



Protocolos para Observação de Performances na Experiência com *Layers of Fear* e *The Evil Within*¹

Alessandra Maia²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Resumo

O debate acerca da noção de inteligência corporificada é recorrente em diversas áreas do conhecimento científico. Por isso, considera-se pertinente a articulação entre os conceitos de performance e cognição para a construção de protocolos de observação da experiência com produtos de entretenimento da cultura digital, em especial os jogos eletrônicos de horror. Este trabalho procura evidenciar, assim, que a construção da interação jogador-jogo engendra mente, corpo, ambiente, cultura, recursos materiais – que envolve as experiências de consumo e de relação com as diferenças. Para tanto, apropriou-se dos estudos sobre atuação corporificada e cognição distribuída, das ciências cognitivas, e os articulou com o conceito de performance para propor protocolos para a observação dos jogos *Layers of Fear* (2016) e *The Evil Within* (2014).

Palavras-chave: cognição, performance, protocolos, observação, jogos eletrônicos.

Introdução

O jogar não está desassociado do corpo, das experiências vivenciadas por quem está diante do jogo eletrônico. Para jogar e avançar nos desafios, além do raciocínio lógico, é preciso usar o corpo, ainda que o movimento corporal esteja centrado no manejo dos controles ou do par teclado/mouse.

Essa compreensão está diretamente relacionada com a área de ciências cognitivas, (1) a da atuação corporificada³ (VARELA, 1994; VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2000; MATURANA; VARELA, 1995), isto é, a cognição não é fruto de uma representação em um mundo já construído, “mas é antes a atuação de um mundo e de uma mente com base numa história da variedade das ações que um ser executa no mundo” (VARELA; THOMPSON;

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 6 – Comunicação, Consumo e Subjetividade, do 6º Encontro de GTs de Pós-Graduação – Comunicon, realizado nos dias 14 e 15 de outubro de 2016.

² Doutoranda em Tecnologias da Comunicação e Cultura PPGCOM/Uerj – bolsista FAPERJ –, pesquisadora do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog) e integrante do Laboratório de Pesquisas em Tecnologias de Comunicação, Cultura e Subjetividade (LETS) e do LabCult. Email: ale.led@gmail.com.

³ Optou-se por usar o termo desta forma. Mas o termo parte de duas palavras inglesas, (1) *enaction*, em 1994 foi traduzido para o português de Portugal como *enacção*, de acordo com o tradutor era uma tentativa de aproximar “ação” e “ator”. Enquanto na obra de 2000, o termo em inglês era (2) *enactive*, sendo vertido para o português tanto como *enacção* quanto como *actuação* (*cognição corporalizada*).



ROSCH, 2000, p. 32). Ideia esta que está de acordo com o explorado também nos estudos da (2) cognição distribuída (HUTCHINS, 1995; 2000; NORMAN, 1993). Esses dois referenciais teóricos consideram o corpo como parte importante da aprendizagem e da interação com o mundo. Em paralelo a essa discussão, será realizada uma tentativa de aproxima-la ao conceito de performance (ZUMTHOR, 1993; 2007; GERRIG, 1998; SCHECHNER, 2011; HENNION, 2011).

Continuando a articulação entre cognição e performance, o artigo destaca que a interação entre a realidade virtual e física se desenrola a partir da perspectiva de que o jogador está dentro e fora do jogo, no primeiro considera o ato de entrar na personagem para a tomada de decisão – quando ele se deixa imergir no jogo – e o segundo quando algo no ambiente em que se joga pode quebrar essa imersão e exigir a sua atenção – ainda que este último não tenha sido plenamente desenvolvido na observação dos jogos eletrônicos *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016) e *The Evil Within* (Bethesda Softworks, 2014). Para isso, esboça a definição de protocolos⁴ que sejam úteis para a observação e análise dos jogos selecionados.

A título de consideração, o exercício, desenvolvido neste artigo, contribuiu para o avanço da discussão e da compreensão de que é preciso levar em conta a rede de relações presentes na interação jogador-jogo durante uma observação. Por essa razão, é importante que os protocolos sejam revistos, de modo a considerar, mais especificamente, elementos que envolvam os inúmeros apelos sensorial, material e técnico dos jogos eletrônicos.

Cognição e Performance: o Corpo como Palco da Experiência no Mundo

A perspectiva das ciências cognitivas abordada neste artigo considera o corpo, o ambiente, os objetos e as relações sociais como importantes para ação e compreensão do mundo. Além de frisar que são recursos que favorecem a aprendizagem, mas essa é apenas uma visão. Segundo Francisco Varela, biólogo chileno, existem quatro maneiras de estudar a cognição humana. Na obra *Conhecer* (publicada inicialmente em 1988), Varela apresenta as quatro etapas dos estudos das ciências e tecnologias da cognição: 1) os primeiros anos (1943-1953); 2) cognitivismo; 3) emergência; 4) enação.

