
Jogos como plataformas para discursos não-hegemônicos: o caso de *A Mortician's Tale* e o movimento *death positive*¹

Marcella MIGLIORINI²

Nilson Valdevino SOARES³

Laboratório de Manufatura e Engajamento em Games (MaNGLab)
CESAR School Recife, PE

RESUMO

Este artigo propõe-se a fazer uma reflexão sobre a utilização de jogos como uma plataforma para a comunicação de ideias e a divulgação de discursos não-hegemônicos. A metodologia de *Game Analysis* é utilizada para realizar um estudo de caso do jogo *A Mortician's Tale*, uma *visual novel* fortemente inspirada no movimento internacional *death positive*, a qual se utiliza de suas estruturas narrativas para disseminar as ideias do movimento.

PALAVRAS-CHAVE: jogos independentes; *game analysis*; *game studies*; *death positive*.

INTRODUÇÃO

Neste artigo, tomamos o jogo *A Mortician's Tale* como estudo de caso. Interessa-nos, sob uma perspectiva do campo dos *game studies*, compreender como os jogos podem atuar na consolidação de discursos, mais especificamente, o discurso não-hegemônico do movimento *death positive*⁴. Para tanto, recuperamos o conceito de jogos evocativos de Soares e Petry (2006) e utilizamos a metodologia da *game analysis* (AARSETH, 2003; CONSALVO, DUTTON, 2006) como ponto de partida para a compreensão do lugar cultural de *A Mortician's Tale* na sociedade contemporânea. Neste percurso, julgamos relevante fazer, também, uma breve discussão sobre o movimento *death positive*, seus contextos e propostas.

Jogos não são ferramentas apenas para o entretenimento, atuam também como expressões criativas, instrumentos de pensamentos conceituais e ferramentas para ajudar na análise ou no trabalho através de questões sociais, enfim, jogos são elementos de

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Designer pela CESAR School Recife, e-mail: migliorinidesign@gmail.com

³ 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

⁴ A definição do movimento será apresentada mais adiante.

relevância para e sobre uma sociedade, entendê-los é, ao mesmo tempo, entender-nos (HUIZINGA, 1938; CAILLOIS; 1958; FLANAGAN, 2009). Neste ponto, se estamos interessados em compreender os discursos não-hegemônicos nos jogos, os jogos independentes constituem terreno mais fértil para a observação.

Se jogadores de jogos comerciais são audiências da *Broadway*, jogadores de jogos independentes são visitantes de competições de poesia. A beleza dos jogos independentes está em seus pequenos momentos de intensidade poética (GRACE, 2011).

Turkle (2007) estabelece o conceito do objeto evocativo, um objeto que atua como potencializador de nossa compreensão sobre o mundo e sobre nós mesmos. O objeto evocativo é capaz de produzir vínculo entre ele e o *eu*, produz representações significantes: “*pensamos com os objetos que amamos e amamos os objetos com os quais pensamos*” (SOARES; PETRY; 2016).

Soares e Petry (2016), então, a partir do conceito de Turkle, propõem os jogos evocativos, jogos com os quais construímos vínculos no mesmo sentido que construímos com os objetivos evocativos. Os autores argumentam que se levamos em consideração o entendimento dos jogos como capazes de exercer influência sobre quem os joga, e tais jogos são inseridos dentro de um contexto de tempo, espaço, cultura e sociedade, os jogos então atual como artefato digital que, sendo produto da cultura, retroage sobre a mesma resignificando-a. Considerando este potencial, desenvolvedores podem utilizar desta mídia como um instrumento de disseminação de mensagens além do *status quo*, fomentando a reflexão e chamando-nos a atenção para questões de relevância no contemporâneo.

As questões relacionadas à morte costumam envolver, social e culturalmente, proximidade com o ritual e o sagrado, domínios que não encontram-se distanciados do lúdico e dos jogos, conforme podemos ver em Huizinga (1938) e Caillois (1958), o que se soma ao potencial evocativo dos jogos na possível constituição de *A Mortician’s Tale* como um lugar significativo para o estabelecimento do discurso *death positive*.

METODOLOGIA

Esta pesquisa apresenta um estudo de caso do jogo *A Mortician’s Tale* utilizando a metodologia de *game analysis* conforme proposta por Aarseth (2003) e Consalvo e

Dutton (2006), tomando-a como um *framework* que auxilia na análise dos jogos como artefatos culturais de relevância que podem revelar insights de cunho social, político, dentre outros, sobre a vida contemporânea.

Para Aarseth (2003), existem três aspectos de relevância para potencializar a compreensão sobre um jogo. Primeiramente, podemos estudar seu *design*, regras e mecanismos. Em segundo lugar, podemos observar outras pessoas jogando, ler relatos e resenhas. Em terceiro lugar, podemos jogar o jogo nós mesmos. Ele argumenta que mesmo que qualquer um desses aspectos possam resultar em métodos válidos, o terceiro mostra-se como essencial, especialmente se for combinado com os outros dois.

Este trabalho consiste, então, de uma análise baseada em três partes: 1) uma contextualização através da apresentação das características essenciais do jogo; 2) a análise geral, onde jogamos o jogo repetidas vezes para compreendê-lo do ponto de vista técnico; e 3) coleta de dados ao observarmos outros jogadores atuando no jogo.

A coleta de dados mencionada, consiste de um experimento onde dois jogadores, de diferentes perfis (e sem conhecimento prévio do movimento *death positive*), tiveram seu primeiro contato com *A Mortician's Tale*. Nós observamos as sessões de jogo deles, produzimos anotações baseadas nas emoções e reações que conseguimos observar, seguida de uma entrevista semiestruturada com o propósito de investigar a compreensão dos jogadores sobre o discurso *death positive* presente no jogo.

A MORTICIAN'S TALE E O MOVIMENTO *DEATH POSITIVE*

Lançado em 2017, *A Mortician's Tale* é um jogo independente desenvolvido e publicado pelo estúdio Laundry Bear para os sistemas Windows, MacOS e iOS. Os desenvolvedores o descrevem como um *video game* centrado na narrativa (LAUNDRY BEAR, 2016). Em duas plataformas de relevância em que é distribuído, Steam⁵ e Itch.io⁶, é classificado como uma *visual novel*⁷.

⁵ Criado em 2003 pela Valve Corporation, Steam é uma plataforma digital de distribuição e venda de jogos com um catálogo de mais de trinta mil jogos, desde grandes produções a jogos independentes (VALVE CORPORATION, 2021).

⁶ Itch.io é um *marketplace* aberto e focado em jogos independentes, onde qualquer pessoa pode vender e hospedar suas produções autorais (ITCH.IO, 2021). Foi criado em 2013 pelo desenvolvedor Leaf Corcoran e em novembro de 2021 possuía mais de 440.000 jogos em sua biblioteca.

