



**A vida (na pós-história)  
está estranha:  
Vilém Flusser em jogo**  
*Life (in post-history)  
is strange:  
Vilém Flusser at play*



Tadeu Rodrigues Iuama<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Doutor em Comunicação pela Universidade Paulista (Unip), com pós-doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (Uniso). Professor na Belas Artes. E-mail: tadeu.rodrigues.iuama@gmail.com

**Resumo:** Este artigo visa discutir as relações entre o conceito de pós-história e o jogo digital *Life is strange*, considerando a escassez de olhares da área da comunicação para os jogos em comparação com o papel que tal mídia ocupa contemporaneamente. Para tanto, serão utilizados como aporte metodológico a análise formal da jogabilidade de Lankoski e Björk, a análise da estrutura narrativa de Vogler e os fundamentos de design de jogos de Salen e Zimmerman. Os resultados apresentam a metáfora que a protagonista/personagem jogável demonstra em relação ao indivíduo pós-histórico – um fotógrafo que salta de posição em posição para buscar outras perspectivas.

**Palavras-chave:** comunicação; pós-história; *Life is strange*.

**Abstract:** This paper aims to discuss the relationship between the concept of post-history, and the digital game *Life is strange*, considering the scarcity of attention from the communication area towards games, in comparison with the role that such media currently occupies. Therefore, it will take as methodology the formal analysis of gameplay by Lankoski and Björk, the analysis of the narrative structure by Vogler, and the fundamentals of game design by Salen and Zimmerman. The results show the metaphor that the protagonist/playable character demonstrates in relation to the post-historical individual – a photographer who jumps from position to position in search of the most diverse perspective shots.

**Keywords:** communication; post-history; *Life is Strange*.

## Introdução

A partir de uma pesquisa mais ampla que investiga o papel do lúdico na comunicologia de Vilém Flusser, este artigo visa discutir as relações entre o conceito de pós-história (FLUSSER, 2019) e o jogo *Life is strange* (DONTNOD, 2015). Para tanto, será utilizada uma metodologia mista, que envolve tanto a análise formal da jogabilidade (LANKOSKI; BJÖRK, 2015) quanto a análise da estrutura narrativa (VOGLER, 2015). Na sequência, em consonância com a proposta de uma ciência intersubjetiva (FLUSSER, 2019), serão interpretados os achados da(s) análise(s), com o intuito de dialogar, ou seja, processar uma nova informação.

Tal opção metodológica é uma forma de se posicionar na contenda entre narratologistas e ludologistas no campo emergente dos *game studies* (JUUL, 2019). É possível sintetizar essa disputa, que possui momentos de maior e menor tensão nas últimas décadas, da seguinte maneira: para os narratologistas, no âmbito dos *game studies*, os jogos são uma nova plataforma para construir e/ou fruir narrativas, e os aportes teóricos e metodológicos de outras áreas, como a literatura e, sobretudo, o audiovisual, são suficientes para compreendê-los; já para os ludologistas, os jogos são um fenômeno que demanda referenciais teóricos e metodológicos distintos, uma vez que é a interação entre jogador e jogo (e não a narrativa) que caracteriza tal fenômeno.

Nesse sentido, é pertinente um posicionamento compreensivo (KÜNSCH, 2014), uma visão abrangente que celebra as tessituras conjuntas exercidas pela diversidade de olhares, de modo que tratar *Life is strange* como uma ludonarrativa, algo que é caracterizado tanto pela jogabilidade quanto pela narrativa, oferece possibilidades mais amplas do que assumir um dos polos dessa discussão.

Esta pesquisa contribui para a área da Comunicação, uma vez que estuda um fenômeno midiático e tem o elemento comum *mídia*, tanto como mídia lúdica quanto como narrativa midiática, o que garante a pertinência para o olhar comunicacional. No que diz respeito à relevância, apresenta três principais razões para se estudar jogos, apontadas por Mary Flanagan e Helen Nissenbaum (2016):

Primeiro, o estudo dos jogos enriquece nossa compreensão de como os padrões socioculturais profundamente arraigados são refletidos nas normas de participação, jogo e comunicação. Segundo, o crescimento dos meios digitais e a expansão do significado cultural dos jogos constituem ao mesmo tempo uma oportunidade e uma responsabilidade para a comunidade de design de refletir sobre os valores que são expressados nos jogos. Terceiro, os jogos têm surgido como o paradigma da mídia do século XXI, ultrapassando os filmes e a televisão em popularidade; eles têm o poder de moldar o trabalho, aprendizado, cuidados com a saúde e muito mais. (p. 19)

Em síntese, o jogo “consiste em uma atividade que *deve* figurar nas mais densas análises acerca da realidade social contemporânea” (FALCÃO; MARQUES; MUSSA, 2020, p. 61), dado o papel de destaque que desempenha no atual contexto cultural.

### Regras do jogo: a pós-história de Vilém Flusser

A obra do ensaísta Vilém Flusser é vasta. Embora apenas alguns de seus escritos estejam publicados no Brasil – entre livros, artigos de jornais e artigos acadêmicos –, o *Vilém Flusser Archiv* de Berlim e sua versão Arquivo Vilém Flusser São Paulo constituem uma memória das cerca de 30 mil páginas datilografadas pelo autor, entre livros não publicados, ensaios, correspondências e cursos. Para além do volume de textos, outra característica da produção do autor dificulta o mergulho do leitor: Flusser era poliglota e escreveu em pelo menos quatro idiomas – português, alemão, inglês e francês.

Essa vastidão desencadeia uma série de temas transversais em sua obra, tais como a comunicologia – teoria da comunicação humana (HEILMAIR, 2020) –, os programas e aparelhos, a linguagem, a fenomenologia, o diálogo, a cultura – “dispositivo graças ao qual as informações adquiridas são armazenadas para que possam ser acessadas” (FLUSSER, 2014, p. 45), ou seja, memória – e, como foco deste artigo, o jogo e a pós-história.

Para Flusser, a existência humana poderia ser dividida em três momentos não exclusivos, ligados a uma dinâmica de abstração. O primeiro deles é a pré-história, possibilitada pela faculdade imaginativa humana. Ao imaginarmos (produzir imagens), abstraímos duas dimensões (tempo e profundidade) do mundo concreto tetradimensional, de maneira que resta uma superfície (conjunção das dimensões altura e largura).

A apreensão do mundo em superfícies permite uma compreensão mais ampla dos elementos envolvidos em determinada circunstância. Contudo, abstraída de temporalidade e profundidade, as relações de determinada cena não são evidentes e explicadas, de modo que cabe aos indivíduos que fruem a imagem decifrá-la. O quadro de Botticelli (Figura 1) exemplifica essa pré-história flusseriana.

