

## Uma investigação sobre ansiedade em *Beyond: Two Souls*: interfaces entre cognição corporificada e *Game Studies*<sup>1</sup>

Thays PANTUZA<sup>2</sup>

José MESSIAS<sup>3</sup>

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

### RESUMO

Este trabalho aborda os conceitos de cognição corporificada e afeto nos games, entendendo a experiência do jogo como um espaço de ação e engajamento, podendo interferir na percepção e sensorialidade do indivíduo enquanto jogador. Este trabalho tem como proposta aprofundar os estudos dos games e da cognição buscando compreender questões relativas a ansiedade/angústia. A partir de uma análise do jogo *Beyond: Two Souls*, investigaremos os elementos visuais e sonoros que, junto de elementos externos ao jogo, transformam a experiência em uma complexa rede de estímulos cognitivos, sensíveis e afetivos.

**PALAVRAS-CHAVE:** cognição; games; ansiedade; afeto; *Beyond: Two Souls*.

### INTRODUÇÃO

O presente texto trabalha o jogo *Beyond: Two Souls* (*Quantic Dream*, 2013) apresentando um mapeamento de momentos de ansiedade/angústia do jogo. Privilegia-se uma descrição dos elementos audiovisuais e análise crítica de algumas cenas do mesmo à luz dos preceitos da cognição corporificada (*embodied cognition*) em seu acionamento de afetos e sensações dentro das interações/agência entre jogador/operador e jogo/máquina (além do ambiente e ocasionais elementos externos) numa perspectiva sociotécnica.

O projeto explora a potencialidade do arcabouço teórico das ciências cognitivas para estudar a relação entre mídias digitais, especificamente o videogame, e a produção de afetos. Dentro da área, destaca-se principalmente o conceito de cognição atuada

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda em Tecnologias de Comunicação e Cultura do PPGCOM/Uerj, bacharel em Cinema/UFF. Integrante do grupo de pesquisa CiberCog/Uerj. E-mail: [pantuza.thays@gmail.com](mailto:pantuza.thays@gmail.com)

<sup>3</sup> Bolsista Capes/PNPd do PPGCOM/UFF. Doutor em Comunicação e Cultura pela UFRJ. Integrante dos grupos de pesquisa LabCult/UFF e CiberCog/Uerj, e-mail: [jmessias.santos@gmail.com](mailto:jmessias.santos@gmail.com)

(*enacted cognition*) de Francisco Varela, e seguido por Virgínia Kastrup, cujo objetivo é trazer alguns dos saberes constituídos das neurociências dentro de uma abordagem das ciências humanas e sociais. Passa-se, então, a discutir as relações entre corpo, mente, objetos técnicos, sujeito, consciência, entre outros temas de maneira integrada e tendo o consumo de produtos culturais de entretenimento como ponto de convergência.

Assim, o artigo se inicia com uma revisão do tema da corporificação e o enquadramento das questões de ansiedade e/ou angústia dentro do mesmo. Em seguida, parte-se para uma contextualização sobre *Game Studies* e as propriedades configurativas dos jogos e como elas são instrumentais para uma produção de afetos específica dos videogames. Por fim, há uma exposição analítica de *Beyond: Two Souls* que visa apresentar alguns aspectos de uma futura análise e estudo de caso aprofundado com mais exemplares.

### **Cognição corporificada e afetos**

O Manual diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5), da American Psychiatric Association, afirma que:

Os transtornos de ansiedade incluem transtornos que compartilham características de medo e ansiedade excessivos e perturbações comportamentais relacionados. Medo é a resposta emocional a ameaça iminente real ou percebida, enquanto ansiedade é a antecipação de ameaça futura. Obviamente, esses dois estados se sobrepõem, mas também se diferenciam, com o medo sendo com mais frequência associado a períodos de excitabilidade autonômica aumentada, necessária para luta ou fuga, pensamentos de perigo imediato e comportamentos de fuga, e a ansiedade sendo mais frequentemente associada a tensão muscular e vigilância em preparação para perigo futuro e comportamentos de cautela ou esquiva (American Psychiatric Association, 2014, p. 186).

