

# Utilizando os Cinco Estágios do Luto no Desenvolvimento do Jogo Luther

Richard Farias Freitas  
*Sistemas e Mídias Digitais*  
 Universidade Federal do Ceará, UFC  
 Fortaleza, Brasil  
 richardfariasf@gmail.com

Glaudiney Moreira Mendonça Junior  
*Sistemas e Mídias Digitais*  
 Universidade Federal do Ceará  
 Fortaleza, Brasil  
 glaudiney@virtual.ufc.br

**Resumo**—Com o impacto que as histórias causam na sociedade, os jogos em geral, além de lúdicos, têm se provado como formas poderosas de transmitir narrativas. Utilizando de estratégias narrativas para comunicar uma história aos consumidores, os jogos podem impactar a sociedade ao impactar o jogador. O presente trabalho relata e discute as estratégias utilizadas para um jogo contar uma história e sua capacidade de atuar como mídia paratextual de outras obras. Para isso, iremos analisar como jogo analógico-digital “Luther” utiliza o trabalho da psiquiatra Elizabeth Kübler-Ross sobre os cinco estágios do luto para criar uma narrativa na qual as escolhas dos jogadores influenciam no desfecho da história.

**Palavras-chave**—Estágios do Luto, Modelo de Kübler-Ross, Jogo Luther.

## I. INTRODUÇÃO

Como Arnaudo [1] comenta no seu trabalho sobre a evolução das narrativas em jogos analógicos, o Tarot era utilizado durante o Renascimento para, além dos jogos mais populares de vaza (cujo gênero podemos exemplificar com Truco e, o mais moderno, Uno®). Cortesãos utilizavam o Tarot em jogos narrativos nos quais, baseado no conteúdo das cartas apresentadas, os jogadores contavam uma história, também podendo participar na interpretação de personagens.

Podemos constatar que, ainda no século XIV, já era possível perceber que jogos possuem a capacidade de comunicar histórias. “Um bom jogo, mesmo um sem uma ‘*storyline*’ (ou *metastory*) óbvia, enquanto jogado, tenderá a seguir algo que se assemelha a uma curva emocional ou arco dramático” [2, p.145] (tradução nossa). Bartle se aprofunda na análise das narrativas utilizando a metáfora de três personagens fictícias para a definição de tipos de mundos de jogos e como as suas histórias são definidas por eles: o “Mundo Dorothy” onde a história de fundo e a história principal são criadas pelos seus designers; o “Mundo Alice” onde a história de fundo é criada pelos designers, mas a história principal é criada pelos jogadores e, por fim, o “Mundo Wendy” onde as histórias de fundo e principais são criadas pelos jogadores [3].

Huizinga [4] afirma que “o jogo distingue-se da vida ‘comum’ tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. (...) É ‘jogado até ao fim’ dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios”. Com base nisso, pode-se inferir que o jogo não pode impactar a sociedade e o jogador para além do espaço e tempo definido

pela partida, visto que o espaço e o tempo delimitados estão alheios à realidade. Porém, no mesmo trabalho, o autor adiciona que “mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória”. Com isso, pode-se interpretar que o jogo é delimitado a um espaço e tempo determinado, mas, mesmo depois de acabar, ele permanece na memória do jogador, causando um impacto na realidade fora do círculo mágico estabelecido pelo jogo [4].

Também podemos exemplificar o impacto social que um jogo pode realizar por meio do evento de escândalo financeiro do parlamento britânico em 2009. McGonigal [5] relata vinte mil britânicos se uniram para investigar os gastos, supostamente ilegais, dos membros do parlamento britânico. A investigação dos documentos liberados pelo governo aconteceu por meio do “*Investigate Your MP’s Expenses*”, um jogo online criado pelo jornal *The Guardian*. Os impactos da pressão social criada pelos jogadores ajudaram a pressionar o governo sobre o escândalo, e medidas legais contra a corrupção foram realizadas. Jogos podem criar um impacto real fora do seu círculo mágico [4] tanto nos jogadores que se sensibilizam pelo que o jogo representa, quanto na sociedade que é impactada por estes jogadores.

Neste contexto, considerando que, em julho de 2021, a média de mortes por semana no Brasil ocasionadas pela Covid-19 chegava à 1,135 mortes [6], pode-se destacar o luto como um tema social em evidência atualmente. Segundo os relatos da psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross [7], “há mais casos de problemas emocionais nas salas de espera dos consultórios médicos do que jamais houve”. Isso pode ser atestado com informações mais recentes da OMS que alegam que, mundialmente, o número de pessoas com depressão aumentou em 18% entre os anos de 2005 à 2015 [8]. Kübler-Ross [7] se aprofunda nas causas do aumento de problemas emocionais, associando parte deles a dificuldade que temos, quanto seres humanos, de lidar com o luto e os problemas causados pela morte. Com a sua pesquisa, a autora cria um modelo (Modelo de Kübler-Ross) de cinco estágios que podem ser identificados durante o processo de luto.

Nesse contexto teórico, o presente trabalho busca analisar como o Modelo de Kübler-Ross pode ser utilizado como inspiração na criação e desenvolvimento narrativo e mecânico

de um jogo para abordar assuntos como a perda e o luto. Sendo assim, analisaremos o desenvolvimento do jogo analógico-digital chamado “Luther”, destacando como a sua estrutura narrativa e o design do jogo aplicam as características do Modelo de Kübler-Ross em busca de possibilitar uma experiência reflexiva sobre o assunto do luto para os jogadores.

## II. REFERENCIAL TEÓRICO

O arcabouço teórico utilizado neste trabalho discute sobre o desenvolvimento de narrativa em jogos analógicos [1], os jogos paratextuais [9], os jogos de múltiplas escolhas [10] e o Modelo de Kübler-Ross [7], [11].

### A. Narrativas em Jogos Analógicos e Paratextualidade

Jogos analógicos tem crescido em popularidade na última década, e o aumento de vendas e publicações apresentam prova disso. Arnaudo [1] faz um estudo sobre a ascensão da narrativa em jogos analógicos e como isso influencia no aumento da popularidade desses jogos. Na obra, o autor defende que a capacidade de jogos analógicos contarem histórias é senso comum para aqueles fora da academia.

