



A representação da Morte em Shin Megami Tensei: Persona 3 FES¹

Fernanda Muto Kushima²

ESPM, São Paulo, SP

Resumo

A morte, mesmo sendo fator intrínseco à vida, causa desconforto no homem e a forma de lidar com ela muitas vezes é caótica, podendo chegar até a total recusa desse fato, porém, é um aspecto importante que molda o ser humano. Desse modo, o objetivo dessa pesquisa é procurar estabelecer pontes reflexivas acerca do conceito da morte no *game* Shin Megami Tensei: Persona 3 FES, produto cultural midiático, capaz de transmitir mensagens referentes ao tema estudado, segundo a metodologia de análise interpretativa de elementos do *game* e como estes manifestam sentidos a respeito da morte; e da análise do discurso que procura compreender como esses sentidos são de fato articulados no jogo.

Palavras-chave: morte; individualidade; narrativa; *game*.

A morte se faz presente na vida de todo indivíduo, de forma concreta, quando essa vida chega ao fim. Para o ser humano, que tem consciência desse fato, a existência da sua um dia inexistência, o assombra. É um destino inevitável. “Pode tentar manter à distância por algum tempo, mas nada do que faça poderá detê-la quando finalmente chegar” (BAUMAN, 2008, p. 38). O estudo da morte e os atos que permeiam esse cessar físico do homem, seja a negação ou a parcial-aceitação, revelam pistas sobre esse ser que caminha, hoje, em sua jornada para o fim, às vezes cegamente, às vezes mentindo para si e para seu arredor sobre essa sua verdade mascarada.

A morte é parte integrante da vida, e se faz presente na mídia contemporânea, na forma de representação. O jogo, sendo este uma mídia que comunica algo, em sua

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho COMUNICON GRADUAÇÃO, realizado nos dias 5, 6 e 7 de outubro de 2015.

² Estudante de graduação do curso de Comunicação Social da ESPM-SP, 8º semestre, e-mail: feh.kushima@gmail.com



maioria, o contemporâneo; ao mesmo tempo em que possui sentido pelos aspectos da vida, a ressignifica, a transforma, cria condições de se estudar a sociedade em seus mais diferentes aspectos. Jogar “é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” (HUIZINGA, 2004, p. 1), pois o jogar é uma função significativa. O jogo retrata algo, seja uma situação, uma atitude ou um sentimento de algo que existe. O autor defende que o jogo se encerra em um determinado sentido; quando se joga, se transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação e por esse motivo, implica a presença de um elemento que não é material.

Uma das funções do jogo pode ser compreendida pela representação de algo. Essa representação implica em imaginação, onde se transporta, não para uma realidade falsa, mas para uma realidade momentânea. Essa nova realidade, composta por elementos, estéticos ou mandatórios, só se faz coerente se o jogador estiver imerso nesse novo universo. Ao encontrar-se mergulhado nesse novo contexto, o mundo do jogo torna-se o mundo real atual do jogador e se faz composto de verdades e aspectos compreendidos como possíveis.

Dessa forma e pela análise do Livro de Jesse Schell (2008), pode-se dizer que jogos são modelos de realidade, uma vez que a realidade é deveras complexa e não é possível de ser entendida pelas pessoas, então a forma que nossa mente encontrou para conseguir compreender o mundo em que vivemos, foi, de forma subconsciente, simplifica-la. Por tanto, não lidamos com a realidade em seu mais completo sentido, mas sim com modelos simplificados, e a consciência funciona como uma ilusão de que nossas experiências são a realidade vivida. Schell (2008) ainda fala que games funcionam como meio para ensinar e preparar as pessoas para desafios na vida e que desafio maior da vida poderia ser se não o fim dela própria com a chegada da morte?