O mesmo volume complementa essa afirmação ao colocar os ataques de pânico como uma resposta possível dentro desses transtornos, embora eles não estejam presentes apenas nos casos de ansiedade. Além deste, respostas como o mutismo seletivo (a perda da capacidade de fala) mostram como as reações a ansiedade são intrinsecamente corporais e falam de uma integração entre corpo e mente que condiz muito com a literatura em voga nas ciências cognitivas, principalmente a ideia de cognição corporificada (*embodied cognition*). Apesar desta ser a entrada do texto no assunto, o projeto não se limita a uma definição clínica da ansiedade, mas parte dela para demonstrar um uso múltiplo do conceito dentro da experiência midiática. Por meio de uma breve discussão a partir de autores como Varela, Thompson e Rosch (2001);

Regis (2008, 2009) e Kastrup (2007), é possível identificar como o enlace sociotécnico entre videogames, jogador e ambiente (e possíveis outros elementos) faz emergir sensações de ansiedade, não necessariamente negativas ou debilitantes, e a relação entre essa sensação e estímulos audiovisuais e interativos no processo de imersão. A produção dessas sensações numa mídia cuja agência de jogador e do jogo enquanto software estão em evidência abre caminhos para uma investigação da experiência sensível do jogador sob uma perspectiva cognitiva.

Dentre os autores da cognição corporificada, Varela et al (2001) e Kastrup (2007, 2008) recorrem a biologia evolutiva para traçar as origens e também definir o que entendem como cognição atuada (*enacted cognition*). Seu empreendimento envolve em primeiro lugar uma crítica a separação entre corpo e mente, refutando uma ideia de cognição apenas como pensamento e consciência/racionalidade, além de entender o conceito como um processo holístico que inclui o corpo em seus diferentes sistemas até um nível celular, os afetos e emoções, as relações sociais e também o contato com objetos técnicos (Cf. VARELA et al., 2001; REGIS, TIMPONI, MAIA, 2012). Segundo Kastrup:

A atuação [*enaction*] é um tipo de ação guiada por processos sensoriais locais, e não pela percepção de objetos ou formas. Os acoplamentos sensorio-motores são inseparáveis da cognição vivida, aí incluídos acoplamentos biológicos, psicológicos e culturais. A corporificação do conhecimento inclui, portanto, acoplamentos sociais, inclusive linguísticos, o que significa que o corpo não é apenas uma entidade biológica, mas é capaz de se inscrever e se marcar histórica e culturalmente [...] invenção de mundo (2008, pp. 104-105).

Para além de uma oposição, ou até de um complemento, o corpo deve ser considerado um elemento imanente ao pensamento dito racional. Daí, quando o senso comum nos aconselha a “pensar com a cabeça ao invés do corpo”, isto consistiria numa verdadeira impossibilidade física. Estamos sempre pensando com o corpo, e isso não significa necessariamente que sofreremos a “interferência” de nossos desejos e pulsões, mas que a própria natureza do pensamento requer a participação do corpo em suas diversas conexões e contextos como biológico, psicológico, cultural etc.

A própria teoria da individuação de Gilbert Simondon (2017, 2009) vai olhar para essas diferentes dimensões e recortes (modos de existência) do qual uma pretensa unidade emerge e vai propor a ontogênese como esse método de investigação. Ela combina bastante com a cognição atuada de Varela et al. (2001) justamente porque essa

perspectiva necessita muitas vezes observar arranjos sociotécnicos que ocorrem num nível químico, sináptico, nanotecnológico, enfim, até quântico, mas também intangíveis, afetivos, abstratos. Por isso, observar a produção ou surgimento da ansiedade em jogos a partir da ontogênese representa um passo teórico-metodológico importante para a continuação da pesquisa, para além deste primeiro esforço exploratório.

Nesse sentido, uma proposta que trabalhe fruição ou consumo midiático sobre uma perspectiva cognitiva e sociotécnica pretende usufruir desse recorte epistemológico de forma a acionar essa ancoragem biológica da experiência sensível quando necessário, principalmente ao lidar com reações não conscientes (para Lakoff e Johnson, em inglês, *unconscious*). Ou seja, que operam fora do que pode ser racional ou ativamente captado pela mente enquanto consciência (mas num ponto de vista das neurociências e não da psicologia freudiana), como reflexos, reações ou respostas corporais involuntárias diversas (calafrios) e, claro, afetos, emoções e sensações.

Trabalhos sobre afeto como os do filósofo Brian Massumi fazem movimento similar e trazem à tona análises que primam por essa proposta interdisciplinar que mescla ciências cognitivas, filosofia, estudos da comunicação e *Game Studies*. Em sua definição da emergência dos afetos, Massumi afirma que ela vem de uma “duplicidade” (*two-sidedness*) entre a virtualidade e a atualização (*actual*), numa operação similar a de Deleuze e Guattari derivada da filosofia bergsoniana. Para ele:

afeto é essa duplicidade vista pelo lado da própria coisa, calçada por suas percepções e cognições. Afeto é o virtual como ponto de vista, contanto que a metáfora visual seja usada cautelosamente. O afeto é sinestésico, implicando uma participação dos sentidos uns nos outros: a medida das interações potenciais de uma coisa viva é sua habilidade de transformar os efeitos de um modo sensorial nos de outro. Afetos são perspectivas sinestésicas virtuais ancoradas (funcionalmente limitadas por) pelas coisas particulares existentes de fato que os incorporam (MASSUMI, 2002, p. 35).