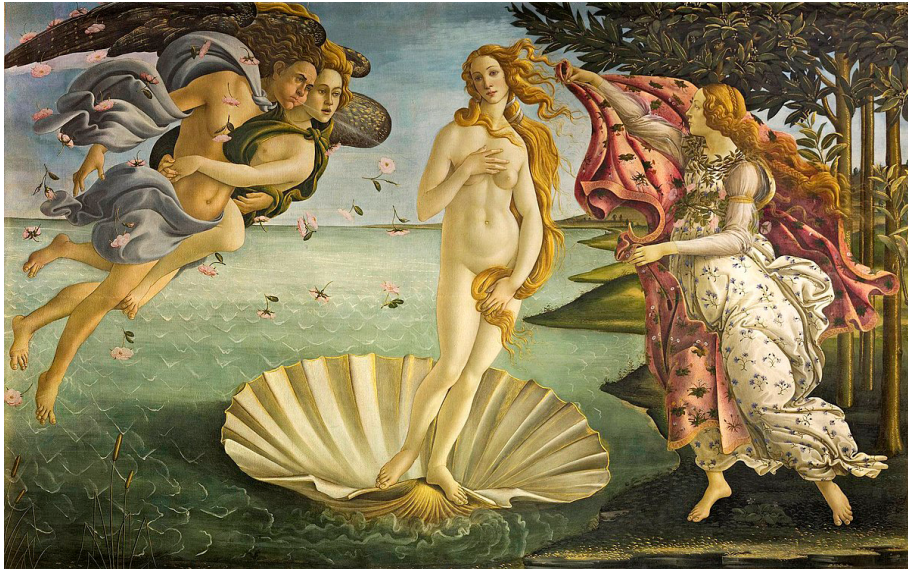


Figura 1: O nascimento de Vênus.

Fonte: Botticelli (1483).

Na perspectiva pré-histórica, é possível inferir que as outras personagens contemplam o nascimento de Vênus e que Vênus nasce porque as outras personagens a contemplam. Devido a essa circularidade que permite múltiplas relações, o pensamento mágico corresponde à pré-história. Magia, nesse sentido, diz respeito à manipulação de eventos em busca de alterar outros eventos, tal como a contemplação de uma concha faz uma deusa nascer.

Por vezes, é preciso explicar determinada relação entre elementos. Quando precisamos indicar que o galo canta porque o sol nasce, e não que o sol nasce porque o galo canta, passamos a indicar uma linearidade específica. Para isso, abstraímos a altura da superfície e criamos a escrita, assim, descrevemos uma relação entre objetos num processo linear, causal e explicativo. Essa configuração é denominada história por Flusser. Esse pensamento conceitual, por se corresponder a esse sistema de explicação do mundo, é chamado de pensamento histórico. Se o pensamento mágico se exemplificou numa imagem, o pensamento histórico se exemplifica nesse próprio texto, uma construção conceitual linear que visa explicar um fenômeno.

O desenvolvimento técnico a partir do pensamento histórico, operado principalmente pela ciência, possibilita abstrair a dimensão final da linha,

transformando-a em ponto. Como exemplos temos a linguagem binária (presença ou ausência de ponto), a física das partículas (a matéria percebida como diversos átomos compostos por partículas e uma proporcionalmente enorme eletrosfera) e a psicanálise (o indivíduo, antes essencialmente indivisível, percebido como relação de diversos pontos inconscientes). A condição humana, nesse contexto, deixa de ser imaginar (pré-história) ou conceituar (história) o mundo, e passa a ser a de jogar com esses pontos, compondo diferentes mosaicos. A essa percepção do mundo como mosaico, simultaneamente linear e circular, Flusser (2019) dá o nome de pós-história.

O fenômeno que marca a emergência da pós-história é a criação da fotografia (FLUSSER, 2018). Fruto de um pensamento conceitual e, portanto, histórico, a fotografia congela a linearidade do tempo, de maneira a criar um pensamento mágico de segunda ordem, uma tecnoimaginação que cria imagens a partir de conceitos, não a partir do mundo concreto. Como o surgimento dos filmes logo em seguida veio comprovar, esses instantes congelados do tempo podem ser (re)montados, de modo a criar uma nova linearidade. Um mosaico que é simultaneamente magia circular das relações possíveis de uma (tecno)superfície e história linear da relação cristalizada em determinada montagem.

É pertinente dissecar a definição flusseriana de fotografia: “imagem tipo folheto produzida e distribuída por aparelho [...], superfície significativa na qual as ideias se interrelacionam magicamente”, implica a definição de signo, “fenômeno cuja meta é outro fenômeno”, ideia, “elemento constitutivo da imagem” e magia, “existência no espaço-tempo do eterno retorno”. Produção, por sua vez, é a “atividade que transporta objeto da natureza para a cultura”, sendo objeto todo aquele “algo contra o qual esbarramos”. Aparelho, “brinquedo que simula um tipo de pensamento”, implica compreender que brinquedo é um “objeto para jogar”, e que jogo é “atividade que tem fim em si mesma” (FLUSSER, 2018, p. 11-13).

Nesse contexto, o fotógrafo é a “pessoa que procura inserir na imagem informações imprevisas pelo aparelho fotográfico”, sendo a informação uma “situação pouco provável” (FLUSSER, 2018, p. 11). Em síntese, aparelho, jogo e fotografia são conceitos indissociáveis, de maneira que o indivíduo pós-histórico se torna jogador à medida que o mundo passa a se configurar enquanto programa, “jogo de combinação com elementos claros e distintos” (FLUSSER, 2018, p. 12). Dito de outra maneira:

Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca *com* seu brinquedo, mas *contra* ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o

aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas. [...] Trata-se de uma função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado no aparelho. Em toda função aparelhística, funcionário e aparelho se confundem. (FLUSSER, 2018, p. 35, grifo do autor)

Destarte, o indivíduo pós-histórico, jogador-fotógrafo, exemplificado neste artigo por Max Caulfield, protagonista de *Life is strange*, joga-fotografa contra o aparelho, superando a contradição entre constante e variável.

Como a estrutura de pensamento dos indivíduos se transforma, a própria cultura, portanto, a memória, é alterada de acordo com esses períodos (FLUSSER, 2014). Na pré-história, há duas culturas: a oral e a material. Na cultura oral, informações são transmitidas pela linguagem e armazenadas na memória dos indivíduos, enquanto na cultura material informações são transmitidas pela técnica e armazenadas em objetos, por exemplo um pedaço de pedra que se transforma em uma ponta de lança por meio da técnica.

