

PERSPECTIVAS ONTOLÓGICO-PSICANALÍTICAS DOS JOGOS DIGITAIS: CASO *ALICE MADNESS RETURNS*

Winna Hita Iturriaga Zansavio¹; Luís Carlos Petry²;
Arlete dos Santos Petry³

PUC-SP / PPG de Tecnologias da Inteligência e Design Digital
ECA-UPS – Universidade de Toronto

RESUMO

O artigo apresenta os jogos digitais como objetos da cultura contemporânea (MANOVICH, 2001), entrelaçados com temas fundamentais da cultura ocidental (SALEN; ZIMERMANN, 2004; PETRY, 2012), designando novas formas ontológicas (MANOVICH, 2001; PETRY, 2011), as quais são passíveis de serem pensadas a partir da teoria psicanalítica. Toma como guia de sua abordagem um caso modelar da cultura do final do Século XIX, criado por Lewis Carrol, nas obras *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do Espelho*, o qual foi objeto de inúmeras releituras (literárias, poéticas, fílmicas, artísticas e jogos) e que apresenta uma re-leitura em um jogo digital: *Alice Madness Returns*, do designer American McGee. Tomando como guia metodológico a fenomenologia, será apresentada e discutida a temática expressa literariamente por Carrol e sua leitura e transformação em jogo por McGee, discutindo suas implicações ontológicas e psicanalíticas, mostrando como questões latentes em obras literárias podem ter sua continuação em produtos da moderna geração dos jogos digitais, mantendo vivo o diálogo entre criadores, leitores e jogadores. O artigo conclui pela relevância de um estudo dos jogos digitais comparativamente com as formas culturais trabalhadas pelo caminho da cultura ocidental, seguindo assim a perspectiva crítica aberta que propõe uma leitura combinada entre filosofia e psicanálise para os jogos digitais (PETRY, 2010; PETRY; PETRY, 2012).

Palavras chave: Jogo digital. Psicanálise. Ontologia.

ABSTRACT

The article presents the digital games as objects of contemporary culture (MANOVICH, 2001), intertwined with fundamental themes of Western culture (SALEN; ZIMERMANN, 2004; PETRY, 2012), designating new ontological ways (MANOVICH, 2001; PETRY, 2011), which are thinkable from psychoanalytic theory. It takes as guide of its approach a model case of culture from the late nineteenth century, created by Lewis Carroll in the works *Alice in Wonderland* and *Alice Through the Looking Glass*, which was the subject of numerous readings (literary, poetic, filmic, artistic and

¹ Winna H. I. Zansavio é mestranda no PPG de Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, com centro de pesquisa em Psicanálise cultura e jogos digitais.

² Luís Carlos Petry é doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, professor no PPG de Tecnologias da Inteligência e Design Digital, centro de interesse em pesquisas da área dos jogos digitais.

³ Arlete dos Santos Petry é doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Atualmente Professora Convidada na Universidade de Toronto, Canadá e Pós Doutoranda pela Escola de Comunicação e Artes na Universidade de São Paulo, com centro de pesquisa na área de jogos digitais, autoria, educação, psicanálise e filosofia.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

games) that features a re - reading on a digital game: Alice Madness Returns, by the designer American McGee. Taking phenomenology as a methodological guide, it will be presented and discussed the thematic literary expression by Carroll and his reading and transformation into play by McGee, discussing their ontological and psychoanalytic implications, showing how latent issues in literary works may have a continuation in the modern generation products of digital games, maintaining dialogue between artists, readers and players alive. The article concludes with the relevance of a comparison study of digital games with the cultural forms worked by way of Western culture, thus following the critical perspective that open proposes a combined reading between philosophy and psychoanalysis to digital games (PETRY, 2010 and PETRY & PETRY, 2012).

Keywords: Digital game, Psychoanalysis, Ontology.



1 INTRODUÇÃO: JOGOS DIGITAIS COMO ESTRUTURAS ONTOLÓGICAS

Atualmente, os jogos digitais têm ocupado cada vez mais espaço não só no mercado mas nas pesquisas acadêmicas no Brasil e internacionalmente. Como afirma Bobany (2007), os jogos digitais não são mais entendidos como brincadeira apenas. Desde a década de 30, Huizinga (2001) nos coloca o jogo como elemento da cultura Para além disso, os jogos digitais são discutidos ontologicamente sob pontos de vista da filosofia (PETRY 2010), da psicanálise freudiana e laciana (PETRY; PETRY, 2012), das narrativas fílmicas (PETRY 2013) dos jogos como uma nova forma de contar histórias (MURRAY, 2003, p. 61 e 67), como propiciadores de experiências imersivas profundas nos jogadores (PETRY, 2011).