⁴Essa definição também irá contribuir para a pesquisa doutoral desenvolvida pela pesquisadora em sua tese.



As duas primeiras fases são consideradas paradigmas bem definidos, enquanto as seguintes seriam perspectivas que não tratam o conhecimento e a inteligência como representação e/ou dissociados das relações sociais, culturais e ambientais que fazem parte do gesto de aprender.

O movimento cibernético comporta os estudos cognitivos em seu primeiro estágio. Na obra supracitada, Varela apresenta que “a sua orientação cognitivista bem definida (segunda etapa no texto), a futura ciência da cognição teve que se afastar das suas raízes, menos bem definidas, mais complexas, mas também mais ricas” (VARELA, 1994, p. 24), só assim conseguiu se estabelecer como ciência. Nesse ambiente também surgem os estudos de Inteligência Artificial (IA), como uma projeção literal, e o estudo do humano, de maneira complementar. Esta corrente foi reconhecida e legitimada, especialmente a partir de Herbert Simon, ganhador do prêmio Nobel de economia, em 1978, pelo problema da racionalidade e tomada de decisões.

A vertente da teoria computacional da mente constitui a principal tese do cognitivismo, nela supõe-se que o pensamento se realiza no cérebro humano e por meio de algoritmos que entram em funcionamento na hora de agir ou resolver problemas, análogos à programação realizada por um computador. De fato, foram realizados experimentos com computadores programados para simular a capacidade do cérebro humano para resolução de problemas, faculdade esta definida como inteligência.

Para os cognitivistas, ou computacionalistas ou tratamento simbólico, “o comportamento inteligente pressupõe a faculdade de representar o mundo de uma certa maneira” (VARELA, 1994, p. 30-31). Sob essa ótica, “a cognição consiste em agir na base de representações que têm *uma realidade física sob forma de código simbólico num cérebro ou numa máquina*” (VARELA, 1994, p. 31, grifos do autor). A título de exemplo, é possível evocar a ideia desenvolvida no filme *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015), em que seria possível realizar o *upload* da mente humana para um sistema maquinaico. A crítica à abordagem cognitivista reside na ideia que limita a inteligência à resolução de problemas e na noção de que o mundo já está dado e o que se faz é apenas representá-lo por meio de símbolos.

Em contrapartida a esta forma de pensar a cognição há os conexionistas. O uso da palavra conexionismo surge pelo fato de a ação ter lugar na conexão dos neurônios. Varela



também divide o estudo do connexionismo em alguns momentos, desde o começo aparece a ideia de emergência e de auto-organização, por isso o pesquisador traz a ideia de que o “sistema não requer, portanto, uma unidade central de tratamento para controlar o seu funcionamento” (VARELA, 1994, p. 49). Nesse sentido, para o autor, esta abordagem (connexionismo, emergência, auto-organização, associação, redes dinâmicas) seria diversificada e com inúmeras indicações quanto ao seu desenvolvimento, um aspecto a se ressaltar é que “a computação simbólica é substituída por operações numéricas, por exemplo, as equações diferenciais que regem um sistema dinâmico” (VARELA, 1994, p. 62). Isto é, “os elementos significativos não são símbolos, mas esquemas complexos de atividade entre os múltiplos elementos que constituem a rede” (VARELA, 1994, p. 63).

Enquanto a enação (ou atuação corporificada) é a abordagem que introduz o termo fazer-emergir⁵, ou seja, a perspectiva de que “estamos sempre imersos no mundo” (VARELA, 1994, p. 78). Varela explicita que “o contexto e o senso comum não são artefatos residuais que possam ser progressivamente eliminados graças a regras mais sofisticadas. São, na verdade, a própria essência da cognição *criadora*” (VARELA, 1994, p. 78, grifos do autor). Assim, o corpo atua como um objeto de pesquisa e um organizador social de afetos, que favorece ligações, trocas e processos cognitivos. Esses modos de atuação implicam uma problematização do conceito de mente, como sendo um assunto puramente mental, e uma reconfiguração do que se entende por conhecimento científico.

Se cognição implica a compreensão das formas de como o pensamento opera para conhecer a si próprio, ao outro e ao entorno, é imprescindível destacar que o ato de pensar não é uma faculdade abstrata e desenvolvida apenas no cérebro. Pensar está no corpo e nas relações que este cria com aquilo que o afeta. Assim, conhecer, isto é, operar cognitivamente, é um procedimento irreduzível a processos representacionais do cérebro. A linguagem, nesta perspectiva, deixa de ser uma mediadora neutra que fala sobre as coisas, visto que atua como uma força política capaz de produzir realidade e efeitos no mundo: “ao invés de descrever o plano dos fatos, a linguagem, em continuidade com ele, passa também a construí-lo” (TEDESCO, 2008, p. 119). Isto significa que, antes de realizar investigações empíricas ou

⁵ Segundo o tradutor, insere-se na tradição fenomenológica que traduz *hervorbringen* por ‘fazer-emergir’, opondo-se este termo, desde logo, à emergência pelo verbo ‘fazer’, que implica um gesto do sujeito e não depende unicamente de uma qualidade intrínseca do que emerge (VARELA, 1994, p. 73).



teóricas, busca-se levar em conta o contexto em que os produtos foram/são criados e/ou consumidos, porque isso ajuda a inferir algumas formas de agir e de se relacionar *com e a partir* desses produtos.