Com a emergência da história, passamos a contar com a cultura escrita, já que conseguimos imprimir a linguagem em objetos. “Graças à invenção do alfabeto, as culturas oral e material, magia e mito, são superadas, no sentido hegeliano da palavra. Ou seja: elas são colocadas em um nível superior e guardadas (*aufgehoben*). Surge, então, a cultura histórica, literária” (FLUSSER, 2014, p. 56). Contamos com as vantagens tanto da cultura oral (facilidade de transmissão e processamento) quanto da cultura material (longevidade e acessibilidade de informações).

Na pós-história, caminhamos para uma cultura imaterial, caracterizada pela transmissão de informações independente de um suporte material. Tal condição é possibilitada pela telemática (FLUSSER, 2014) – transmissão (telecomunicações) e processamento amplos (informática) das informações. Quanto ao armazenamento (cultura/memória), embora Flusser não tenha conhecido esta tecnologia, é possível criar paralelo com as nuvens digitais, tão recorrente na atualidade. Temos a possibilidade de expurgar nossas memórias, delegando aos aparelhos telemáticos a função de armazenamento, tal como acontece com as fotografias. Enquanto imagem técnica, ou seja, “imagem produzida por aparelho” (FLUSSER, 2018, p. 11), a fotografia simula um tipo de pensamento. Consequentemente, se a memória está menos dentro do humano e mais nas imagens técnicas que povoam a cultura imaterial, a cultura/memória passa a ser cada vez mais programada.

## Pensamento mágico: análise formal da jogabilidade em *Life is strange*

*Life is strange* é um jogo eletrônico multiplataforma (*Microsoft Windows*, *OS X*, *Linux*, *iOS*, *Android*, *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *Xbox 360* e *Xbox One*) do gênero aventura, desenvolvido pela Dontnod Entertainment e publicado pela Square Enix em 2015. Recebeu diversas premiações e tornou-se uma franquia transmidiática – estratégia recorrente na indústria de jogos digitais (IUAMA; POSTALI, 2020) – com outros quatro jogos, histórias em quadrinhos, livros e uma possível série de televisão – os direitos foram comprados em 2017 pela plataforma de streaming Hulu, mas ainda não foi anunciada a produção.

Para compreender os aspectos lúdicos dessa ludonarrativa, será utilizada a análise formal da jogabilidade, que “enfoca os diferentes aspectos de uma obra, ou seja, questiona os elementos que constituem as partes da obra e o papel de cada elemento na composição de um todo” (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p. 24, tradução nossa). O procedimento “baseia-se no estudo de um jogo independentemente do contexto, ou seja, sem considerar quais pessoas específicas estão jogando uma instância específica do jogo [...] [sua prática] depende de jogar e formar uma compreensão de como o sistema desse jogo funciona” (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p. 23, tradução nossa). Ao concordar que “a jogabilidade (*gameplay*) em si é uma forma de comunicação social” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 105), trazer esse aporte metodológico para a análise de um processo midiático mostra-se pertinente para pesquisas no campo da Comunicação.

Os elementos de um jogo são percebidos a partir das primitivas, “os tipos básicos de blocos de construção em um jogo” (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p. 25, tradução nossa), as quais dividem-se em três categorias: a) componentes, tudo aquilo que pode ser manipulado pelo jogador; b) ações, tudo aquilo que o jogador ou o próprio sistema podem fazer; c) objetivos, todas as condições de jogo especialmente significativas para a jogabilidade.

A análise formal de jogabilidade é conduzida por três níveis descritivos consecutivos: “1) descrição das primitivas e suas relações; 2) descrição dos princípios de design; 3) descrição do papel das primitivas e dos princípios de design no jogo” (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p. 27, tradução nossa).

No que se refere à descrição das primitivas, *Life is strange* apresenta uma personagem jogável (Max), objetos cotidianos (álbuns de fotos, tocadores de CD, vasos de plantas, cartazes, camas, cadeiras etc.), personagens coadjuvantes, um diário, uma câmera fotográfica, um telefone celular, cenários (dormitórios, salas de aula, lanchonete, piscina, pátio escolar, ferro-velho etc.) e uma espiral do tempo.



Entre as ações possíveis, o jogador pode se movimentar pelo(s) cenário(s), observando ao seu redor para buscar interagir com objetos e personagens pré-determinados pelo sistema. A interação se dá de diferentes maneiras (há um limite para se relacionar com determinados objetos ou personagens disponibilizado pelo sistema), sendo as mais comuns: obter informações sobre determinado objeto (como ler uma carta, por exemplo), realizar diálogos de múltipla escolha e desfecho, conectar-se com dois (ou mais) objetos e tirar fotografias em ocasiões pré-determinadas pelo sistema. Este, por sua vez, cria estímulos por meio de ações como disparo de cinemáticas em pontos determinados do percurso do jogador, diálogos entre coadjuvantes, ações das personagens coadjuvantes, SMS de personagens coadjuvantes e monólogos interiores da personagem jogável.

O jogador tem como objetivo coletar informações pré-determinadas e tomar decisões em um cenário antes de ser indicado para o próximo. Essas informações podem ser obtidas por meio da interação com objetos ou personagens coadjuvantes. Assim que as condições são atendidas, há um aviso que indica para onde a personagem deve ir caso deseje realizar a próxima missão. Contudo, geralmente o jogador pode explorar o cenário antes de ir para a próxima etapa.

No que diz respeito à descrição dos princípios de design, partimos da premissa de que o “design de jogos é o processo pelo qual um designer de jogos cria um jogo, a ser encontrado por um jogador, a partir do qual surge a interação lúdica significativa” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 96), e que significativa “é menos sobre a construção semiótica do sentido (como o significado é criado) e mais sobre a experiência emocional e psicológica de habitar um sistema bem projetado de jogo” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 50).

Nesse sentido, *Life is strange* é um jogo de progressão com elementos de emergência, ou seja, no jogo de progressão “o jogador tem de realizar um conjunto predefinido de ações a fim de completar o jogo” (JUUL, 2019, p. 18), e os elementos de emergência aludem a “um pequeno número de regras que se combinam e produzem um grande número de variações de jogo” (JUUL, 2019, p. 17). Portanto, é por meio da realização da progressão, assim como a identificação com as emergências, que o jogador obtém a interação lúdica significativa.

O design do jogo incorpora a interatividade funcional, “as interações estruturais e funcionais com os componentes materiais do sistema (reais ou virtuais)” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 75), na interatividade explícita, “a ‘interação’ no sentido óbvio da palavra” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 75). Dito em outros termos, o que costumeiramente são menus alheios ao jogo

em si é transformado em elementos diegéticos, tais como uso de *pause* transformado em consulta no diário da personagem jogável.