⁷ Gênero onde o foco do jogo está em sua história e elementos textuais, no qual as possibilidades de interação do jogador com o ambiente são limitadas, geralmente se resumindo a clicar em pontos da tela para escolher entre opções de diálogo que podem ou não mudar o rumo da história.

"*A Mortician's Tale é fortemente inspirado por Caitlin Doughty e The Order Of The Good Death, lançando um olhar informativo, honesto, e às vezes bem-humorado sobre a situação atual e o futuro da indústria da morte no ocidente*" (LAUNDRY BEAR, 2016). Caitlin Doughty é escritora, agente funerária e fundadora da comunidade *The Order Of The Good Death*, criada em 2011 e "*composta por profissionais da indústria funerária, acadêmicos e artistas dispostos a reformular as possibilidades no fim da vida*" (THE ORDER OF THE GOOD DEATH, 2021b).

Os principais pontos discutidos pela comunidade giram em torno da preservação do meio-ambiente e redução de práticas consideradas não-sustentáveis adotadas pela indústria funerária, como desmatamento, emissão de carbono e uso de produtos tóxicos em seus processos, que fazem mal não somente ao solo mas também aos agentes funerários que os manipulam (HAYES et al., 1990); os obstáculos financeiros, já que o custo de um funeral nos Estados Unidos é consideravelmente alto (NATIONAL FUNERAL DIRECTORS ASSOCIATION, 2021) e muitas famílias não têm condições de pagar, situação agravada pelas práticas exploratórias da indústria e a falta de suporte dos governos locais (THE ORDER OF THE GOOD DEATH, 2021b); a alienação das famílias com relação ao direito de realizarem seus próprios rituais na morte de seus entes queridos, prática adotada por companhias e profissionais que priorizam o lucro acima do bem-estar de seus clientes, levando a desinformação e exploração no intuito de vender serviços inadequados (THE ORDER OF THE GOOD DEATH, 2021b); e a desigualdade de direitos na morte de pessoas de diferentes gêneros, raças, sexualidades, religiões, status econômico ou com deficiências (THE ORDER OF THE GOOD DEATH, 2021c).

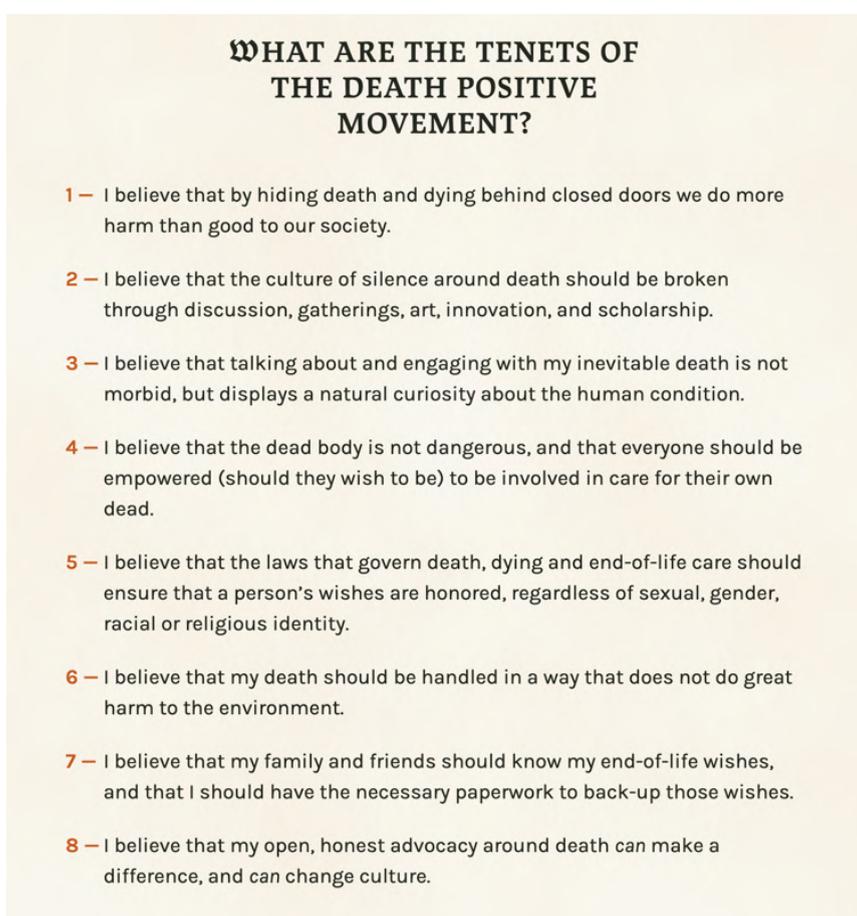
Foi com o crescimento da comunidade que o movimento *death positive*⁸ surgiu, cujo nome foi concebido pela própria Doughty em 2013. Os oito princípios *death positive* podem ser lidos na Figura 1. O movimento foca em disseminar uma visão mais positiva e incentivar o debate aberto em volta da morte, buscando superar o receio e a aversão ao falar sobre a morte, processo natural e inerente ao humano.

Gabby DaRienzo, desenvolvedora de *A Mortician's Tale*, é membro ativa da comunidade *The Order Of The Good Death* e não é incomum sua participação em *podcasts* conversando com outros desenvolvedores de jogos sobre como a morte é

⁸ O termo significa "visão positiva da morte" em tradução livre, mas decidimos manter o termo na língua inglesa ao longo deste trabalho devido à sua aceitação na comunidade internacional associada ao movimento.

abordada na indústria de *games*. Em um desses *podcasts* (THE SHELF, 2017), DaRienzo conta que conheceu o movimento *death positive* quando leu o livro “Smoke Gets in Your Eyes: And Other Lessons from the Crematory” de Caitlin Doughty, e desde então se relaciona com várias pessoas de diversas áreas da indústria. No mesmo *podcast*, ela conta que foi dessa experiência que surgiu a vontade de desenvolver um jogo que tratasse a morte de uma maneira diferente da qual outros jogos geralmente tratam (THE SHELF, 2017).

