

## **A Interação com o Mundo em *Death Stranding*<sup>1</sup>** *Potencialidades da presença virtual*

Júlio César Ribeiro de Melo SANTANA<sup>2</sup>  
Nilson Valdevino SOARES<sup>3</sup>  
CESAR School Recife, PE

### **RESUMO**

No presente artigo abordamos como o design de interfaces, aplicado ao campo dos jogos digitais, potencializa transmissão de sensações ao jogador. Iniciamos com uma discussão sobre a metáfora da interface e suas possibilidades de manifestação nos videogames no uso de recursos narrativos e regras para compor mundos ficcionais. Partiremos da relação entre o *Dasein* e os entes fundamentais de Heidegger (1927) e também das teorias sobre a presença virtual, discutindo suas características e aplicação na composição de mundos ficcionais que estimulem a percepção de presença no jogador. Em seguida, consideramos o conceito de *meaningful play* e exploramos as sensações possíveis ao jogador quando em processo de imersão em um espaço simulado. Por último, discutiremos a presença do outro e como tais relações se apresentam no jogo *Death Stranding*, partindo para uma análise estética.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Death Stranding*; interface; game studies; presença; experiência do usuário.

### **A METÁFORA DE AMBIENTE E IMERSÃO**

Em meados de 1968, Douglas Engelbart apresentou na *Fall Joint Computer Conference*, em São Francisco, a *mother of all demos*, uma demonstração que viria a mudar para sempre as formas de interação humano-computador. Entre outros produtos que pretendiam revolucionar o design de interfaces, Engelbart demonstrou pela primeira vez o uso do *mouse*, que impressionava pelo seu *feedback* visual em tempo-real, o ponteiro corria pela tela e acompanhava o movimento das mãos, nos dava o primeiro vislumbre da impressão de manipulação direta de dados.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XXI Encontro dos Grupo de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Pós-graduado em Design de Interação para Artefatos Digitais pela CESAR School Recife, e-mail: [jcrms@cesar.school](mailto:jcrms@cesar.school)

<sup>3</sup> Docente do Mestrado Profissional em Design de Artefatos Digitais da CESAR School Manaus; e do Mestrado Profissional em Design, da Especialização em Design de Interação para Artefatos Digitais e do Bacharelado em Design da CESAR School Recife. Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, e-mail: [nvs@cesar.school](mailto:nvs@cesar.school)

Pela primeira vez, uma máquina era imaginada não como um apêndice aos nossos corpos, mas como um ambiente, um espaço a ser explorado. Podíamos nos projetar nesse mundo, perder o rumo, tropeçar em coisas (JOHNSON, 1997, p. 32).

A lógica de imaginar a máquina como uma metáfora de ambiente, que pode ser explorado através de uma extensão do corpo humano, tem sua potencialidade aplicada aos jogos digitais. Nos videogames, o jogador tem a capacidade de reproduzir o movimento corpóreo dentro do espaço simulado, o avatar<sup>4</sup> se torna a projeção do eu no ambiente virtual, no jogo é possível viver a experiência de ser transportado para uma realidade simulada, Murray (1997) vai se referir à essa experiência como imersão.

Imersão: a sensação de estar rodeado por uma outra realidade, esta, distinta – mas não completamente separada – da realidade intersubjetiva da vida cotidiana (BERGER; LUCKMANN, 1966). Huizinga (1938) reforça essa ideia ao afirmar que o jogo está circunscrito em um *círculo mágico*. Murray (1997) fala sobre o estado liminal: a experiência de estar entre o mundo da vida cotidiana e o mundo da ficção. O estado liminal também é investigado por Victor Turner:

Como destaca o antropólogo Victor Turner [...], pessoas em situação “liminal”, ou seja, nem inteiramente dentro, nem inteiramente fora do jogo, mas simultaneamente em ambos os estados, estão em uma posição de ser mais criativas, pois se veem mais livres dos controles estruturais. O jogo mostra-se importante por esse caráter exploratório que nos possibilita (SOARES; AGUIAR; PETRY, L., 2014).

Conforme explica Soares (2009), o controle e a tela funcionam como objetos liminares e estabelecem uma relação dual, pois ao mesmo tempo que reforçam a existência de um mundo de jogo que tem a sua própria realidade circunscrita em um círculo mágico, também servem como lembrete da separação entre o mundo da vida cotidiana e o mundo da ficção. Castronova (2005) aponta a existência de um “círculo quase mágico”, que possui limites flexíveis, funcionando como uma “membrana” do lado de fora, a vida continua de acordo com as regras cotidianas do lado de dentro. Essa membrana é porosa e não pode ser completamente selada, estamos atravessando-a o tempo todo.

---

<sup>4</sup> O avatar é a representação de si mesmo no meio virtual, o termo apropria-se da tradição hindu, onde refere-se à materialização corpórea de um ser divino e imaterial.

## PRESENÇA VIRTUAL E AFFORDANCES

Heidegger (1927) traça bases importantes para a compreensão da relação do *Dasein*<sup>5</sup> e do ser dos entes fundamentais, afirmando que o ser existe no mundo e está sujeito à ação dos entes, podendo atuar como agente modificador ou modificá-los. “[Ao existir no mundo, estamos sujeitos à] trama de significados que envolve o ser, seu agir e seu saber. É através dos significados que o ser interage com o mundo” (OLIVEIRA, 2010), ao se sentir imerso no mundo da ficção, podemos interagir com os entes que compõem esse mundo. Através da angústia<sup>6</sup> de ser, o *Dasein* revela uma de suas características fundamentais: o cuidado (*Sorge*), a preocupação com a sua própria existência e a existência dos outros entes, ou seja, as coisas que compõem o mundo ao seu redor.