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Manovich (2001) em *The Language of New Media*, nos coloca os jogos digitais como objetos da cultura contemporânea e os situa como espaços navegáveis, Petry (2006), por sua vez situa os mesmos como óperas digitais e como um fazer artístico, para além, temos uma série de autores e *designers* de jogos que organizam em suas obras uma metodologia de *design de games*, como Schuytema (2008) e Rabin (2012; 2013), já outros autores/*designers* de *games* relacionam questões culturais ocidentais com a produção de jogos digitais, como podemos observar em *Rules of Game*, Sallen e Zimmerman, do qual os autores também *designers* de jogos, apontam a estreita relação entre jogo e cultura, colocando os jogos digitais, como uma retórica cultural e como um ambiente cultural, apontando que podemos perceber uma série de questões e significantes da cultura ocidental, inseridos nos jogos digitais. Podemos exemplificar nosso ponto de vista com o jogo *Alice Madness Returns*, que é um releitura da obra de Lewis Carrol, ou seja, os *game designers* usaram de uma obra literária-cultural icônica, para a construção de um universo de um jogo digital, podemos perceber questões da cultura nos jogos, um segundo exemplo a ser dado seria a franquia *Devil May Cry* e o jogo *Dante's Inferno*, ambos baseados e releituras do clássico *A Divina Comédia* de Dante Alighiere, estes dentre tantos outros que poderiam citados.

Encontramos tantos outros exemplos como *The Path*, que trata-se de uma releitura do conto de fadas *A Chapeuzinho Vermelho* de Perrault, porém vai além, tratando de temas do período da adolescência como o esvaimento da inocência, as decisões e caminhos que se toma sozinho, o tornar-se adulto, temas esses presentes na cultura humana.

Podemos assim encontrar vários nichos culturais, como literatura, contos de fadas, questões fundamentais da cultura humana, entre outros, presentes nos jogos digitais.

A partir de Murray (2003) em *Hamlet no Hollodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*, que realiza uma revisão das narrativas digitais, considerando os jogos como um novo jeito de contar histórias (p. 61 e 67), observando que os jogos digitais também constituem-se em objetos liminares (2003, p. 103), isto é, objetos de fronteira, localizados entre a realidade interna, fantasiosa e o mundo real, realidade externa, presentes assim, nos códigos culturais, para tal, Murray se apóia nos estudos antropológicos de Turner

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

(1974), tal como nos estudos de Turkle (1997) e Winnicot (1975), para com a questão do objeto (no caso aqui o jogo digital) e suas propriedades evocativas, provocando emoções e sensações no sujeito que joga, tal como Petry, A (2011, p. 3), já nos coloca que os jogos proporcionam ao jogador “experiências emocionais profundas e imersivas”.

Assim, os jogos digitais, são pensados a luz da filosofia, da psicanálise e como retórica cultural, incorporando em seus mais diversos aspectos (sejam esses aspectos estéticos ou aspectos narrativos, talvez ambos) questões fundamentais da cultura humana como, por exemplo, literatura, contos de fadas, conflitos existenciais, entre outros, e se são pensados a partir desses e de tantos outros pontos de vista, os mesmos constituem-se em objetos e estruturas ontológicas.

2 PSICANÁLISE E JOGOS DIGITAIS

Em uma busca por chaves ontológicas no site de pesquisas e artigos sobre jogos digitais, o *Gamasutra*⁴, portal esse que demonstra principalmente a questão interdisciplinar dos jogos digitais, obtivemos o seguinte retorno para com a busca da chave ontológica Freud, o site nos retorna 18 artigos. Já com a chave ontológica Lacan, recebemos um retorno de três artigos. Com a procura da chave ontológica psicanálise, há um retorno de 5 artigos. Freud (1856-1939) apenas começa a ser referido em artigos no *Gamasutra*, a partir do ano de 2006, já Lacan (1901-1981) é referido a partir do ano de 2007. Todavia, em termos nacionais, tanto a perspectiva psicanalítica freudiana quanto a lacaniana é pensada para com o digital desde o ano de 2000 com a publicação do livro *Hipermídia: Psicanálise e História da Cultura*, por Bairon e Petry.

Tal panorama demonstrado, nos leva a crer que, a temática psicanálise e jogos, é um terreno fértil a ser explorado, pois apesar de haver um retorno em nossa procura por chaves ontológicas, todavia é trata-se de um retorno pequeno.