Figura 1 — Princípios do movimento *death positive*



Fonte: The Order Of The Good Death, 2021

O JOGO A MORTICIAN'S TALE

A *Mortician's Tale* é um jogo *single player*⁹ no qual o jogador assume o papel da protagonista Charlie, uma agente funerária. Sua função é preparar os corpos para o funeral, atenta às instruções que recebe por e-mail para o tipo de preparo necessário:

⁹ Jogado por apenas um jogador.

enterro tradicional ou cremação. Os movimentos e interações no jogo são realizados através do *mouse*, apontando, clicando e/ou arrastando. A história se passa em três ambientes principais: o laboratório, o salão onde ocorrem as cerimônias e o computador da personagem. No capítulo final do jogo são apresentados outros dois cenários, que serão descritos mais adiante. No laboratório (Figura 2) acontecem os procedimentos preparatórios, onde as interações são centradas na mesa onde os corpos ficam dispostos, na câmara de cremação e na mesa do computador. É nesse computador, mais especificamente na caixa de entrada do e-mail da personagem, que os principais momentos da narrativa acontecem.

Figura 2 — Laboratório de preparação dos corpos



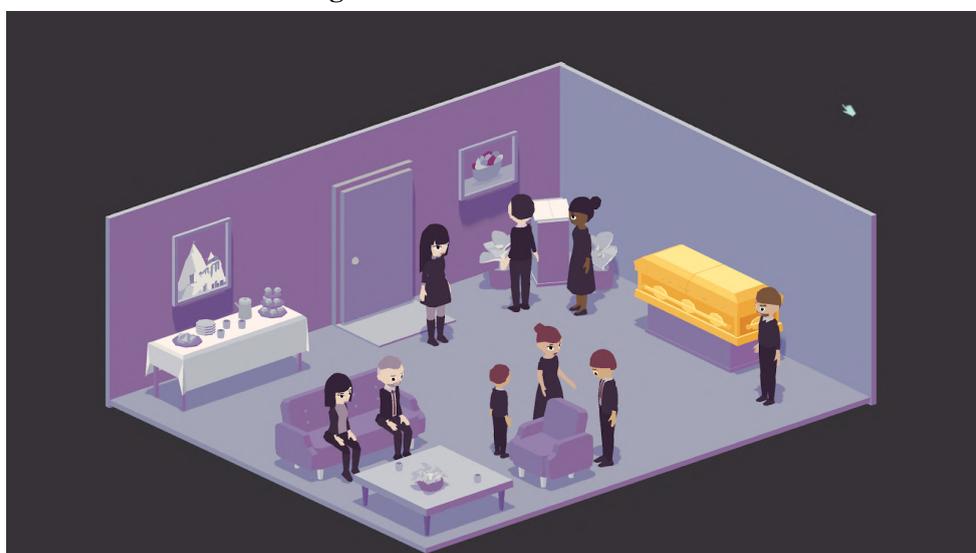
Fonte: *screenshot* do jogo *A Mortician's Tale*, produção nossa.

Para os casos de funeral tradicional, com ou sem requisição de embalsamamento, o corpo será disposto em uma mesa na lateral superior esquerda do laboratório. Ao clicar na mesa, a personagem se aproxima e o jogador é levado para outra tela na qual serão exibidos detalhes do corpo e a bandeja de instrumentos (Figura 3). Movendo e clicando com o *mouse* sobre os instrumentos disponibilizados em ambas laterais da interface, o jogador seleciona os objetos adequados para realizar tarefas como limpar, depilar, massagear, fazer cortes, drenar, costurar e colar, a depender do tipo de procedimento solicitado.

Na sala onde acontecem as cerimônias (Figura 5), é possível clicar nos personagens presentes em cena para aproximar-se e ouvir o que eles têm a dizer. Para o jogador desejar avançar na progressão do jogo, deve prestar reverência ao corpo sendo velado, clicando no caixão.

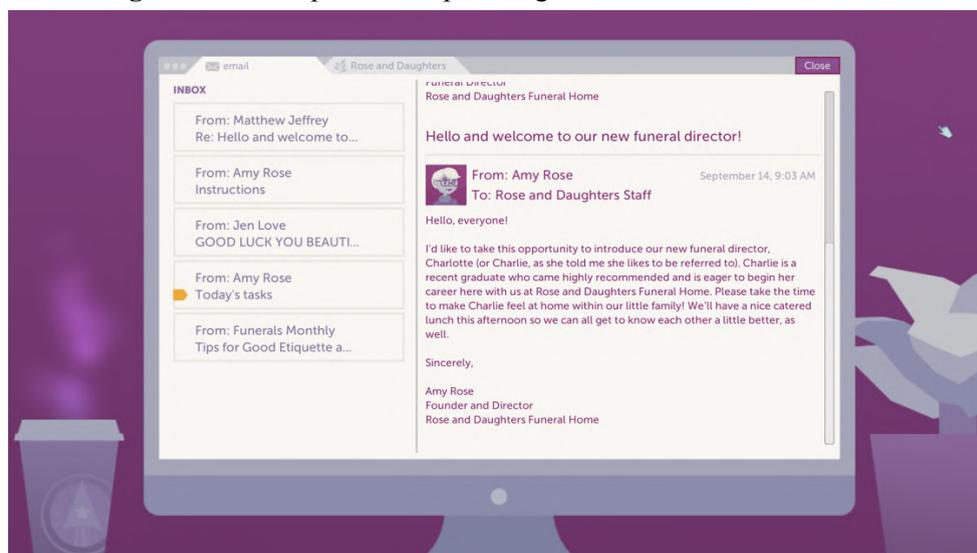
No computador da personagem a tela exibe uma interface semelhante a um navegador com duas abas abertas: uma é a caixa de e-mails, e a outra inicialmente exibe o site da Rose and Daughters, mas seu conteúdo varia de acordo com o momento da história (Figura 6).

Figura 5 — Salão de cerimônias



Fonte: *screenshot* do jogo *A Mortician's Tale*, produção nossa.

Figura 6 — Computador da personagem exibindo a tela de e-mails



Fonte: *screenshot* do jogo *A Mortician's Tale*, produção nossa.

Como a maior parte da história do jogo se desenvolve na caixa de e-mails da personagem, é por lá que encontramos as principais referências às ideias do movimento *death positive*. Uma *newsletter* é enviada mensalmente contendo assuntos pertinentes à indústria funerária, e a cada capítulo¹⁰ da história o jogador recebe um novo e-mail com um conteúdo distinto. Os assuntos abordados incluem, por exemplo, dicas para uma boa etiqueta em funerais, as diferentes vestimentas apropriadas para funerais em diversas culturas, diferentes tradições funerárias ao redor do mundo, entre outros que citaremos nas seções seguintes deste capítulo.

Nos tópicos seguintes, discutimos como o jogo insere as principais ideias do movimento *death positive* em sua narrativa. Para fins de uma compreensão facilitada, apresentaremos o conteúdo detalhado da história, portanto deixamos este aviso: contém *spoilers*!