Propomos, então, que ao jogador é possível manifestar o ser-no-mundo no mundo de jogo, construindo, a partir dessa relação, a sensação de se estar em um mundo distinto daquele onde se localiza o corpo. Carassa (2005) levanta a perspectiva de alguns autores que falam sobre a presença virtual, tais como Thomas B. Sheridan, David Zeltzer, Carrie Heeter, Bob G. Witmer, Michael J. Singer e mesmo Matthew Lombard. Podemos também destacar a presença ambiental, que se refere à percepção de que o ambiente modifica-se de acordo com as ações realizadas dentro daquele espaço. De acordo com Carassa (2005), Bob G. Witmer e Michael J. Singer apontam a presença como consequência do estado de imersão, mas também estando relacionado ao envolvimento do indivíduo com uma informação específica que possui um significado para ele. Nesse sentido, a presença teria similaridades com a atenção seletiva, sendo derivada da alocação de recursos perceptivos do jogador. Assim, o jogador identifica que ele realmente está em um ambiente diferente de sua localização corpórea, sentimos estar nesses ambientes simulados por computadores, neles observamos e exercemos nossa *presença*

---

<sup>5</sup> Lançado-no-mundo, o *Dasein* (ser-ai) está sujeito às preocupações de “estar-no-mundo”, ao “ser-no-mundo” o *Dasein* pode compreender os modos de ser e reconhecer o mundo e o “ser-dos-entes-no-mundo”.

<sup>6</sup> De acordo com Oliveira (2010), a “angústia” se dá pelas constantes mudanças, fluidez, mutações, experiências de inospitalidade (dificuldade de percepção dos sentidos) do mundo, de liberdade, de escolhas, essas aberturas que possibilitam a existência do homem são impulsionadas pela angústia. Sendo uma característica imprescindível para a compreensão do existir humano.

---

Carassa (2005), nesse contexto, considera que percebemos as representações no mundo como *affordances*<sup>7</sup>, vemos o mundo como um conjunto de ações possíveis. Então, ao interagir com um ambiente, não estamos preocupados com o movimento ou simulação motora de um ato, mas com a ação desenvolvida juntamente com esse movimento; o conjunto de *affordances* possíveis é moldado pelos interesses, valores e objetivos do jogador, esses elementos dotam a ação desempenhada por ele de *significado*.

Em *Death Stranding*<sup>8</sup>, o jogador desenvolve significados ao caminhar pelo mapa, o cenário atua como uma interface que comunica o impacto das ações desempenhadas pelo jogador. Por exemplo, quando o movimento do personagem é afetado pela topologia do relevo ao passar por uma pedra, o personagem perde o equilíbrio, a *ação* realizada possui um *resultado* e desenvolve um *significado*, esse ciclo faz com que, da próxima vez que o jogador passar pela mesma situação, ele atue de forma diferente para otimizar essa interação.

Matsuoka (2018) também fala sobre a importância de mecânicas que direcionem a atenção ao mundo de jogo para amplificar a forma como o espaço é experienciado através da familiarização do jogador com o ambiente:

O espaço, em alguns jogos, acaba por ocupar um papel secundário, não transmitindo informações relevantes ao jogador e sendo quase indiferente à experiência de jogo. É com frequência que se vê jogos que não exploram a criação de vínculos emocionais entre o jogador e o espaço, fazendo com que o espaço em que se desenvolve a ação do jogo não se torne lugar e possa ser trocado sem alterar a experiência de jogo e, conseqüentemente, não sendo memorizado pelo jogador (MATSUOKA, 2018).

De acordo com Carassa (2005), pensar a interação do jogador com o mundo virtual em termos de *affordances* permite ao indivíduo exercer *presença* em determinado ambiente. A *presença* torna possível dois fatores fundamentais para a experiência; o primeiro está relacionado à suspensão de descrédito do jogador, compensando até certo ponto a baixa fidelidade da simulação, enfatizando que o que fará a diferença nesse caso

---

<sup>7</sup> De acordo com seus estudos no campo da percepção visual, o psicólogo James J. Gibson utiliza o termo *affordance* para se referir ao que o ambiente disponibiliza para o indivíduo. Donald Norman se apropria do termo no contexto da Interação Humano-Computador para se referir ao conjunto de ações possíveis que são percebidas por um indivíduo, logo, quanto maior o *affordance* de um objeto, melhor será a identificação de seu uso dentro de um contexto.

<sup>8</sup> *Death Stranding* é um jogo de gênero *Action* desenvolvido pela Kojima Productions e lançado em 2019 para Playstation 4.

---

não é o realismo da simulação ou o uso das tecnologias mais recentes, mas o tipo de interação que o ambiente permite realizar.

O segundo aspecto é que a *presença* e as ações do jogador constituem uma relação de suporte mútuo, de forma que elas fortalecem a percepção da *presença*, e esta dá suporte às ações, promovendo continuidade ao ciclo interativo. Essa relação estabelecida é tão significativa para a experiência do jogador que torna possível o aprendizado através do jogo, possibilitando que o jogador utilize os conhecimentos que aprendeu no jogo em suas futuras narrativas na vida cotidiana (CARASSA, 2005, p. 387), como afirma também Arlete Petry (2011):

Esse exercício de sair de si, sendo um outro, e a si retornar, talvez seja a experiência mais propriamente humana que podemos ter. É o que amplia a vida, pois ensaia outras possibilidades para ela. É a imaginação, ponto de partida para a realização. Como diz Murray, possibilitada por “uma tecnologia otimista para explorar a vida interior”, é uma “exploração que traz o benefício do autoconhecimento”, e no caso desse jogo, talvez fazer com que nos perguntemos: “o que eu seria capaz de fazer para salvar quem eu amo?” Seja com essa ou outra pergunta que nos impliquemos, nos parece certo que precisamos das obras de ficção, seja em qual meio for, para nos ajudar a compreender o mundo e o que significa ser humano (PETRY, A., 2011).