Para Varela, cada interação produz marcas e essas marcas não são apenas mentais, são corporificadas, inscritas no tempo e no espaço, dependentes de certas tecnologias – os tipos de tecnologias predominantes na época falam muito sobre a relação com os objetos de pesquisas, que não são estáticos e definidos de antemão, mas que surge a partir dessa interação. Reforça-se o *predominante* porque vivemos em um ambiente no qual não há apenas um tipo de tecnologia, mas muitos, que entram e saem de evidência em uma época, e investigar esses rastros sem uma determinação permite que a pesquisa não venha com certezas e conclusões, mas com os “olhos e ouvidos” abertos ao que possa eventualmente surgir desse contato.

Sendo assim, considera-se que, ao refletir acerca da interação com certos produtos de entretenimento, é necessário prestar atenção às inúmeras influências. Cabe destacar ainda, a questão sensorial envolvida, por exemplo, no consumo de videogames em geral – como a necessidade de habilidade sensório-motora para pressionar os botões corretos dos *joyticks* (controles) para conseguir reproduzir determinada ação na tela, variando de acordo com o gênero do jogo. Observa-se que diversos produtos culturais demandam maior participação de quem os consomem, ou melhor, que sejam mais ativos e se relacionem mais com o espaço em que estão inseridos, isso não se restringe aos produtos inerentes à cultura digital. Conforme Edwin Hutchins:

ao considerar simultaneamente a sociedade da mente e a mente na sociedade, a abordagem da cognição distribuída proporciona um novo olhar para a origem da complexidade. Fenômenos que não são entendidos a partir da organização de um indivíduo isolado podem surgir da interação entre indivíduos (HUTCHINS, 2000, p. 7).

Sociedade é mente tanto quanto mente é sociedade, isso implica uma complexidade e permite intuir que os fenômenos não são possíveis de compreensão a partir da figura do indivíduo, mas, sim, da interação entre os indivíduos, ambiente e objetos técnicos. Lógica esta explorada pela área de emergência e dos sistemas complexos. E aí se pode fazer a ligação com toda a teoria dos sistemas complexos.

A complexidade destes sistemas tem a ver com a hierarquia contida nos níveis de estruturação que estão relacionados com a escala dos fenômenos. No intuito de explicar



melhor essa sentença, recorre-se ao caso do formigueiro, isto é, ele não existe sem a cooperação de grupos de formigas, que trabalha simultaneamente em diversas funções a fim de manter a “entidade” formigueiro. Assim, estudar a *parte* não representa a configuração do *todo* formado pela reunião de formigas. Como no caso da mente social humana, o formigueiro é uma emergência que surge da densa interação da rede de formigas e tem, portanto, um alto nível de complexidade impossível de enxergar ou compreender ao investigar apenas um dos elementos (OLIVEIRA, 2003). Retomando a perspectiva de Hutchins,

uma vez desenvolvidos neste sistema maior, eles podem se tornar elementos de práticas culturais e assim se tornar disponíveis para apropriação dos indivíduos. Este tipo de esquema pode ser uma solução parcial para o paradoxo de como sistemas simples pode gerar sistemas mais complexos (HUTCHINS, 2000, p. 7).

Na mesma linha de raciocínio desenvolvida por Hutchins, Donald Norman discorre sobre as maneiras de pensar a inteligência, (1) descorporificada e associada principalmente ao raciocínio lógico-matemático ou (2) corporificada e integrada ao contexto social e cultural. Ideia que retoma a discussão inicial deste artigo, nas palavras de Norman,

com a inteligência descorporificada, isolada do mundo exterior, o comportamento inteligente requer uma quantidade vasta de conhecimento, bastante planejamento denso e tomada de decisão, armazenamento e recuperação de memória eficientes. Quando a inteligência está profundamente associada com o mundo, a tomada de decisão e as ações podem acontecer dentro do contexto estabelecido pelo ambiente físico, no qual as estruturas podem geralmente agir como inteligência distribuída, tirando do homem parte do fardo das tarefas de memorização e computação (NORMAN, 1993, p. 146-147).