AS GRANDES CORPORAÇÕES NO MERCADO FUNERÁRIO

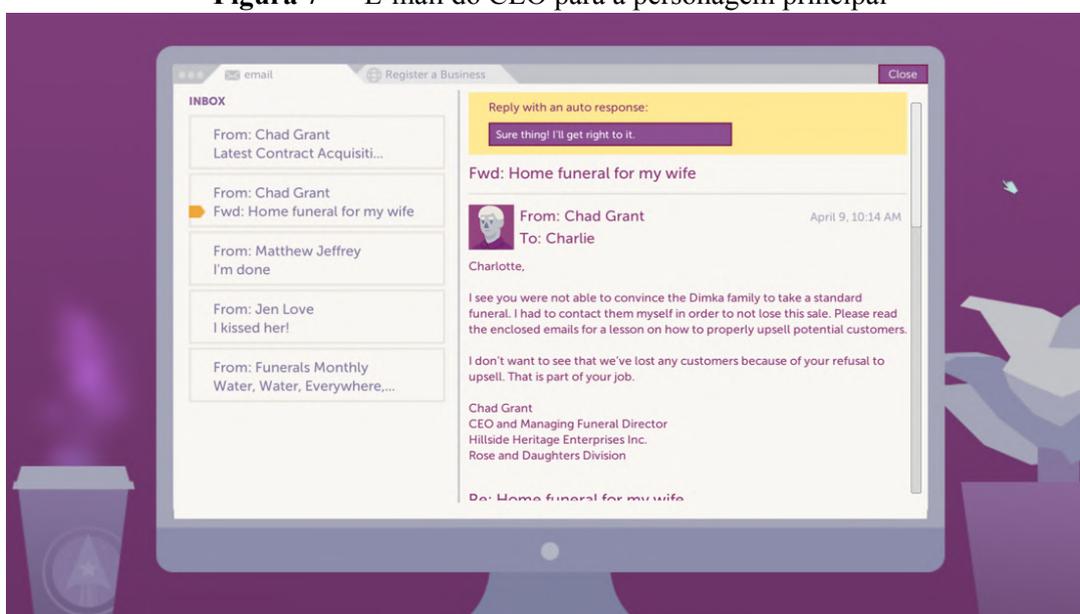
O jogador assiste a história da Rose and Daughters Funeral Home se desenrolar através da troca de e-mails entre a personagem principal e seus companheiros de trabalho. A diretora e fundadora da funerária é uma mulher idosa chamada Amy Rose, que herdou o negócio de seu pai e manteve a tradição familiar da funerária: um lugar com preços acessíveis e que presta suporte emocional para as famílias enlutadas. É possível ver a satisfação dos clientes através dos e-mails de agradecimento enviados à proprietária (e encaminhados à protagonista), em que familiares das pessoas mortas agradecem a equipe da funerária pelo bom trabalho e por ajudarem a tornar um momento difícil um pouco mais fácil.

Em certo momento o jogador começa a receber indícios de que a funerária não vai bem financeiramente. Amy envia um e-mail pedindo desculpas pelos atrasos nos pagamentos, e Matthew (seu colega, exerce a função de transportar os corpos) compartilha sua preocupação com Charlie, comentando que negócios de família como a Rose and Daughters não conseguem competir com as grandes corporações do mercado. No capítulo seguinte, é recebida a notícia de que a funerária foi vendida para uma grande companhia, a Hillside Heritage Enterprise Inc. A partir desse ponto é possível

¹⁰ A linha do tempo do jogo é representada em dias, ou seja, após a entrega de cada corpo para o funeral o tempo avança e um novo dia se inicia (com intervalos de meses entre si). Decidimos chamar cada dia de "capítulo" para facilitar a compreensão.

observar a reviravolta na forma como a nova empresa dirige os negócios: enquanto a antiga proprietária nutria respeito e empatia pelos mortos e suas famílias, a corporação agora os trata com tons de insensibilidade e descaso, enxergando-os sobretudo como fontes de lucro. Podemos sentir essa mudança na maneira como o CEO se refere aos mortos (com a sua chegada, o termo "cadáver" é utilizado pela primeira vez na história, por exemplo), além de observar a adoção de táticas consideradas predatórias pela corporação, como por exemplo desencorajar a realização de funerais em casa e instruir os funcionários para que sempre tentem vender o pacote mais caro de serviços, mesmo que não seja o que a família necessita naquele momento (Figura 7).

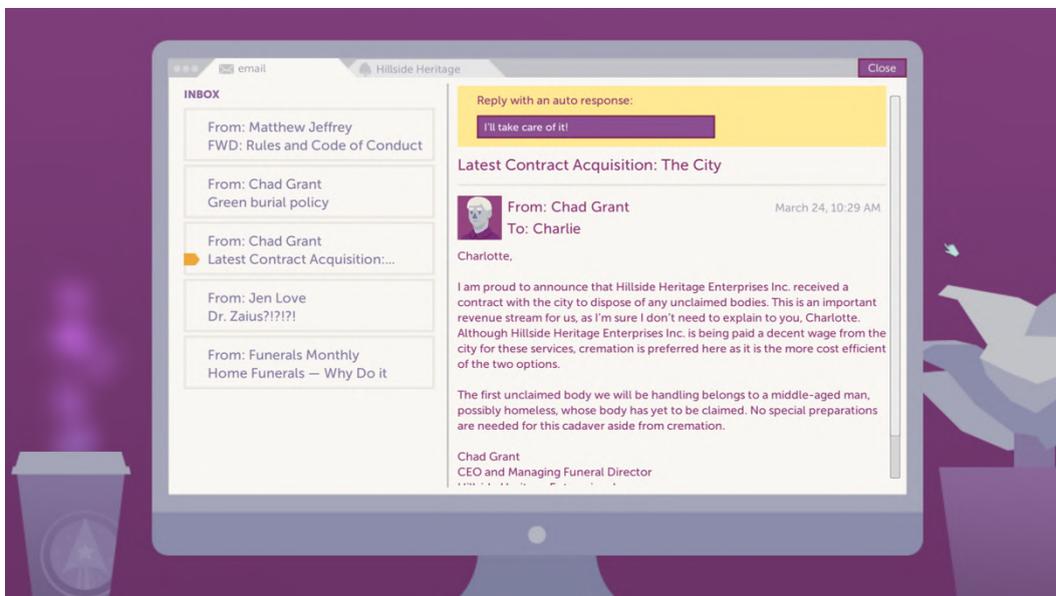
Figura 7 — E-mail do CEO para a personagem principal



Fonte: *screenshot* do jogo *A Mortician's Tale*, produção nossa.