Destacamos que em jogos que não têm como objetivo simular com tanta fidelidade o mundo da realidade intersubjetiva da vida cotidiana (BERGER; LUCKMANN, 1966), a lógica dos *affordances* talvez não funcione de maneira tão efetiva, e o designer deve ter a sensibilidade de valer-se desse recurso de acordo com a experiência de jogo pretendida. Nos jogos *sandbox*, por exemplo, não precisamos necessariamente conceber objetos através da lógica de *affordances*. Nesses jogos a brincadeira surge como fator com potencial de preponderância, destacando a liberdade e a improvisação, assim o *paidia*<sup>9</sup> tem o potencial de se manifestar mais fortemente, deslocando o foco da obediência às regras ou à veracidade da simulação para a bricolagem (MALINOWSKI, 1976) e o divertimento. Já os jogos que possuem mais ênfase no *ludus* não escondem o maior apego a estruturas menos espontâneas, uma tendência mais forte de obedecer às convenções estabelecidas pela narrativa, pelo mundo de jogo e por suas regras – há talvez, nestes casos, uma maior preocupação em fazerem sentido dentro dos contextos estabelecido por si mesmos.

---

<sup>9</sup> *Ludus* e *paidia* são os modos de jogar definidos por Roger Callois (1958), *paidia* se refere à liberdade das brincadeiras de faz-de-conta, existe um exercício criativo no brincar, é um modo de jogar mais orgânico. No *ludus*, o modo de jogar é definido por regras arbitrarias e contratos que são aceitos de antemão, que definem o modo de jogar dos participantes.

## MEANINGFUL PLAY E ESPAÇO SIMULADO

Podemos relacionar a lógica dos *affordances* trazida por Carassa (2005) e a criação de *significados* através do conceito de *meaningful play* conforme descrito por Salen e Zimmerman (2004).

Murray (1997) destaca, no conceito de *agência*, a relevância da relação entre a ação do jogador e os reflexos dela no mundo ficcional, enquanto que Huizinga (1938), explicita que jogo “é uma função significante, existe um sentido nele. No jogo, sempre há algo ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa algo”, o conceito de *meaningful play* ao identificar a importância do sentido nas ações do jogador no jogo: a forma como os jogadores interagem com o jogo não depende somente do jogo em si, mas dos *significados* resultantes da interação com o jogo.

Na definição de *meaningful play*, as *ações* realizadas pelo jogador são acompanhadas por uma *resposta* do sistema de jogo, essa relação que confere sentido e dá *significado* à ação realizada. Ou seja, o *significado* surge a partir da relação entre *ação* e *resultado*. Todas as ações desempenhadas pelo jogador devem afetar o sistema de jogo de alguma forma, gerando novos significados conforme a progressão do jogo.

O resultado das ações do jogador deve ser *discernível* (o resultado de uma ação deve ser comunicado pelo sistema de forma perceptível) e *integrado* (a relação entre ação e resultado deve estar integrado no contexto do jogo, afetando a experiência do jogador não apenas de forma perceptível instantaneamente como aplicada a um contexto maior no jogo) para que manifestem sentido/significado na experiência de jogo.

Utilizando-se dessa lógica, é possível desenvolver um mundo a partir da lógica dos *affordances*, criando um espaço de ações possíveis ao interagir dentro de um ambiente e construindo *significados* de relevância, no sistema de jogo, de acordo com a necessidade da experiência que se quer construir.

Outras sensações dentro do ambiente virtual são exploradas também por Swink (2009). Essas sensações emergem da interação do avatar com o ambiente e são transmitidas através de estímulos visuais, auditivos e táteis. De acordo com o autor (SWINK, 2009), elas são as sensações de:

- 
- a) *Extensão dos sentidos*: ocorre quando o jogador foca na tela e deixa de lado os estímulos externos, transferindo seus sentidos para um ambiente virtual. Isso aconteceria pois o avatar funciona como uma ferramenta que possibilita a atuação do jogador no mundo ficcional. A tela torna-se a visão, o alto-falante torna-se a audição e o controle torna-se o tato, parte do hardware, assim, constitui uma extensão dos sentidos ao mundo do jogo;
- b) *extensão de identidade*: quando sentimos que o avatar torna-se uma extensão de nosso corpo e de nossos sentidos, a tendência é que nossa identidade também flua para o personagem. Meu avatar sou *eu*. Ao mesmo tempo, essa sensação pode ser facilmente interrompida pela frustração<sup>10</sup>.

## A EXISTÊNCIA DO EU E DO OUTRO EM DEATH STRANDING

Em *Death Stranding*, acompanhamos a jornada de Sam Bridges, que tem como objetivo restabelecer os vínculos perdidos entre a população do território norte-americano após sucessivos desastres que causaram uma ruptura no modo de viver da sociedade como conhecíamos, levando os sobreviventes a um estado de isolamento social.

Para Hideo Kojima<sup>11</sup>, *Death Stranding* tem como característica principal o *Social Strand System*, que é caracterizado pelo *multiplayer* assíncrono e suas mecânicas que giram em torno do tema “conexão”. Seu objetivo, ao projetar o jogo, é que os jogadores nunca se sintam sozinhos em suas jornadas. Para isso, utiliza como artifício um mundo propositalmente solitário e desenvolve a história de modo que ficamos habituados a nos conectar com os outros personagens que compõem esse mundo, dado que a falta de conexão torna o progresso mais difícil, e o estabelecimento de vínculos possibilita a reestruturação do ambiente através do senso de comunidade que é gerado durante a experiência.