Arnaudo também faz uma comparação entre os conceitos de “jogos narrativos” e “jogos-que-contam-histórias”, sendo o primeiro uma categoria de jogos onde os elementos lúdicos dão aos jogadores maior liberdade em criar uma narrativa para o que é apresentado no jogo, enquanto que o segundo guia os jogadores por dentro de uma narrativa pré-definida, fazendo-os atores e participantes por meio dos elementos interativos e imersivos do jogo. E adiciona que:

“Um jogo-que-conta-histórias restringe os jogadores muito mais do que um jogo narrativo, mas ainda providencia aos jogadores o papel crucial de solicitar a narrativa por meio da manipulação de componentes, reorganizar os blocos da história, interpretar o conteúdo, e preencher mentalmente as lacunas entre as várias unidades temáticas.” [1, p.12] (tradução nossa).

Ainda sobre narrativas em jogos analógicos, Paul Booth [9] utiliza o termo “paratexto” - originalmente alcunhado por Genette [12] - como “um texto separado de um texto relacionado, mas que caracteriza nosso entendimento daquele texto”. O autor exemplifica o conceito usando os *trailers* de filmes, visto que são constituídos de elementos da obra original, mas separados dela. Booth identifica a paratextualidade em jogos analógicos por meio dos jogos que representam franquias de outras mídias (*Arkham Horror*, *The Walking Dead*, entre outros) e acrescenta que jogos paratextuais apresentam uma iniciativa única que confronta as concepções estoicas da textualidade e dos jogos.

Jogos paratextuais não são opostos às suas mídias, mas também não são a mesma coisa, e não devem ser considerados mais ou menos válidos do que os seus textos originais. Eles devem servir como auxiliares do texto original, evitando dicotomias textuais como “o que vale é este ou aquele” e trazendo uma interpretação mais aberta e livre sobre o significado daquele paratexto no contexto original.

### B. Jogos de Múltipla Escolha

Aarseth [10] define que o espaço ludo-narrativo é composto por quatro elementos: mundo, objetos, agentes e eventos. Ele afirma que “todo jogo (e toda história) possui esses quatro elementos, mas eles os configuram diferentemente” [10, p. 130] (tradução nossa). Focando na dimensão dos “eventos”, o autor define que a sequência de acontecimentos pode ser aberta, selecionável ou tramada, sendo apresentadas por cernes (os eventos que definem especificamente aquela história) e satélites (os eventos secundários que preenchem a história entre os cernes). Logo depois, ele divide os jogos em quatro categorias baseadas em como o jogador interage com os cernes e os satélites:

- 1) *Linear game*: cernes fixos e satélites flexíveis;
- 2) *Hyper-text like game*: escolha entre cernes, satélites fixos;
- 3) *“Creamy midle” quest game*: escolha entre cernes e satélites flexíveis; e
- 4) *Non narrative game*: Sem cernes, discurso flexível, apenas um jogo.

O presente trabalho focará apenas na categoria 2) *Hyper-text like game*, na qual *BioShock* (2K, 2007) é um exemplo. A história do jogo segue uma linearidade na qual o jogador deve completar as missões para escapar da cidade submersa de *Rapture*. O cerne do jogo se encontra na fuga de *Rapture* enquanto os satélites são as missões que precisam ser realizadas para chegar ao objetivo final. Durante o curso do jogo, é apresentada ao jogador a escolha de drenar a energia das personagens conhecidas como *Little-Sisters* e se fortalecer, ceifando suas vidas no processo; ou libertá-las do seu transe. Assim como as missões, a escolha de drenar é um episódio recorrente e inevitável da narrativa (satélite fixo), contudo o número de *Little-Sisters* drenadas ou libertas afeta diretamente o arco narrativo final do jogo, demonstrando o poder do jogador de escolher qual será o desfecho para o cerne da mídia. Outro jogo que pode exemplificar a categoria é *Silent Hill* (Konami, 1999) no qual, durante o arco narrativo do jogo, o jogador pode fazer escolhas que influenciam na determinação de um dos cinco finais distintos.

### C. Modelo de Kübler-Ross

Em 1965, Kübler-Ross [7] conduziu um projeto de pesquisa sobre “as crises na vida humana” e a morte foi escolhida como objeto de estudo pois representa, segundo o estudo, a maior crise que o homem deve enfrentar. Durante a pesquisa, foram realizadas entrevistas com pacientes terminais. No decorrer das entrevistas, foi definido um modelo de cinco estágios no qual as pessoas costumam passar quando lidam com a morte e o luto. Esse modelo ficou popularmente conhecido como “Modelo de Kübler-Ross” ou “Os Cinco Estágios do Luto”.

Em 2005, quarenta anos depois da primeira publicação do modelo de Kübler-Ross, ela e o escritor David Kessler aprofundaram as características do Modelo de Kübler-Ross com o foco no luto em geral e não apenas nos moribundos [11]. Os estágios apresentados são:

- 1) **Negação:** o sujeito nega o seu estado atual na tentativa de se proteger contra o choque. “Não, eu não, não pode ser verdade!” é uma argumentação comum para este estágio. A negação é, geralmente, um estágio de defesa temporário que é seguido de uma aceitação parcial;
- 2) **Raiva:** um estágio de raiva, revolta, inveja e ressentimento. É um estágio de difícil interação pelas ações e reações abrasivas do sujeito. Contudo, em sua origem, essa raiva possui pouca ou nenhuma relação com as pessoas em quem é descarregada. Tampouco precisa ser irracional, visto que o sujeito em questão está lidando com uma situação de perda e impotência;
- 3) **Barganha:** reflete o hábito humano de esperar ser recompensado por um bom comportamento ou por troca de favores. São feitas promessas a forças maiores para que o seu estado seja alterado ou que, ao menos, possa ter “um pouco mais de tempo” com aquilo que perdeu ou perderá, na tentativa de adiamento da perda. As barganhas feitas durante esse estágio podem estar relacionadas a uma culpa internalizada, uma tentativa de se retratar por algo acontecido anteriormente que não pode mais ser sanado por conta da perda;
- 4) **Depressão:** estágio representado pela depressão, não como um sintoma de doença diagnosticada, mas como reflexo da tristeza. É dividida entre duas áreas: a depressão reativa, que surge com relação ao que a perda trará àqueles ao seu redor, uma ansiedade quanto as coisas que são comprometidas durante a perda em questão; e a depressão preparatória, que é a tristeza que provém da aflição pessoal em ter que perder aquilo que lhe é caro; e
- 5) **Aceitação:** fase na qual o sujeito consegue enfim encarar a perda com serenidade. Não é um estágio de felicidade propriamente dito, mas representa paz e dignidade perante a perda.