A estratégia de negócio também muda com a chegada da Hillside Heritage, que começa a fechar parcerias com instituições para receber corpos advindos delas. O primeiro acordo acontece junto à prefeitura, que encaminhará os corpos que não foram reclamados por ninguém, o que comumente ocorre com pessoas sem-teto. O e-mail que informa a equipe sobre a parceria mostra a frieza com que o CEO trata essas pessoas (Figura 8).

Figura 8 — E-mail de anúncio da parceria com o governo local



Fonte: *screenshot* do jogo *A Mortician's Tale*, produção nossa.

Pouco tempo depois chega a notícia de uma parceria com um hospital, que encaminhará à funerária os corpos advindos da ala pediátrica e da maternidade. A maneira como o e-mail é redigido, com enfoque nos números e nos negócios da funerária mesmo se tratando de cadáveres de mães e crianças, serve como mais uma demonstração do distanciamento emocional da corporação com as pessoas mortas e seus familiares (Figura 9).

Figura 9 — E-mail de anúncio da parceria com o hospital



Fonte: *screenshot* do jogo *A Mortician's Tale*, produção nossa.

DESIGUALDADE E DESRESPEITO NOS FUNERAIS

Uma das *newsletters* do jogo aborda os problemas enfrentados por pessoas da comunidade LGBTQIA+ no momento do funeral e a violência sistemática que elas, seus amigos e familiares estão sujeitos a sofrer. O texto fala sobre como pessoas transgênero por vezes têm seus desejos e identidades invalidados pelos familiares, levando seus corpos a serem preparados de maneira incorreta, serem enterradas com os nomes incorretos e terem seus pronomes ignorados no obituário.

Em outro momento da história chega a funerária o corpo de um jovem rapaz que cometeu suicídio. No e-mail em que explica o caso, Amy conta que o rapaz tinha o desejo de ser cremado e havia feito esse pedido, mas seus pais agiram contra sua vontade optando por um funeral tradicional de caixão aberto. Como o garoto não havia deixado nenhum representante legal para defendê-lo ou coletado a assinatura de testemunhas para um pedido formal, a família era autorizada por lei a fazer o que desejasse. Esse é mais um exemplo sobre casos em que a vontade da pessoa falecida é desrespeitada e invalidada. Casos de desigualdade de direitos no pós-morte podem ocorrer com grupos de diferentes gêneros, raças e contextos sociais. Esse e-mail sobre o

rapaz, inclusive, indiretamente fornece ao jogador dicas do que pode ser feito juridicamente para garantir a execução do seu desejo após a morte.

SUSTENTABILIDADE NOS PROCEDIMENTOS FUNERÁRIOS

É possível reconhecer o interesse que a protagonista possui por funerais sustentáveis em momentos distintos da história. Em um de seus e-mails a sua melhor amiga, Jen, comenta sobre um novo método de enterro no qual a pessoa falecida é envolta em uma roupa constituída de fungos e outros microorganismos, com a premissa de diminuir os danos causados ao solo no processo de decomposição.

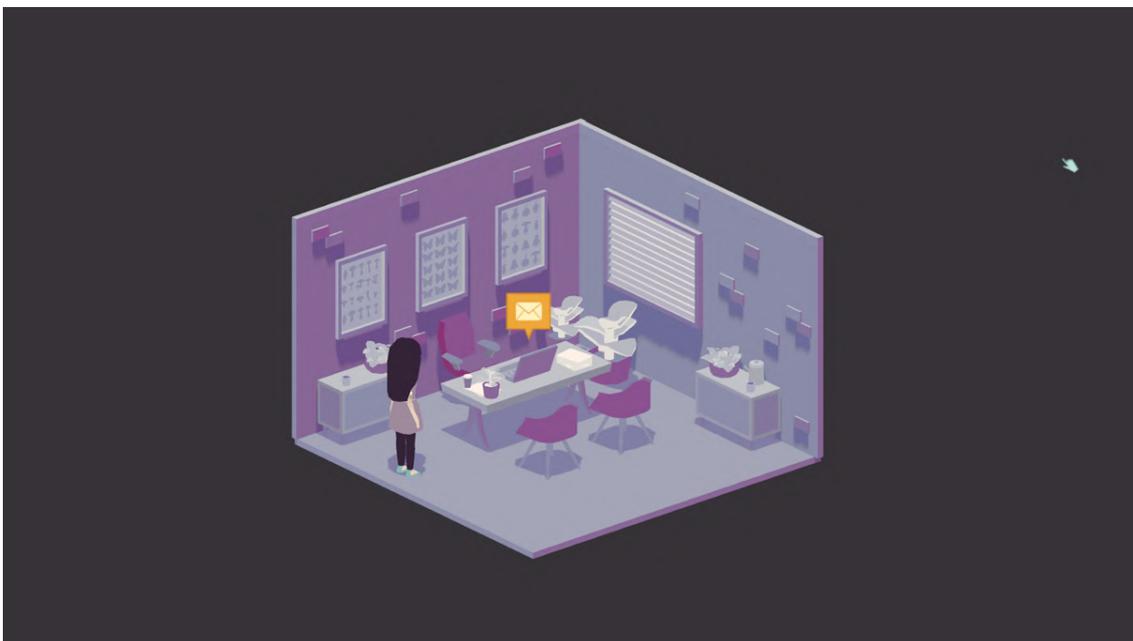
Outra *newsletter* do jogo também aborda o tema, mencionando como os *cemitérios naturais* estão se tornando mais populares com suas políticas de não permitir o embalsamento dos corpos com químicos que possam prejudicar o meio-ambiente ou de demandar enterros em um caixões biodegradáveis.

Charlie demanda de seus superiores uma orientação sobre oferecerem funerais verdes, e recebe um e-mail no jogo descartando tal possibilidade por não possuírem um bom custo-benefício - ao contrário, os funcionários da funerária deveriam convencer as famílias a comprarem o “pacote tradicional completo”, ainda menos sustentável que o funeral tradicional.

Tais práticas motivam a personagem a buscar uma mudança de vida. Ao chegar no capítulo final do jogo, ela não se encontra mais em seu laboratório, mas em um novo escritório (Figura 10): Charlie decidiu deixar a Rose and Daughters/Hillside Heritage e abrir sua própria funerária e cemitério natural (Figura 11), onde oferece serviços de funeral em casa, funerais verdes e a cremação direta¹¹.

¹¹ Método que reduz o valor da cremação normal ao excluir a necessidade de serviços pré-funerais e eventos formais

Figura 10 — Novo escritório da personagem



Fonte: *screenshot* do jogo A Mortician's Tale, produção nossa.

Figura 11 — Nova funerária de Charlie, Magnolia Forest



Fonte: *screenshot* do jogo A Mortician's Tale, produção nossa.