Esse envolvimento do jogador com o jogo permite que, para se terminar certos jogos é necessário um grande esforço de tempo, como no caso do *game* a ser estudado Shin Megami Tensei: Persona 3 FES que conta com aproximadamente 143 horas de jogo completo. Nesse período em que o jogo ocorre, o que se faz valer é o novo



mundo desse *player*, com suas regras particulares e suas crenças, portanto e levando em conta o conceito de círculo mágico defendido por Huizinga (2004), pessoas estão expostas a aspectos da vida expressas pelo jogo, onde podem, por consequência ao profundo engajamento, aprender algo; sair com alguma nova experiência ou significado.

O conceito da morte; no homem e na sociedade

Norbert Elias (2001), em sua obra, afirma que o homem, por diversos passares do tempo, lidou com o findar de sua existência de várias maneiras. O tornar mitológico de seu fim na terra, fornecendo a oportunidade de continuação “[...] no Hades ou no Valhalla, no Inferno ou no Paraíso” (*id. ibid.*, p. 7) é a forma mais antiga e comum que os homens encontraram para enfrentar sua finitude. Conforme as transformações das civilizações e com o avanço da medicina e da tecnologia, a ideia da morte tornou-se cada vez mais distante. Atualmente temos formas de tornar a vida e, principalmente, a morte menos dolorosas; aliviar o sofrimento do corpo e da alma, por onde tal sentimento é recalcado e, de certo modo, controlado. Essa segurança, mesmo que tênue, e esse controle, mesmo que ilusório, do homem perante suas condições de vida e de morte, atribui ao ato de morrer característica de acidente; uma situação inesperada e não imaginada, esquecendo-se que a cada vital respirar, dá-se um passo a mais em direção ao infame fim.

Segundo Becker (2015) a morte “É uma das molas mestras da atividade humana”, (*id. Ibid.*, p. 11), sendo essa atividade a incessante tentativa de se evita-la, vencê-la; tornando claro que, o medo da morte é uma “proposição universal na condição humana” (*id. ibid.*). Portanto, procurar entender a origem desse terror da morte é fator crucial para analisar o homem e a sociedade em que está inserido. O início de tal sentimento que estarrece o ser humano parece estar atrelado à tão somente ele, como uma característica necessária a ser identificado como um membro participante do grupo. Animais possuem “conhecimento” de sua morte, segundo Morin (1988), onde esse saber é refletido em instinto – chamado de inteligência



específica pelo autor –, no qual certos atributos físicos, como couraça e espinhos, e atributos comportamentais, como a habilidade de voar rapidamente e o esconder-se de um cão, do resto da matilha, ao pressentir seu fim, se fazem presentes naturalmente, porém, apesar dessa inteligência específica sobre a morte, ela é ignorada, pois o animal possui aquilo que é chamado de “adaptação à morte, isto é, adaptação à espécie” (MORIN, 1988, p. 54). Sendo a adaptação à morte relacionada à adaptação à espécie, e, o homem, ao romper essa ligação indivíduo-espécie, conforme o autor, também afeta essa adaptação ao seu fim, tornando essa nova relação atrelada ao homem como indivíduo. Dessa maneira, o temor da morte está diretamente vinculado à maneira como o ser humano se faz viver, seja em sociedade, ou em solidão intrínseca.

O conceito apresentado por Morin (1988) articula que a morte existe para que assim o homem consiga sua afirmação, sua individualização. Portanto, tem-se à primeira vista, a morte como uma forma de afirmação da vida, a vida individual; do indivíduo. A morte que os humanos identificam é a “morte-perda-de-individualidade”. A consciência da perda da individualidade, a emoção e o sentimento que ocasiona, o autor traduz por “horror da morte” que pode vir a se manifestar de duas formas: o ruidoso, na qual transborda nos funerais e no luto, podendo ser clamado em poemas; e o silencioso, presença invisível, secreta, que corrói a consciência. Em ambos os casos, a causadora da dor é a perda da individualidade, portanto, quanto mais íntimo, familiar ou amada, isto é, única, a pessoa que obteve seu fim, mais intensa a dor sentida por aqueles deixados à vida. “O complexo da perda da individualidade é, portanto, um complexo traumático, que rege todas as perturbações provocadas pela morte e que chamaremos nesta obra o traumatismo da morte” (MORIN, 1988, p. 34), sendo esse um dos aspectos do triplo dado dialético, nomeado, genericamente, por consciência humana da morte. Consciência não apenas realística da morte, mas que se referente à implicação da individualidade e sua perda. Essa trindade se forma pela consciência da morte, do traumatismo da morte e da crença na imortalidade. A aspiração à imortalidade é fornecida por consequência da