Com Kessler, Kübler-Ross [11] aponta que os estágios do modelo foram mal compreendidos com o passar do tempo. Eles apontam respostas que muitas pessoas possuem sobre a perda, mas não existe uma resposta única, assim como não existe um único tipo de perda, e acrescenta:

“Os cinco estágios - negação, raiva, barganha, depressão e aceitação - são partes de um *framework* que compõe o nosso aprendizado em viver com aquilo que perdemos. São ferramentas para nos ajudar a enquadrar e identificar o que sentimos. Mas não são pontos em um tipo de linha-do-tempo linear do luto. Nem todo mundo passa por todos eles ou segue uma ordem determinada. Nossa esperança é que, com esses estágios, venha o conhecimento do terreno do luto, tornando-nos melhor equipados para lidar com a vida e a morte.” [11, p.23] (tradução nossa).

Baseado nisso, pode-se observar que os estágios do Modelo de Kübler-Ross podem ser percebidos e aplicados para a reação humana em diversas situações de perda ou crise [13] [14] [15] e podem nos ajudar a compreender e lidar melhor com os nossos sentimentos e reações nessas situações.

### III. O JOGO LUTHER

Para um melhor entendimento do jogo, serão apresentados as características dos *escape room games*, a conceitualização do jogo, como seu *gameplay* funciona e qual a sua narrativa.

#### A. *Escape room games*

Nicholson define *escape room* como: “Jogos *live action* baseados em equipes onde os jogadores descobrem pistas, resolvem quebra-cabeças, e realizam tarefas em uma ou mais salas para conquistar um objetivo específico (normalmente escapar de uma sala) em um tempo limitado” [16, p.1] (tradução nossa). Porém, o surgimento destes jogos físicos é precedido por jogos digitais semelhantes. Estes jogos são um subgênero de *point-and-click adventure* (detalhado por Vasconcellos [17]) que se popularizou nos anos 80. As características dos jogos *escape room* incluem: o jogador estar preso em uma situação e/ou local na qual deve resolver quebra-cabeças para se libertar. A partir dos anos 2000, os jogos *escape room* ultrapassaram a barreira do digital, com a popularização de salas com quebra-cabeças físicos (como o brasileiro “Escape 60”) e também por meio de jogos analógicos de cartas, como as séries de jogos Unlock! (Galápagos, 2021) e EXIT (Devir, 2016), entre outros.

#### B. *Conceitualização do Jogo*

Com esses conhecimentos, a equipe formada por David Motta Miranda, Niedja Lorena Cavalcante Duarte, Renan Coelho Macambira e Richard Farias Freitas, estudantes do curso de SMD (Sistemas e Mídias Digitais) da UFC (Universidade Federal do Ceará) decidiram projetar um jogo *escape room* analógico-digital chamado de “Luther”. A ideia do jogo era criar uma experiência de *escape room* por meio de um baralho de cartas, com imagens que exibiriam os quebra-cabeças e desafios (Fig. 1), acompanhado de um aplicativo digital no qual parte das mecânicas do jogo seriam realizadas (Fig. 2). Luther é um jogo cooperativo que pode ser jogado de um até dez jogadores.



Fig. 1. Cartas do jogo Luther. Fonte: autores.

Era importante para os desenvolvedores que a narrativa fosse impactante aos jogadores, fazendo a sua experiência de jogabilidade marcante e evitando uma experiência rasa e genérica. Dessa forma, Luther foi planejado como um jogo paratextual da obra “Sobre a Morte e o Morrer: o que os Doentes



Fig. 2. Tela inicial do aplicativo auxiliar de Luther. Fonte: autores.

Terminais têm para Ensinara Médicos, Enfermeiras, Religiosos e aos seus Próprios Parentes” da psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross [7], trazendo cinco salas (ou fases), cada uma com um evento narrativo representando, metaforicamente, um estágio do Modelo de Kübler-Ross. O estilo de arte das cartas remete a um cenário medieval, mesclando estilos de pintura digital tradicional e arte de vitrais.

Encaixando-se na categoria de *Hyper-text like game*, o jogo possui pontos de cerne em cada evento narrativo, no qual os jogadores devem fazer escolhas que influenciarão no desfecho final da narrativa. Luther se caracteriza como um jogo-que-conta-história, tendo uma narrativa pré-definida que é revelada aos jogadores conforme atuam e progredem dentro do jogo.

### C. Gameplay

O jogo ocorre durante cinco fases, e cada fase é representada por uma sala na qual o jogador deve resolver os quebra-cabeças apresentados para progredir e desvendar a narrativa do jogo. Entre cada sala, um evento narrativo acontece no qual os jogadores devem escolher o desfecho, influenciando diretamente no final da narrativa geral.

Luther utiliza cartas como comunicação entre o jogo e o jogador. Parte da experiência do jogo é a exploração do ambiente e das imagens. Cada fase se foca em uma carta de sala com áreas para serem exploradas (Fig. 3). Essas áreas são representadas por novas cartas numeradas. Cada carta do jogo tem sua face inicialmente oculta, identificada no seu verso por um número único (Fig. 4) e só pode ser revelada quando esse número for requisitado pelo jogo. Algumas cartas apresentam desafios de raciocínio lógico-matemático e assimilação a serem resolvidos pelos jogadores (Fig. 5), enquanto outras requisitam o uso do aplicativo para a realização de um quebra-cabeça digital ou inserção de códigos.

Entre cada sala, um evento narrativo acontece e representa os cerne da história nos quais os jogadores tem o poder de escolha. Os eventos possuem, quase sempre, a mesma estrutura mecânica: uma Carta de Evento apresenta uma ilustração com a sua situação descrita na tela do aplicativo; os jogadores devem utilizar um de dois Itens de Evento para resolver aquela situação; dependendo do item utilizado, um de dois desfechos possíveis é apresentado para o evento narrativo; os jogadores seguem para a próxima Carta de Sala, levando o Item de Evento que utilizaram e descartando o que não foi utilizado.