Em resumo, pode-se perceber que tanto Hutchins quanto Norman entendem que as ações do indivíduo estão ancoradas no espaço físico (ambiente social e cultural). Sendo essa a melhor definição de *cognição distribuída*. Em tom de crítica, e de acordo com o desenvolvido por Varela (1994), Norman ressalta que “as ciências da cognição tendem a examinar uma inteligência descorporificada, uma inteligência pura isolada do mundo. É hora de questionar essa abordagem, para fornecer uma crítica da razão pura, se você quiser” (NORMAN, 1993, p. 146).

O entendimento de que as ações acontecem no mundo se conectam com a noção de *autopoiese* explorada por Humberto Maturana e Francisco Varela, em *A árvore do conhecimento* (1995), que complementa a ideia de que o mundo não é constituído *a priori*, mas construído por meio da interação entre o espaço e os seres presentes, assim como os



seres se autoproduzem – seguindo a lógica da biologia. Ainda nessa linha, a pesquisadora Virgínia Kastrup apresenta a apropriação do conceito de *autopoiese*, realizada por Deleuze e Guattari, para a filosofia, de modo a aproximar ao conceito de subjetividade, assim: “refere-se ao fato de que há vida no vivo, definindo vida como potência, impulso de autocriação, cujo resultado imprevisível não assegura sua manutenção como sistema vivo” (KASTRUP, 2008, p. 61).

Entretanto, esse impulso de autocriação não residiria apenas na interação entre seres vivos e o mundo físico, porque, como Donald Norman explicita, o ser humano usa o mundo físico e outros seres, como fonte de informação e de lembranças. Compreensão que sublinha uma dinâmica na qual:

as pessoas funcionam como um tipo de inteligência distribuída, onde grande parte de nosso comportamento inteligente resulta da interação entre processo mental com os objetos, e com obstáculos do mundo, e onde o comportamento acontece por meio de um processo de cooperação com os outros (NORMAN, 1993, p. 146).

Essa passagem coaduna com a ideia explorada por Francisco Varela, Evan Thompson e Eleanor Rosch, em *A mente corpórea* (2000), de que “o conhecimento depende de nos encontrarmos num mundo que é inseparável dos nossos corpos, da nossa linguagem e da nossa história social – em resumo, da nossa *corporalidade*” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2000, p. 198, grifo dos autores). Reforçando o ponto de vista que considera diversas variáveis que podem influenciar o modo de viver e interagir com o mundo. Aproximando, inclusive, do proposto pelo medievalista Paul Zumthor quando trata da noção de performance.

Esse trabalho toma forma ao considerar a seguinte afirmação de Zumthor, “meu corpo é a materialização daquilo que me é próprio, realidade vivida e que determina minha relação com o mundo” (ZUMTHOR, 2007, p. 23). O medievalista faz essa afirmação em relação à leitura de um texto, mas isso não impede sua transposição para a relação do jogador com um jogo de videogame, porque, neste sentido, nessa experiência o corpo também seria o peso que se sente e se vivencia com o *game*. Assim,

performance implica competência. Mas o que é aqui a competência? [...] À primeira vista, aparece como *savoir-faire*. Na performance, eu diria que ela é o saber-ser. É um saber que implica e comanda uma presença e uma conduta, um *Dasein* comportando coordenadas espaço-temporais e fisiopsíquicas concretas, uma ordem de valores encarnada em um corpo vivo (ZUMTHOR, 2007, p. 31).



Esse “saber-ser” pode ser aproximado da noção de imersão nos jogos eletrônicos, isto é, quando o jogador consegue entrar na personagem e agir de modo a “vivenciar” os sentimentos inerentes à narrativa da qual o mesmo faz parte, como se fosse um ator. Desse modo, a sentença: “performance é reconhecimento. A performance realiza, concretiza, faz passar algo que eu reconheço, da virtualidade à atualidade” (ZUMTHOR, 2007, p. 31), proposta por Zumthor, evidencia a noção de Richard Schechner de “comportamento restaurado” ou “comportamento duas vezes vivenciado” (SCHECHNER, 2006), ainda que, no caso deste artigo, o jogador não tenha plena percepção de que uma determinada ação possa estar sendo repetida. Nas palavras de Schechner, “performances são feitas de porções de comportamento restaurado, mas cada performance é diferente de qualquer outra” (SCHECHNER, 2006, p. 31), por causa das inúmeras modificações que ocorrem tanto na dimensão espacial quanto na temporal.

Destaca-se, assim, a importância do corpo na relação do jogador com o universo construído nos jogos eletrônicos, pois “a performance não apenas se liga ao corpo mas, por ele, ao espaço. Esse laço se valoriza por uma noção, a de teatralidade (sem explorar todas as virtualidades), que me chegou muito tempo antes de pensar ‘performance’” (ZUMTHOR, 2007, p. 39). A experiência performática, assim como no processo cognitivo, exige dos pesquisadores uma atenção ao corpo físico ou virtual, sem cogitar uma cisão, porque, no caso dos jogadores, o “eu” físico interage com o “avatar” virtual de modo a alcançar o objetivo proposto pelo jogo. Dessa maneira, acredita-se que, por exemplo, os efeitos sonoros podem produzir efeitos “corporais”, ou melhor, sensoriais, no indivíduo – como é o caso de um susto, mesmo que já tenha realizado a mesma ação, mas a passagem sonora ainda consegue causar um sobressalto no jogador.