⁴ <http://www.gamasutra.com>.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Em termos nacionais temos a pesquisa de Arlete dos Santos Petry, que trata a questão da psicanálise e jogos digitais. O ponto de vista defendido por Petry, A (2011, p. 1), em *Heavy Rain ou o que Podemos Vivenciar com as Narrativas dos Games* é de que “os jogos (suas narrativas) podem proporcionar ao jogador, experiências emocionais e imersivas profundas, das quais propiciam não só reflexão, mas auto-conhecimento, referenciando e dando suporte a situações vividas”. A autora ainda coloca:

Se o ato de jogar e brincar pode ser considerado uma espécie de simulação virtual caracterizada pela encenação, que pode ser instigada tanto pela busca por maestria como pelo caos, e gerada pela competição (agón), pelo divertimento (áthirma) e/ou pela paidiá (o que é próprio da criança, mas não exclusivo dela), o ato de jogar e brincar proporciona um amplo espaço para a expressão do que quer que se possa imaginar no campo do humano. “Situações que se relacionam tanto a objetos e eventos externamente percebidos, como ao que pode ser subjetivamente concebido” [Brandão et al. 2010, p. 14]. Muitos autores dedicados ao tema do jogo, tratarão também de uma diversidade de formas expressivas, indicando-nos, por exemplo, da estreita relação entre jogo e poesia [Huizinga 2001], entre jogo e teatro [Murray 2003; Costa 2003], jogo e criatividade [Winnicott 1975; Pichón-Rivière 1999], para citar alguns mais próximos de nossa abordagem neste artigo. Dentre as formas possíveis de expressão humana, encontram-se as narrativas que, desde cedo, vão dando contorno e sentido às nossas vidas”. (PETRY, A, 2011, p. 1)

“Dar sentido as nossas vidas”, desde os primórdios da vida humana, o gosto pelas narrativas (tanto o contar história, quanto o gosto de ouvi-las), esteve presente no cotidiano das atividades culturais (BETTELHEIM, 2007), três grandes exemplos disso são: primeiramente a narrativa oral, exemplificada pelos contos de fadas de Perrault (1628-1703) e dos Irmãos Grimm (1785-1863; 1786-1859), em segundo lugar a literatura, e em terceiro lugar o cinema, para então chegarmos às narrativas digitais nos jogos, com as narrativas digitais revistas por Murray, podemos perceber uma correlação e união das narrativas tradicionais para com os novos meios (MANOVICH, 2001).

Murray (2003) e Turkle (1984; 1997) colocam a psicanálise como um ponto de vista basilar para a compreensão dos jogos digitais, principalmente na obra *O Segundo Eu: Os Computadores e o Espírito Humano*, no qual Sherry Turkle (1984) analisa segundo o ponto de vista psicanalítico a relação entre os humanos, computadores e jogos digitais.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Na verdade, se formos pensar, Freud já pensava as obras literárias e artístico-culturais, sob a visão da psicanálise, ele o fez quando estudou a narrativa de *Delírios e Sonhos na Gradiva de Jensen* (1907), quando pensa *O Homem de Areia* de Hoffman e quando pensa o teatro *Shakespeariano* e (1596; 1601; 1603-1607). Freud pensa a importância das obras culturais não só para o indivíduo que as consome quanto para o coletivo, e percebe nas obras artísticas culturais, uma estreita relação entre as mesmas e questões fundamentais da humanidade, isso pensando no período histórico da humanidade do qual tal obra foi produzida e também o local, as obras artístico culturais revelam questões e conflitos fundamentais da humanidade tal como com questões pessoais do indivíduo. Freud nos mostra tais questões em *O Mal Estar na Cultura* (1930), *Escritores Criativos e Devaneios* (1908), neste enfatiza que muito do autor da obra encontra-se na própria obra e compara o ato de escrever, de criar algo com o brincar da criança, sob essa observação, Petry, A (2011, p. 2) nos diz:

Lembrando do texto de Freud, *Escritores Criativos e Devaneios*, no qual compara a produção literária ao brincar da criança, encontramos argumentos para a força da narrativa dos games, que pode servir tanto ao designer de jogos como para dar relevância à experiência possível de um dado jogador.

Outro exemplo que nos ocorre, é quando explica o Complexo de Édipo, usando a nomenclatura da tragédia de Édipo da mitologia grega, nos mostrando, claramente uma questão e conflito da humanidade, dentro da tragédia grega.