É importante ressaltar a diferença no quinto e último evento, no qual os jogadores devem utilizar as cartas de Item de



Fig. 3. Exemplo de Carta de Sala. Fonte: autores.



Fig. 4. Frente de uma carta, com o seu conteúdo revelado, e verso, com o seu conteúdo oculto, respectivamente. Fonte: autores.

Evento adquiridas nas quatro salas anteriores para resolvê-lo. Nesse evento, os jogadores não fazem escolhas e o desfecho da história é ditado pelas escolhas anteriores.

### D. Narrativa

A narrativa apresentada inicialmente pelo jogo é muito superficial quanto à trama e o cenário onde os jogadores estão inseridos (Fig. 6). Eles assumem o papel do Mensageiro que deve atravessar o castelo para encontrar o Príncipe Luther e entregar-lhe a “Mensagem”. Durante a jornada, o Mensageiro se encontrará com personagens (Bobo da Corte, Rainha, Feiticeiro, Princesa) que revelarão aos poucos o que se passa na história por meio do aplicativo. Apesar do jogo apresentar a possibilidade de ser jogado por mais de um jogador, todos os

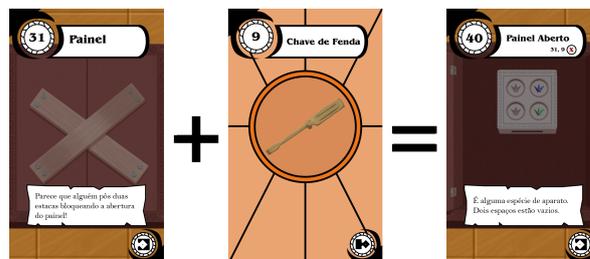


Fig. 5. Exemplo de fluxo de quebra cabeça a ser resolvido por meio das cartas. Fonte: autores.

jogadores trabalham em conjunto no controle e nas escolhas que o protagonista (Mensageiro) fará durante a partida.

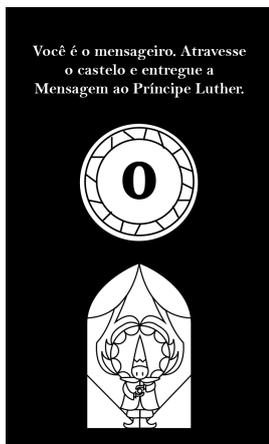


Fig. 6. Verso da carta inicial onde o objetivo é apresentado. Fonte: autores.

As cinco fases de Luther representam de maneira metafórica cada uma das cinco fases do Modelo de Kübler-Ross [7], [11]. Nos Eventos, os jogadores devem fazer uma escolha sobre como lidar com a situação fictícia apresentada. As escolhas também metaforizam as reações comuns de como se lida com os estágios do luto.

#### IV. ANÁLISE DO JOGO

Durante a análise, será apresentado como cada estágio do luto é identificado no trabalho de Kübler-Ross [7], [11] e como foi desenvolvido no jogo Luther.

As cartas de Item de Evento se apresentam como peças importantes nas escolhas dos jogadores e no resultado final da narrativa do jogo. Podem ser de dois tipos:

- **Itens Assertivos:** Sensibilidade, Paciência, Conformismo e Acolhimento (Fig. 7); ou
- **Itens Evasivos:** Máscara Sorridente, Sonífero, Livro de Aprisionamento, Agulha (Fig. 8).

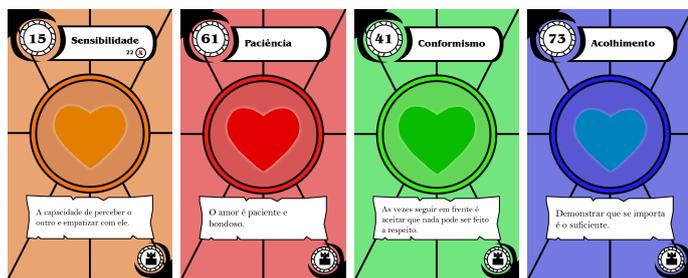


Fig. 7. Cartas de Itens Assertivos. Fonte: autores.

##### A. Negação

O seguinte trecho é apresentado no primeiro evento do jogo Luther: “O Bobo da Corte chega contando piadas e dando risadas sem parar”.



Fig. 8. Cartas de Itens Evasivos. Fonte: autores.

Segundo o Modelo de Kübler-Ross [7], [11], o primeiro estágio do luto é a negação que é apresentada pela autora como uma reação de defesa que tomamos quando nossa psiquê é abalada por um evento traumático. Durante a negação do luto, sempre esperamos que aquilo que nos foi tirado retorne a qualquer momento, que tudo não passe de um “sonho ruim” do qual iremos acordar e ter o nosso objeto de afeto de volta.

O primeiro estágio se faz presente como defesa quando passamos pelo processo de cura do luto, e não apresenta um risco real se usado para lidar com a realidade do choque por um certo período de tempo. Porém, relatos da primeira pesquisa de Kübler-Ross [11] apresentam casos que a negação não foi superada, levando o paciente a um estado de degradação física e mental por se negar a entrar em contato com a realidade dos fatos.

O primeiro evento do jogo é o Bobo da Corte (Fig. 9) e a narrativa apresentada no aplicativo relata que o Bobo conta piadas e dá risadas esganiçadas que incomodam todos a sua volta e entrega ao jogador a responsabilidade de resolver a situação. Durante a primeira fase do jogo, os jogadores encontram duas cartas de Item de Evento, a “Máscara Sorridente” (Fig. 8) e a “Sensibilidade” (Fig. 7). A máscara apresenta a descrição: “Uma máscara com um grande sorriso, use e finja que suas preocupações não existem”, enquanto a sensibilidade apresenta a descrição: “A capacidade de perceber o outro e empatizar com ele”. Diante disso, os jogadores devem escolher um desses itens para interagir com a situação, levando a dois possíveis desfechos para o evento.

Usar a carta da “Máscara Sorridente” leva os jogadores à Carta de Evento “Fingimento” (Fig. 9) na qual é anunciado que o Mensageiro prende a máscara sorridente no rosto do Bobo, calando-o e dando-lhe um sorriso eterno. Resolver o primeiro evento com a carta “Sensibilidade” leva os jogadores à Carta de Evento “Entendimento” (Fig. 9), apresentando aos jogadores como, por meio da sensibilidade, o Mensageiro percebe o momento de negação do Bobo e explica aos servos do castelo que aquilo não durará para sempre e que, com paciência e compreensão, o Bobo enfim perceberá a realidade e dará espaço à tristeza.