consciência da morte e do traumatismo da morte; a consciência da morte evoca a imortalidade, porque o traumatismo da morte torna a consciência da morte e o apelo à imortalidade mais reais.

[...] embora reconhecendo a morte, embora “traumatizados” pela morte, embora privados dos nossos mortos amados, embora certos da nossa morte, vivemos igualmente cegos à morte, como se os nossos parentes, nossos amigos e nós próprios não tivéssemos nunca que morrer. O facto de aderir à atividade vital elimina todas as ideias de morte [...] (MORIN, 1988, p. 60).

Por consequência, a vida cotidiana é tão pouco marcada pela ideia de morte: vive-se uma vida de hábitos, de trabalhos e atividades. A morte só se apresenta quando o eu a olha diretamente ou se olha a si próprio, afirmando, de forma veemente, sua individualidade.

Sem a vida não há o homem, é o nada. Sem a adesão do homem à vida, ou seja, o terror da morte somente, a inadaptação absoluta, a morte permanente, novamente apenas o nada se faria presente. É por conta dessa participação: referente a tudo que o homem participa (lúdico, social ou moral), que o faz querer viver e o afasta da ideia de morte que ela realça como a afirmação do indivíduo funciona de maneira a criar um obstáculo à ideia da morte. Essa vida dupla é a intimidade do conflito da inadaptação espécie-indivíduo, segundo Morin (1988).

Porém, essa relação homem-indivíduo também se reflete no âmbito social. O ser humano vive em sociedade, e como tal, suas ações sofrem influência de outros indivíduos no local em que vivem e da maneira como vivem. Essa dependência ganha forças quando, ao encobrir a indesejada ideia do fim, se assume “uma crença inabalável em nossa própria imortalidade – ‘os outros morrem, eu não’.” (ELIAS, 2001, p. 7). Acredita-se, apesar de muitas vezes dolorosamente, na morte do outro, pois é tangível. O próprio fim é deixado apenas a mercê da imaginação e, por consequência, causa tamanho estranhamento e medo, frente ao desconhecido do eterno silêncio do corpo.

Sendo a morte evento complementar que define a vida, temos que seu acontecimento tira o homem de seu “estado natural”, causa temor naqueles que



permanecem. O ser humano chora com veemência o ir de seus próximos, não devido à mágoa egoísta de sua própria perda, mas por compaixão perante tamanha desgraça: uma experiência de “morte de segundo grau”, segundo Bauman (2008), a única experiência de morte possível de ser vivenciada pelos vivos. O luto, esperado por aqueles que se mantiveram, é uma das perturbações específicas da morte, a mais violenta, conduzido pelo “horror da decomposição do cadáver” (MORIN, 1988).

Apesar de o ato funerário se tratar de uma defesa contra o cadáver que apodrece, atualmente ele é, muitas vezes, moldado em um ritual ostensivo e definido, transbordando ou ignorando as reais emoções provocadas pela morte. Bauman, em 2008, trata da banalização da morte e de sua desconstrução, com a finalidade de desacoplar o horror da morte de sua causa original. Com a sociedade líquido-moderna cada vez mais preocupada com o consumo, tem-se a desvalorização de tudo aquilo que é durável, de longo prazo, permanente, e, sendo a morte algo eterno, se faz necessário desacreditá-lo. “Temos o hábito de enfatizar a casualidade fortuita da morte – acidente, doença, infecção, idade avançada; dessa maneira, revelamos o esforço de reduzir a morte de necessidade à oportunidade.” (Freud *apud* Bauman, 2008).