O brincar e o jogar, também são pensados por Freud (1920), ao observar seu neto brincando com um carretel, ainda dentro do ponto de vista da psicanálise, temos Winnicott (1975, p 93) que colocará que a partir do brincar que é construída a totalidade experiencial do homem.

Petry e Petry (2012), propõem uma leitura psicanalítica sobre os jogos digitais, que não se pretenda selvagem (segundo o texto *Psicanálise Selvagem*, de Freud), que não seja agressiva, pensando no pressuposto de que não se pode analisar psicanaliticamente um personagem por exemplo, já que para tal haveria a necessidade de o personagem desse jogo fosse alguém real, para que se pudesse acessar seu inconsciente, como os personagens dos jogos não são pessoas reais, tal abordagem não é possível de ser

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

realizada, assim Petry e Petry (2012) propõem uma leitura de psicanálise e jogos, da qual pensa psicanaliticamente, questões fundamentais da cultura humana, e conflitos da mesma, dos quais podemos encontrar dentro das narrativas digitais. Quando por exemplo em seu texto analisa a narrativa de *The Path*, trata-se de um jogo digital inspirado no conto *A Chapeuzinho Vermelho*, Petry & Petry nos colocam que a narrativa de *Chapeuzinho Vermelho* foi analisada psicanaliticamente por Bettelheim (2007) e revista também sob a perspectiva psicanalítica por Corso & Corso (2006).

Os autores colocam sobre *The Path* que:

O potencial para a análise reside no fato de que o jogo sugere "obscuridades remanescentes" que Freud, ao analisar o sonho do paciente que veio a ser conhecido como O Homem dos Lobos, seria relacionar com um medo infantil de ser literalmente "comido ou engolido" por um adulto. (PETRY; PETRY, 2012, p. 14)

Temática essa, contida em *Chapeuzinho Vermelho*, Petry & Petry também vem a coloca que *The Path* trata de temáticas e conflitos vividos na adolescência como morte simbólica, mudanças e o abandono da inocência, tal como decisões de que caminho tomar e o início da vida adulta, temáticas essas fundamentais do período da adolescência.

Mezan (1985, p. 11) em *Freud Pensador da Cultura*, irá dizer que um objeto cultural, tal como sua elaboração, devem ser passíveis de uma análise psicanalítica e cultural. E complementa a seguir:

A psicanálise é em si mesma, uma parte da cultura contemporânea, tanto no plano científico, filosófico, quanto no feito imenso que as posições inspiradas direta ou indiretamente por Freud tiveram sobre os costumes e as ideias desse século [...] Para Freud, a análise dos problemas culturais se insere na psicanálise enquanto ilustração das suas teses e enquanto contribuição especificamente psicanalítica à compreensão das várias esferas em que se desenvolve o fazer humano (MEZAN, 1985, p. 19).

3 AS VERSÕES DE ALICE

Alice's Adventures in Wonderland, traduzido no português para *Alice no País das Maravilhas*, é a obra literária mais conhecida e mais difundida de Charles Lutwidge Dodgson, do qual escreveu sob o pseudônimo de Lewis Carrol, o autor ficou mundialmente conhecido pelo pseudônimo, o lançamento da obra foi em 4 de julho de 1865. É considerado um conto de fadas contemporâneo *nonsense*. A obra contou com as ilustrações de John Tenniel. Possui uma sequência chamada *Alice através do Espelho e o que encontrou por lá*, sendo abreviado para *Alice através do Espelho*. A obra trata de uma menina chamada Alice que segue o coelho caindo assim na *toca do coelho*, que a transporta para um local fantástico chamado de *País das Maravilhas*. Por lá ela encontra uma série de seres antropomórficos e personagens icônicos como *O Chapeleiro Maluco* e *a Rainha de Copas*. *Alice no País das Maravilhas* é como um sonho, a obra trata da questão do onírico, do absurdo, por outro lado possui alusões a carreira de Carrol como professor de matemática e lógica em Oxford.



Figura 1 - Tea Party, *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carrol

Baseado em *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do Espelho*, temos a adaptação *Alice no País das Maravilhas*, na forma de desenho animado, lançado em 1951 pela *Walt Disney*. A adaptação é um *mix* das duas obras de Carrol, do original e sua

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

sequência, com ênfase em *Alice através do Espelho*, o desenho animado é em sua essência bastante fiel a obra de Carrol, porém bastante incompleto, podemos dizer que nem de longe os dois livros então integralmente presentes na adaptação em forma de desenho animado, todavia podemos dizer que os elementos que ali estão, são em sua grande maioria fiéis a obra de Carrol.