A primeira alternativa, o “Fingimento”, apresenta o que o modelo de Kübler-Ross considera como não ser a melhor estratégia para lidar com a negação. A máscara eternamente sorridente presa ao rosto do Bobo pode representar como ele



Fig. 9. Cartas de Evento: Bobo da Corte, Fingimento e Entendimento, respectivamente. Fonte: autores.

não se conecta à realidade, fingindo eternamente estar sorrindo e feliz com tudo o que acontece, nunca passando do estágio da negação.

A carta “Entendimento”, por sua vez, apresenta uma maneira mais assertiva de se lidar com o estágio da negação, segundo a pesquisa de Kübler-Ross [7], [11]. Nela, percebemos que o uso da sensibilidade nos leva a entender que a negação é um estágio natural pelo qual algumas pessoas passam e apresenta a compreensão, paciência e apoio como fundamentais para levar o sujeito que está passando por aquilo a um entendimento e aceitação da realidade dentro da perda, apresentado na narrativa como “o trono vazio”.

Nesse evento, o Bobo parece agir como em negação diante de uma situação não revelada para os jogadores. Seu comportamento inicial, de agir como se nada estivesse acontecendo, contando piadas e rindo para mascarar o fato da sua perda futuramente revelada, retrata como algumas pessoas tendem a criar uma fantasia de expectativa quanto à realidade.

### B. Raiva

O seguinte trecho é apresentado no segundo evento do jogo Luther: “A Rainha grita, irada: ‘EXECUTEM TODOS OS MÉDICOS DO REINO!’”.

A Raiva é o segundo estágio do luto e, apesar de parecer um estágio ruim, é uma parte importante do processo de cura emocional. Durante o estágio da raiva é comum que se apresentem irritações, não somente em situações relacionadas ao evento da perda. O sentimento de frustração exacerbado relacionado à impotência diante da perda irreversível tendem a levar o sujeito a se manter em um estado enraivecido pela vida em geral.

O estágio da raiva é uma resposta psicológica natural diante da perda de algo que era querido. Sentimos irritação, inveja e revolta que geralmente se atrelam ao fato de não termos poder sobre aquilo que perdemos. Para Kübler-Ross [7], [11], a melhor forma de se lidar com esse estágio é deixar a raiva tomar o seu tempo e extravasá-la de alguma maneira que não machuque o próximo ou o próprio indivíduo. A autora também acrescenta que a raiva é uma resposta imediata que costuma esconder outros sentimentos (como a dor da perda)

e dar espaço a ela possibilita ao indivíduo a oportunidade de descobrir esses outros sentimentos e seguir em frente.

O segundo evento do jogo é a “Rainha” (Fig. 10) que apresenta uma rainha furiosa segurando um cálice e dando ordens para que os guardas executem todos os médicos do reino, alegando que estes não a serviram como ela precisava. Durante esse evento, os jogadores têm a escolha de usar um dos seguintes itens adquiridos durante a segunda sala: “Sonífero” (Fig. 8) e “Paciência” (Fig. 7).

O comportamento da Rainha reflete como a raiva pode se apresentar durante o luto. A personagem culpabiliza alguém por sua inevitável perda e tenta descarregar sua frustração e impotência de uma forma desmedida.

Assim como a “Máscara Sorridente” no evento anterior, o “Sonífero” é apresentado como um item que representa metaforicamente como utilizamos fatores externos para evitar o contato com nossos sentimentos, enquanto a “Paciência” representa uma saída assertiva para compreender melhor e superar as nossas reações emocionais negativas.

Utilizar o sonífero levará os jogadores à Carta de Evento “Sono Profundo” (Fig. 10) na qual os jogadores utilizam um momento de distração da Rainha para derramar um sonífero na sua taça, fazendo-a cair em um sono profundo e impedindo a execução iminente, mas deixando seus conselheiros incertos do que acontecerá quando ela acordar novamente. Por outro lado, utilizar a “Paciência” revela a carta “Extravasar” (Fig. 10) na qual, ao invés de reprimir, os jogadores dão espaço para a Rainha ser sincera sobre os seus sentimentos, quando ela enfim se alivia da raiva e pede perdão pelo seu comportamento.



Fig. 10. Cartas de Evento: Rainha, Sono Profundo e Extravasar, respectivamente. Fonte: autores.

O primeiro cenário apresentado anteriormente retrata como muitas pessoas tentam lidar com o estágio da raiva, segundo Kübler-Ross [7], [11]. Tentar negar ou invalidar os sentimentos de raiva relacionados ao luto contribui para que a irritação e a frustração se prolonguem, e até aumente, de maneira sutil. Como representado no jogo, a Rainha pode descansar agora, mas é incerto como ela reagirá quando despertar pois silenciar o sentimento de raiva não o resolve.

No segundo cenário, é dada a chance à personagem para expressar seus sentimentos de maneira sincera quando existe paciência para ouvir. Sem julgamentos quanto ao que sente, a

Rainha pode se conectar aos seus sentimentos e liberar sua inconformidade e revolta, até recobrar sua serenidade e perceber que medidas drásticas não trarão de volta o que ela perdeu. Como na vida real, ao deixar a raiva fluir, pode-se encontrar os sentimentos ofuscados inicialmente pelo imediatismo da raiva.

### C. Barganha

O seguinte trecho é apresentado no terceiro evento do jogo Luther: “Da magia do caldeirão, esqueletos se levantam numa tentativa de trazer de volta a vida quem não lhe pertence mais”.

O estágio da barganha representa a nossa tentativa em apelar a forças maiores para que a realidade seja mudada e a nossa perda evitada. É um estágio em que promessas são feitas na vã esperança de evitarmos ou revertermos um acontecimento inevitável. É um estágio acompanhado pela culpa no qual se conjectura o que poderia ter sido feito para evitar a perda, prendendo-se ao passado como se a nossa vontade fosse capaz de mudar os fatos. Pode-se barganhar com o passado e o futuro, como um pai que se prende ao pensamento de que, se tivesse saído mais cedo de casa, teria evitado o acidente que tirou a vida do seu filho ou a mãe que, após a perda de um filho, barganha para que os outros filhos tenham saúde como pagamento pela dor que está sentindo.