Essa dimensão corporificada do afeto faz a ponte entre as perspectivas da cognição e da teoria dos afetos no que se refere às sensações de angústia e ansiedade. Contudo, é importante ressaltar que a pesquisa não trata apenas dos transtornos de ansiedade, mas de uma produção de ansiedade nos jogos de maneira mais abrangente. Essa relação se faz presente nos videogames e é evidenciada pelo próprio Massumi em sua fala sobre a “criação e manipulação de afeto” pela indústria do entretenimento. De acordo com ele, “esse trabalho é imaterial, mesmo que seja corpóreo e afetivo, no sentido que seus produtos são intangíveis, uma sensação de alívio, bem-estar, satisfação,

excitação e paixão” (MASSUMI, 2002, p. 292-293). Obviamente, essas sensações não ficam restritas apenas a um espectro “positivo”, há toda uma literatura que aborda como o medo é trabalhado por produtos de entretenimento, especificamente jogos, como é o caso da pesquisa de Maia (2018).

### **Games, performance, ação**

Na busca pela instrumentação que vai permitir uma observação analítica dos games sobre um ponto de vista cognitivo e sociotécnico, uma breve explanação sobre suas propriedades midiáticas revela um pouco da potência do entretenimento nessa “produção, troca e comunicação de afetos” (MASSUMI, 2002). Isso inclui diferentes tipos de atenção, acionamento da memória, imersão, engajamento, habilidades sensório-motoras, a percepção e até o que Maia (2018) chamou de performatividade sensorial.

Autores como Hennion (2001, 2010) trabalham com a ideia de performance de maneira a abarcar essa dimensão afetiva do que é executado ou experimentado de forma a produzir reações, rotinas e principalmente vínculos (*attachments*). Sua ideia de performance engloba as ações ou micro-ações dos fãs ou amantes de música (que ele chama de amadores, aproveitando a raiz da palavra) como integrantes de processos ativos (e que na nossa visão são essencialmente cognitivos). Para o autor, os fãs são responsáveis por criar um clima ou ambiência que vai afetar sua experiência sonora num nível sensível, e isso faz parte do processo de ouvir música. O verbo ouvir, que supostamente denotaria certa passividade, para o sociólogo, esconde diversas micro-ações e mediações ativas. Esses vínculos são também produções de afeto (portanto intangíveis) embora estejam incorporados em ações concretas como comprar um álbum, desenvolver um gosto musical, fazer uma crítica, e o mesmo pode ser dito do jogar.

Contudo, nos *Game Studies*, os conceitos de ação e agência produzem resultados talvez mais efetivos no que se refere a esse fazer proporcionado, estimulado e executado pelos e nos jogos digitais. Afinal, há um elemento atuante também dentro do jogo enquanto objeto técnico. Essa dimensão da ação já foi chamada de configuração por autores como Bogost (2006) e Moulthrop (2004), Newman (2008) e remete de maneira geral a oposição já feita por Aarseth (1999) entre interpretação e ação para definir literatura ergódica. Esse esforço ou trabalho por parte do jogador, complementado pela agência do software são fundamentais para entender os games e como se dá essa produção de afetos neles.

---

A popularização e provável ubiquidade dos games como mídia na atualidade, saindo de uma tendência minoritária ou nicho *geek*, não representa apenas uma mudança de padrões de consumo. Os *games* não andam sozinhos, eles são acompanhados de todo um ambiente, ou meio associado como diria Simondon, que vão possibilitar e tornar visível e/ou identificável suas condições de existência. Uma delas seria a lógica ou propriedade configurativa (Moulthrop, 2004; Bogost, 2006; Galloway, 2006; Newman, 2008). Para esta pesquisa, esta lógica ou qualidade configurativa representa/exemplifica outro polo de materialidade intangível e, uma vez que ela está sendo difundida junto da popularização dos *games*, ela vai exercer sua agência também nesses indivíduos.

Nesse sentido, ao invés de promover uma cisão entre os dois elementos, Regis e Perani (2010) promovem a união entre entretenimento e lúdico. Embora o último tenha uma ligação mais forte com o jogo (*play*), o lúdico pode ser usado num sentido amplo, como uma propriedade de outros produtos culturais e formas de atividade (SOARES, 2007; PERANI, 2014). O entretenimento é ativo e demanda certa performance em sua fruição/consumo. Assim, o contrário de entretenimento ou do lúdico seria a inatividade, passividade ou o tédio, como propõe Hennion (2010). Ele precisa ser cativante, envolvente, mas isso não significa necessariamente divertido. A ideia de prazer está intrinsecamente associada à de entretenimento, mas prazer não precisa ser um sinônimo de diversão (*fun*), assim como entretenimento não é sinônimo de prazer. Como mostrou Maines em seu livro *Hedonizing Technologies* (2009), o esforço faz parte do entretenimento, podendo gerar prazer, da mesma forma que atividades mais "distraídas" ou relaxadas.