Entretanto, o homem é o único animal que mata seu semelhante sem obrigações de sobrevivência, tais como defender-se ou alimentar-se. O homem, ser único que tem horror a morte e, por sua vez, ao mesmo tempo, o único que mata seus semelhantes, o único que procura a morte. O homicídio, que supostamente contradiz o horror da morte apresentado por Morin (1988), é dado tão humano e universal quanto o horror da morte. Humano, pois apenas os homens assim o fazem; e universal, porque se manifesta desde tempos antigos. O homicídio não é apenas a satisfação de um desejo indômito de matar, mas também da libertação das pulsões da individualidade sobre os interesses da espécie; é a forma de se afirmar pela destruição do outro; o outro-divergente, um conflito entre individualidades. O significado mágico do homicídio é o de escapar de sua própria morte, transferindo-a para outrem e como consequência a essa transferência, têm-se o risco de morte. Para se matar



alguém é preciso arriscar-se a ser morto, a morrer. “O risco de morte é o paradoxo supremo do homem perante a morte, pois contradiz total e radicalmente o horror da morte.” (MORIN, 1988, p. 66).

Arrisca-se a morte por diversas causas e motivos. Por amor, vaidade, masoquismo, etc. Essa prática pode ser contemplada como um valor ao indivíduo. Valores esses maiores que a vida; dominadores de tempo e mundo, imortais. Sem esses princípios, o homem se sente menos ele mesmo; são suas verdades, sua justiça, sua honra, suas ideias. Por eles, o humano negligencia ou, até mesmo, despreza sua morte. Porém, mesmo que negligenciado, esquecido, o risco de morte é efetivo. No risco de morte temos a presença e riqueza das “participações”, conceito esse de Levy-Burhl e que Morin (1988) se apropria, e amplifica, para dar continuidade à sua tese: a participação se estende para tudo que o homem participa; seu trabalho, seus valores, suas ações. “[...] A extensão do âmbito do risco de morte é à medida da extensão do âmbito das participações, isto é, ilimitada” (MORIN, 1988, p. 70). Por meio dessas infinitudes de participações, o indivíduo se afirma e afirma, simultaneamente, a participação, pois julga que esta vale o eventual sacrifício de sua própria individualidade; na participação há, necessariamente, o risco de morte, isto é, o risco de perder sua individualidade. A potência dessas participações está relacionada à aceitação consciente do risco de morte. Porque é nas participações que o risco de morte confronta o horror da morte e revela-se capaz de vencê-lo. Não se trata de uma abdicação do horror da morte, mas uma auto-afirmação, que o autor chama de heroica: “o herói não se sente nunca tão fortemente ‘ele próprio’ senão no momento do risco, sentindo-se ao mesmo tempo ligado a uma realidade que o ultrapassa.” (*id. ibid*). Arriscar-se a morte não é amá-la, mas frequentemente enfrenta-la.

Contudo, o homem não está disposto ao risco de morte a todo o tempo, revelando, assim, sua inadaptação à morte. Todavia, como referido anteriormente, o ser humano é relativamente adaptado-inadaptado à morte. Não se pode alegar em uma total entrega ao risco de morte, mas também não se pode apontar que o homem é absolutamente inadaptado à morte, pois se assim o fosse, este morreria de morrer por



não suportar sua ideia. Há, portanto, um complexo da inadaptação e adaptação: a inadaptação permite e condiciona a individualização, e simultaneamente, a adaptação é participação. É o paradoxo da inadaptação e adaptação à morte, que funciona como o paradoxo da sociedade e é, ao mesmo tempo, o paradoxo da individualidade: “realidade simultaneamente irreduzível e aberta à participações sociais” (MORIN, 1988, p. 73).