Inicialmente, a barganha pode apresentar alívio para a dor do luto, visto que configura uma esperança para o sujeito, porém, se prolongada, pode trazer a frustração dos pedidos não atendidos. Kübler-Ross [7], [11] afirma que o estágio da barganha dura apenas até a pessoa perceber que seus esforços em barganhar contra a realidade são inúteis. Quando o estágio da barganha é superado, a pessoa pode enfim seguir em frente com o seu processo.

O terceiro evento do jogo acontece no calabouço onde o Feiticeiro do castelo tenta fazer um ritual para trazer de volta à vida um exército de esqueletos (Fig. 11). Os itens disponíveis para esse evento são o “Livro de Aprisionamento” (Fig. 8) e o “Conformismo” (Fig. 7).

O Feiticeiro configura a barganha em uma representação mais literal. O feitiço mágico de dar vida aos mortos apresenta a tentativa do personagem de desfazer a trágica realidade da morte, porém o que é apresentado na ilustração e na narrativa é que apenas esqueletos se erguem, meras memórias e sombras do que um dia aqueles indivíduos foram.

Os itens de evento mais uma vez representam estratégias metafóricas e literais para lidar com o estágio do luto. O “Livro de Aprisionamento” representa um livro mágico com um encantamento de aprisionamento, enquanto o “Conformismo” representa o sentimento de conformidade como uma estratégia para seguir em frente.

Ao utilizar o livro, os jogadores são levados ao evento “Aprisionado” (Fig. 11) no qual o Mensageiro utiliza o encantamento de aprisionamento para selar o Feiticeiro eternamente dentro do livro, evitando o ritual que invocava os esqueletos. Por sua vez, ao usarem o “Conformismo”, os jogadores são levados ao evento “Choque de Realidade” (Fig. 11) no qual é revelado que o Feiticeiro está tentando trazer uma pessoa amada de volta a vida, mas, com a ajuda do Mensageiro,

percebe que o seu ritual não tem o poder para isso e assim interrompe o feitiço.



Fig. 11. Cartas de Evento: Feiticeiro, Aprisionado e Choque de Realidade, respectivamente. Fonte: autores.

Os desfechos do terceiro evento são antagônicos, como anteriormente. No primeiro caso, o Feiticeiro é privado de sua possibilidade de superar o estágio quando é aprisionado no livro. Um paralelo pode ser feito a isso quando temos nossos questionamentos e barganhas vetados ríspidamente em uma situação de luto, cortando a possibilidade de racionalizar o que sentimos e deixando os sentimentos figurativamente aprisionados dentro de nós mesmos. Já com o conformismo, vemos um cenário no qual o Feiticeiro compreende que suas barganhas com a morte não se mostram frutíferas e, apesar de se decepcionar com isso, a personagem em questão abre mão dos seus preceitos para aceitar a realidade como ela é.

### D. Depressão

O seguinte trecho é apresentado no quarto evento do jogo Luther: “No seu pranto, a Princesa se afastou de todos e se elevou ao topo do salão, começando a inundá-lo com suas lágrimas”.

Kübler-Ross [7], [11] enfatiza que o estágio da depressão não é necessariamente sinônimo do distúrbio mental com o mesmo nome. A depressão do luto vem da tristeza natural que sentimos quando perdemos algo importante, uma forma de nos proteger, ou seja, é a natureza desativando nosso sistema nervoso para nos adaptarmos a algo que acreditamos ser impossível de lidar. Apesar da depressão do luto ser tida como algo que deve ser evitado, a psiquiatra defende que esse estado de tristeza profunda deve ser sentido como um dos muitos passos no processo de cura do luto. A depressão costuma surgir quando os sentimentos mais intensos em relação à perda se esvaem e nos resta apenas o vazio e a dor.

No quarto evento, os jogadores são introduzidos à cena da Princesa que, suspensa por balões, chora e inunda o salão com suas lágrimas (Fig. 12). Os Itens de Evento utilizados para interagir com a situação são: “Agulha” (Fig. 8) e “Acolhimento” (Fig. 7).

O desfecho “Subaquático” (Fig. 12) é revelado quando se usa “Agulha” e nele o Mensageiro utiliza uma agulha para estourar os balões da Princesa, fazendo-a se afogar nas

próprias lágrimas e impedindo a inundação. “Desabafo” (Fig. 12) é o desfecho revelado quando os jogadores escolhem usar o “Acolhimento”, levando o Mensageiro a se oferecer como ouvinte para a Princesa que cessa o seu choro para compartilhar os motivos da sua dor e tristeza. Ao ter sua tristeza validada e acolhida, a Princesa parece encontrar conforto.



Fig. 12. Cartas de Evento: Princesa, Subaquático e Desabafo, respectivamente. Fonte: autores.

O afogamento da Princesa em “Subaquático” é uma metáfora para a sensação de afogamento emocional que sentimos quando somos privados de expressar nossa tristeza e acabamos nos afundando nos sentimentos negativos que se acumulam, podendo trazer a sensação de anestesia emocional e sofrimento constante. Quando as pessoas vetam e terrificam a expressão de sentimentos de tristeza dentro do processo do luto é comum que se prejudiquem mais, afastando-se ou cedendo aos malefícios da depressão.

O acolhimento é parte fundamental para a superação do estágio da depressão, tanto o autoacolhimento dos sentimentos que experienciamos nesse estágio, quanto o acolhimento de terceiros sobre a nossa dor. Permitir que a pessoa seja sincera sobre seus sentimentos, sem vetá-la, e apoiá-la no processo de passagem por eles é uma boa estratégia para ultrapassar a dor. Kübler-Ross [7], [11] indica que a depressão do luto pode ser tratada como uma visitante indesejada, que surge sem ser convidada, e a melhor maneira de fazê-la ir embora é recebê-la e entender os motivos da sua visita. Depois disso, ela partirá por um tempo até se fazer necessária novamente.

### E. Aceitação

O seguinte trecho é apresentado no quinto e final evento do jogo Luther:

“Encontrando a resposta para os seus medos e preocupações. Entendendo que perder algo ou alguém faz parte da vida. Aceitando que a perda existe, mas após ela surge um futuro brilhante.”