O DESIGN COMO FACILITADOR DO DISCURSO

DaRienzo explica que desde os primeiros momentos da concepção do jogo houve o comprometimento da equipe em desenvolver um trabalho que fosse ao mesmo tempo honesto e fácil de ser consumido: lidar com corpos mortos é um tema delicado e algumas pessoas podem se sentir desconfortáveis com a ideia, entretanto, era necessário que as representações respeitassem a realidade até onde era possível sem que se tornasse um jogo de terror.

Segundo a desenvolvedora (THE SHELF, 2017), o *design* de som pode ser citado como um exemplo da busca por esse equilíbrio: procedimentos realizados em cadáveres na vida real podem ser considerados repulsivos por algumas pessoas, então os efeitos sonoros foram idealizados para assemelharem a realidade, mas também foram cartunizados para compensar e deixar o jogador o mais confortável possível. A trilha sonora do jogo também apresenta uma atmosfera relaxante, de certa forma até etérea, contribuindo para a construção de uma ambientação leve onde a morte apresenta-se não como tabu, mas como parte natural da experiência humana.

Outra decisão de design crucial foi a aparência dos cadáveres. DaRienzo conta (THE SHELF, 2017) que conversou com alguns amigos da indústria funerária sobre suas rotinas de trabalho e ouviu que os momentos mais impactantes vivenciados por eles não foram causados pela aparência ou o estado de determinados corpos, e sim pelas histórias que estes carregavam consigo. Isso foi incorporado ao jogo através da decisão de tornar todos os cadáveres similares entre si, sem diferenças significativas, para que os jogadores consigam focar na história daquelas pessoas ao invés da aparência de seus corpos.

ESTUDO DE OBSERVAÇÃO: SESSÕES DE JOGO E ENTREVISTAS

Com o intuito de observar na prática os efeitos da jogabilidade de *A Mortician's Tale*, realizamos duas sessões de jogo e entrevista com jogadores que possuíam diferentes perfis entre si no que se trata de suas características e preferências pessoais, os quais chamaremos de Jogador 1 e Jogadora 2. O experimento foi feito de maneira remota em um software de chamadas de vídeo, onde o participante compartilhou sua tela enquanto jogava e manteve a *webcam* ligada para que pudéssemos ver suas expressões faciais e corporais. Solicitamos que os voluntários verbalizassem seus

pensamentos e emoções durante a sessão, e que se sentissem livres para atuar no jogo da maneira que se sentissem mais confortáveis. Nenhum contexto prévio acerca do jogo ou suas temáticas foi fornecido.

Apresentaremos o perfil de cada um baseado nas respostas dadas para as seguintes perguntas, feitas no início das sessões:

- "Com que frequência você joga no seu dia-a-dia?"
- "Quais são seus gêneros de jogos favoritos?"

Usaremos aspas para indicar as expressões literais utilizadas pelos participantes. O foco desta análise será o sentimento dos participantes em relação à narrativa apresentada, portanto aspectos mais técnicos como interação com as mecânicas do jogo, por exemplo, não serão priorizados.

SESSÃO COM O JOGADOR 1

O perfil do Jogador 1 é masculino, possui 21 anos de idade e joga com frequência ("quando não posso jogar todos os dias, reservo pelo menos os finais de semana para jogar"). Seus gêneros preferidos são jogos de ação, MMO¹² e *role-playing games* (RPG)¹³, preferindo jogos *multiplayer*.

Ao observá-lo jogando, percebemos que o mesmo comentou algumas vezes que achou os personagens "fofos". Afirmou que a trilha sonora o agradava, pois trazia uma "sensação de paz" e o auxiliava a se concentrar na leitura dos textos. Apesar dos comentários majoritariamente positivos sobre a estética, ao vê-lo se deparar com os primeiros corpos dentro do jogo nós pudemos observar uma reação similar a estranheza, que ele reforçou ao comentar durante os primeiros capítulos que sentia "agonia" ao cuidar dos corpos, e achou o processo de cremação "meio *gore*"¹⁴, em suas palavras.

No mundo do jogo, o jogador leu todos os e-mails que chegavam na caixa de entrada da personagem. O mesmo relatou que apreciou o formato das *newsletters* e que,

¹² Abreviação para *Massively Multiplayer Online Game*, tipo de jogo *online* que reúne um grande número de pessoas jogando em um mesmo servidor.

¹³ Gênero onde o jogador assume a identidade de um personagem e precisa agir de acordo com o papel que lhe foi dado dentro de um universo ficcional.

¹⁴ O termo em tradução livre significa algo como "sanguinolento", mas é um termo utilizado popularmente para definir coisas que envolvem o corpo ou o sangue e que são comumente consideradas asquerosas.

para ele, o fato dos textos ficarem menos extensos de acordo com a progressão do jogo o auxiliou a manter o interesse até o fim. No momento das cerimônias, ele interagiu com todos os convidados em todos os capítulos, ouvindo o que todos tinham a dizer.

Ao final da sessão, perguntamos quais haviam sido seus sentimentos gerais sobre o jogo, ao que ele respondeu ter vivenciado "uma experiência introspectiva". Citou os diferentes comportamentos dos personagens durante as cerimônias de funeral como representação das maneiras distintas as quais as pessoas lidam com o luto, afirmando que apreciou essas interações e que constantemente refletia sobre como ele reagiria nessas situações. Segundo o jogador, as cerimônias foram os momentos mais importantes da sua experiência pois levantavam reflexões internas em que ele inicialmente encontrava-se julgando a atitude de alguns personagens como "certas" ou "erradas", mas que ao final compreendeu que tal julgamento não fazia sentido pois cada pessoa lida com a dor de uma maneira pessoal.

Ao falar das *newsletters*, o jogador afirma que as achou interessantes e que se agradou ao aprender sobre os temas abordados. Citou especificamente a que traz dicas sobre o que falar durante um funeral, justificando que se identificou com essa pois o mesmo sente dificuldade em saber o que dizer para pessoas enlutadas. Comentou que também ficou reflexivo com a questão dos funerais realizados em casa, e que apesar de ter achado a ideia interessante, não sabe se teria coragem de fazer.

Ao fazer comentários sobre o comportamento do CEO da Hillside Heritage, ele reflete sobre a possibilidade de encontrar perfis de profissionais semelhantes em qualquer tipo de indústria; são pessoas que visam principalmente o dinheiro e não aparentam sentir empatia pela fragilidade emocional alheia. Ele relata notar a forma como a corporação manipula os familiares e os aliena para que façam coisas que não desejam fazer, e que presenciar isso no jogo o deixou genuinamente nervoso.