Metodologia da Análise

A fim de compreender os conceitos e representações da morte presentes no *game* Shin Megami Tensei: Persona 3 FES (2009), será utilizado como metodologia a análise de conteúdo, segundo Manuela Penafria (2009), com o objetivo de estudar a maneira como os sentidos em torno da morte são construídos nos elementos do *game*; e a análise do discurso de Eni Orlandi (2010), onde tem-se a língua fazendo sentido, simbolicamente, a partir do homem e de sua história; onde o dito e o não-dito igualmente importam e constituem sentido; com o objetivo de relacionar os sentidos da morte com a forma que a narrativa proposta pelo *game* é articulada.

Shin Megami Tensei: Persona 3 FES

O jogo pertence ao *spin-off* Shin Megami Tensei: Persona, da série Megami Tensei, desenvolvidos e publicados pela empresa Atlus. A diferença para os *spin-offs*, é que, na série Persona o foco se dá no indivíduo que é capaz de evocar facetas de sua própria psique, conhecidas como Personas: a capacidade de dar forma física à personalidade. Shin Megami Tensei: Persona 3, tem sua importância apontada pela mudança que causou nos jogos decorrentes da série. Adotando a mecânica de *dating sim*, onde, por meio de escolhas realizadas pelo jogador, se desenvolve algumas características e habilidades do personagem – Social Links. Com esse novo sistema, o *game* procura oferecer a possibilidade de interação entre o protagonista-jogador e os outros personagens, formando e fortalecendo relações e construindo suas forças e fraquezas.



A morte em Shin Megami Tensei: Persona 3 FES

O jogo aborda a relação dos personagens com a morte ao decorrer da história do jogo, envolvendo-os em dilemas e traumas que o fim da vida causa nas pessoas. O enredo trata de um personagem principal, controlado pelo jogador e que não possui um nome pré-estabelecido, permitindo assim que o *player* o nomeie da maneira que desejar, procurando desta forma criar um vínculo jogador-personagem desde o início; vínculo esse que, por se tratar de um *game*, onde as ações do personagem dependerão das escolhas do jogador, pode-se dizer que também funciona como uma relação jogador-personagem mais intensa, levando o jogador a se sentir de fato o personagem. Esse protagonista se junta a um grupo (SEES – *Specialized Extracurricular Execution Squad*) para enfrentar os Shadows (inimigos criados a partir das emoções humanas negativas) que vivem em uma anomalia de tempo e espaço chamada de Dark Hour (período durante as 0:00 e serve como a 25 hora), onde a atmosfera muda, tornando-se mais sombria, esverdeada, onde corpos feitos de água ou tornam-se sangue ou adquirem uma cor semelhante a de sangue; uma torre, conhecida por Tartarus, surge e pessoas normais (aqueles que não possuem o poder de evocar Personas) são transformadas em caixões. Essa mudança de atmosfera nos evidencia que, o que se relaciona com a morte está em outro lugar, quase como uma ilusão, algo que não deveria existir. Pessoas ditas como normais, não são capazes de viver nesse mundo mórbido e se conseguem por algum motivo, assim que o período da Dark Hour termina, perdem imediatamente a memória do ocorrido; revelando a inadaptação do homem com a morte.

A existência dessas anormalidades está relacionada com a profecia The Fall, onde Nyx traria a destruição do mundo e a aniquilação da vida. Nyx é a deusa da noite segundo a mitologia grega, responsável por conceber um ovo onde todos os deuses responsáveis pela criação do mundo nasceriam e a própria personificação da morte na história do jogo. Porém, antes de se apresentar como Nyx, sua outra forma é



a de um jovem garoto, recém-transferido para a escola onde o protagonista e os outros membros do SEES estudam: Ryoji Mochizuki.