A última fase do jogo acontece de forma diferente em uma sala onde os jogadores não encontram desafios e são levados diretamente ao evento. Nesse evento, um monstro aparece e os jogadores são instruídos a utilizar os Itens de Evento acumulados durante o jogo (“Máscara Sorridente”, “Sensibilidade”, “Sonífero” etc.) para enfrentá-lo (Fig. 13).



Fig. 13. Cartas de Evento da última sala: Sorriso Macabro, Gritos Estridentes, Feitiço Sombrio e Fuga Desesperada, respectivamente. Fonte: autores.

Nas cartas e no texto, o monstro apresenta as características dos personagens dos outros eventos (Bobo da Corte, Rainha, Feiticeiro e Princesa) em quatro estágios, representados por quatro cartas de Evento diferentes: “Sorriso Macabro”, “Gritos Estridentes”, “Feitiço Sombrio” e “Fuga Desesperada” (Fig. 13). Em cada uma dessas etapas, os jogadores devem informar ao aplicativo qual item deve ser utilizado para lidar com cada um dos quatro estágios do inimigo. Essa fase do jogo funciona mecanicamente como uma entrada para o aplicativo analisar as escolhas dos jogadores e apresentar um Painel Final (Fig. 14) com o desfecho da narrativa do jogo entre três finais possíveis (Fig. 15).

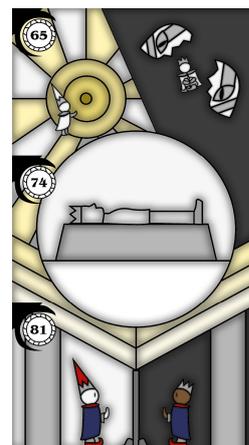


Fig. 14. Início do Mural Final de cartas de Luther. Fonte: autores.

Os três diferentes finais podem ser alcançados dependendo das escolhas que os jogadores fizeram durante os eventos anteriores. Serão categorizados os três finais como:

- **Assertivo:** se os jogadores fizeram escolhas assertivas nos eventos anteriores (itens “Sensibilidade”, “Paciência”, “Conformismo” e “Acolhimento”);
- **Mesclado:** se os jogadores mesclaram as escolhas dos itens entre assertivos e evasivos; e
- **Evasivo:** se os jogadores fizeram escolhas evasivas nos eventos anteriores (itens “Máscara Sorridente”, “Sonífero”, “Livro de Aprisionamento” e “Agulha”).

O Mural Final, formado por cinco cartas, esclarece a narrativa aos jogadores, revelando que o monstro na verdade estava



Fig. 15. Três alternativas para o fim do Mural Final representando os três desfechos do jogo: Final Assertivo, Final Mesclado e Final Evasivo, respectivamente. Fonte: autores.

escondendo o Príncipe que não sabia lidar com a morte do seu pai. Os estágios da criatura que os jogadores enfrentam durante o evento final são a representação das fases do luto que o próprio Príncipe estava passando. O Mensageiro é identificado como uma faceta do Príncipe que passeava pelo castelo atento a todos a sua volta, identificando neles os estágios que ele mesmo não conseguia lidar. E a “Mensagem” apresentada era como o Príncipe precisava lidar diante dos seus sentimentos em relação ao luto.

A aceitação é o último estágio do luto, segundo o Modelo de Kübler-Ross [7], [11]. A psiquiatra deixa claro que esse estágio não significa felicidade ou tranquilidade quanto à perda, mas aceitar a realidade da perda irreversível como permanente. Podemos não gostar dessa nova realidade, mas podemos aceitar e aprender a lidar com ela. Com o tempo, nos acostumamos a viver a vida sem aquilo que perdemos e nos permitimos criar novas conexões e novos relacionamentos. Por mais que pareça que a dor é infinita, é possível voltar a apreciar a vida, se permitirmos que o luto tenha o seu tempo de agir.

Os três diferentes finais apresentam ilustrações e narrativas que refletem como os jogadores interagiram com os estágios do luto durante a partida e como isso impactou os personagens fictícios dentro do jogo. São eles:

- **Final Assertivo:** apresenta como, quando apresentados a cada estágio do modelo de Kübler-Ross, os jogadores conseguiram encontrar uma maneira assertiva de lidar com a situação metafórica de cada caso, ajudando o Príncipe a encontrar aceitação e perspectiva no seu destino;
- **Final Mesclado:** demonstra que lidar com os estágios não é simples e, às vezes, acabamos escolhendo uma maneira mais evasiva de expressar um sentimento, mesmo que essa não seja a melhor alternativa. O desfecho do Príncipe é que, quando ele estiver pronto para lidar com os sentimentos que ignorou, a mensagem estará disponível para ele; e
- **Final Evasivo:** aponta que, ao fazermos as escolhas mais evasivas, ignorando os sentimentos que precisavam ser identificados e valorizados no processo de cura do luto, o Príncipe segue com a dor e o sofrimento da perda não superada.

## V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com tudo que foi exposto neste trabalho, pode-se observar que a capacidade dos jogos de contar histórias, abordando questões recorrentes da realidade, pode se apresentar como uma maneira lúdica, sutil e descontraída de falar sobre assuntos difíceis e comumente classificados como tabu. O jogo Luther é um exemplo de como é possível discutir a morte e o luto em um ambiente mais flexível e ameno. A narrativa do jogo analógico é sutil quanto aos seus aspectos relacionados à vida real, porém, ao ser analisado, pode trazer uma reflexão sobre como lidamos pessoalmente com o luto intra e interpessoalmente. Essas reflexões pós-jogo podem trazer o impacto emocional e social que o jogo procura. A sutileza da abordagem também se relaciona ao seu formato (jogo analógico) no qual os jogadores podem procurar uma partida mais casual sem a necessidade de ler longos textos, porém isso traz o questionamento se os personagens e cenários não se tornam superficiais diante dessa limitação.

As múltiplas-escolhas de narrativa nos cerne do jogo são interessantes para dar ao jogador a sensação de que suas ações tem um impacto real na narrativa que está experienciando. Trazer isso para um jogo analógico, com um grande foco na história, pode ser surpreendente para os jogadores que estão acostumados com o método mais linear do gênero analógico. A ausência de avisos de que as escolhas dos jogadores serão relevantes para a narrativa pode trazer um impacto maior aos jogadores quando alcançarem o final e descobrirem que suas escolhas modificaram o curso da história, como acontece no jogo digital *Undertale* (Tobyfox, 2015).