Ao evocar escolhas, o design intensifica a interatividade cognitiva, “a participação psicológica, emocional e intelectual entre uma pessoa e um sistema” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 75). Uma vez que as consequências das escolhas – nomeadas por Juul (2019) como elementos emergentes – implicam investimento emocional e psicológico dos jogadores, os desenvolvedores enfocam nessa forma de interatividade, acima de qualquer critério de jogabilidade, como principal elemento de design para garantir a interação lúdica significativa.

Subjacente a esse princípio diretor do design, outras mecânicas são incorporadas como: *point-and-click*, mecânica comum em jogos de coleta de informações; árvore de escolhas, mecânica de ramificações no desenvolvimento do jogo a partir das escolhas feitas pelo jogador; e, como diferencial mecânico do jogo, a habilidade da personagem jogável de reverter o tempo (embora alguns momentos do jogo permitam reversões mais longínquas, o jogador só consegue reverter alguns segundos a seu bel-prazer) para conseguir superar obstáculos ou anular situações que causariam a morte da personagem.

As regras operacionais do jogo, “orientações de que os jogadores precisam para jogar” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 34), são informadas por meio da HUD (*heads-up display* ou tela de alerta, interface gráfica que é oferecida ao jogador com dados relevantes do ambiente do jogo), com tarefas a serem cumpridas para dar andamento ao jogo. É possível lembrar de informações anteriores por meio do diário da personagem jogável, que contém localizações, descrições de coadjuvantes, registros de pensamentos da personagem jogável – por vezes inacessíveis de outra maneira senão pela consulta do diário –, fotografias, mensagens de texto e demais elementos que compõem o mosaico de informações disponível para que o jogador tome suas decisões.

Na etapa da análise formal da jogabilidade, descrição do papel das primitivas e dos princípios de design no jogo, é possível afirmar que as primitivas são plenamente incorporadas nos princípios de design. Os objetos e elementos coadjuvantes fornecem tanto elementos de progressão quanto de emergência. Um ícone na tela avisa o jogador quando determinada ação tomada irá gerar consequências na história. Essa opção possibilita voltar no tempo e tomar uma decisão diferente. As primitivas operam em uníssono com o princípio significativo proposto pelo jogo, que é a experiência emocional e psicológica gerada por lidar com escolhas. Afinal, mesmo que o jogador possa fazer a personagem voltar no tempo tantas vezes quantas quiser, uma escolha

precisará ser feita para que o jogo progrida. O diário também atua como feedback que permite ao jogador perceber pontos nos quais sua exploração do ambiente e/ou das possibilidades de interação foi incompleta (por exemplo, em fotografias ausentes).

### **Pensamento histórico: análise estrutural da narrativa em *Life is strange***

Conforme a tela inicial adverte, *Life is strange* “é um jogo cuja história é decidida pelo jogador. As consequências de todas as ações e decisões terão impacto no passado, presente e futuro. Escolha com cuidado” (DONTNOD, 2015, tradução nossa). Observada enquanto obra audiovisual, sua narrativa combina elementos incorporados e emergentes. Nesse contexto, os elementos incorporados são “estruturas narrativas diretamente criadas pelos designers de jogos que servem como uma estrutura para a interação” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012c, p. 106), enquanto os elementos emergentes “ênfatizam as maneiras como os jogadores interagem com um sistema de jogo para produzir uma experiência narrativa única para cada jogador” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012c, p. 106).

O mote da narrativa é a expressão “um único bater das asas de uma borboleta pode ser fundamental para gerar um tornado” (LORENZ, 2000, p. 91, tradução nossa), uma das mais populares no que se refere à introdução da teoria do caos para leigos. Essa premissa é incorporada em diversas camadas da história, como demonstraremos a partir do aporte metodológico da estrutura narrativa mítica (VOGLER, 2015) para analisar tanto as relações arquetípicas entre as personagens quanto o desencadeamento das etapas da trama.

No que diz respeito a arquétipos, Vogler (2015, p. 62) indica que se trata de “uma ferramenta indispensável para entender o objetivo e a função dos personagens em uma história”, que tem papel ambivalente, já que são tanto “funções desempenhadas temporariamente pelos personagens para alcançar certos efeitos numa história” (VOGLER, 2015, p. 62) quanto “facetadas da personalidade do herói (ou do escritor). Os demais personagens representam possibilidades para o herói, para o bem ou para o mal. Um herói às vezes avança pela história reunindo e incorporando a energia e traços dos outros personagens” (VOGLER, 2015, p. 63).

O autor elenca oito arquétipos mais comuns e fundamentais para criar uma narrativa: *Herói* costuma ser o protagonista da história, a personagem a ser mais transformada no decorrer da narrativa; *Mentor*, figura que treina e orienta o herói; *Guardião do limiar*, indivíduo responsável por testar se o herói é digno de prosseguir sua jornada; *Arauto*, quem traz o desafio ao herói; *Camaleão*, arquétipo da instabilidade e da mudança, responsável por trazer suspeita e suspense para a trama;

*Sombra*, faceta obscura, contraponto do herói luminoso; *Aliado*, personagem complementar ao herói, dotada de características que o herói não possui, mas que são necessárias para prosseguir na jornada; e *Pícaro*, personagem que incorpora a travessura e atua como alívio cômico nas narrativas.

Dez personagens compõem o núcleo principal de *Life is strange*, conforme evidenciado pelo destaque no diário da protagonista (Figura 2). Embora existam outras personagens na narrativa, elas não serão abordadas nesta análise devido ao seu papel predominantemente figurante.



Figura 2: Personagens de *Life is strange*.

Fonte: Dondnot (2015).

Max atende ao arquétipo de heroína, cujas funções narrativas são: criar identificação com o público; crescer no decorrer da história; agir; sacrificar-se; e lidar com a morte. Ao assumir os jogos como retórica cultural, observa-se que seu design “é uma representação das ideias e dos valores de um determinado tempo e lugar” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012d, p. 35). Nesse sentido, o comportamento e os dilemas da adolescente Max são representativos desse público específico, seja porque compartilha (ou compartilhou) um contexto similar, seja porque é suficientemente educada por diversas narrativas estadunidenses a criar uma sensação de familiaridade com o cotidiano universitário daquele país, mesmo que a plateia não faça parte desse mesmo ambiente. Além disso, Max irá se descobrir e desenvolver durante a trama. Como protagonista, desempenha a ação para que a história progrida –

algo muito evidente em ludonarrativas, dado que o jogador controla as ações da protagonista. Os riscos e sacrifícios, herança das tragédias helênicas, cabem também à Max, uma introspectiva estudante de fotografia – observado em seu estilo focado em selfies feitas em nostálgicas câmeras instantâneas.