Ryoji não se lembra de sua identidade e se apresenta como um garoto animado e gentil, tornando-se amigo de todos do grupo e estabelecendo uma relação com o protagonista a partir da mecânica de Social Link. Quando Ryoji se recorda de quem verdadeiramente é, expõe a veracidade da profecia, revelando que o mundo seria destruído. A partir desse ponto, se tem os personagens refletindo sobre a morte, não mais a de terceiros, mas a própria, pois é quando a morte (Ryoji), propriamente dita, se apresenta diante de seus olhos. Incrédulos, os membros do SEES confrontam Ryoji alegando que deve existir uma maneira de deter a destruição do mundo, pois o fim de algo é comumente visto como acidente ou algo que não deveria acontecer, um erro, e por ser um erro, algo para corrigir esse erro tem que ser possível; porém o rapaz afirma que é impossível, pois Nyx é a morte e assim como tudo que é vivo um dia morre, a morte não pode ser impedida.

Porém Ryoji apresenta uma opção, onde fala que apesar da vinda de Nyx ser inevitável, “é possível viver em paz até ela chegar”, ou seja: mata-lo enquanto ainda está na forma humana, fazendo com que todos percam a memória referente às anomalias e que assim possam viver o tempo restante na mais pura ignorância até que o inevitável fim do mundo ocorra ou poupá-lo e passar esse último mês, até o dia do The Fall, com medo da morte. Essa opção ofertada ocorre porque, em forma humana, Ryoji sabe da maneira como as pessoas se relacionam com a morte, que existe um pavor do homem perante a morte e que se a ignora para se poder viver tranquilamente. Confrontar a morte apenas no seu momento final é como as pessoas comumente a enfrentam.

Essa decisão a ser realizada reflete como os personagens encararão a morte: ignorando-a e vivendo “normalmente”, como dito pelo próprio Ryoji ou enfrentando-a, mesmo que com medo, lutando pelo direito de continuar a viver, demonstrando a dualidade da existência da morte para os humanos; permitindo, assim, dois finais diferentes no jogo:



- a. Se aceitar por matar Ryoji: o jogo acaba com uma animação onde todos estão vivendo suas vidas normalmente até o dia da profecia se concretizar, sem se recordar de nada. Alguns personagens chegam a mencionar que a “ignorância é uma bênção” e termos como “carpe diem”, ou seja, aproveitar cada momento, enfatizando que a vida cotidiana não tem espaço para a ideia da morte; os hábitos e atividades preenchem o tempo e só se confronta com o fim da vida quando ela de fato acaba.

A morte de Ryoji, ou seja, a destruição do outro, permite que o protagonista afirme sua individualidade, sua existência; escapa da morte por não ter que enfrentar Nyx e por não se lembrar dela, atribuindo-a a outro.

- b. Se decidir por poupar a vida de Ryoji, o próprio personagem não aceita a decisão e tenta convencer do contrário, permitindo assim uma nova escolha. Ryoji mostra sua forma não humana na tentativa de persuadir o jogador, pois uma relação foi criada entre Ryoji-protagonista e entre Ryoji-jogador; vê-lo morrer, mesmo que por uma boa causa, seria uma morte e a morte de alguém próximo não é algo tratado com facilidade. No entanto, se a decisão se mantiver inalterada, o *game* continua e após um mês no jogo, o confronto com Nyx ocorre e se inicia a batalha contra a Morte no *game*, mesmo que impossível de vencer. Nesse ponto temos os membros do SEES como heróis, segundo a teoria de Morin (1988), uma vez que escolhem lutar porque assim decidiram, decidiram não fugir da morte, do dever de proteger as pessoas e de lutar pela vida; é o instante no jogo que se sentem fortemente eles próprios, pois estão se arriscando como nunca o fizeram ao decorrer do jogo; lutam por seus valores e por aquilo que acreditam, são capazes de arriscar tudo, inclusive suas vidas, graças às participações, presente no risco de morte. Participações que se referem aos amigos, suas famílias, ao próprio grupo SEES, ao mundo.