De acordo com Fernandes (2008), os teóricos da realidade virtual muito atentaram para a questão da *presença do eu*, deixando de lado, porém, a *presença do outro*. Com o

---

<sup>10</sup> A frustração pode interromper a experiência de imersão, é dito que a identidade flui do jogador para o avatar pois ao se frustrar muito com o jogo, a tendência é que o jogador retome sua identidade e atribua a culpa do erro ao personagem e não a si mesmo, que está no controle do personagem.

<sup>11</sup> Hideo Kojima é um game designer, diretor, produtor e escritor de jogos japoneses. Também é fundador da Kojima Productions, estúdio que lançou *Death Stranding* em 2019.

---

intuito de investigar esse fenômeno, o autor traça um paralelo entre a *presença do outro* com a paralisia do sono, afirmando que é comum que o indivíduo que sofre de paralisia do sono tenha alucinações e sinta que existe uma presença ameaçadora ali. Isso se dá pois temos a sensação de que existe algo ali que não conhecemos. Quando a *presença do outro* é desconhecida, é comum que o ser humano recorra aos seus instintos naturais e trate esse *outro* como ameaça. De um estudo sobre o jogo *The Last of Us*<sup>12</sup>, destacamos:

O mundo anterior à epidemia apresenta-se como um mundo diferente, semi-esquecido, desconexo da realidade presente no jogo. Sua cultura mostra-se estranha, ilógica e, em boa parte, desnecessária. Na nova realidade, não há muito, além das relações imediatas, que integre os homens comuns entre si. Não há senso de sociedade. O outro é o *outro*, um desconhecido, fator de preocupação e incerteza (SOARES; AGUIAR; PETRY, L., 2014).

Kojima explora a presença do *outro* em *Death Stranding* de forma muito diferente do que é visto nas grandes produções como *The Last of Us*, onde o *outro* quase sempre é um inimigo e sinônimo de conflito, aqui, a relação com o *outro* é mediada pela empatia, o *outro* pode oferecer ajuda e pode ser ajudado, é alguém que também está presente no mundo e conectado através dos elos estabelecidos ao longo do jogo.

## FUNDAMENTAÇÃO PARA A ANÁLISE

Inspirado nos estudos metodológicos de Lars Konzack, Aarseth (2003) propõe um modelo de análise mais direto, argumentando que uma análise estética não pode ser entendida para o seu público, ampliando os elementos que tornam o jogo interessante. Para Aarseth (2003), a análise estética amplia a visão que temos do jogo, não se limitando aos elementos visuais, a estética emerge da experiência proporcionada através da interação do jogador com o mundo de jogo, e não somente dos elementos que compõem o jogo. Para isso, Aarseth (2003) apontou três elementos do jogo que são fundamentais para a análise estética: a *jogabilidade*, a *estrutura do jogo*<sup>13</sup> e o *mundo do jogo*<sup>14</sup>.

---

<sup>12</sup> Jogo de 2013 do gênero survival horror, lançado originalmente para o console Playstation 3, desenvolvido pela Naughty Dog e publicado pela Sony.

<sup>13</sup> Refere-se às regras que vigoram no mundo do jogo.

<sup>14</sup> O mundo de jogo é composto pelos elementos que constituem a simulação. O conteúdo narrativo, ficcional, a topologia do mundo, o *level design* e as texturas são exemplos desses elementos.



---

A estrutura do jogo costuma ser o elemento de maior importância nesse método de análise, porém, dependendo do objetivo proposto e do tipo de jogo que será analisado, outro dos elementos listados acima pode se sobressair. Jogos com foco em exploração geralmente têm como elemento dominante o Mundo do jogo, a jogabilidade também será um elemento essencial para esse estudo para a análise da interação jogador-sistema e da experiência de jogo.

Aarseth (2003) propõe jogar o jogo, mas combinar isso com outras formas de coleta de informações como observação direta do jogador e estudar o jogo através de documentos oficiais de desenvolvimento e entrevistas com os desenvolvedores. Esse tipo de experiência também varia muito conforme o perfil do jogador e seu nível de familiaridade (iniciante, casual ou experiente) com jogos, mostrando-se importante fazer a observação de perfis distintos.

A experiência vivida pelo jogador tem caráter único e pode variar de acordo com a forma pela qual ele interage com o sistema:

Mesmo planejando o jogo visando uma determinada experiência, as reações dos jogadores podem fugir ao esperado, podem introduzir significados próprios, e até deixar sua impressão digital no jogo, como vemos ocorrer com os MODs. Ou seja, o jogo que é projetado possibilita uma experiência, mas não é a experiência (PETRY A., 2011).

## CONTEXTUALIZAÇÃO DO MUNDO DE DEATH STRANDING

Em um futuro marcado por sucessivas catástrofes, a humanidade vive em isolamento social. A paisagem em *Death Stranding* é de uma América abandonada após uma sucessão de catástrofes, a natureza toma conta do ambiente, e as construções humanas são deixadas de lado. Os sobreviventes tiveram que se isolar em *bunkers* ou nas *knot cities*<sup>15</sup>. Por conta dessa realidade, empresas como a *Bridges* e a *Fragile Express*<sup>16</sup> surgem para assumir o papel de transportar os recursos e suprimentos necessários para a manutenção da vida na sociedade fraturada.

---

<sup>15</sup> *Knot cities* são as cidades que fazem parte da UCA, os sobreviventes das catástrofes do *Death Stranding* se refugiaram nessas cidades, cada *knot city* funciona como um nó, para restabelecer a conexão entre as cidades, Sam deve viajar o continente americano conectando cada cidade à rede quiral.