Jefferson – professor de Max –, no primeiro momento, exerce papéis comuns a um mentor: ensinar, presentear, conscientizar, motivar, plantar informações e iniciar sexualmente. Além disso, entrega um convite para que Max participe de um concurso de fotografia. Esse é um grande estímulo para a protagonista alavancar uma carreira artística, motivo que a levou para aquela universidade, e também vencer sua timidez e insegurança para protagonizá-la, conforme lembra seu professor. O papel de iniciação sexual conduz Jefferson ao arquétipo derradeiro sob o qual repousa, a sombra – força motriz do conflito da trama. Jefferson é, na verdade, um assassino serial, responsável pelo desaparecimento de outras pessoas da cidade fictícia de Arcadia Bay, que abusa física e psicologicamente de suas vítimas, fotografando-as em poses sexualizadas, antes de assassiná-las.

Kate – colega de classe de Max – é exposta sexualmente em um vídeo que viraliza, motivando Max a descobrir quem dopou sua amiga para gravá-lo – o que envolve Max na trama dos desaparecimentos orquestrados por Jefferson. Além disso, a religiosa Kate testa a moralidade de Max, cumprindo tanto o papel arauto quanto de guardião do limiar.

Victoria – colega de classe de Max – exerce a função de sombra, mais focada no aspecto psicológico que no dramático. Nesse sentido, representa tudo o que Max reprime em si mesma, de maneira a manifestar-se como antítese moral da protagonista.

Nathan – colega de classe de Max – é outro dos aspectos sombrios dramáticos. Graças à imunidade que sua poderosa família goza na cidade, é um *bully*. No decorrer da trama, fica evidente que Nathan é parceiro dos crimes de Jefferson, além de ser responsável pelo abuso de Kate.

David – padrasto de Chloe e segurança da universidade – é um camaleão cuja função é gerar suspense na trama. No início da história parece uma personagem sombra. Contudo, com o desenvolvimento da narrativa, além de camaleão, David é colocado no papel de guardião do limiar, testando Max no que diz respeito ao atendimento às normas legais.

O Diretor da universidade exerce função similar. Contudo, o movimento é reverso: inicia a trama como guardião do limiar e vai progressivamente se tornando suspeito, até que deixa a função de guardião para se tornar camaleão.

Warren – colega de classe de Max – exerce a função dupla de mentor, motivando e plantando informações preciosas para o desenvolvimento da história, e de pícaro, criando alívios cômicos para a trama.

Chloe, além de pícaro, é também aliada e o principal arauto da narrativa – seja por buscar sua amiga desaparecida Rachel (outro arauto da história), e com isso motivar Max, seja por ser a única a saber sobre o poder da protagonista de voltar no tempo e incentivá-la a buscar uma solução para a catástrofe prevista. Chloe também desempenha um papel de camaleoa, e a percepção de Max sobre ela oscila entre interesse amoroso e pessoa egocêntrica a ser evitada.

Joyce – mãe de Chloe – incorpora o aspecto de mentora, já que é uma das principais referências morais de Max. Uma vez que a mãe de Max é praticamente ausente da trama (com interlocuções ocasionais via SMS), Joyce atua como uma imagem maternal ao demonstrar carinho e preocupação pelas atitudes da protagonista.

Frank – um traficante local – é um camaleão por excelência, atuando como figura ambígua no decorrer de toda a narrativa, ora ameaçando a protagonista, ora ajudando. Dependendo das escolhas do jogador, pode pender mais para uma ou outra direção. É parte do arco narrativo centrado no desaparecimento de Rachel.

As narrativas, além das relações entre arquétipos, também podem ser analisadas como uma sucessão de etapas. Vogler (2015) adapta a jornada do herói de Joseph Campbell para um formato mais condizente com as necessidades da cultura de massa. Para isso, simplifica algumas etapas, mas ainda atento ao fato de que as “narrativas construídas segundo o modelo da Jornada do Herói contam com um apelo que pode ser sentido por todos, pois jorram de uma fonte universal do inconsciente compartilhado e refletem as preocupações universais” (VOGLER, 2015, p. 43). O motivo disso é que “essas histórias, verdadeiros mapas da psique, são modelos precisos das engrenagens da mente humana, psicologicamente válidos e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam eventos fantásticos, impossíveis ou irrealis” (VOGLER, 2015, p. 43).

A jornada vogleriana é dividida em 12 estágios, agrupados em três atos: estágios 1 a 5 (1º ato); estágios 6 a 9 (2º ato); e estágios 10 a 12 (3º ato). Vogler (2015) sintetiza os estágios da jornada:

1. Heróis são introduzidos no MUNDO COMUM, onde
2. recebem o CHAMADO À AVENTURA.
3. Ficam RELUTANTES no início ou RECUSAM O CHAMADO, mas
4. são incentivados por um MENTOR a

5. CRUZAR O PRIMEIRO LIMIAR, e entram no Mundo Especial, onde
6. encontram PROVAS, ALIADOS E INIMIGOS.
7. APROXIMAM-SE DA CAVERNA SECRETA, cruzando um segundo limiar
8. onde passam pela PROVAÇÃO.
9. Tomam posse da RECOMPENSA e
10. são perseguidos no CAMINHO DE VOLTA ao Mundo Comum.
11. Cruzam o terceiro limiar, vivenciam uma RESSURREIÇÃO e são transformados pela experiência.
12. RETORNAM COM O ELIXIR, uma bênção ou tesouro para beneficiar o Mundo Comum. (p. 57-58)

Para exemplificar o desencadeamento da trama dentro de uma estrutura narrativa ramificada, apresentamos o caminho resultante de nossas escolhas ao fruir de *Life is strange*. Embora outras narrativas sejam possíveis, a intenção aqui é apresentar uma das narrativas, de maneira concreta, para o leitor.

No que diz respeito aos passos da jornada de *Life is Strange*, iniciamos com o mundo comum, que apresenta uma adolescente que, após cinco anos vivendo em uma grande cidade, retorna, em 2013, para a pequena Arcadia Bay, cidade fictícia do litoral dos Estados Unidos, para estudar fotografia. Certo dia, durante a aula prevê que um tornado atingiria a cidade e descobre sobre o abuso sofrido por Kate. Logo depois, enquanto fotografava uma borboleta no banheiro (Figura 3), assiste a Nathan matar Chloe após uma discussão. Nesse momento, descobre que consegue voltar no tempo e impede o assassinato – momento em que ocorre o chamado à aventura de Max.