Prosseguindo com a entrevista, questionamos se algo na narrativa o ajudou a compreender algum aspecto do funcionamento da indústria funerária no mundo real. Ele responde citando novamente as *newsletters* como uma boa fonte de informação, pois mesmo que não tenha o costume de pesquisar sobre temas relacionados à morte ou de falar sobre isso com outras pessoas, ele diz gostar de ler sobre o assunto. Aponta como exemplo a *newsletter* sobre os enterros ecológicos, contando que o texto o fez refletir sobre o que ele gostaria que fosse feito com seu corpo após a morte.

Sobre o *design* do jogo, perguntamos se este havia contribuído para a evocação das emoções. O jogador confirmou, apontando para dois exemplos: a trilha sonora, que considerou bem executada e o ajudou a se concentrar, afirmando que em determinado momento se sentiu "completamente imerso no jogo" e a música teve um papel importante para tornar a experiência agradável; e os elementos visuais, que diz ter achado "tudo muito fofo" e que o jogo não precisou ser nojento para cumprir seu objetivo.

Por fim, questionamos se o jogo mudou sua visão sobre algo relacionado aos temas abordados ao longo da história. O jogador confirmou, citando que é comum as pessoas tratarem a morte como tabu, mas o jogo o incentivou a vê-la como um processo natural e que não é preciso ter medo, pois esse é apenas o curso natural das coisas. Graças ao jogo, diz ele, também passou a refletir não somente sobre sua própria morte, mas sobre o processo que as pessoas que ficam precisam passar com a morte de alguém querido e suas diferentes formas de vivenciar o luto.

SESSÃO COM JOGADORA 2

O perfil da Jogadora 2 é feminino, possui 22 anos de idade e joga pelo menos uma vez por semana. Segundo ela, seus gêneros favoritos são "jogos de história", jogos independentes e os que cativam pela sua narrativa e beleza estética, mas também costuma jogar jogos MOBA¹⁵.

Logo no início do jogo ela fez comentários sobre a música, considerando-a "calminha e muito boa", e afirmou que as cores também a agradaram, considerando-as "muito bonitas".

Com a conclusão do jogo, iniciamos a entrevista perguntando sobre seus sentimentos gerais. A jogadora conta que começou o jogo "um pouco angustiada" pois possui algumas ansiedades em relação ao pós-morte e o que acontece com o corpo. Disse que vê como algo triste, mas que o jogo conseguiu concretizar esse processo de uma maneira que não parecia tão triste, mas apenas "um serviço que precisava ser prestado". Para ela, o jogo apresentou esse processo de uma maneira "mais tranquila" na forma como se presta o cuidado com o corpo, a realização dos desejos das pessoas e no cuidado dos familiares em realizar uma cerimônia que agrada a pessoa falecida, por

¹⁵ Abreviação para "*Multiplayer Online Battle Arena*", gênero de jogo *online* em que os jogadores se dividem em times com número máximo de pessoas definido e só há um time vencedor a cada partida.

exemplo, e ver as pessoas na cerimônia dizendo que estavam confortáveis a fez se sentir confortável também. Concluiu dizendo que chegou a mudar a forma como ela via um enterro.

Ela cita o momento em que a corporação assumiu o comando da funerária, em como ela se incomodou e sentiu que "tudo ficou extremamente artificial" e que a maior preocupação eram as vendas e não a realização do último desejo da pessoa.

A jogadora afirmou que achou o jogo no geral muito bonito, que a música a deixou tranquila durante todo o processo. As cores também a agradaram, segundo ela, pois são diferentes dos tons mais mórbidos que outras artes visuais comumente adotam quando tratam de temas como a morte. Em resumo, "é um jogo muito bonito para se tratar de um tema tão pesado, que muita gente não consegue lidar".

Questionada se conseguiu assimilar algum aspecto sobre o funcionamento da indústria na vida real, ela relata que percebeu que, de acordo com o que acontece em determinadas situações no jogo, algumas pessoas deixam para quem trabalha na funerária a responsabilidade de indicar o melhor serviço, e que com isso é provável que muitas empresas tentam lucrar em cima das pessoas que estão sofrendo ao tentar vender serviços inadequados ou privá-las de pequenos rituais (como por exemplo, levar a comida de casa para o funeral) que poderiam ajudá-las a se sentirem mais confortáveis naquele momento.

A pergunta seguinte foi acerca do *design* do jogo, se caso ele fosse construído de maneira diferente a mensagem passada teria mudado. Ela comenta que em determinados momentos pensou que teria mais agência no jogo, como por exemplo no momento do preparo dos corpos, mas depois entendeu que era necessário que o jogo apresentasse instruções estritas sobre os procedimentos, até porque ela não saberia como cuidar de um corpo, e esse método garante que você não entregue um corpo da maneira errada e trate com seriedade o preparo para que seus entes queridos o recebam. Sobre a arte do jogo, ela cita que os detalhes dos cadáveres apresentados foram equilibrados suficientemente para que não virasse algo "muito mórbido, além do que o assunto já é". Para ela, o sentimento que o jogo quis passar foi o de "fazer algo mais leve, uma atividade tranquila de se realizar, e não uma realidade angustiante". Sua satisfação com a paleta de cores também é citada, onde ela afirma que os tons de roxo e lilás a deixaram confortável. Outra dinâmica que a agradou foi a maneira como não era

permitido interagir de fato com as pessoas presentes no funeral, apenas aproximar-se e ouvir o que elas tinham a dizer; segundo ela, isso foi bem representado pois “aquele não era o espaço para ela”, mas para os familiares.

Durante a sessão de jogo, a Jogadora 2 passou a pular alguns dos textos dos e-mails e *newsletters* do jogo. Indagamos sobre os motivos, ao que respondeu que pulou por estar muito emocionalmente envolvida na história da personagem e angustiada com os desdobramentos, então e-mails mais descontraídos se apresentavam como obstáculo à história principal. Da mesma forma, as *newsletters*, que afirmou apresentarem assuntos muito importantes em relação ao processo funerário e foram bem escritas, também se colocavam como obstáculo à narrativa principal.

Por fim, perguntamos se o jogo mudou a visão que ela tinha sobre os assuntos tratados. A jogadora respondeu positivamente, afirmando que com o jogo percebeu que "o momento o qual você recebe a notícia de uma morte é tão importante quanto o momento da despedida". Ela conta que antes entendia o momento da notícia da morte como o final do ciclo, mas agora entende a cerimônia como parte igualmente importante desse processo, pois essa despedida "pode ser a última vez que você vai lembrar de algum detalhe que você viveu (com aquela pessoa)".