<sup>16</sup> A *Bridges* e a *Fragile Express* são empresas de entrega que surgiram após as catástrofes e tem como objetivo entregar recursos e suprimentos para as famílias que restaram nas *knot cities* e seus arredores.

---

As sucessivas explosões causadas pelo *Death Stranding*<sup>17</sup> – chamadas de obliterações – liberaram uma imensa quantidade de *Quiralium*<sup>18</sup> na atmosfera por conta do contato com a *praia*<sup>19</sup>, e trouxe consigo um fenômeno chamado de *chuva temporal* – uma chuva que envelhece rapidamente tudo que toca – que afetou drasticamente o ecossistema, tornando a geografia do mundo irreconhecível. Outro motivo do isolamento foi o surgimento das EPs<sup>20</sup>, entidades que ficaram encalhadas no mundo dos vivos, o corpo das EPs é feito de antimatéria que causará uma obliteração ao entrar em contato com uma criatura viva.

O jogador assume a identidade de Sam Porter Bridges, um entregador *freelancer* que possui habilidades especiais chamadas de *DOOMS* – ele pode sentir EPs, mas não pode vê-las – além disso, Sam é um *repatriado* e pode retornar a vida guiando sua alma de volta para o seu corpo. Por conta de suas habilidades e de motivos pessoais, Sam acaba se afiliando oficialmente a *Bridges*, com o objetivo de restabelecer os vínculos entre as cidades da UCA (*United Cities of America*) através da rede quiral<sup>21</sup>. A rede quiral permite a comunicação entre os *nós* estabelecidos pela extensão das cidades unidas, essa rede permite a transferência de dados instantaneamente entre os que estão conectados, pois formam *elos* entre si.

O fato de *Death Stranding* se passar numa realidade diferente, mas de fácil reconhecimento – pois é habituada em um universo conhecido, até o ponto de ruptura que muda o curso da humanidade – facilita a imersão e faz com que o jogador preencha as lacunas na narrativa a partir do seu conhecimento prévio.

---

<sup>17</sup> O *Death Stranding* foi o acontecimento que levou o mundo do jogo ao estado que conhecemos, foi uma sucessão de explosões massivas ao redor do mundo. O *Death Stranding* aconteceu quando o mundo dos vivos e o mundo dos mortos – conhecido como *A Praia* – entraram em contato, as EPs ficaram encalhadas no mundo dos vivos e deram origem às primeiras explosões que causaram uma reação em cadeia.

<sup>18</sup> *Quiralium* é a cristalização da matéria quiral da praia. Após o colapso do mundo dos mortos com o mundo dos vivos, a matéria da praia começou a ser liberada no mundo dos vivos, esse tipo de elemento tem suas próprias propriedades e a exposição prolongada pode ser prejudicial aos seres humanos, causando doenças como depressão, pensamentos suicidas e morte.

<sup>19</sup> A praia é uma representação do mundo dos mortos, cada personagem possui uma praia própria que funciona como uma mistura da manifestação da consciência humana e da sua própria concepção da morte. A praia é a fonte de toda a matéria quiral.

<sup>20</sup> EPs ou Entidades da Praia são as almas que ficaram encalhadas no mundo dos vivos após o *Death Stranding*, se manifestando como corpos formados por antimatéria. O contato de EPs com seres vivos é a causa das obliterações.

<sup>21</sup> A rede quiral é um sistema de comunicação que funciona como um sucessor espiritual da *internet*, a área de cobertura da rede quiral é estabelecida pelos elos formados ao longo do continente americano. Cada ponto de conexão é chamado de *nó*, e a rede quiral permite que dados sejam enviados instantaneamente através desses *nós*.

---

A narrativa, segundo Murray (1997), é uma experiência liminal, como discutimos anteriormente. Estar em estado liminal possibilita que sejamos mais criativos, isso nos permite transitar entre os “mundos” da ficção e da vida cotidiana e, conseqüentemente, transitar entre vários *eus*, esse exercício de viver outras possibilidades no mundo da ficção nos permite a geração de novos conhecimentos através da experiência, os quais podem ser utilizados na vida cotidiana.

## ANÁLISE DA JOGABILIDADE EM DEATH STRANDING

Uma descrição superficial dos objetivos do jogador Death Stranding, bem como a ênfase em seu sistema de equilíbrio, poderiam dar-nos a impressão de estarmos diante de um simulador de caminhadas (não confundir, porém, com o gênero dos *walking simulators*<sup>22</sup>). Isso, no entanto, é um julgamento precoce: demanda-se um esforço cognitivo intencional para execução ação de caminhar dentro do ambiente de jogo – enquanto que o caminhar é construído como ação semi-automática na maioria dos jogos: basta pressionar o direcional ou clicar o mouse e ver o movimento – mas o objetivo é mais do que apenas simular o movimento de andar. Temos aí características de relevância.

*Primeiro:* o ambiente funciona não apenas como um espaço para locomoção, ele se comporta como uma *interface*, pois nos relacionamos diretamente com o ambiente na maior parte do jogo, a movimentação é afetada pela topologia do mundo de jogo, por declives, diferentes biomas e alterações climáticas.

*Segundo:* a interação com o ambiente aloca os recursos perceptivos do jogador, voltando a sua atenção para o jogo e criando um vínculo desde o início, facilitando que o ambiente seja memorizado pelo jogador e que ele produza significados ao longo desse processo.

