbis. Sua trilha sonora transmite a sensação de pura tensão e psicose, mesmo que o visual não contribua tanto para o clima mórbido que o estilo exige (pois o gráfico não é tão elaborado), a música possui toda a tensão necessária para a imersão do interator no clima do jogo. *Rise of Nightmares* possui muitos diálogos entre os personagens, além de gritos e grunhidos dos zumbis, sons que não poderiam faltar.

A descrição, *a priori*, seria sobre a experiência da pesquisadora com o jogo, mas durante a interação notou-se que seria muito mais enriquecedor se outras pessoas fossem observadas, para tanto foram convidadas a jogar e a contar a sua experiência com o jogo. A amostra selecionada para o estudo foi heterogênea: formada por ambos os sexos; as idades variavam de 23 a 37 anos; havia jogadores de videogame das diversas plataformas; de graduados a doutores; uns eram “fissurados” no gênero, enquanto outros não gostavam. No total, seis pessoas foram observadas e entrevistadas. Durante a experiência, foram feitas anotações, e ao fim, algumas perguntas abertas sobre o ato, o jogo, os sentimentos experimentados (*momentos de intensidade*), a sensorialidade e as *affordances* com a intenção de tentar comparar o observado com o verbalizado pelo participante.

5.1 PRODUÇÃO DE PRESENÇA, SENSORIALIDADE E AFFORDANCES

Dados importantes sobre os voluntários: **jogadora 1** (feminino, 29 anos, doutoranda em comunicação, atualmente joga no Wii, não gosta de filmes de terror); **jogador 2** (masculino, 23 anos, mestrando em comunicação, atualmente joga no PC, gosta de filmes e de jogos de terror); **jogadora 3** (feminino, 32 anos, pós-graduada em responsabilidade social e terceiro setor, atualmente joga no PS2, não gosta de filmes de terror porque tem medo); **jogador 4** (feminino, 27 anos, mestre em comunicação, atualmente joga no PS2 e PS3, não gosta de filmes de terror porque tem medo);

jogador 5 (masculino, 37 anos, doutor em engenharia de produção, atualmente joga no PS2, gosta de filmes de terror); e **jogador 6** (masculino, 29 anos, graduando de engenharia de produção, atualmente joga no Xbox 360 e PS3, gosta de produtos do gênero de terror). E, por fim, a pesquisadora, o único jogador identificado: **jogadora 0** (feminino, 27 anos, mestranda em comunicação, atualmente joga no Xbox 360, PS3, PSP e Wii, gosta de produtos do gênero de terror).

Como explicitado anteriormente, a ideia era narrar a vivência da pesquisadora com o jogo, entretanto, notou-se que seria mais rico para o estudo observar a interação de outros jogadores com *Rise of Nightmares* e questioná-los após a experiência.

Os dois primeiros interatores foram incentivados a calibrar o sensor, porque eram os que estavam mais cientes do que se tratava a pesquisa. Isso pode ter ocorrido, talvez, por terem ouvido, em outros momentos, o discurso apaixonado da pesquisadora sobre o jogo. Além disso, acredita-se que a imersão também foi comprometida nesses dois casos porque a configuração feita por eles resultou no baixo contraste das imagens – impossibilitando a perfeita visualização dos elementos na tela.

Para que não ocorresse o mesmo com os outros, o convite foi mais comedido, poucas informações foram fornecidas e a própria pesquisadora calibrou o brilho da tela. Todavia, após a experiência com o jogo (e a questão sobre o que achou do *game*), os objetivos da pesquisa foram explicados. O ambiente externo será descrito antes que alguns pontos da experiência e das respostas de cada jogador sejam destacados.

Apenas duas convidadas (jogadora 1 e jogadora 3) jogaram no período da tarde. Os outros quatro interagiram a noite, com todas as luzes apagadas. O som estava com o volume alto para que tudo fosse ouvido. O sensor de movimento ficou na frente do usuário, a televisão (de 27 polegadas, LED, Full HD e widescreen) também, entretanto, mais voltada para o lado direito do jogador, formando para o usuário um ângulo de 40 graus entre eles, pois a sala não tem o tamanho ideal para que o acessório fique acima ou abaixo do televisor – apenas o jogador 5 informou que a disposição (sensorialidade) atrapalhou a forma de jogar, contudo, observou-se que ele não conseguiu modular o gestual necessário para a leitura do sensor.

O jogador 2 não teve contato algum com o sensor antes de participar da pesquisa, enquanto, todos os outros experimentaram o “Just Dance 3” (2011). Os seis interatores jogaram no *Rise of Nightmares* até a fase em que são capturados e acordam em uma sala, onde estão amarrados ouvindo música clássica (totalizando três fases). Apenas os jogadores 2, 5 e 6 continuaram o jogo, a jogadora 4 ficou cansada (porque jogou “Just Dance 3” alguns minutos antes da pesquisa) e as jogadoras 1 e 3 ficaram curiosas com o que poderia acontecer no decorrer da história, só não prosseguiram porque o tempo não permitia.