Figura 3: Fotografia da borboleta.

Fonte: Dondnot (2015).



Após a recusa do chamado, Jefferson motiva Max a ser protagonista de sua vida. Embora Jefferson se referisse à vida artística, o conselho acaba ajudando Max a contar para Chloe sobre seus poderes e visão. Surpreendentemente, começa a nevar num dia quente – e tal fenômeno climático incoerente reforça a vinda de um tornado. Assim ocorre a travessia do primeiro limiar, já que a protagonista compreende que é responsável por descobrir o que irá ocorrer e como impedir – assim como usar seus poderes para descobrir sobre o desaparecimento de Rachel e o abuso sofrido por Kate.

Dando início ao segundo ato da narrativa, Max aprende a utilizar seus poderes, descobre suas limitações e (re)estabelece sua aliança com a amiga de infância Chloe. A aproximação da heroína da caverna oculta é o suicídio de Kate, que demonstra a incapacidade de a protagonista alterar completamente a ordem dos fatos, apesar de seu poder. Ao mesmo tempo, Jefferson começa a se desvelar no papel de sombra.

Na sequência de desgastes emocionais com Chloe, Max acaba descobrindo uma segunda camada de seu poder: olhando para fotografias, pode voltar para o instante em que a foto foi tirada. Assim, volta no tempo no momento em que o pai de Chloe faleceu para impedir a morte dele. Ao conseguir, volta para o presente e vive sua maior provação: ele continua vivo, porém Chloe está paralisada por ter sofrido um acidente. Abalada com as consequências de seus atos, Max atende ao pedido da amiga pela eutanásia. Volta para o passado e desfaz todas as mudanças para impedir a morte do pai de Chloe, na esperança de sua amiga estar bem no presente. Sua recompensa é ter a amiga de volta. Max começa a entender que o uso de seu poder gera consequências drásticas.

Na entrada do terceiro ato, Chloe é assassinada por Jefferson, que prende Max e Victoria. Max utiliza seus poderes para desfazer a teia de eventos que matou a amiga e a deixou vítima de Jefferson, mas está presa em um *looping* temporal, com dificuldades de voltar.

Durante esse processo, vivencia o tornado atingindo a cidade. Nesse momento, passa a ter certeza de que o tornado é consequência direta de suas alterações temporais. Quando ressurgem momentos antes de a amiga ser assassinada, Max tem seu dilema derradeiro: voltar no tempo pela última vez, deixando de fazer a primeira alteração temporal (impedir que Chloe morra quando tirava a foto da borboleta), ou não voltar e deixar o tornado atingir a cidade.

É importante ressaltar que, dados os aspectos incorporados e emergentes da narrativa de *Life is strange*, este desencadeamento pode ser alterado de acordo



com as escolhas do jogador. Por conta disso, ao final de cada capítulo (Figuras 4 a 8), as escolhas principais e secundárias tomadas na narrativa são exibidas, acompanhadas da estatística, em comparação com as dos outros jogadores.

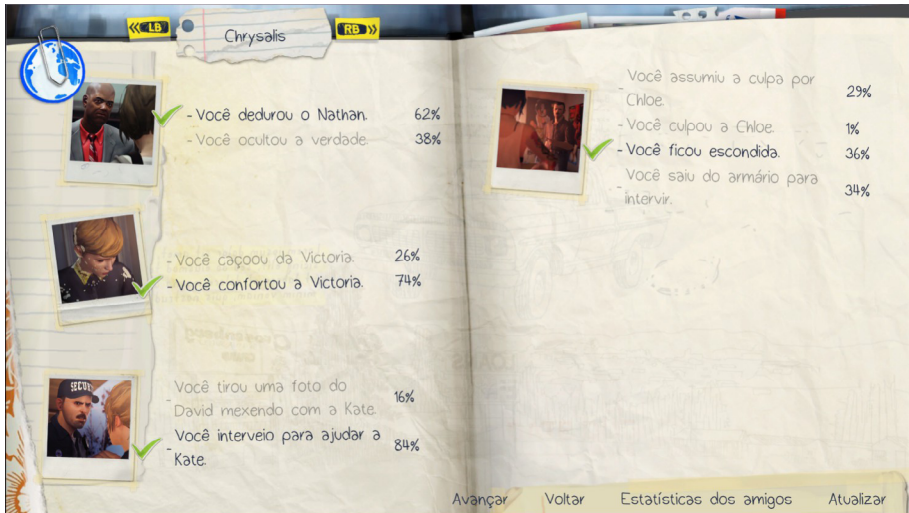


Figura 4: Escolhas principais no episódio 1 “Chrysalis”.

Fonte: Dondnot (2015).

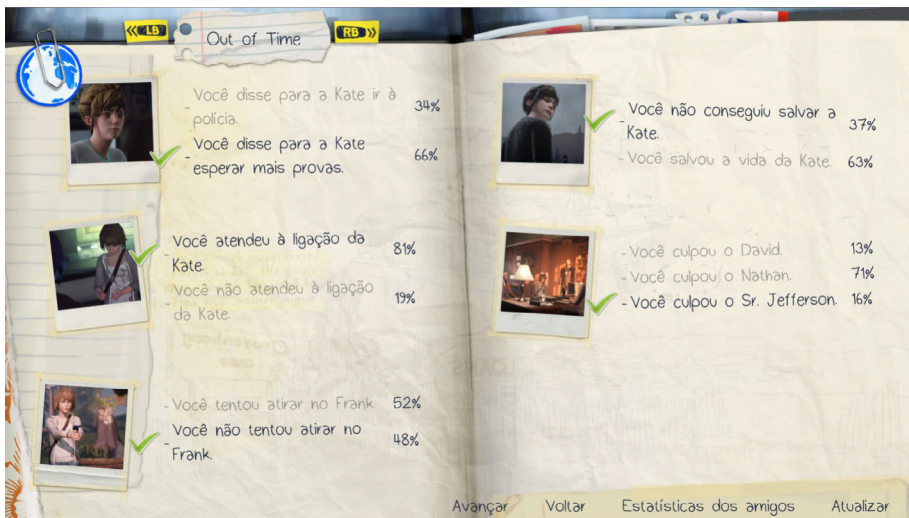


Figura 5: Escolhas principais no episódio 2 “Out of Time”.

Fonte: Dondnot (2015)



Figura 6: Escolhas principais no episódio 3 “Chaos Theory”.

Fonte: Dontnod (2015).