#### A experiência sensível/afetiva em *Beyond: Two Souls*

Em *Hamlet no Holodeck*, Janet H. Murray (MURRAY, 2003. p. 101) afirma que “uma narrativa excitante, em qualquer meio, pode ser experimentada como uma realidade virtual porque nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta”. A partir daí decidimos analisar a experiência imersiva através do *game: Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013), jogo de drama interativo, ação e aventura que pode ser jogado por um ou dois jogadores. O jogo foi desenvolvido exclusivamente para *PlayStation 3*, sendo posteriormente relançado para *PlayStation 4*. Os personagens centrais são Jodie e

Aiden, sendo Aiden uma espécie de alma de Jodie, ou seja, uma parte subjetiva da personagem fazendo presença e força atuante em seu comportamento. O jogador se vê imerso na personagem, tanto pela narrativa e ambiência gerada pelos estímulos da imagem e do som, como também pela mecânica do jogo, que proporciona identificação com a personagem. Jodie é uma garota desenvolvida por computação gráfica, interpretada pela atriz Ellen Page através de uma tecnologia de captura de movimentos. Ou seja, não se trata apenas de um avatar criado por computação gráfica, mas de um corpo com uma presença não virtual, tal qual o do jogador.

Durante toda a experiência do jogo, mais importante do que a ação da personagem em relação às habilidades motoras e jogabilidade é a habilidade de tomada de decisões e a maneira que o jogador escolhe desenvolver a história, afetando diretamente o corpo e as emoções da personagem, seja no âmbito individual, seja no interpessoal. Assim como em jogos como *Life Is Strange* ou *Uncharted, Beyond: Two Souls* tem a narrativa como característica primordial para potencializar a experiência.

O gameplay consiste basicamente em usar o controle do videogame para conduzir a história. O jogo começa fazendo com que o jogador observe a cena acontecer, dando ênfase na narrativa e ajudando a entender não só a história, mas também os comandos a serem usados: na tela se estabelecem vários direcionamentos. Aparecem pontos brancos em todos os objetos, materiais e pessoas com quem Jodie pode interagir, e o jogador usa o controle analógico (ou alavancas, *thumbsticks*) para guiar suas ações. O controle tem uma certa precisão dos movimentos que é comum aos outros jogos do gênero, explorando o espaço de maneira mais objetiva e, às vezes, até limitada devido a própria linha de execução previamente estabelecida pelos desenvolvedores. Jodie está sempre em busca de respostas e, muitas vezes, o jogador inicia uma ação que é finalizada a partir de *quick time events*, cenas elaboradas anteriormente pela programação do jogo para guiar a história.

As ações de Aiden são protagonizadas de maneira mais livre, explorando o espaço com o *joystick* sendo pouco intuitivo: os comandos são difíceis de manipular, além de serem confusos, como quando Aiden precisa realmente interagir com algum elemento da cena. Ao tentar interagir, Aiden, diferente de Jodie, tem dois pontos (geralmente azuis) como referência de ação na tela: o jogador precisa usar os dois *thumbsticks* em diversas direções - ora opostas, ora análogas, e manter o botão segurado nessas posições até que se finalize a ação. Tanto em Jodie quanto em Aiden, a

---

intensidade e permanência de contato do jogador com os botões pode ser realizada através do chacoalhar do controle ou ainda por apertar os botões repetidas vezes.

É possível perceber que os movimentos de Jodie são diferentes a cada circunstância em que ela se encontra: a maneira que ela anda, por exemplo, ora condiz com a idade, ora com a emoção ou mesmo a temperatura do ambiente em que se desenvolve a história. David Cage, roteirista e diretor de *Beyond: Two Souls*, em vídeo/*making-of*, diz para os atores que não é necessário que eles exagerem nas reações, pois os pontos de captura têm tecnologia suficiente para alcançar as delimitações das expressões de maneira natural e realista.

A partir dessa técnica de captura de movimentos que gera uma imagem muito próxima a de um corpo físico, entendemos parte do processo de engajamento com o jogo. Ao acompanhar um período de em média quinze anos de vida de Jodie, percebemos que a personagem estar em terceira pessoa faz com que você participe ativamente da vida dela.