Como suspeitado, os dois primeiros não ficaram tão imersos no jogo. Enquanto, os outros demonstraram imersão em várias partes da narrativa e a confirmaram quando questionados. Segue relato dos pontos testemunhados durante o ato de jogar:

A **jogadora 1** tinha uma expressão inalterada e serena, tentava seguir a história em silêncio e explorava o ambiente de modo superficial – tinha todo o gestual um pouco robótico;

O **jogador 2** começou querendo explorar todo o ambiente e logo perdeu o interesse, seu gestual era robótico, exceto durante as lutas, em alguns momentos disse: “que isso?!” (durante a primeira cena de morte no trem), “quero algo para porrar [sic] alguém”, “opa, devagar, preciso de uma arma”, “eita!” (quando leva um vômito na cara);

A **jogadora 3** não posicionava corretamente as pernas, por isso seu gestual era robótico, foi a que melhor explorou o ambiente (quando se leva em conta que não gosta do gênero), durante o jogo falou: “eu não quero entrar aí” (primeira cena de horror no trem), “Ai, meu pai...” (quando nota que o bilheteiro vai cair nas correntezas), “de novo?” (quando os sobreviventes param mais uma vez), “caraca”, “cacete... [sic] Morri antes de todo mundo?!” (se referindo aos jogadores anteriores);

A **jogadora 4** precisou trocar de roupa para ter seus movimentos detectados, teve êxito em modular o gestual, seguiu apenas em frente, sem explorar, como se tivesse medo de encontrar algo perigoso (também foi a única a notar que os dois jovens da *rave* eram os do tutorial), o que falou durante o ato: “sinistro” (quando a fase tutorial acaba), “nunca mais vou olhar no espelho” (quando está lavando o rosto), “estou com tanto medo que nem quero olhar para os lados”, “fudeu [sic]” (após revelações da cigana), “se ferrou, meu filho. Tudo bem, porque eu também estou fudida...[sic]” (quando o bilheteiro cai), “quando eu acho que estou craque, eu faço merda [sic]”, “quantas vidas eu tenho?” (pergunta ao cair nas correntezas), “eu nunca jogaria esse jogo sozinha em casa”, entre muitas outras palavras e frases de interação com o jogo;

O **jogador 5** tinha o gestual bom para as lutas, mas muito robótico para os outros movimentos, não explorou até que precisasse de armas para se defender, durante o ato disse: “que isso? Ele dança funk...” e “dançando *thriller*” (no tutorial, quando aparecem os zumbis), “podia ter um mapinha” (ao andar pela cela), “morri!! A mulher me levou para uma armadilha... E aí, *game over*? Vou virar zumbi?!” (quando o tutorial termina), “parece que não sai do lugar” (quando entra no labirinto), “que isso?! Explodiu em cima de mim... Não quero mais brincar de chutar” (quando chutou uma caixa);

Por fim, o **jogador 6** apresentou o gestual bem modulado para o jogo, seu rosto expressava um misto de susto e divertimento, ao contrário dos outros que exploravam pouco, por medo ou por não considerar importante, este queria encontrar passagens secretas e zumbis diversos (talvez ser dono do jogo ou o prazer pelo gênero tenham exercido influência), falou muito pouco, mas quando o fazia era para incitar os zumbis, como se estivesse lutando de verdade com eles.

Por meio da descrição acima, é possível notar que cinco (dos seis) voluntários tiveram uma boa imersão: demonstraram medo e levaram alguns sustos, até mesmo os que, durante a conversa, disseram que o jogo era previsível, pois os zumbis não apareciam pelas costas. Quando questionados sobre quais sentimentos

experimentaram durante o ato de jogar, declararam: *medo, raiva, ansiedade, angustia, tensão* etc. Vale ressaltar que os jogadores 4 e 6 foram os únicos a mencionar *diversão* como um dos sentimentos – “Como assim?” Foi a pergunta feita à jogadora 4 (o ceticismo da pesquisadora advém da informação e da constatação de que ela era visivelmente a que mais sentia medo), ao que ela respondeu: “me diverti por causa dos insultos aos zumbis”.

Alguns jogadores também destacaram diferenças entre assistir um filme e jogar pelo controle e com o corpo como controle – exceto a primeira, que não notou diferença entre eles. Os jogadores disseram que o *game* proporciona mais medo que um filme, porque a sensação de realidade é maior. No filme é possível fechar os olhos e tampar os ouvidos, no jogo não dá para fazer isso, porque “afinal estou participando da história”, ou seja, no filme você é um mero espectador (tem certo distanciamento) e a interação com o *game* promove sensações mais intensas. No jogo você é a primeira pessoa, aquela morrerá se não agir rápido, fugir ou lutar. Vale destacar que somente o jogador 2 declarou os jogos de controle mais assustadores.