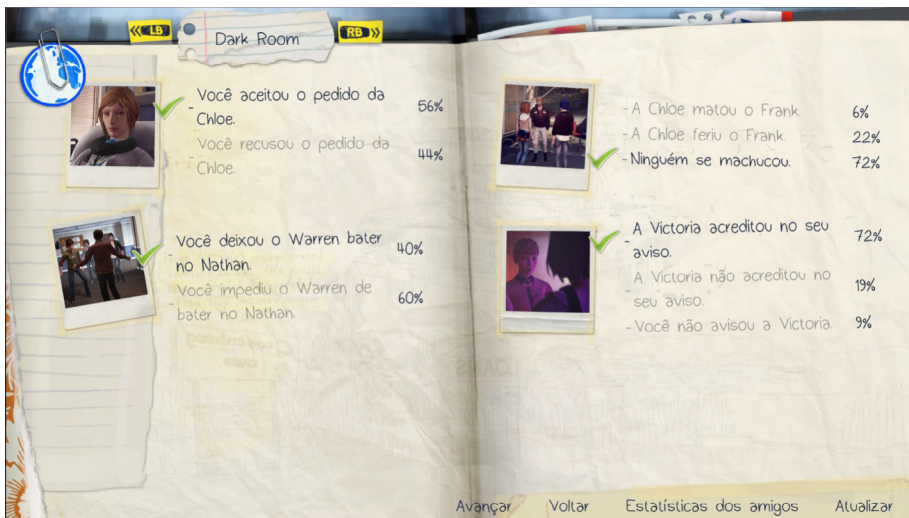


Figura 7: Escolhas principais no episódio 4 “Dark Room”.

Fonte: Dontnod (2015).

*Life is strange* toma a célebre citação de Edward Lorenz não apenas como premissa para a criação da narrativa, mas a explicita de maneira metafórica e literal. As decisões do fruidor são elementos emergentes que alteram a história de maneira inesperada, assim como a borboleta voando no banheiro da universidade é o estopim para a emergência de um tornado, quatro dias depois.

## Considerações finais

Flusser (2019) é enfático em afirmar que a condição existencial do indivíduo pós-histórico é a de jogador: “Para captarmos o ‘estar no mundo’ do jogador, do *homo ludens*, vale observar os gestos do *produtor de filmes*” (p. 112). O produtor de filmes, de acordo com o ensaísta, tem acesso tanto ao processo circular da filmagem quanto ao produto linear que é o filme. Ao realizar a montagem, oscila entre a circularidade e a linearidade conforme seu interesse. Nesse sentido, aponta que “o mágico pensa e age circularmente, o homem histórico linearmente. O produtor de filmes pensa e age de forma para a qual linha e círculo não passam de duas estruturas igualmente disponíveis. A sua consciência supera magia e história igualmente” (FLUSSER, 2019, p. 114-115). Ao nosso ver, é esse o dilema derradeiro em *Life is strange* (Figura 8).

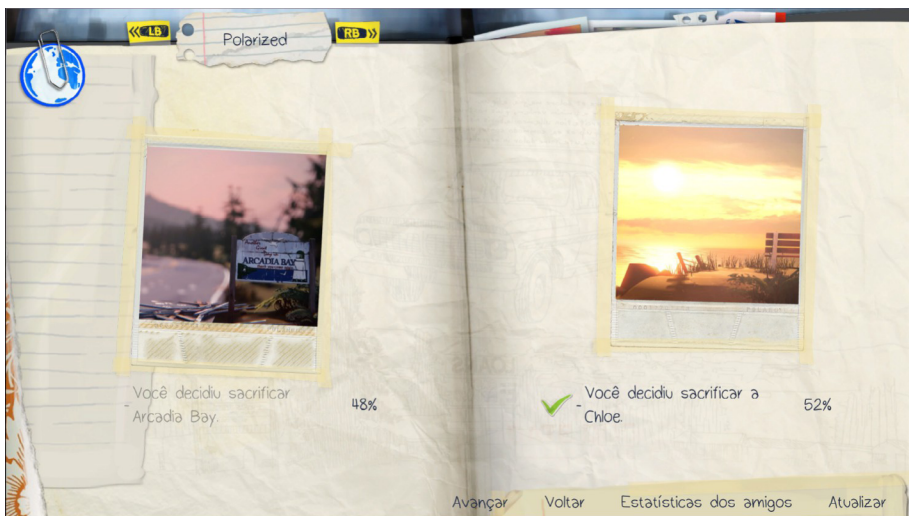


Figura 8: Escolha principal no episódio 5 “Polarized”.

Fonte: Dontnod (2015).

Seguir a linearidade e sacrificar Arcadia Bay é optar, paradoxalmente, pelo pensamento circular. Causa e consequência não têm relação direta e irrevogável; a flecha disparada volta atrás. É a percepção de que o passado aceita (re)edição. Voltar no tempo e sacrificar Chloe, por sua vez, é optar, paradoxalmente, pelo pensamento linear. É assumir a linearidade do tempo ao voltar no tempo e, com isso, experimentar tudo de novo pela primeira vez. Afinal, nesse passado concreto, Chloe não está mais viva, diferentemente do passado que

Max experimentou e tem memória, confirmado aparentemente por seu diário, embora não tenha acontecido. Tudo foi salvo, exceto a pessoa amada.

É justamente essa condição de existência sem solo firme, sem fundamento – uma existência, por excelência, absurda –, que caracteriza a pós-história (FLUSSER, 2019). Podemos ser lineares e circulares ao nosso bel-prazer; mas qualquer uma dessas escolhas (não) implica consequências.

O jogador de *Life is strange* compartilha desse diagnóstico. Uma narrativa com começo, meio e fim flui linearmente. Há sempre a possibilidade de clicar em *novo jogo* e, circularmente, (re)começar, o que pode se desenvolver rumo ao mesmo fim ou a um novo. O dilema fundamental de Max é a oportunidade do jogador de *Life is strange*. Assim como ela pode voltar no tempo quantas vezes quiser para realizar escolhas diferentes. Mas, para que a história prossiga, um caminho (ao custo de suas devidas consequências) deve ser tomado.

As escolhas não são ilimitadas, mas programadas (FLUSSER, 2019). Quando a única escolha no final do jogo é sacrificar Arcadia Bay ou Chloe, temos, de fato, escolha? Nossas decisões no decorrer do jogo são, de fato, significativas? Para Flusser (2019), “o produtor de filmes produz programas em função de metaprogramas. Nisso se distingue de Deus. Que é programador programado. É jogador jogado. Transcende a história, mas a transcende em função de eventos programados. É funcionário, não emancipado” (p. 115).

Escapar das amarras dos programas é possível. A maioria dos jogadores sabe fazê-lo – os trapaceiros, certamente. Desprogramar o aparelho não é uma abstração. Max adverte nesse sentido (Figura 9).