COMUNICON 2015

congresso internacional
comunicação e consumo

5º ENCONTRO DE GTS
1º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO
2º ENCONTRO BINACIONAL

PPGCOM ESPM // SÃO PAULO // COMUNICON 2015 (5 a 7 de outubro 2015)

Nyx se apresenta em sua forma verdadeira e a última batalha do grupo SEES tem início. A batalha ocorre seguindo a mesma mecânica de todas as outras batalhas no jogo. O inimigo, durante a batalha, repete diversas vezes que é um esforço inútil e que ele não pode ser derrotado, por ser a morte. E mesmo quando os pontos de vida de Nyx chegam à zero, Nyx não é destruída, alegando mais uma vez que é impossível vencer a morte.

A cerimônia do fim do mundo continua e o protagonista, ao desmaiar após um ataque de Nyx, entra no Velvet Room, uma sala de tom azulado que lembra um elevador, existente entre a consciência e subconsciência, entre o sonho e a realidade; local onde se aperfeiçoa seus Personagens ao longo do jogo. Igor, aquele que ali reside e o orienta, mostra ao protagonista que, a partir de toda sua vivência, das relações que criou e fortaleceu – as participações – um novo poder foi criado para ajudá-lo a enfrentar esse inimigo, a Morte. Velvet Room, que ao longo do jogo mostrou-se como um elevador sempre em movimento, finalmente para e chega a seu destino, como a vida, que corre e apenas para ao chegar ao seu destino final.

O protagonista é levado a outro local e lá, sozinho, encara a última batalha. A nova forma do inimigo é a de um grande ovo brilhante, símbolo de nascimento e que está relacionado à Nyx pela mitologia grega; e seu ataque “death” (morte) deixa o protagonista com apenas um ponto de vida. Apenas ele tem o poder de enfrentar o último inimigo, pois este tem a “morte” dentro de si a muito tempo. Fato esse que é revelado quando Ryoji, ao se recordar de sua verdadeira identidade, conta que, à dez anos, sua existência foi dividida em diversas partes e uma delas foi selada em uma criança que estava no local – o protagonista. Possuir a morte, seu conceito, aceitar sua existência dentro de si permite enfrenta-la.

O novo poder revelado, e o único que possui no momento, se trata do “Great Seal” (grande selo) – com a descrição: “libere o poder dentro de você para selar Nyx” – e requer que o usuário sacrifique uma quantidade de vida, que sempre se refere ao total que o personagem possui no instante da batalha (que varia de acordo com o *gameplay*). As outras opções antes presentes nas outras batalhas como “item” ou



COMUNICON 2015

congresso internacional
comunicação e consumo

5º ENCONTRO DE GTS
1º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO
2º ENCONTRO BINACIONAL

PPGCOM ESPM // SÃO PAULO // COMUNICON 2015 (5 a 7 de outubro 2015)

“fugir” não são selecionáveis, mostrando que o jogo, nesse instante, não permite que o jogador fuja dessa luta, ele precisa enfrenta-lo.

As vozes de seus amigos ecoam pelo local e sua vida é totalmente recuperada e a partir desse ponto, a única opção permitida pelo jogo é a de usar o Great Seal. Esse novo poder mostra que, a partir das escolhas do jogador com relação a intensidade que as participações foram vividas, a partir dos Social Links que estabeleceu, e, junto com a consciência e aceitação da morte presente nesse ponto do jogo é que se pode ver, pela primeira vez, que o risco de morte (a batalha contra Nyx) confronta o horror da morte (medo de morrer) e se mostra capaz de superá-lo, de vencê-lo. Ao usar sua nova habilidade, a música para, nenhum som ocorre e a tela fica branca, deixando o final da batalha como não-dito para o jogador. Esse final desconhecido retoma a relação daqueles que permanecem vivos com o momento final daqueles que morrem e da ‘vida após a morte’, igualmente desconhecida.