Potencializando ainda mais a imersão no jogo, temos Aiden, esse ser que faz parte da vida de Jodie e tem uma personalidade própria. A imagem de Aiden está sempre conectada a de Jodie e conseguimos identificá-lo a partir de uma luz que perpassa o corpo da personagem. Aiden é jogado em primeira pessoa, representando uma espécie de “consciência” em que, apesar de cuidar e proteger Jodie, também interfere diversas vezes nas decisões de sua vida, causando uma relação de amor e ódio entre os dois. É importante mencionar que, sendo *single player* ou em modo cooperativo (*co-op*), os personagens nunca jogam ao mesmo tempo, ou seja, o outro sempre se torna um observador em segundo plano em relação às ações e as tomadas de decisão.

Jodie representa essas duas pessoas, ou melhor, esses fragmentos de si mesma, tentando se relacionar com o mundo. Assim como qualquer pessoa precisa se aceitar e se reconhecer em diversas situações e pulsões pessoais - dentro e fora do jogo -, Jodie precisa aprender a lidar com Aiden. Para quem tem transtorno de ansiedade, depressão e/ ou síndrome do pânico, a situação é semelhante: é preciso observar o próprio comportamento a partir de diferentes estímulos para conseguir construir suas relações.

Audi e Regis (2014) discorrem sobre imersão, atenção e *games* de forma a elaborar novas perspectivas sobre o tema. Os autores dizem que o jogo tem por princípio a junção da narratividade com a ludicidade, ou seja, o envolvimento com a história, drama e personagens, além do entendimento em relação às regras, exploração



do ambiente e agência. Os autores ainda explicam o significado e conjuntura do termo imersão, exemplificando que a imersão “é um estado mental que simula a identificação do indivíduo com um representante virtual (jogador, personagem, testemunha) dentro do mundo ficcional” (AUDI; REGIS, 2014, p.68). Aplicando essas teorias aos videogames, os autores completam dizendo que a imersão é a união do comprometimento/atenção no jogo, junto a agência e transformação:

A história é somada ao jogo na busca pela criação de uma experiência imersiva. Neste caso, a imersão é um estado geral resultado da soma de um comprometimento mental focado (atenção) com a sensação de deslocamento corporal para dentro do mundo ficcional com controle e autonomia sobre as ações do personagem e da simulação (agência e transformação) (AUDI; REGIS, 2014, p.68).

Jodie, desde criança, é submetida a pesquisas e testes em laboratórios. Essa força da mente que interfere diretamente nas ações de seu corpo são elementos desconhecidos para a ciência, assim como ainda não existe uma precisão acerca das pesquisas em relação a psique e os transtornos de ansiedade. Não se sabe se é uma doença, uma disfunção ou outra resposta subjetiva a determinado acontecimento/situação, não há conhecimento sobre haver uma cura - ou mesmo se há a necessidade dela, e a ciência segue desenvolvendo pesquisas e maneiras de fazer com que esses estímulos sejam controlados ou, ao menos, compreendidos.

Em um dos primeiros capítulos do jogo, Jodie, ainda criança e já em laboratório, está sentada no chão do seu quarto brincando, até que um dos cientistas a chama pra fazer um teste. Ela, tímida e silenciosa, se levanta mesmo sem estar muito a fim de ir. Sem pressa, ela pega um violão no quarto e mexe nas cordas, até ser educadamente repreendida pelo cientista, que a leva até a sala de testes. Ao chegar na sala, Jodie recebe um aparelho de mapeamento neurológico para colocar em sua cabeça durante o experimento: os cientistas dizem pra ela que é uma coroa, na esperança de acalmá-la. Sentada em frente a uma mesa com cinco cartas e uns blocos de montar, explicam a atividade: uma mulher está na sala em frente com cartas iguais as de Jodie, escolherá uma carta e Jodie terá que adivinhar qual foi a carta escolhida. Nesse momento, Aiden fica em evidência, sendo essa alma que transita nos dois ambientes e que faz com que Jodie veja os movimentos da pessoa na outra sala. Esse procedimento se repete algumas vezes e, durante as ações de Aiden, a sensibilidade do controle do videogame é muito maior, causando uma espécie de vertigem no jogador, pois toda a tela fica propositalmente muito instável e desfocada.

---

Sempre que Aiden se torna o agente em primeiro plano, fica muito mais difícil controlar e manipular os comandos do joystick. Essa condição de instabilidade dada pela programação do jogo nos remete às sensações estimuladas durante uma crise de ansiedade: no caso dos momentos de excitação e tensão psicológica/neurológica como depressão e síndrome do pânico, notamos que o jogador pode começar a ter o batimento cardíaco acelerado devido aos estímulos visuais e sonoros dos acontecimentos gerados na tela do jogo, pode ainda sentir o corpo fraco e/ou sem muito controle, a mente confusa ou ainda a visão embaralhada. Tudo isso se reflete no *gameplay* através da imersão estimulada pela experiência, tanto em relação à narrativa e ambiência (estímulos visuais e sonoros), como na mecânica do jogo (programação, comandos), considerando ainda possíveis condições do ambiente externo ao jogo em que o jogador está inserido.