A imersão pode ser observada, como posto por Zumthor, pois: “implica alguma ruptura com o ‘real’ ambiente, uma fissura pela qual, justamente, se introduz essa alteridade. ‘A situação performancial aparece então como uma operação cognitiva, e eu diria mais precisamente fantasmática’” (ZUMTHOR, 2007, p. 41). Para melhor compreender o que este trabalho denomina de imersão, convém consultar o artigo de Suely Frago (2014), que busca discutir as expressões usadas para tratar da experiência de imersão em jogos narrativos. Entre as formas de tratar a imersão em produtos de entretenimento da cultura digital, duas ideias são consideradas pela autora como as mais indicadas para o estudo desses



produtos, em especial dos jogos eletrônicos: “duplo estado de consciência” (SALEM; ZIMMERMAN, 2004 *apud* FRAGOSO, 2014) e “encenação de crença” (McGONICAL, 2003 *apud* FRAGOSO, 2014).

De acordo com Fragoso, o primeiro, porque “o jogador, consciente de que está jogando, desconsidera deliberadamente as disparidades entre as ações que realiza com o seu corpo e seus efeitos na representação” (FRAGOSO, 2014, p. 67) da tela – ou seja, movimenta/clica os comandos necessários para que sua personagem caminhe ou olhe o ambiente ao redor –, mas os autores, segundo a pesquisadora, rejeitam a ideia de suspensão de descrença. Enquanto o segundo considera essa suspensão como algo importante, pois, “trata-se de um *acordo de jogador* [...] que se caracteriza justamente por essa atuação em múltiplas instâncias, de realidade e de representação, cujo caráter explícito é um dos principais diferenciais dos *games*” (FRAGOSO, 2014, p. 67, grifos da autora). A “encenação de crença” apoia a noção de que a performance é tanto ato de presença no mundo quanto em si mesma (ZUMTHOR, 2007, p. 67).

Outra perspectiva acerca da performance, que contribui para a discussão, é a de Antoine Hennion, ao tratar da *pragmática do gosto* no caso da música e de outros objetos de paixão. Hennion afirma que “*degustar* é uma performance: é algo que age, que engaja, que transforma, que faz sentir” (HENNION, 2011, p. 260, grifo nosso). Essa noção é cara a esta pesquisa porque o ato de experimentar jogos eletrônicos é comum entre os jogadores, pois raramente existe a fidelidade a apenas um gênero. Além de ação, engajamento e sensorialidade serem itens observáveis durante a interação com um jogo, isso porque não se pode jogar sem agir, pois jogo é essencialmente ação (GALLOWAY, 2006), isto é, requer uma atitude de caráter mental e corporal mais engajada de seu consumidor para o avanço.

Hennion explicita que a noção do gosto como performance remete “diretamente à definição estou tentando clarificar aqui, do gosto como atividade altamente equipada, instrumentada, situada, coletiva” (HENNION, 2011, p. 268). Sentença que retoma a discussão acerca do entendimento que algumas vertentes das ciências cognitivas tem a respeito da cognição, no qual a inteligência é corporificada e está em constante interação com o mundo ao seu redor, cultural e socialmente.

Sendo assim, a pesquisa se encaminha para o objetivo de conseguir “captar uma performance, *no instante e na perspectiva* em que ela importa, mais como *ação* do que pelo



que ela possibilita comunicar” (ZUMTHOR, 1993, p. 219, grifos nossos), na busca de perceber se será estabelecida uma relação estreita entre jogo e jogador, ideia próxima à noção de “ligação”⁶ (HENNION, 2011).

Essa opção por observar a performance no instante e na perspectiva em que acontece (isto é, quando faz sentido para a ação como um todo) permite relacioná-la também à ideia de *experiência como performance* (GERRIG, 1998). No contexto do presente estudo, seria a noção de produção de respostas participativas por parte do jogador – uma participação ativa –, coerente ainda com a definição de Galloway referente à qual seria a característica essencial do meio videogame.

Dessa maneira, nota-se a necessidade de formular protocolos⁷ que possam ajudar a desenvolver uma pesquisa em jogos eletrônicos de horror psicológico e de sobrevivência, tanto a partir dos aportes teóricos quanto da experiência com os jogos elencados.