O restante do grupo, ao não mais sentirem a presença do protagonista, negam sua provável morte. Alguns gritam seu nome desesperadamente, é o horror da morte que em alguns se mostra com gritos e lamentos e em outros, com o silêncio incrédulo. Após alguns instantes, a voz de Ryoji ecoa, dizendo que tornará a dormir, que os dias voltarão a correr normalmente e tudo relacionado às anomalias deixarão de existir. Explica também que o ocorrido com o protagonista foi que “ele descobriu a resposta para a grande questão da vida e isso ocorreu um pouco mais cedo para ele do que vai ocorrer para vocês”, dizendo, não só para os personagens, mas para o jogador também e para todos que estiverem ouvindo sua fala. Um dia, todos morrerão.

A cena final se passa no terraço da escola, no dia da graduação com o protagonista deitado com a cabeça nas pernas de Aigis, a robô integrante do SEES e que possuía como único objetivo de vida derrotar os Shadows. Apesar do fim das anomalias, Aigis diz encontrar outro propósito para continuar vivendo; após enfrentar o fim do mundo, a morte, ela finalmente passou a entender o que significa viver. Não fugir, enfrentar o inevitável. “Todas as coisas chegam a um fim, um dia. Todas as coisas vivas vão desaparecer um dia. Apenas aceitando isso, as pessoas podem



descobrir o que elas querem de verdade. Qual será o significado da vida delas?”. Nesse último diálogo do jogo, temos a morte como parte da vida. Algo inexorável e que se não existisse, as pessoas não encontrariam valor na vida. As lágrimas que caem dos olhos de Aigis revelam que, apesar de aceitar a morte, ela não é simples, não é fácil. Nesse terraço passam flores de cerejeira, flor essa que simboliza a fragilidade da vida, a efemeridade, lembra que a vida tem um fim; e com um sorriso no rosto, o protagonista fecha os olhos e ‘adormece’. O não-dito do final pode dizer que: como o personagem principal morreu, o jogador, que também é personagem, não tem como saber o que acontece depois, pois não se sabe o que acontece na morte; ou seria apenas o desfecho normal do *game*, mas de qualquer forma, o que seria o fim de um jogo se não a morte daquela experiência, daquela história, que, assim como os mortos, permanecem nos vivos e os moldam.

Conclusão

Ao longo dessa pesquisa foi possível observar como o conceito da morte está presente no *game* Shin Megami Tensei: Persona 3 FES e sua mensagem através de mecânicas e da história do jogo, fazendo o jogador refletir sobre os diferentes efeitos que o fim da vida causa nos personagens, nas pessoas e em si próprio. A morte é crucial para a vida e é a partir dela que o homem consegue afirmar sua individualidade, sua existência. O ser humano vive em um paradoxo de adaptação e inadaptação, a partir de seu horror de morte e seu risco da morte, referentes às participações. O homem, em sua maioria, procura esconder o serrar de sua própria vida com o cotidiano; ser imortal que se engana até o chegar do dia de sua morte.

Ao decorrer do jogo, o *player* é incumbido de tomar decisões que afetam o desenvolver da história e dos personagens, mas também é levado pela narrativa, a fim de permitir que o jogo transmita sua mensagem. O jogo se apresenta como uma mídia, capaz de passar valores e ideologias; capaz de transformar seus jogadores. Em um mundo que banaliza a morte, transformando-a em simples números estatísticos nos noticiários ou em um aglomerado de nomes em uma folha de jornal, Shin Megami



Tensei: Persona 3 FES apresenta uma versão mais íntima, mais próxima e concreta da morte: sua possível negação ou aceitação, suas consequências e, principalmente, sua inevitável existência.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BUCKER, Ernest. **A negação da Morte**. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2007.

ELIAS, Norbert. **A solidão dos moribundos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MORIN, Edgar. **O homem e a morte**. 2. Ed. Portugal: Europa-America. 1988.

ORLANDI, Eni. **Análise do discurso: princípios e procedimentos**. Campinas: Pontes Editores, 2010.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes – conceitos e metodologia(s)**. Portugal: LabCom, 2009.

SCHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses**. Burlington, MA: Morgan Kauffman, 2008.