Porém, como os quebra-cabeças de Luther dificultam a questão da re-jogabilidade, os jogadores podem acabar se frustrando com a experiência. Jogos digitais como *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) e *Life is Strange* (DONTNOD Entertainment, 2015) apresentam alertas aos jogadores que as suas escolhas impactarão no curso do jogo. Em *Life is Strange*, o jogador pode, inclusive, voltar no tempo e refazer a sua escolha, se não gostar da consequência apresentada. Além disso, a limitação de seleção dos três finais pode ser curta e genérica em relação às escolhas feitas durante o jogo. Para evitar isso, novos finais podem ser desenvolvidos, levando em consideração cada escolha feita pelos jogadores durante os eventos.

As cartas de Luther apresentam um estilo de arte específico que, com mais acabamento, podem ajudar na imersão dos jogadores no cenário de fantasia do jogo.

Sendo um jogo *escape room*, Luther provê espaço para os jogadores cooperarem e se comunicarem durante a partida com o objetivo de resolver os quebra-cabeças. Isso também beneficia o intuito do jogo, visto que os jogadores poderão conversar e refletir juntos sobre o que está se passando dentro da narrativa, discutindo quais escolhas devem ser tomadas e, com isso, interagindo com suas próprias opiniões sobre as situações apresentadas.

O modelo de Kübler-Ross já foi muito debatido, desde a sua publicação original, e a visão que temos dele hoje é

mais próxima do intuito original da sua criadora: um modelo de padrões emocionais que podem, ou não, ser observados durante o processo de luto humano. Não é uma fórmula exata, não exige ser experimentado em uma ordem fixa e nem com todas as etapas presentes. Os estágios podem se mesclar, serem superados e revisitados inúmeras vezes dentro do processo e, acima de tudo, não oferecem uma cura milagrosa para o processo de perda. Ter o conhecimento do modelo de Kübler-Ross pode nos ajudar a desenvolver uma visão mais sensata e gentil do processo de luto pessoal e dos demais.

A utilização do processo paratextual para inserir o trabalho da psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross no jogo Luther se apresentou como uma vantagem e um desafio no projeto do jogo. Enquanto Luther aborda todos os estágios do modelo com a vantagem da imersão dos jogadores na narrativa fictícia, a forma leve dessa abordagem pode trazer confusão ou questionamentos desinteressantes aos usuários. O jogo pode passar a ideia de que as fases do luto precisam ser enfrentadas de uma maneira ou ordem específica, ou que devem ser todas experienciadas para alcançar a superação da perda, o que não condiz com a pesquisa da autora. Para isso, uma conscientização sobre o trabalho da psiquiatra pode se fazer interessante dentre os materiais do jogo. Uma aplicação e avaliação da efetividade do jogo em trabalhar o tema é um trabalho futuro que está em desenvolvimento.

O aprendizado e a contribuição que o presente trabalho deixa para projetos e trabalhos futuros são: a possibilidade da abordagem de temas reais de maneira responsável e lúdica em jogos para gerar reflexão e impacto nos jogadores; a possibilidade de explorar as múltiplas-escolhas em jogos analógicos como recursos voltados à apresentação da narrativa; e o aprofundamento do estudo do impacto emocional e social que os jogos podem causar nos jogadores.

#### REFERÊNCIAS

- [1] M. Arnaudo, *Storytelling in the modern board game: Narrative trends from the late 1960s to today*. McFarland, 2018.
- [2] C. Pearce, “Towards a game theory of game. first person: New media as story, performance, and game,” 2004.
- [3] R. A. Bartle, “Alice and dorothy play together,” in *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives* (P. Harrigan and N. Wardrip-Fruin, eds.), MIT Press, 2009.
- [4] J. Huizinga, *Homo Ludens*. São Paulo: editora perspectiva, 2000.
- [5] M. Mochocki, “Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. jane mcgonigal. 2011. new york: Penguin press, ss. 388,” *Czasopismo Ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier*, p. 239, 2011.
- [6] E. Dong, “Covid-19 data repository by the center for systems science and engineering (csse) at johns hopkins university,” feb 2020. Disponível em: <https://github.com/CSSEGISandData/COVID-19>. Acesso em: 24 jul. 2021.
- [7] E. Kübler-Ross, *Sobre a morte e o morrer: O que os doentes terminais têm para ensinar a médicos, enfermeiras, religiosos e aos seus próprios parentes*. WWF Martins Fontes, 2017.
- [8] P. Laboissière, “No dia mundial da saúde, oms alerta sobre depressão,” apr 2017. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2017-04/no-dia-mundial-da-saude-oms-alerta-sobre-depressao>. Acesso em: 13 jul. 2021.
- [9] P. Booth, *Game play: paratextuality in contemporary board games*. Bloomsbury Publishing USA, 2015.
- [10] E. Aarseth, “A narrative theory of games,” in *Proceedings of the international conference on the foundations of digital Games*, pp. 129–133, 2012.
- [11] E. Kübler-Ross and D. Kessler, *On grief and grieving: Finding the meaning of grief through the five stages of loss*. Simon and Schuster, 2005.
- [12] G. Genette, *Paratexts: Thresholds of interpretation*. Cambridge University Press, 1997.
- [13] A. W. Burgess and L. L. Holmstrom, “Rape trauma syndrome,” *American journal of Psychiatry*, vol. 131, no. 9, pp. 981–986, 1974.
- [14] L. C. Rodrigues, *Metáforas do Brasil: demissões voluntárias, crise e rupturas no Banco do Brasil*. Annablume, 2004.
- [15] D. S. Péres, L. J. Franco, and M. A. d. Santos, “Sentimentos de mulheres após o diagnóstico de diabetes tipo 2,” *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, vol. 16, pp. 101–108, 2008.
- [16] S. Nicholson, “Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities,” 2015. Disponível em: <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2021.
- [17] N. S. de Frias e Vasconcellos, “O point-and-click adventure ressurge: uma discussão analítica sobre um gênero adormecido,” dissertação de mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2020.