Corpo e Experiência em *Layers of Fear* e *The Evil Within*

Ultrapassada a fase de aproximação⁸ conceitual entre cognição e performance, constata-se que os autores estudados concordam sobre o lugar privilegiado do corpo para perceber e agir no mundo. Um problema que surge, ao realizar uma observação das performances estimuladas ou requeridas nos jogos⁹ como *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016) e *The Evil Within* (Bethesda Softworks, 2014), é a falta de uma técnica (“caixa de ferramentas”) para auxiliar o desenvolvimento da investigação. Dificuldade também sublinhada por pesquisadores da área de *Game Studies* (AARSETH, 2003; CONSALVO; DUTTON, 2006). Frans Mäyrä, no prefácio do livro *Game research methods* (2015), pontua a constante reinvenção de métodos para estudos de jogos eletrônicos, caso deste artigo que adapta teorias cognitivas e de performance para a investigação.

No intuito de superar esse obstáculo, busca-se definir quais serão os protocolos de investigação mais adequados a uma observação desta natureza. Ambos são considerados

⁶ Em nota, o tradutor explica que optou traduzir *attachement* por ligação por causa de seu caráter vago, seria a palavra que menos perdas traria à ideia, sendo importante manter o caráter ativo do conceito que a palavra “vínculo” tende a perder. Assim, “ligação” deve ser compreendida no sentido ativo de “estabelecer uma ligação”.

⁷ Cabe salientar que inicialmente os protocolos são para estudo de jogos experimentados pela pesquisadora, mas que é apenas a primeira etapa da pesquisa realizada pela mesma em sua tese de doutorado, que visa observar jogadores interagindo com os jogos, por isso a noção de performance é tão importante, ainda que, em um primeiro momento, pareça deslocada.

⁸ Por ser uma pesquisa preliminar, optou-se apenas por uma aproximação, cabendo no futuro desenvolver e rever os conceitos de modo a realizar uma crítica epistemológica mais densa.

⁹ Pode-se dizer que essa escolha foi arbitrária, sem um motivo especial que guiasse a seleção, fora o acesso aos mesmos.



horror psicológico (objetiva assustar/sobressaltar), *Layers of fear (LoF)* é jogado na perspectiva de primeira pessoa, enquanto o *The evil within (tEW)* é na terceira e trata ainda da busca por sobrevivência (principalmente por causa da disponibilidade de poucos recursos para esse fim). Ressalta-se que, para a definição dos protocolos, além dos dados teóricos, foram consideradas as especificidades de cada objeto, no intuito de dar maior liberdade à pesquisa e não enquadrar excessivamente, e possivelmente distorcer, as observações realizadas a partir da experiência em cada um.

Inicialmente, definiu-se que os pontos¹⁰ a serem observados tratariam de (1) como as *afetações corporais* são exploradas nos jogos (pela narrativa, pelos recursos sonoros e/ou visuais e a interação dos seres com a personagem); (2) das *possibilidades de ação* da personagem no universo; (3) do estímulo de agir por meio de um *comportamento restaurado* (isto é, de observar que a personagem precisa agir de determinada maneira para avançar no jogo, ainda que essa ação contrarie a expectativa do jogador); e (4) o potencial de *estabelecer uma ligação* entre jogador e jogo (por meio dos recursos que proporcionam imersão).

A entrada em campo (ou, simplesmente, o jogar) revelou que esses protocolos seriam adequados para descrever a observação dos mecanismos disponíveis que proporcionam um potencial “saber-ser” ao jogador que controla as personagens durante o avançar das fases. A intenção deste trabalho não é a de fazer um inventário exaustivo das narrativas construídas em cada um dos jogos. Mas a de discutir como a experiência de jogá-los pode e deve considerar que a ação corporal do jogador – que está ao mesmo tempo dentro e fora do jogo – irá mudar de acordo com os estímulos que são oferecidos pela mecânica desses videogames.

Essa ação corporal está diretamente relacionada aos aspectos cognitivos e performáticos, conforme aporte teórico explorado na seção anterior. O corpo do interator, tanto físico quanto virtual, não pode ser separado, ainda que cada um faça parte de contextos distintos. A impossibilidade de separação reside no fato de que a experiência de jogar é intensamente corporificada, porque o comportamento em cena é resultado da interação entre processos mentais e capacidade motora adquirida (e exercitada) para agir de acordo com a situação.

¹⁰ Neste momento, optou-se por não observar como o ambiente externo em que se joga poderia influenciar a performance do jogador no jogo, principalmente por causa da dificuldade da pesquisadora realizar essa autoavaliação de maneira coerente.



Em *LoF*, o jogador é um artista, que parece estar perdendo a sanidade. A história se desenvolve enquanto o jogador explora a “sua” casa¹¹ em busca de materiais para que a sua obra prima se materialize na tela. Quanto mais explora, mais denso o cenário fica – por exemplo, ao atravessar uma porta (ou portal), ela pode desaparecer (ou virar um espelho) ou te levar para o mesmo lugar que você estava. Assim, em alguns momentos não será possível distinguir entre o que é real e o que é parte da sua visão conturbada.