Madigan (2010), tratando da psicologia da imersão nos games, argumenta que ambientes que demandam mais esforço cognitivo estimulam a imersão do jogador e criam um modelo mental mais rico do ambiente de jogo. Além da visão e da audição, o jogo trabalha a parte tátil do mundo através da vibração do controle, a maioria das ações que

---

<sup>22</sup> *Walking simulator* é um subgênero de jogo, derivado dos *adventures* gráficos, que foca no caminhar como motor para exploração de um ambiente e da história que se está a se desenrolar (ou que previamente aconteceu) em tal ambiente. Os *walking simulators* se destacam por serem grandemente destituídos de sistemas de desafio aos jogadores, descartando os *puzzles* comuns aos *adventures* e também os inimigos ou testes de habilidade requisitados por outros gêneros de jogo.

---

requer algum tipo de esforço são reforçadas pela vibração do controle, que varia em intensidade e duração de acordo com o impacto da ação sobre o avatar.

A movimentação de Sam depende de algumas variáveis, como: a quantidade de carga que está sendo carregada por ele, a topologia do terreno que ele atravessa e a energia disponível no momento – tudo isso afeta diretamente a velocidade e o equilíbrio do personagem, tornando a jogabilidade algo que demanda constante atenção do jogador, principalmente no início do jogo, quando não existem tecnologias que facilitam a exploração do mapa. Entregar uma carga de um ponto A até um ponto B no mapa é construído para ser tarefa cansativa, difícil e solitária, não apenas para o avatar, mas também para o próprio jogador – e essa relação é intencional, conectando os sentimentos e estado de Sam aos do jogador, intencionando a construção de uma relação empática jogador-jogo. O jogador se sentirá realmente cansado após uma sessão de jogo, esse sentimento é compartilhado por seu avatar, que conversa sozinho durante o trajeto, falando frases como “é só você e eu” ou “só eu posso fazer isso”.

A experiência é regulada por momentos mais agitados, que demandam grande esforço, e momentos de tranquilidade, quando a câmera se distancia do avatar e o vasto cenário ganha espaço de tela, enquanto a trilha sonora toca ao fundo, significando que aquela jornada momentânea ou aquele momento na história está perto de acabar e finalmente podemos descansar, por algum tempo.

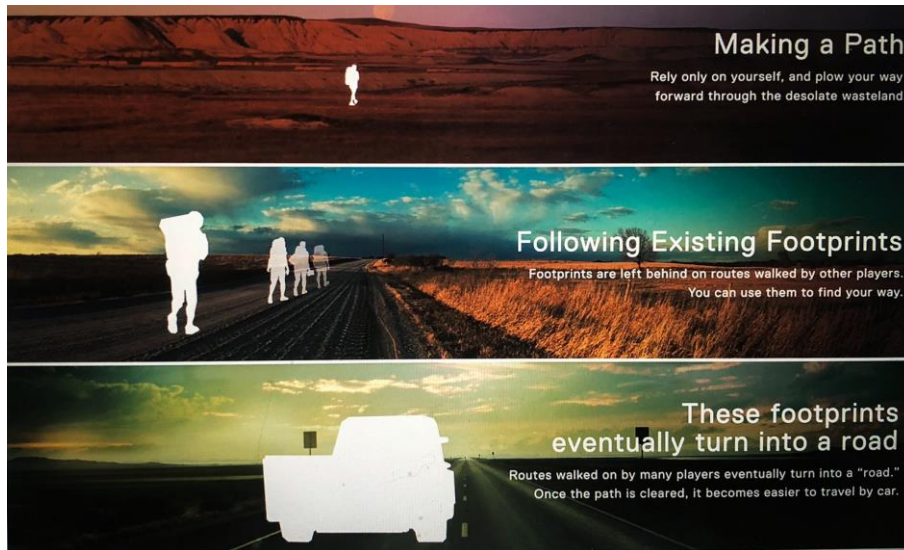
O jogo muda de passo quando começamos a estabelecer novos elos, e é possível habilitar as funções do *multiplayer* assíncrono. A partir desse momento, o jogador se conecta com outros jogadores no mundo e é possível utilizar estruturas que são compartilhadas entre os mundos, facilitando o processo de exploração. Os jogadores podem colaborar com estruturas como escadas, cordas, pontes e podem também utilizar seus próprios recursos para ajudar outros jogadores a completar estruturas em seu próprio mundo.

O jogador percebe que o envolvimento com outros jogadores é um fator que auxilia a progressão no jogo, e a narrativa fortalece a importância das conexões estabelecidas dentro desse ambiente, resignificando a *presença* do *outro* dentro desse contexto e estabelecendo uma relação de empatia. Queremos ajudar o outro e passamos a nos preocupar com o bem-estar dos entes com quem nos relacionamos no mundo, sejam outros jogadores, outros personagens ou o próprio ambiente. O conjunto de ações possíveis nesse mundo é afetado pelo contexto em que o jogo nos insere, desconsideramos

a opção de entrar em conflito pois matar alguém nesse mundo significa gerar uma nova catástrofe que causa grande impacto no sistema de jogo, uma vez que uma região do mapa será ocupada por uma cratera.