Figura 2 - Festa do Chá em adaptação de Alice no País das Maravilhas, em desenho animado lançado pela Walt Disney

Em 2010, temos a adaptação de Tim Burton, esse também lançado pela *Walt Disney* de *Alice no País das Maravilhas*, porém dessa vez em formato de filme. A adaptação também é baseada em *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do Espelho*, porém nessa adaptação, Alice já é uma mulher adulta, uma jovem de 19 anos que retorna ao *País das Maravilhas*, pensando que suas lembranças de já ter estado lá quando criança era apenas um sonho.

Na versão de Tim Burton, a parte do filme da qual se passa em Londres é cinzenta e com pouco contraste, enquanto que o *País das Maravilhas* possui cores muito fortes e sombras contrastantes. Os personagens na versão de Tim Burton são bastante pálidos, tal como em seus outros filmes, seguindo o mesmo guia de estilo que o diretor segue em suas outras obras.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale



Figura 3 - Imagem de adaptação de Alice no País das Maravilhas dirigido por Tim Burton e lançado pela Walt Disney

No ano de 2011, foi lançado a sequência *Alice Madness Returns*, desenvolvido pelo *game designer* American Mcgee, produzido pela *Spicy Horse* e lançado pela *Electronic Arts*. Trata-se de um jogo em terceira pessoa, alternando opcionalmente para primeira pessoa, porém, somente quando Alice está em Londres (no *País das Maravilhas* esta opção não está disponível), modo de jogo *singleplayer*, recebeu a classificação *Mature* pela ESRB, é considerado pela mesma um jogo estilo *Adventure-Horror*, porém American Mcgee discorda e diz que é um *Ação-Plataforma*. O jogo é multiplataforma, estando disponível para PC, *Playstation 3* e *X-BOX 360*. O jogo foi produzido no motor de jogo *Unreal 3*.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale



Figura 4 - Festa do Chá em American McGee Alice



Figura 5 - Imagem do jogo Alice Madness Returns de American McGee

O jogo conta a história de Alice, agora com 19 anos, vive fora do manicômio, sob a tutela e tratamento psicológico do Dr. Angus Bumby, em um orfanato mantido pelo mesmo, após algumas sessões de hipnose, Alice é induzida por Bumby a voltar para o *País das Maravilhas*, dessa vez mais distorcido do que da primeira vez em que lá esteve, de acordo como Alice salva o *País das Maravilhas*, ela descobre a verdadeira história por

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

traz da morte de sua família e quem é realmente o seu tutor e o que ele faz para com ela e com as crianças do abrigo.

3 TEMAS FUNDAMENTAIS DA CULTURA NOS JOGOS DIGITAIS: CASO ALICE MADNESS RETURNS

Primeiramente, se formos pensar a temática *Alice no País das Maravilhas*, podemos encontrar uma série de temas fundamentais da cultura, não só isso questões de conflito dos quais os seres humanos passam em determinadas idades, críticas sociais, questões sociais, e questões das quais a psicanálise de base freudiana discute largamente, como por exemplo a questão dos sonhos.

A história icônica rendeu diversas adaptações e estudos dedicados à interpretação da mesma. Como podemos melhor exemplificar abaixo:

Um conto de fadas e uma história para crianças, foi assim que a obra "Alice no país das maravilhas" foi vista na época de sua criação. Escrita na segunda metade do século dezenove por Lewis Carroll (pseudônimo de Charles Dodgen), matemático inglês que escreveu livros questionando a lógica das coisas, a história conquistou com o passar do tempo o interesse do público em geral, interpretações e análises de cunho psicológico e sociológico. Invadiu a mídia e os cinemas com desenhos e filmes, incluindo a última versão (2010) do diretor Tim Burton, conhecido pelo caráter excêntrico de seus filmes. O filme é considerado a quinta maior bilheteria da história do cinema superando a receita de 1 bilhão e 300 milhões de dólares, segundo os estúdios do Walt Disney (DIEGUES, 2012, p. 1)

Podemos ver claramente a crítica *Carrolliana* aos padrões sociais e morais rígidos do período vitoriano (padrões esses impostos mesmo para crianças e adolescentes), um interessante exemplo disso é a própria forma como o livro se inicia, com a irmã mais velha de Alice lendo para a mesma um livro do qual Alice acha extremamente enfadonho, enquanto isso, Alice se distrai com sua gata Dinah, se manifesta diversas vezes deixando claro que não está interessada no livro, argumentando que o mesmo sequer contém figuras ou desenhos, ainda sim, sua rígida irmã lhe censura e impõe que Alice continue a

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

escutar atentamente, inclusive lhe fazendo perguntas. Ora, atitude rígida essa bastante característica do contexto histórico-cultural, todavia demasiado rígida e impositora para uma menina tão jovem, da qual ainda se iniciaria no período adolescente.