No jogo *tEW*, o interator controla Sebastian Castellanos, detetive no Departamento de Polícia de Kirmson City, cidade onde a história se passa. Sebastian e outros dois detetives recebem um chamado para se dirigirem ao Hospital Psiquiátrico Beacon, por causa de um massacre. Ao chegar, encontram várias viaturas abandonadas e, no interior do hospital, diversos cadáveres. O seu desenvolvimento pode ser considerado linear e relativamente difícil, é comum “morrer” inúmeras vezes até conseguir passar um desafio. O condicionamento físico do detetive complica ainda mais o desenvolvimento, porque no início do jogo a personagem é lenta, pois emula como agiria uma pessoa fumante na mesma situação.

Esses jogos estimulam o estado de alerta do jogador, posto que o mesmo busca evitar o excesso de vulnerabilidade. Nota-se, por isso, que a atenção é orientada para a percepção dos estímulos sensoriais (visuais, sonoros e de vibração do controle) e para o reconhecimento, por meio dos dedos, dos comandos necessários para tomar determinada decisão. As *afetações corporais* ainda podem ser percebidas por meio da análise da mecânica de sustos em *LoF*, que está centrada na transição sonora, no sentido, por exemplo, de o som ambiente mudar de acordo com o movimento da personagem pelo espaço – também há aparições e mudanças no ambiente que reforçam esse apelo sono. Enquanto, em *tEW*, parece que, os sustos são proporcionados durante a interação com os seres que tentam tirar a vida da personagem, como na situação em que é preciso passar por um cara, de 1,90m e quase 200kg, com uma serra-elétrica. Nesse jogo, a sonoridade, normalmente, busca antecipar o que vai acontecer – principalmente se o jogador estiver acostumado com produções do gênero de horror –, ou manter a tensão por sugerir que os inimigos estão sempre à espreita.

¹¹ Essa casa é o único ambiente do jogo, semelhante ao *P.T. – Playable Teaser* (7780s Studio, 2014).



Em *tEW*, os seres lembram os da série *Silent hill* (Konami, 1999-), como o cabeça de bigorna.

Quanto à *possibilidade de ação*, nos dois jogos, apenas alguns objetos podem ser manipulados pelas personagens, diferente da experiência em *SOMA* (Frictional Games, 2015), no qual a personagem interage com inúmeros objetos no cenário. Tanto *LoF* quanto *tEW* privilegiam a exploração do cenário para a coleta de informações sobre o enredo. Além de recolher informações: em *LoF*, o artista encontra os produtos utilizados para produzir a sua obra-prima, que permite avançar as fases; e, em *tEW*, o jogador busca recursos para melhorar a sua condição física e enfrentar os seres hostis.

Observar a encenação de um *comportamento restaurado* durante o desenrolar da ação que você mesmo executa não é tarefa simples. Por isso, optou-se por trabalhar esse ponto a partir da aproximação do jogo com o percebido em filmes do gênero de horror/terror, em que a personagem precisa ir verificar o significado do som que vem do porão, contrariando a lógica de que se esconder seria a ação mais segura. Se o jogador buscar se esconder, durante todo o jogo desse tipo, não haverá ação.

O transitar pela casa, em *LoF*, é relativamente tranquilo, porque o artista não “morrerá” durante o seu percurso, mas o jogador levará alguns sustos. Assim, o olhar atento ao cenário, que se transforma durante a atividade, pode ser considerado um comportamento que é repetido, seja por causa de sua experiência com produtos de entretenimento deste gênero ou por cogitar que a situação põe a sua vida em perigo. Enquanto, *tEW*, segue o estilo de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), porque privilegia ações que sejam furtivas, comuns ao gênero de *stealth*¹², mas ainda há momentos em que é preciso ir de encontro ao “perigo”, como no caso em que é preciso caminhar pelo cenário de maneira a pensar sobre qual será a melhor estratégia – o que, muitas vezes, faz Sebastian experimentar “diferentes formas de morrer”¹³, mas sem o tradicional *game over*, pois, logo a personagem volta para o último *checkpoint* do jogo.

¹² Nesse, o jogador evita ser percebido e para isso faz uso de habilidade furtiva para criar uma emboscada para seus antagonistas ou invadir ambientes. Normalmente, esses jogos empregam mecânicas relacionadas a se esconder na sombra, a disfarces, e a fazer barulhos que podem alertar os inimigos.

¹³ Esse vídeo (<https://www.youtube.com/watch?v=seZqw-ePy1I>) compila algumas mortes brutais sofridas pela personagem.



Quanto ao último protocolo, em *tEW* a interação é interrompida constantemente, por causa do uso de *cutscene*¹⁴, o mesmo não é observado em *LoF*, inclusive as passagens de um ambiente para o outro são realizadas de forma quase imperceptível. Por essa razão, acredita-se que, é mais difícil *estabelecer uma ligação* em *tEW* do que em *LoF*. Ainda que essa constatação seja questionável em relação ao *tEW*, porque a questão do *gostar ou não* de determinada interação contribui para o engajamento do jogador, que desenvolve seus interesses a partir das inúmeras relações em seu ambiente, pois “o gosto é uma máquina de fazer surgir diferença” (HENNION, 2011, p. 272).