DISCUSSÃO DAS OBSERVAÇÕES

Ao comparar os resultados obtidos em cada sessão, os dois perfis de jogadores nos fornecem visões distintas, mas coerentes com DaRienzo descreve como objetivo do jogo (THE SHELF, 2017).

Podemos considerar a jogabilidade do Jogador 1 como mais focada no entendimento completo dos textos apresentados, o que faz sentido concluir que influenciou nos seus sentimentos em relação ao jogo. Em seu relato podemos perceber a influência que os conteúdos das *newsletters* exerceram na sua experiência.

Já no caso da Jogadora 2, o fato de ter pulado muito do conteúdo secundário do jogo atua como indício de que, se queremos intencionalmente construir um discurso específico dentro de um jogo, relegar aspectos importantes dele a atividades secundárias ou histórias paralelas, fora da narrativa principal, aumenta as chances de tal discurso atingir um número reduzido de jogadores - neste caso, seria recomendável buscar a maior proximidade possível desses pontos com a narrativa principal do jogo.

Considerando a perspectiva de como ela interagiu com o jogo, focando nos elementos narrativos centrais, argumentamos que ela teve uma aproximação distinta com a história, voltada para reflexões acerca dos sentimentos relacionados à cerimônia funerária em si, ao momento de despedida.

Sobre as similaridades encontradas a partir de seus relatos, ambos aparentam ter assimilado boa parte das principais ideias discutidas pelo movimento *death positive* que foram representadas no jogo: a visão da morte como um processo natural, práticas funerárias sustentáveis, movimentos predatórios de algumas corporações e a importância de respeitar a vontade dos falecidos.

Apesar do escopo reduzido dos testes, eles indicaram que os desenvolvedores de *A Mortician's Tale* potencialmente alcançaram o que propunham com o jogo. As opiniões dadas a respeito da estética do jogo se assemelham ao que DaRienzo descreve em suas escolhas de *design*: aproximar-se da realidade até onde é possível, sem deixar o jogador desconfortável (THE SHELF, 2017). Tanto a trilha sonora quanto a arte visual foram bem recebidas pelos jogadores, entendidas como parte fundamental da experiência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao considerarmos a relevância que os jogos podem apresentar para aqueles que os consomem, é possível afirmar que:

Os jogos digitais têm a possibilidade de atuar como simulações especulativas de outros mundos e de nossa realidade. Constituem-se ferramentas de exploração do eu, de nossa sociedade e dos laços que formamos. Estando conectados à nossa cultura contemporânea, podemos, através deles, aprender mais sobre o homem em si, bem como seu tempo (SOARES; PETRY; 2016).

Ao final das sessões perguntamos aos jogadores se o jogo, de alguma forma, trouxe uma mudança em suas perspectivas a respeito dos temas abordados, ao que ambos responderam positivamente, expondo seus pontos de vista particulares. Deste modo, podemos dizer que *A Mortician's Tale* obteve sucesso ao transmitir sua mensagem e, como cita Frasca (2001), encorajar o pensamento crítico, empoderamento pessoal e mudança social.

Esse resultado nos indica como os jogos, quando munidos de um *design* eficiente e um propósito estruturado, podem servir como plataformas eficientes para discursos não-hegemônicos, e é plausível dizer que potencialmente exercerão um papel cada vez mais significativo, não somente na cultura contemporânea, mas também nas transformações sociais.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Playing research: methodological approaches to game analysis. **DAC Conference 2003**, 28-29 ago. 2003. Disponível em: <<http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>>. Acesso em: 18 Jan. 2021.
- CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Champaign: University of Illinois Press, 1958 (impressão em 2001).
- CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. **Game Studies**, [s. l.], v. 6, ed. 1, dez 2006. Disponível em: http://gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton. Acesso em: 1 dez. 2021.
- FLANAGAN, Mary. **Critical Play: Radical game design**. Cambridge: The Mit Press, 2009. 363 p.
- FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate**. 2001. 106 p. Tese (Master of Information and Technology) - Georgia Institute of Technology, [S. l.], 2001. Disponível em: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>. Acesso em: 1 dez. 2021.
- GRACE, Lindsay D. **The Poetics of Game Design, Rhetoric and the Independent Game**. In: INTERNATIONAL DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION (DiGRA), 5., 2011, Utrecht. **Proceeding**. Oxford: DiGRA, 2011. p. 2
- HAYES, Richard B. et al. Mortality of U.S. embalmers and funeral directors. **American Journal of Industrial Medicine**, Ohio, v. 18, ed. 6, p. 641--652, 1 dez. 1990. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/ajim.4700180603>. Acesso em: 17 nov. 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1938 (impressão em 2007).

ITCH.IO. **Itch.io**: About itch.io. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://itch.io/docs/general/about>. Acesso em: 16 nov. 2021.

LAUNDRY BEAR. **Laundry Bear Games: A Mortician's Tale**. [S. l.], 2016. Disponível em: <http://laundrybear.com/a-morticians-tale>. Acesso em: 16 nov. 2021.

MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2002.

NATIONAL FUNERAL DIRECTORS ASSOCIATION. Statistics: Costs. [S. l.], 3 nov. 2021. Disponível em: <https://nfda.org/news/statistics>. Acesso em: 17 nov. 2021.

SOARES, Nilson V.; PETRY, Luís Carlos. **Jogos Evocativos**: o conceito de objeto evocativo de Turkle e os jogos digitais. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, XXXIX., 2016, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2016.

THE ORDER OF THE GOOD DEATH. **The Order Of The Good Death**: Death Positive Movement [S.I.], 2021. Disponível em: <https://www.orderofthegooddeath.com/death-positive-movement/>. Acesso em: 16 nov. 2021

THE ORDER OF THE GOOD DEATH. **The Order Of The Good Death**: Our Story [S.I.], 2021. Disponível em: <https://www.orderofthegooddeath.com/our-story/>. Acesso em: 16 nov. 2021

THE ORDER OF THE GOOD DEATH. **The Order Of The Good Death**: Start here. [S.I.], 2021. Disponível em: <https://www.orderofthegooddeath.com/start-here/>. Acesso em: 16 nov. 2021

THE SHELF: **Episode 7 - Gabby DaRienzo on A Mortician's Tale**. [Locução de]: Eric Weiss. Entrevistada: Gabby DaRienzo. 31 mar. 2017. *Podcast*. Disponível em: <https://thatshelf.com/the-shelf-episode-7-gabby-darienzo/>. Acesso em: 16 nov. 2021

TURKLE, S (Ed.). **Evocative objects**: things we think with. Cambridge: MIT Press, 2007.

VALVE CORPORATION. **Steam**: The Ultimate Online Game Platform. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://store.steampowered.com/about/>. Acesso em: 16 nov. 2021.