Como também colocado por Diegues (2012, p. 1):

Em *“Alice no país das maravilhas”*, Carroll questiona os padrões sociais estabelecidos na aristocracia da Inglaterra do século dezanove: a Era Vitoriana. Período marcado por valores rígidos, pela moral absoluta e pelo puritanismo.

Corso & Corso (2011) em *A Psicanálise da Terra do Nunca*, continuação de *Fadas No Divã* (2006), realizam análise psicanalítica do que eles chamam de contos de fadas contemporâneos, histórias contemporâneas, dentre elas destaca-se a análise feita de *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carrol e separadamente a versões de desenho e do filme dirigido por Tim Burton, ambos lançados pela *Walt Disney*. Apresentando temas fundamentais da cultura e da infância e adolescência discutidos em Alice.

Corso & Corso (2011, p. 245) afirmam que a obra *Carrolliana* discute os seguintes temas:

- A literatura e a lógica das crianças;
- Uma personagem feminista (mesmo na obra de original de Lewis Carrol, a observação não diz exclusivamente a releitura de Tim Burton);
- Dependência infantil e capacidade de fantasiar;
- Voluntária suspensão da descrença;
- Natureza dos Sonhos
- Efeitos da privação da fantasia
- A imaginação em diferentes quadros psicopatológicos;
- Benefícios da conexão com a infância.

Na releitura de American Mcgee, *Alice Madness Returns*, podemos encontrar claramente essas questões apontadas por Corso & Corso, é importante ressaltarmos que Mcgee leu os originais de Lewis Carrol e se preocupou em manter todas as questões narrativas e imagéticas principais de Carrol, Mcgee (2011), coloca que a narrativa original,

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

os personagens e inclusive minúcias e detalhes do original de Carrol estão presentes em *Alice Madness Returns*, porém de forma distorcida, em uma versão *underground*.

Mcgee (2011), aponta no *artbook The Art of Alice Madness Returns* elucida que em todo o jogo, mas principalmente no Capítulo 1 do jogo (*Hatter's Domain*, traduzido para *O Domínio do Chapeleiro*), ele fez uma crítica ao Revolução Industrial vitoriana e quis mostrar o outro lado da moeda da vida na Londres vitoriana da época de Carrol, quis mostrar não só a questão dos valores morais rígidos, a pompa, o puritanismos e exigências sociais, mas sim toda a hipocrisia contida nos mesmos, enfatizando no jogo as ruas sujas da Londres Vitoriana, a névoa cinzenta e a fumaça que encobria Londres por conta da Revolução Industrial, a prostituição nas ruas londrinas e a decadência da sociedade londrina no período da Revolução Industrial, Mcgee também enfatiza o grotesco, a feiura e a extrema pobreza dos bairros menos abastados nesse período histórico. Alice vive diante da decadência e a percebe no jogo. O ilustrador Luis Mello (MCGEE 2011) (um dos principais ilustradores da equipe de produção do jogo) coloca que Alice é uma doente mental de recuperação extremamente frágil, e que todo o ambiente vitoriano no ápice da Revolução Industrial, é extremamente hostil para ela, que ela lida com dificuldade. Mcgee e Mello a colocam como uma personagem da qual é uma vítima do próprio contexto histórico cultural do qual está inserida.



Figura 6 - Domínio do Chapeleiro

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Para tal crítica social ao período da Revolução Industrial, Mcgee (2011), adotou o guia de estilo *Steampunk* para seu jogo, para metaforizar sua crítica. Como podemos melhor demonstrar na imagem abaixo que retrata o Domínio do Chapeleiro em *Alice Madness Returns*, podemos perceber os elementos industriais *Steampunk*, como os metais, as engrenagens e como colocado por Mello (MCGEE 2011), a cor do céu da qual não se identifica se é dia ou noite, dando a impressão de um vazio dimensional, lembrando as cores das paisagens londrinas da época.