Após o experimento com as cartas, Jodie continua sendo testada: os cientistas fazem o mesmo exercício com os blocos de montar em cima da mesa. Ainda com o jogador controlando a situação, ao chegar na outra sala e mexer o blocos de madeira, Aiden se mostra mais agitado e violento: percebemos a emoção dele através da velocidade da movimentação da câmera, o enquadramento que fica torto e quase de cabeça pra baixo, a força com que os blocos se movem e, claro, através da construção sonora, que, além da tensão própria de trilhas de suspense com ruídos e afins, faz ainda o som de blocos de madeira se espalhando e caindo com barulho forte. A imagem da mulher é de pavor: ela se movimenta para trás, quase caindo da cadeira, suspirando e fazendo um som com a respiração que é próprio da ausência de fôlego.

Ainda assim, os cientistas insistem para que Jodie mova mais alguma coisa e, a partir daí, Aiden fica cada vez mais nervoso, até que derruba a mesa, derruba todos os objetos, quebra vidros e algumas câmeras da sala e se movimenta por todo o espaço destruindo a estrutura do lugar. Os cientistas pedem pra que Jodie, sozinha na outra sala, pare de destruir tudo, mas ela não tem controle sobre as vontades de Aiden, que começa a enforçar a mulher e colocá-la contra parede. A sensação que vem ao jogador é angústia por estar impotente em uma situação de violência ao outro, mesmo que dentro do jogo. Além disso ainda existe o desespero de ver uma criança sendo submetida a esses testes. Potencializando a aflição, surgem sons de enforcamento, pedido de socorro da mulher, gritos de Jodie ao dizer que perdeu o controle, e tudo isso paralelo a imagem distorcida e com movimentação rápida, ainda na perspectiva de Aiden.

A ansiedade que se começa a sentir é o desejo para que não só o experimento acabe, mas também a cena no jogo, pois mesmo para o jogador enquanto corpo físico inserido no ambiente externo, é extremamente angustiante perder o controle do próprio movimento - dentro (narrativa) e fora do jogo (os botões não respondem muito rápido aos comandos nesse momento), causando inquietação e desconforto junto ao descontrole dos personagens e toda a situação construída. Por um instante vem a agonia de não saber se a falta de controle com o Aiden é uma falha no controle do videogame, falha do jogador não sabendo manipular os botões ou se, de fato, é a experiência “ideal” do jogo. Todos esses fatores narrativos, alinhados com o envolvimento sonoro, estético, mecânico e cognitivo fazem com que essa cena, em situação de imersão e ansiedade, possa causar enjôo ou mesmo tontura.

Reiterando as ideias acima, vale mencionar um trecho da tese de Alessandra Maia (2018), ao comentar sobre a sonoridade nos games:

a sonoridade está imbricada com a noção de imersão, porque parte da experiência do jogador e de suas ações (performance), dentro e fora do jogo, sofrem influência dos diferentes tipos de sons que a obra mobiliza para comunicar a emoção que deseja provocar. (MAIA, 2018, p. 58-59)

Aos que desconhecem a existência de Aiden - ou da depressão, pânico e outros transtornos de ansiedade -, pode não ser evidente a força que a mente tem, em ação conjunta com outros estímulos e respostas corporais, para interferir nas habilidades cognitivas e sensorio-motoras de uma pessoa. No caso de Jodie, podemos perceber, inclusive, ações não aceitas e/ou não bem vistas socialmente.

Na adolescência, por exemplo, Jodie se vê sozinha e sem amigos, mas nas poucas vezes em que tenta interagir ou construir laços, Aiden coincidentemente - ou não - volta à tona e interfere em suas ações. Em uma disputa de prioridades e autonomia na tomada de decisões, Jodie e Aiden entram em conflito, transparecendo uma enorme gama de sentimentos e sensações: raiva, tristeza, solidão, timidez, carência, afeto, entre outras. A ansiedade pode também trazer fobia social, medo e/ou pânico para sair ou viver uma rotina; a depressão causa a incerteza constante e a insegurança em relação aos outros que nos rodeiam.

As sensações são tão intensas que durante sua jornada, Jodie não só pensa, como de fato tenta cometer suicídio algumas vezes. A ação nunca se concretiza, seja porque alguém chamou seu nome e a impediu de continuar, seja pelo próprio Aiden que tenta dominá-la e convencê-la a não realizar aquele desejo de morte.