## ANÁLISE DA ESTRUTURA DE JOGO EM DEATH STRANDING

**Figura 1** – Documento de conceito de Death Stranding



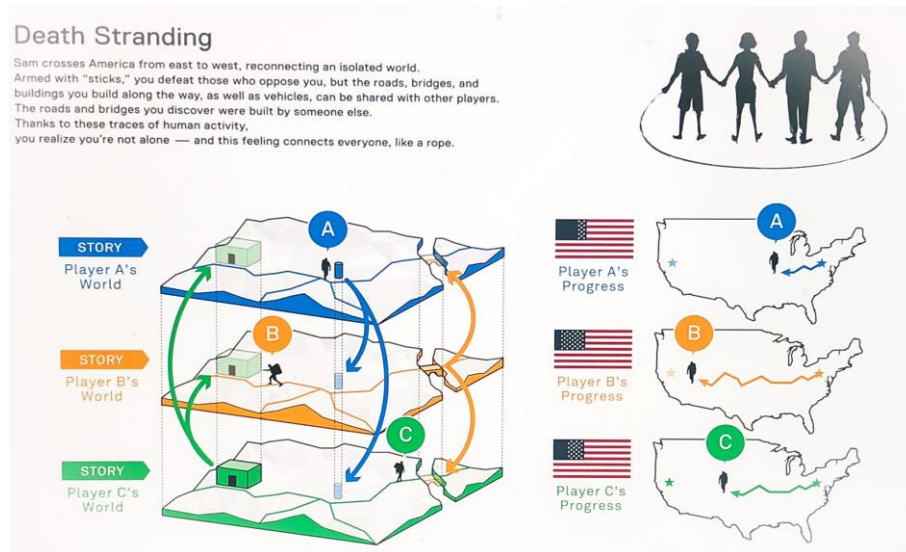
Fonte: Postagem no Twitter de Hideo Kojima (@Kojima\_Hideo)<sup>23</sup>.

Nos documentos conceituais iniciais, Hideo Kojima mostra como funcionaria o sistema de *multiplayer* assíncrono, a ideia é que o início do jogo tenha bastante foco na exploração e no conhecimento do mundo de jogo. O jogador deve se familiarizar com a narrativa e com a jogabilidade, que são necessárias para despertar o sentimento de solidão ao explorar o ambiente.

O jogador eventualmente fará conexões, e os recursos do *multiplayer* assíncrono ficarão disponíveis, podendo acessar estruturas básicas deixadas no mapa de outros jogadores, as pegadas dos outros jogadores são as pistas que fazem o jogador perceber que não está sozinho. Esses jogadores podem se ajudar alimentando as estruturas com recursos; os recursos gastos no mundo do jogador A serão compartilhados pelo mundo do jogador B, fazendo com que a construção de uma pista seja resultado do trabalho conjunto entre esses jogadores.

<sup>23</sup> Postada em 24 dez. 2019. Disponível em: <[https://twitter.com/Kojima\\_Hideo/status/1209407459854413824](https://twitter.com/Kojima_Hideo/status/1209407459854413824)>. Acesso em: 09 ago. 2021.

**Figura 2** – documento de conceito de Death Stranding



Fonte: Postagem no Twitter de Hideo Kojima (@Kojima\_Hideo)<sup>24</sup>.

As estruturas criadas por outros jogadores recebem agradecimento em forma de *likes*, não existe uma recompensa por *curtir* uma estrutura, ainda assim os jogadores possuem a tendência de dar *likes* quando algo realmente é de grande ajuda para sua jornada. O aspecto social criado em *Death Stranding* tem como objetivo manifestar a sua presença no mundo de jogo, ao mesmo tempo que eu me sinto presente no meu mundo ao interagir de forma significativa, eu manifesto a minha presença no mundo dos outros jogadores através das mecânicas colaborativas do *Social Strand System*. Essa presença só funciona porque não vemos o outro, mas sabemos que ele está ali e somos habituados, através da narrativa, a acreditar que esse outro não é fator de preocupação, criando uma rede de conexões que fortalece ainda mais a *presença* do jogador no mundo ao criar envolvimento com esses entes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A narrativa em *Death Stranding* funciona como forma de dar contexto às ações desempenhadas pelo jogador dentro do ambiente de jogo, o fácil reconhecimento do mundo – pelo fato de se ancorar no mundo da realidade intersubjetiva da vida cotidiana (BERGER; LUCKMANN, 1966), os elementos do mundo de jogo operam de maneira

<sup>24</sup> Cf. nota 23.

---

que nos é familiar – permite que o jogador utilize os seus conhecimentos particulares para completar as lacunas deixadas pela narrativa, operacionalizando, assim, uma relação de liminaridade, onde é constantemente explorada a porosidade da fronteira (CASTRONOVA, 2005; SOARES, 2009) do círculo mágico que engloba o mundo de jogo.

As mecânicas de exploração do ambiente fazem com que o jogador volte sua atenção para o mundo de jogo, constantemente estudando o terreno e considerando o estado de Sam. Esse nível de esforço cognitivo demandado por *Death Stranding* nos dá a experiência de um mundo rico de informação e de simulações físicas que são fortalecidas pelo *feedback* tátil do controle; essa carga cognitiva representa o esforço realizado por Sam para realizar uma tarefa, tornando até mesmo o mero caminhar em ato significativo por si só, pois diretamente afeta os estados do personagem e da carga que está sendo transportada.

Nesse ponto, a manifestação da *presença* do eu ocorre, pois estamos imersos devido à alocação da atenção necessária para jogar e pelo envolvimento constante com o ambiente: estamos sempre prestando atenção às distâncias percorridas e quanto falta para chegarmos ao objetivo, estamos sempre prestando atenção ao terreno, com seus declives e escaladas, ao estado do personagem, se precisamos nos equilibrar para a esquerda ou para a direita ou se precisamos tomar cuidado com alguma ameaça no meio do caminho.

Ao habilitar os recursos do *multiplayer* assíncrono, conseguimos interagir com outros jogadores e nos tornamos o *outro* no mundo de alguém. A manifestação dessa *presença* torna-se ainda outra instância de entrelaçamento e influência mútua jogador/mundo de jogo, estimulando a criação de *presença* pelo envolvimento com o *outro* e fortalecendo a *presença* do eu ao alterar o cenário com estruturas maiores, como vias e pontes, e percebemos as consequências deixadas no mundo pelas de outros jogadores. Ao compreender a natureza do *outro*, realizamos o exercício da empatia de preferir o caminho da pacificação ao caminho do conflito: o jogo nos guia a querermos avançar a narrativa e reconectar a sociedade fraturada pelas catástrofes.