Outro aspecto para além da crítica social presente tanto no original quanto na releitura em forma de jogo, é a questão apontada pelos psicanalistas Corso & Corso (2011) da *Dependência infantil e capacidade de fantasiar*, no jogo, Alice perde os pais ainda muito criança, quando ainda era dependente dos mesmos, quando perde os pais se refugia no País das Maravilhas, a realidade demasiado dura ativa a imaginação fazendo com o País das Maravilhas torne sua realidade como inclusive colocado por Mcgee.

A questão da imaginação é fortemente presente no jogo, tanto quanto na obra de Carrol, já que em todo livro de Carrol e em todo o jogo de Mcgee se passa no *País das Maravilhas* que é fruto da imaginação de Alice.

Tal como a questão dos sonhos, a questão do onírico, fortemente apontada por Corso & Corso em Alice:

A história de Carrol tem a estrutura de um sonho, ou melhor, de quase um pesadelo, desses dos quais se sai de uma enrascada para ir em outra. Porém só poderíamos saber a razão de ser de cada um de seus elementos se fôssemos psicanalistas do autor e a história de Alice fosse um relato feito durante uma sessão de análise. Já uma obra literária dispensa essa escuta, ela é um sonho oferecido a fruição coletiva e como tal sonha-se em cada um de seus leitores. Portanto resta-nos apenas versar sobre os efeitos dessa história, deduzir o segredo de sua magia (CORSO; CORSO, 2011, p. 245 e 246).

Carrol lida com a lógica do absurdo em Alice, com coisas aparentemente sem sentido (*nonsense*), assim ocorre em *Alice Madness Returns*, o jogo segundo Mcgee (2011), foi projetado dar a sensação de um sonho, de um estranho pesadelo psicológico, segundo o designer, possui forte influência do simbolismo e do surrealismo, para a construção de seu universo. Tal como a estrutura de Alice *Carrolliana*, a de Mcgee

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

também se assemelha à de um sonho, começando pelo fato de que em ambos os casos, o *País das Maravilhas* é um devaneio de Alice.

Freud (1900 e 1901) trabalha amplamente a questão dos sonhos, não só interpretando o significado do conteúdo manifesto dos sonhos das pessoas para assim chegar em seu conteúdo latente, do qual detém a real significação, mas aplicando esse mecanismo, junto ao de condensação e deslocamento, nas mais diversas coisas, como o faz por exemplo quando analisa a banda desenhada (uma tira de quadrinhos) na *Interpretação dos Sonhos Vol. 2*, tal qual a mesma fosse um sonho.

Alice Madness Returns, tal como Carrol, tem a estrutura de um sonho, Mcgee metaforiza em Alice a estrutura de um sonho que a obra original de Carrol possui, com uma metáfora muito interessante. Além do *País das Maravilhas* do jogo digital Alice, ter elementos *nonsense*, como um sonho, como a obra original, a personagem lida todo o jogo, com elementos encobertos no *País das Maravilhas*, elementos dos quais olhando são uma coisa, mas que quando a personagem se aprofunda mais, percebe que na verdade são elementos que encobrem o que ela vivenciou em Londres e havia esquecido, estrutura muito semelhante a do conteúdo manifesto de um sonho e de conteúdo latente apresentada por Freud, também muito semelhante ao mecanismo apresentado por Freud em seu texto *Lembranças Encobridoras*. Todo o enredo do jogo apresenta essa estrutura, Alice dentro do País das Maravilhas se depara com algo que em seguida correlaciona com algo do seu passado e assim vai se lembrando aos poucos da verdade. O objetivo consiste em Alice descobrir a verdade.

Alice Madness Returns é um jogo com um conceito por trás, o conceito não só de uma releitura de Carrol, mas de metaforizar a amplificar uma série de conceitos que Carrol já trazia em sua obra, como as críticas sociais à Inglaterra vitoriana, a questão do onírico (esta muito fortemente), entre outras, porém sendo estas as mais notáveis.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

BIBLIOGRAFIA

BAIRON, Sérgio; PETRY, Luís Carlos. **Hipermídia, Psicanálise e História da Cultura**. São Paulo. Editora Mackenzie. ISBN: 8570611404, 2000.

BETTELHEIM, Bruno. **Psicanálise dos Contos de Fadas**. São Paulo. Editora Paz e Terra. ISBN: 9788577530380, 2007.

CARROL, Lewis. **Alice Edição Comentada: As Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Alice Através do Espelho**. Rio de Janeiro. Editora Jorge Zahar Editor. ISBN: 8571106282, 2002.

BOBANY, Arthur. **Video Game Art**. Teresópolis. Editora Novas Ideias. ISBN: 9788560284078, 2007.