---

A jornada da personagem pode ser bastante solitária, prejudicando - ou não - as vivências de Jodie. A partir do engajamento, sensibilidade ou mesmo identificação, o jogador tem a possibilidade de interferir na história a partir da tomada de decisões. Apesar de uma programação às vezes limitada e bem direcionada à continuidade da história, a narrativa se mostra ampla, pois o jogo tem mais de vinte finais possíveis. Ou seja, cada ação tem uma consequência real e modifica não só os cenários e o universo de Jodie, mas também afetam diretamente a construção da personalidade e características físicas da personagem.

Aiden pode representar ainda a ideia de que nunca estamos sozinhos. Essa consciência ou alma que às vezes tem vontade própria, possibilita à Jodie tomar decisões e agir muitas vezes de maneira que ela mesma não se agrada, mas que não deixa de ser uma reação às demandas da circunstância, ou mesmo uma motivação às vezes esquecida ou controlada por condutas sociais pré-estabelecidas.

Em *Beyond: Two Souls*, não há vilões ou heróis, o que existe são pessoas que às vezes, assim como Jodie, tomam decisões erradas, seja em âmbito pessoal ou interpessoal. Como parte da programação do jogo, o jogador pode também ser responsável por essas decisões: agir carinhosamente, responder de modo grosseiro e frio, ser indiferente, entre outros. Tudo isso reflete não só na personalidade de Jodie sendo criada, mas principalmente reflete a projeção das aspirações do próprio jogador, este que está ainda sendo atravessado pela experiência imersiva da mecânica do jogo em paralelo aos estímulos e comandos do ambiente externo em que está inserido.

A partir da existência dessa força, consciência ou entidade, podemos refletir mais uma vez sobre aflições como depressão e síndrome do pânico, próprias do transtorno de ansiedade. A angústia gerada pelos conflitos entre corpo e mente, transparecem através do jogo uma inconstância desse corpo social que pulsa e sente desejo, muitas vezes reprimidos, ou mesmo incompreendidos.

Se pensarmos na ideia de identificação do jogador em relação ao personagem, trazemos também a ideia de uma memória corporal e emocional sendo projetada no jogo a fim de potencializar a imersão que proporciona continuidade e engajamento na experiência. Em “Comunicação, tecnologia e cognição: rearticulando homem, mundo e pensamento”, Régis e Messias (2012) comentam que a memória “retém os dados sensoriais obtidos pelos sentidos para que a atividade cognitiva prossiga” (REGIS; MESSIAS, 2012). Continuam dizendo que, “intrínseca ao humano, a experiência é a

---

capacidade de relacionar dados sensoriais retidos pela memória. Ela permite identificar a repetição e regularidade de dados. Desse modo, fazemos associações, chegamos a conclusões e temos expectativas”. (REGIS; MESSIAS, 2012, p. 29)

A expectativa, o medo, o pânico, a sensação de morte iminente, assim como no jogo, podem ser gerados por estímulos diversos e muitas vezes imperceptíveis. Cada ação é movida por um elemento que gerou movimento, às vezes esses elementos podem ser negativos e às vezes positivos, mas nunca estáticos e definidos. A partir das escolhas e subjetividade de cada um torna-se possível compreender como cada história se constrói, seja dentro ou fora do jogo.

Através de experiências pessoais a partir da imersão na imagem/tela e ainda nos elementos sonoros que podem induzir sensações ao jogador para guiá-lo durante a jornada, podemos analisar a recepção e reação do jogador aos estímulos apresentados pelo jogo. Ao observar e questionar se a imersão nos games têm potencial para estimular, melhorar ou mesmo prejudicar as questões relativas à mente e ao comportamento humano, avaliamos como a experiência em *Beyond: Two Souls* proporciona um redirecionamento da atenção e da memória para essas sensações - desagradáveis ou não - de ansiedade.

Partindo do princípio de que o jogador é agente dentro do jogo e de que o próprio jogo/*software* age em relação ao jogador (Galloway, 2006), foi possível compreender o engajamento do usuário a partir não só da relação de prazer e/ou autonomia sobre os personagens e a narrativa, mas também sobre a questão da imersão e percepção de mundo de cada jogador.

Segundo Ferreira e Falcão, o jogo deve ter um *gameplay* completo, o que significa desenvolver um equilíbrio entre os momentos de ação (desafios e puzzles) e narrativa (ficção, tempo de espera). Os autores afirmam que é

justamente nos momentos de espera, nos quais a atenção sustentada se faz mais presente, que o jogo poderá explorar a imersão através dos elementos narrativos, não excluindo, aqui, os apelos sensoriais (visuais e sonoros), colocando o jogador na expectativa do próximo momento crítico, deixando-o assim envolvido no *gameflow*. (FERREIRA; FALCÃO, 2016, p.90)

Durante a história, tanto o jogador quanto a personagem estão em busca de uma resposta e Jodie passa muito tempo fugindo: de forças militares, instituições de pesquisa, e até mesmo fugindo da própria realidade e conflitos com Aiden. O que existe é a sensação de perigo potencializado com o medo do desconhecido.