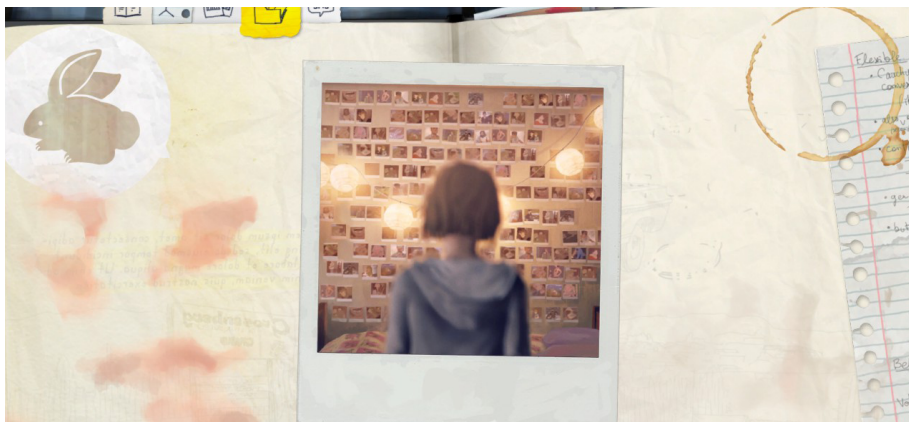


Figura 9: *Selfie(s)*.

Fonte: DONTNOD (2015).



Assim como as diversas selfies de Max, que formam um mosaico que configura uma nova selfie, somos múltiplos por sermos lineares-circulares. Nesse aspecto reside nossa liberdade: “somos programados para sermos *homines ludentes*. Mas isto não implica necessariamente sermos funcionários robotizados, objetos. Podemos, igualmente, ser jogadores que jogam em função do outro” (FLUSSER, 2019, p. 181). Max não é sujeito, tampouco objeto, de suas escolhas: ela se projeta, se lança na direção do outro. Dessa maneira, aparece a moral da história e o fim de jogo que ela apresenta: intersubjetividade – termo central para compreender o horizonte ético do pensamento de Flusser (QUIROGA; POLICENA, 2020). Sua escolha derradeira é orientada aos outros – seja Arcadia Bay ou Chloe. É aí que reside seu verdadeiro poder. E o nosso.

Daí a principal potência do jogador pós-histórico de *Life is strange*: ir além daquilo que foi programado. Essa metainteratividade – uma “interatividade além do objeto; ou a participação na cultura do objeto”, caracterizada por uma “interação fora da experiência de um sistema projetado” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 76) – denuncia o quão infra-humanos são os programas (FLUSSER, 2019): a programação é incompetente para programar tantas escolhas quanto a complexidade humana é capaz de imaginar.

*Life is strange* é, como todo jogo *single-player*, uma experiência solipsista *per se*; fechada e, portanto, limitada. Mas os humanos, jogadores que o operam, não são. Enquanto sujeitos, podem intersubjetivar-se, projetar-se uns aos outros. Os desenvolvedores parecem saber disso. As Figuras 4 a 8 demonstram o percentual de pessoas que escolheu determinada opção, assim como uma opção de consulta às escolhas de amigos que também jogaram.

É nesse contexto que ocorre um convite para um meta-jogo, que caracteriza a interação lúdica social (SALEN; ZIMMERMAN, 2012c). Os jogadores têm a oportunidade de dialogar, ou seja, processar novas informações (FLUSSER, 2014) não contidas na programação de *Life is strange*; conversar sobre o que aconteceria se outras opções estivessem à mesa; escrever artigos como este; jogar no sentido de desenvolver novos mosaicos; interagir uns com os outros. Afinal, “jogar um jogo não é um ato de imersão simples, mas um ato de comunicação constante sobre o ato de jogar em si” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012d, p. 93).

Nesse contexto repousa o projeto flusseriano para o indivíduo intersubjetivo pós-histórico: utilizar-se da sociedade telemática (FLUSSER, 2014) pautada pelas telecomunicações e pela informática – tão bem expressos no binômio *video-game* – para possibilitar, e não impedir, diálogos humanos.

## Referências

DONTNOD Entertainment. *Life is strange*. London: Square Enix, 2015. 1 jogo eletrônico.

FALCÃO, T.; MARQUES, D.; MUSSA, I. “#BoycottBlizzard: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo”. *Contracampo*, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, 2020.

FLANAGAN, M.; NISSENBAUM, H. *Values at play: valores em jogos digitais*. São Paulo: Blucher, 2016.

FLUSSER, V. *Comunicologia: reflexões sobre o futuro*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

FLUSSER, V. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma filosofia da fotografia*. São Paulo: É Realizações, 2018.

FLUSSER, V. *Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: É Realizações, 2019.

HEILMAIR, A. F. “Um mapa da comunicologia. Os fundamentos do estudo da comunicação humana segundo Vilém Flusser”. *Cuyo – Anuario de Filosofía Argentina y Americana*, Mendoza, v. 37, p. 45-71, 2020.

IUAMA, T. R.; POSTALI, T. “O uso de transmídia na indústria de jogos digitais: um estudo sobre a franquia The Last of Us”. *Paradoxos*, Uberlândia, v. 5, n. 2, p. 200-215, 2020.

JUUL, J. *Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. São Paulo: Blucher, 2019.

KÜNSCH, D. A. “A comunicação, a explicação e a compreensão: ensaio de uma epistemologia compreensiva da comunicação”. *Líbero*, São Paulo, v. 17, n. 34, p. 111-122, 2014.

LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. “Formal analysis of gameplay”. In: LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (ed.). *Game research methods: an overview*. Pittsburgh: ECT Press, 2015. p. 23-35.

LORENZ, E. “The butterfly effect”. In: ABRAHAM, R.; UEDA, Y. (ed.). *The chaos avant-garde: memories of the early days of chaos theory*. Singapore: World Scientific, 2000. p. 91-94.

QUIROGA, T.; POLICENA, G. “O Outro da comunicação: intersubjetividade em Vilém Flusser”. *InTexto*, Porto Alegre, v. 1, n. 51, p. 146-165, 2020.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. Principais conceitos. São Paulo: Blucher, 2012a. v. 1.



SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. Regras. São Paulo: Blucher, 2012b. v. 2.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. Interação lúdica. São Paulo: Blucher, 2012c. v. 3.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. Cultura. São Paulo: Blucher, 2012d. v. 4.

VOGLER, C. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: Aleph, 2015.

submetido em: 16 jul. 2021 | aprovado em: 12 nov. 2021