CORSO, Mário; CORSO Diana L. **Fadas no Divã**. Porto Alegre. Editora Artmed. ISBN: 9788536306209, 2006.

CORSO, Mário; CORSO, Diana L. **A Psicanálise da Terra do Nunca**. Porto Alegre. Editora Artmed. ISBN: 856389904X, 2011. 2011.

DIEGUES, Débora. A Descoberta da Identidade em Alice no País das Maravilhas. **Revista Eletrônica Mosaico Psicologia**, 2012. Disponível em: <<http://deboradiegues.webnode.com/news/a-descoberta-da-identidade-em-alice-no-pais-das-maravilhas/>>. Acesso em: mai. 2014. ISSN: em processo, conforme: <http://www.mosaicopsicologia.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=49&Itemid=55>. Acesso em: mai. 2014.

FREUD, Sigmund. Lembranças Encobridoras. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Vol.III**. 1899. Rio de Janeiro. Imago 2006. ISBN: 8531210127.

_____. A Interpretação dos Sonhos. Vol I e II. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Vol. IV e V**. 1901. Rio de Janeiro. Imago 2006. ISBN: 8531209781.

_____. “Gradiva” de Jensen. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Vol.IX**. 1906. Rio de Janeiro. Imago 2006. ISBN: 8531206227.

_____. Escritores Criativos e Devaneio. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Vol.III**. 1908. Rio de Janeiro. Imago 2006. ISBN: 8531210127.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

_____. **O Mal Estar na Cultura**, 1930. São Paulo. L&PM Pocket 2010. ISBN: 9788525419972;

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo. Editora da Universidade de São Paulo. ISBN: 9788527300759, 2001.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press. ISBN: 0262133741, 2001.

MEZAN, Renato. **Freud Pensador da Cultura**. São Paulo. Editora Brasiliense. ISBN: 8511150250, 1985.

MCGEE, American. **The Art of Alice Madness Returns**. Milwalkie. Dark Horse. ISBN: 9781595826978, 2011.

MURRAY, Jannet. **Hamlet no Hollodeck**. São Paulo. Editora Unesp. ISBN: 8571394962, 2003.

PETRY, Arlete dos Santos; PETRY, Luís Carlos. Possibilities of encounter between Psychoanalysis and videogames: Thinking with Freud and Lacan. Brasília **XI Simpósio Brasileiro de Jogos Eletrônicos e Entretenimento Digital**, 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F2.pdf>. Acesso em: mai. 2014. ISSN: 2179-2259.

_____. Pode a Filosofia auxiliar na Compreensão do que é Game?. Florianópolis. **IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 2010. Disponível em: http://www.ilhacabu.net/wp-content/uploads/2009/05/paper_SBGames_2010_Arlete_Ed1.pdf>. Acesso em: mai. 2014. ISSN: 2179-2259, 2010.

_____. Heavy Rain ou o que Podemos Vivenciar com as Narrativas dos Games. Salvador. **X Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019_1.pdf>. . Acesso em: mai. 2014. ISSN: 21792259.

PETRY, Arlete dos Santos. Narrativas Fílmicas nos Videojogos. In: José da Silva Ribeiro; Carlos Eduardo Viana. (Org.). **Encontro de Cinema: conferência internacional**. 1ed.Viana de Castelo: Publisitio, 2013, v. , p. 141-151. ISBN: 978-989-97504-4-9.

RABIN, Steve. **Introdução ao Desenvolvimento de Games Volume 1**. Revisão técnica da tradução realizada por Luís Carlos Petry e Arlete dos Santos Petry. São Paulo. Editora Cengage Learning. ISBN: 852211143X, 2012.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

RABIN, Steve **Introdução ao Desenvolvimento de Games Volume 3**. Revisão técnica da tradução realizada por Luís Carlos Petry. São Paulo. Editora Cengage Learning. ISBN: 8522111456, 2013.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos** (4 Volumes). São Paulo. Ed. Edgar Blucher. ISBN: 9780262240451, 2012.

TURNER, V. **O processo ritual: estrutura e antiestrutura**. Petrópolis: Editora Vozes. ISBN: 9788532645456, 1974.

TURKLE, Sherry. **El Segundo Yo: Las Computadoras y el espíritu humano**. Buenos Aires. Editora Galápagos. ISBN: 9509480002, 1984.

_____. **La Vida en la Pantalla**. Barcelona. Editora Paidós. ISBN: 844930461X, 1997.

WINNICOT, DW. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro. Editora Imago. ISBN: 853120741X, 1975.