Considerações Finais

A entrada em campo acontece tanto pela leitura do referencial teórico quanto pela experiência com os jogos, não há uma determinação de um sobre o outro, é uma espécie de agir em conjunto. Esse ponto de partida não se configura por um início ou fim delimitado, é pela ideia de ação em curso, em processo.

A partir desse exercício exploratório, de reapropriação e aproximação dos conceitos de cognição – atuação corporificada (VARELA, 1994; VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2000; MATURANA; VARELA, 1995) e cognição distribuída (HUTCHINS, 1995; 2000; NORMAN, 1993) – e de performance (ZUMTHOR, 1993; 2007; GERRIG, 1998; SCHECHNER, 2011; HENNION, 2011) para o estudo de jogos eletrônicos, foi possível constatar a influência de uma rede de relações.

Essa rede, como explicitada pelos autores, é um *processo*, ainda que a observação tenha privilegiado mais a mecânica dos jogos, do que a própria experiência da jogadora imersiva, contribuiu para que a pesquisadora percebesse, mas, optasse por omitir, em seu relato/análise neste artigo, a presença e intervenção de elementos externos ao ato de experienciar cada produto.

Quanto aos protocolos, a observação preliminar da experiência da jogadora com os motores dos jogos, reforçou o entendimento de que a pesquisa teria mais a ganhar ao ser aplicada a um grupo heterogêneo de pessoas com diferentes graus de experiência em relação aos jogos eletrônicos, pois, irá contribuir também para o desenvolvimento de técnicas de

¹⁴ É uma sequência sobre a qual o jogador terá pouco ou nenhum controle. Ela interrompe a jogabilidade para desenvolver o enredo e diálogos, reforçar a construção do personagem principal, introduzir personagens inimigos, além de fornecer informações de fundo, ou pistas.



investigação de consumo de produtos da cultura digital, não se restringindo aos jogos eletrônicos.

Contudo, o exercício desenvolvido foi bastante salutar, porque permitiu elencar protocolos para realizar uma observação acerca da performance em jogos com apelos distintos de interação. A pesquisa teste dos quatro protocolos evidenciou que tanto a experiência do jogador quanto a mecânica do jogo engendram uma rede com elementos distintos, que, muitas vezes, pode gerar a necessidade de construir protocolos que considerem ainda mais as questões sensorial, material e técnica envolvidas na construção da interação jogador-jogo.

Quando busca-se não sufocar o objeto é como se o pesquisador reforçasse que não é o único agente da pesquisa, mas que o objeto, a experiência, os meios de circulação, os textos teóricos selecionados, a própria redação e a participação em congressos são afetados e afetam, criando em interação uma rede de relações.

Referências

- AARSETH, Espen. Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. In: *Digital Arts and Culture Conference*, 2003.
- CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 6, nº1 (dez, 2006).
- FRAGOSO, Suely. Imersão em games narrativos. *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 28, dez. 2014.
- GALLOWAY, Alexander. Gamic Action: Four Moments. In: *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis & Londres: University of Minnesota Press, 2006.
- GERRIG, Richard J. *Experiencing narrative worlds*. Colorado: Westview Press, 1998.
- HENNION, Antoine. Pragmática do gosto. *Desigualdade & Diversidade – Revista de Ciências Sociais da PUC-Rio*, nº 8, p. 253-277, jan/jul. 2011.
- HUTCHINS, Edwin. *Cognition in the wild*. Cambridge: Bradford Books, 1995.
- _____. *Distributed Cognition*. 2000. Disponível em: <http://goo.gl/8sdQmM>
- KASTRUP, Virgínia; TADESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. *Políticas da cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (ed.). *Game research methods*. Online: Lulu Press, 2015.
- MATURANA, H.; VARELA, F. *A árvore do conhecimento*. Campinas/SP: Psy, 1995.
- NORMAN, Donald. *Things that make us smart*. Cambridge: Perseus Books, 1993.
- OLIVEIRA, Luiz Alberto. Biontes, bióides e borgues. In: NOVAES, Adauto (org.). *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- SCHECHNER, Richard. O que é performance?. In: SCHECHNER, Richard. *Performance studies: an introduction*. New York & London: Routledge, 2006.
- VARELA, Francisco. *Conhecer, as ciências cognitivas e perspectivas*. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.
- _____; THOMPSON, Evan; ROSCH, Eleanor. *A mente corpórea*. Lisboa: Instituto Piaget, 2000.
- ZUMTHOR, Paul. *A letra e a voz*. São Paulo: Companhia das letras. 1993
- _____. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.