Infelizmente o tempo e o espaço destinados para este estudo são muito limitados, por isso, não foi possível convidar mais participantes ou descrever outros pontos observados ou relatados pelos seis voluntários. Contudo, se espera que o leitor possa ter sentido parte da tensão vivenciada pelos voluntários e pela pesquisadora.



Figura 2 – Imagem utilizada na capa do jogo e ataque zumbi
Fonte: montagem feita pela autora com imagens de divulgação

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS – EFEITOS DE SENTIDO?

A expectativa de medo que as ações vivenciadas no jogo podem causar faz parte dos *momentos de intensidade* que o usuário pode sentir com o jogo. Mas esses momentos podem variar de pessoa para pessoa. Assim, a ambiência criada para jogar pode ser uma que transmita mais segurança e produza menos imersão – como no filme “Inception” (2010) em que é preciso construir um totem, para que seja possível diferenciar o sonho da realidade. Notou-se que a investigação realizada pelo jogador para conseguir passar por uma fase também pode fazê-lo experimentar tais *momentos de intensidade e efeitos de presença*.

No geral, os *momentos de intensidade* eram proporcionados pela música e trilha sonora do jogo e, principalmente, pela aparição dos zumbis. A jogadora 1 foi a única que não se considerou imersa no jogo; já o jogador 2 destacou que os cortes entre uma cena e outra do jogo, narrativa em que o jogador apenas assiste e não interage, quebravam a imersão; já os jogadores 4 e 5 não notaram os filmes, por isso se movimentavam para interagir, por fim, os jogadores 3 e 6 não os julgaram um problema para a imersão, pois eles complementavam a narrativa. Os problemas de quebra de imersão citados poderiam ser observados em jogos controlados pelo clássico controle, quando o interator não internalizou os comandos e, por isso, demora para executar as ações.

Em relação à questão da sensorialidade, os jogadores, exceto o número 5, não consideraram um problema a localização do televisor e do *Kinect*. O controle do gestual foi citado pela maioria como um problema solucionado logo no início. Exceto o jogador 5 que considerou a posição um problema e não a sua inabilidade em modular o gestual.

Como a necessidade de explorar não era explícita e não fazia parte da regra (em raros momentos, era preciso procurar um objeto para continuar o jogo) houve pouca interação com as *affordances* – mesmo quem interagia não sentiu frustração quando não era possível quebrar uma caixa ou mexer nos livros, por exemplo.

A “Produção de Presença” está ancorada pela rede material do videogame *Rise of Nightmares*, ou seja, pela materialidade do som e da imagem deste jogo eletrônico de terror/horror ou, simplesmente, “horror de sobrevivência”.

Enfim, buscou-se entender a experiência vivida durante o ato de jogar *Rise of Nightmares* que, em muitos instantes, pode se parecer com a experiência de assistir um filme, jogar um *game* com os controles ou a consumir outro produto cuja temática seja o horror. Todavia, com a diferença de que as ações são encenadas pelo jogador com o próprio corpo como controle, ou seja, ao se posicionar como se estivesse andando ou lutando com um “fantasma” no meio da sala.

REFERÊNCIAS

- Assis, J.P. (2007) *A arte do videogame*, São Paulo: Alameda.
- Felinto, E. (2001) “Materialidades da Comunicação”: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação, *Revista Ciberlegenda*, 5.

- Hawkins, J. (2000) *Cutting edge: art-horror and the horrific avant-garde*, Minneapolis: Published by the University of Minnesota Press.
- Hutchings, P. (2008) *Historical Dictionary of Horror Cinema*, Maryland: Scarecrow Press.
- Huxley, A. (2009) *Admirável Mundo Novo*, São Paulo: Globo.
- Gibson, J.J. (1986) *The ecological approach to visual perception*, New York: Psychology Press.
- Gumbrecht, H.U. (2010) *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*, Rio de Janeiro: Contraponto/Ed. PUC-Rio.
- King, G.; Krzywinska, T. (2006) *Tomb Raiders & Space Invaders: videogame forms & contexts*, New York: I. B. Tauris.
- Maia, A. & Altieri, J. (2012) "Ler Um Game, Ler Um Livro: Proximidades?", *XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste* (Intercom Sudeste – Ouro Preto), DT Multimídia.
- Murray, J.H. (2003) *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, São Paulo: Itaú Cultural/Unesp.
- Ndalianis, A. (2010) "Dark rides, hybrid machines and the horror experience" in Conrich, Ian (ed). *Horror Zone: the cultural experience of contemporary horror cinema*, New York: I. B. Tauris.
- Regis, F. (2008) "Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura", *Revista Famecos*, Porto Alegre/RS, v. 1, n. 37, dez., 32-37.
- Regis, F. et al.. (2009) "Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Cognição na Cibercultura: uma análise comparativa dos seriados O Incrível Hulk e Heroes", *Revista Logos*, Rio de Janeiro/RJ, ano 17, n. 31, ago., 30-44.