## Considerações finais

Em meio a conceitos de matriz diversa e muitas vezes conflitantes como performance, imersão e agência, buscou-se realizar uma investigação preliminar das ideias de ansiedade e/ou angústia numa perspectiva cognitiva. De maneira exploratória, uma observação analítica do jogo *Beyond: Two Souls* mostrou que o envolvimento e engajamento em um jogo, a partir da atenção, imersão e identificação podem colaborar com o desencadeamento de sensações psíquicas mais complexas que fazem parte do que se configuram os transtornos de ansiedade, como depressão e síndrome do pânico, mediando e intervindo nas (re)ações do jogador quando exposto aos estímulos visuais e sonoros proporcionados pela experiência.

A breve recapitulação sobre cognição corporificada, afetos e ação nas mídias especificamente nos games se mostrou oportuno para delimitar um objeto e um campo de estudos para um pesquisa futura. Visando construir uma metodologia que abarque a complexidade dos temas, notou-se que será necessário uma imersão nas propriedades da cognição atuada proposta por Varela et al (2001) e seus entrelaçamentos em diversos níveis da experiência sensível para assim compreender como se formam as sensações de ansiedade e/ou angústia nos games.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

AMARAL, Adriana. MONTEIRO, Camila. Esses roquero não curte: performance de gosto e fãs de música no Unidos Contra o Rock do Facebook. IN: **Revista FAMECOS** Porto Alegre, v. 20, n. 2, pp. 446-471, maio/ago. 2013.

AUDI, G.; OLIVEIRA, F. R. Imersão em jogos narrativos de videogame. Dossiê: Processos imersivos na cultura midiática. *Contracampo*, Niterói, v.29, n.1, abril/2014

BOGOST, Ian. **Unit Operations**: An Approach to Videogame Criticism. Cambridge: The MIT Press, 2006.

FERREIRA, E.; FALCÃO, T. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. *Comun. Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 13, n. 36, p.73-93, jan./abr. 2016.

GALLOWAY, Alexander R. **Gaming**: Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

---

HENNION, Antoine. Loving Music: from a Sociology of Mediation to a Pragmatics of Taste. In: **Comunicar**, n. 34, v. XVII, 2010, Scientif Journal of Media Education; ISSN: 1134-3478; pages 25-33

HENNION, Antoine. "Music Lovers: Taste as Performance". In: **Theory, Culture, Society** 18, 5 (2001) 1-22

KASTRUP, Virgínia. A invenção de si e do mundo. Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

MAIA, Alessandra. Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror. 2018. 306 f. Tese (Doutorado em Tecnologias de Comunicação e Cultura) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. 2018.  
MAINES, Rachel P. Hedonizing Technologies: Paths to Pleasure in Hobbies and Leisure. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2009.

MALABY, Thomas M. Beyond Play: A New Approach to Games. In: **Games and Culture**, Volume 2, Number 2, April 2007 95-113.

MASSUMI, Brian. **Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation**. Durham: Duke University Press, 2002

MOULTHROUP, S.. "From work to play: molecular culture in the time of deadly games". In: Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (Org.). **First Person: new media as story, performance and game**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. Editora Unesp, Itaú Cultural. São Paulo, 2003.

NEWMAN, James. **Playing with Videogames**. New York: Routledge, 2008.

REGIS, Fátima. Da cultura de massa à cultura ciber: a complexificação da mídia e do entretenimento popular. **Revista Interin**, Curitiba, v. 1, 2009.

REGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. **Revista Famecos**, Porto Alegre, 2008. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/4797/3601>>.

REGIS, F.; MESSIAS, J. 2012. Comunicação, tecnologia e cognição: rearticulando homem, mundo e pensamento. In: REGIS, F. et al. (Orgs.). **Tecnologias de comunicação e cognição**. 1.ed. Porto Alegre: Sulina, 2012.

REGIS, F.; ORTIZ, A.; AFFONSO, L.; TIMPONI, R. **Tecnologias de Comunicação e Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

SIMONDON, Gilbert. The position of the problem of ontogenesis. IN: FLANDERS, Gregory (trad.). **Parrhesia Journal**, N. 7, 2009.

SIMONDON, Gilbert. **On the mode of existence of technical Objects**. Univocal, 2017.

VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan T.; ROSCH, Eleanor. **A Mente Corpórea: ciência cognitiva e experiência humana**. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.