Tudo o que construímos passa a ter *significado*, e é esse vínculo emocional, que estabelecemos pela narrativa, pelo mundo de jogo e pelos entes constituintes desse mundo, que cria um senso de comunidade em *Death Stranding*. A *presença* é essencial para a experiência, pois através dela podemos adicionar a compreensão de *ser-no-mundo* de jogo às nossas vidas cotidianas, o ser que somos no início do jogo não é mais o mesmo

ao seu final, e podemos sair dessa experiência compreendendo o *eu* e o *outro* um pouco mais do que compreendíamos antes. *Death Stranding* torna-se um jogo relevante por trazer reflexões sobre o modo de viver do homem e da cultura que consome, a vida em isolamento torna o ensaio da empatia cada vez mais difícil, e é em tempos como estes que narrativas que falam sobre conexões ganham ainda mais relevância e ampliam a nossa visão sobre nós mesmos e sobre nossas relações com os outros.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. Playing research: methodological approaches to game analysis. **DAC Conference**, 2003. Disponível em: <<http://www.bendevane.com/VT2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>>. Acesso em: 18 Jan. 2021.

BERGER, Peter; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**: tratado de sociologia do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 1966 (impressão em 1985).

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia, 1958 (impressão em 1990).

CARASSA, Antonella; MORGANTI, Francesca; TIRASSA, Maurizio. A Situated Cognition Perspective on Presence. **Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society**, v. 27, p. 384–389, 2005. Disponível em: <<https://escholarship.org/content/qt7sm3n3bj/qt7sm3n3bj.pdf>>. Acesso em: 09 ago. 2021.

CASTRONOVA, Edward. **Synthetic worlds**: the business and culture of online games. Chicago: University of Chicago, 2005.

FERNANDES, José Carlos S. O Horla no Holodeck: Imersão e a Presença do Outro. **Anais do II Simpósio da ABCiber**, 2008. Disponível em: <<https://silo.tips/download/o-horla-no-holodeck-imersao-e-a-presena-do-outro>>. Acesso em: 09 ago. 2021.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos dos jogos**. Salvador: EDUFBA, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/27659>>. Acesso em: 23 set. 2020.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. 10. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1927 (impressão em 2015).

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1938 (impressão em 2000).

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1997.

MADIGAN, Jamie. Analysis: the psychology of immersion in video games. **Gamasutra**, 2010. Disponível em: <[https://www.gamasutra.com/view/news/120720/Analysis\\_The\\_Psychology\\_of\\_Immersion\\_in\\_Video\\_Games.php](https://www.gamasutra.com/view/news/120720/Analysis_The_Psychology_of_Immersion_in_Video_Games.php)>. Acesso em: 22 Fev. 2021.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Argonautas do pacífico ocidental**: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné Melanesia. São Paulo: Abril Cultural, 1976.



MATSUOKA, Leticia Tiemi et al. Design de games: a significação do espaço e suas potencialidades em mundos ficcionais. **Anais do XVII SBGames**, p. 107–116, 2018. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/187666.pdf>>. Acesso em: 27 out. 2020.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace**. 2nd. ed. New York: Free Press, 1997.

OLIVEIRA, Fabrício Ramos; SANTOS, Eder Soares. O Cuidado (sorge) para Heidegger e para Winnicott. **VIII SEPECH – Seminário de pesquisa em ciências humanas**, 2010. Disponível em: <[http://www.uel.br/eventos/sepech/sumarios/temas/o\\_cuidado\\_sorge\\_para\\_heidegger\\_e\\_para\\_winnicott.pdf](http://www.uel.br/eventos/sepech/sumarios/temas/o_cuidado_sorge_para_heidegger_e_para_winnicott.pdf)>. Acesso em: 23 dez. 2020.

PETRY, Arlete dos Santos. Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games. **Anais do X SBGames**, 2011. Disponível em: <[http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019\\_1.pdf](http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019_1.pdf)>. Acesso em: 5 dez. 2020.

PETRY, Arlete dos Santos et al. Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso A mansão de Quelícera. **Anais do XII SBGames**, 2013. Disponível em: <[http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-19\\_full.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-19_full.pdf)>. Acesso em: 5 dez. 2020.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

SOARES, Nilson Valdevino. **Mundos virtuais e externalidades midiáticas: as possibilidades de práticas do jornalismo nos jogos on-line**. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Disponível em: <[https://www.academia.edu/8304253/Mundos\\_virtuais\\_e\\_externalidades\\_midiaticas\\_as\\_possibilidades\\_de\\_praticas\\_do\\_jornalismo\\_nos\\_jogos\\_on\\_line](https://www.academia.edu/8304253/Mundos_virtuais_e_externalidades_midiaticas_as_possibilidades_de_praticas_do_jornalismo_nos_jogos_on_line)>. Acesso em: 11 jan. 2021.

SOARES, Nilson Valdevino; AGUIAR, Bernardo Cortizo; PETRY, Luís Carlos. The Last of Us e as Características Sócio-Culturais de seu Mundo. **Anais do VIII Simpósio Nacional da ABCiber**, 2014. Disponível em: <[https://www.academia.edu/9394764/The\\_Last\\_of\\_Us\\_e\\_as\\_Caracteristicas\\_Socio\\_Culturais\\_d\\_e\\_seu\\_Mundo](https://www.academia.edu/9394764/The_Last_of_Us_e_as_Caracteristicas_Socio_Culturais_d_e_seu_Mundo)>. Acesso em: 11 jan. 2021.

SWINK, Steve. **Game feel: a game designer's guide to virtual sensation**. 1st. ed. Burlington: Morgan Kaufmann, 2009.