

## **A INSTITUCIONALIZAÇÃO NO VÍDEO GAME: UMA ANÁLISE DO JOGO LIFE IS STRANGE III TRUE COLORS.**

**Ariane Ferreira<sup>1</sup>; Roberto Pereira<sup>2</sup>; Márcia Elisa Jager<sup>3</sup>.**

### **RESUMO**

O presente artigo se propõe a refletir sobre a forma em que orfanatos ou casas de acolhimentos lidam com o público infante juvenil que frequentam tais serviços. A reflexão se deu a partir de uma análise feita do jogo Life is Strange: True Colors. Tal análise se baseia em estudos relacionados à ideia de instituições totalitárias e seus sistemas controladores de funcionamento, além de trazer diversos pontos que a narrativa do jogo elucida e os discutir de um ponto de vista crítico ao modelo institucional, propondo ao seu final uma maior investigação e discussão acerca do tema.

**Palavras – Chave:** Instituições, Orfanatos, Casas de Acolhimento.

**Eixo – Temático:** Direitos, Políticas Públicas e Diversidade (DPD)

### **1. INTRODUÇÃO**

Ao longo dos anos a sociedade criou diversos mecanismos de controle em prol da ordem e da disciplina, o que acarretou no surgimento de diversas instituições que agiam de forma doutrinadora e punitiva. Segundo Goffman (1961), uma instituição pode ser descrita como um lugar de residência e trabalho onde diversos

---

<sup>1</sup>. Ariane Ferreira - Universidade Franciscana, ariferreira997@gmail.com

<sup>2</sup>. Roberto Pereira - Universidade Franciscana. robbpereira@outlook.com

<sup>3</sup>. Marcia Jager - Universidade Franciscana. marcia.jager@ufn.edu.br

indivíduos com vivências parecidas são afastados da vida social por um grande período de tempo enquanto são submetidos a uma vida restrita e gerenciada pela própria instituição.

Apesar da descrição da institucionalização ser uma referência datada de 1961, suas implicações se mostram e afetam na atualidade, como descreve Monteiro e Garcia (2020) ao defender a ideia de que a institucionalização da infância nos dias atuais tornam mais difícil a construção de relações afetivas solidárias e coletivas, o que pode reforçar em crianças atitudes narcisistas e individualistas.

Com essa descrição em mente, analisamos um jogo que representa em sua história uma personagem que, logo no início da sua adolescência, é submetida aos cuidados em um orfanato até atingir a maioridade, sofrendo assim diversos processos que Goffman (1961) descreve em seus estudos. Buscamos essa análise por mútuo interesse no assunto e no jogo em si, além de poder analisar a temática da institucionalização dentro de uma leitura diferenciada, através de um contexto social dentro de um jogo da atualidade.

Tivemos como objetivo analisar o entendimento da institucionalização na prática dentro da história que o jogo nos apresenta, evidenciando as características de um processo institucional, e refletir sobre formas que a institucionalização poderia agir que não causasse mal estar no indivíduo institucionalizado.

## 2. METODOLOGIA

Tal pesquisa foi caracterizada como um estudo qualitativo (MARTINS, 2004) a partir da análise do jogo *Life Is Strange: True Colors* (2021). *Life Is Strange: True Colors* (2021) é quinto jogo da franquia *Life Is Strange* (*Life is Strange*; *Life is Strange Before the Storm*; *The Awesome Adventures of Captain Spirit* & *Life is Strange 2*), desenvolvido pela Deck Nine Games e a Square Enix e idealizado por Christopher Sica. A história gira envolta de Alex Chen, uma jovem asiática americana vinda de uma casa de acolhimento que, após 8 anos, vai se reencontrar com o seu irmão que acaba por ser morto misteriosamente, Alex desenvolve

poderes psíquicos que lhe ajudam a ver as emoções das pessoas e vai usar isso para investigar a recente perda de seu irmão.

Apesar de se tratar de um jogo eletrônico, tal obra foi analisada como se fosse uma obra cinematográfica, pois sua história foi o foco de tal estudo e não elementos como jogabilidade e mecânicas.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

*Life Is Strange* é uma franquia de jogos baseados em storytelling, onde o jogador decide o destino dos personagens. No jogo que escolhemos analisar estamos acompanhando a vida de Alex Chen, uma jovem de 21 anos que cresceu no sistema de acolhimento do Oregon, nos Estados Unidos (ELKINGTON, 2021, tradução nossa).

Entretanto, em diversos momentos da narrativa do jogo nos encontramos no passado de Alex, onde ela viveu em uma Casa de Acolhimento chamado Mãos Caridosas, e assim, passou por diversas situações que remetem às etapas que uma institucionalização pode atingir. Na imagem abaixo, podemos ver parte de um diálogo do jogo onde a Doutora Lynn, a psiquiatra responsável por Alex, relembra o tanto de tempo que ela morou na instituição.



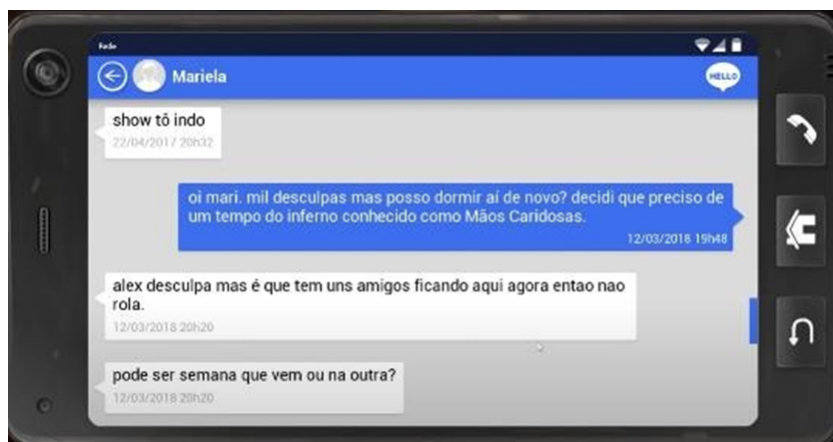
*Figura 1: Alex ouve a Doutora Lynn, psiquiatra do Mãos Caridosas*

Apesar de Goffman(1961) qualificar orfanatos como instituições não totais, usaremos sua obra para basear parte do entendimento em relação ao jogo, pois nele a personagem principal Alex não foi encaminhada logo ao nascer, mas sim teve uma vivência em família durante grande parte da sua vida, adquirindo assim o que Goffman chama de “cultura aparente”, uma gama de comportamentos que eram aceitos pelos outros membros da sua convivência sem uma limitação. O jogo deixa isso claro ao mostrar o passado de Alex através de *flashbacks* e a fotografia da imagem abaixo.



*Figura 2: Um retrato da Família Chen antes de Alex ser mandada para o Mãos Caridosas.*

Além do mais, Goffman permite a inclusão de Orfanatos na descrição de Instituições Totais no momento que o órfão consegue, de alguma forma, ter contato com o externo, mesmo que sendo limitado pela instituição em si, o que justamente acontece com a protagonista do jogo, que volta e meia decide escapar da Casa de Acolhimento. Alex constantemente tenta escapar do lugar, por vezes pedindo abrigo em casa de amigos, a imagem a seguir exemplifica um desses momentos.

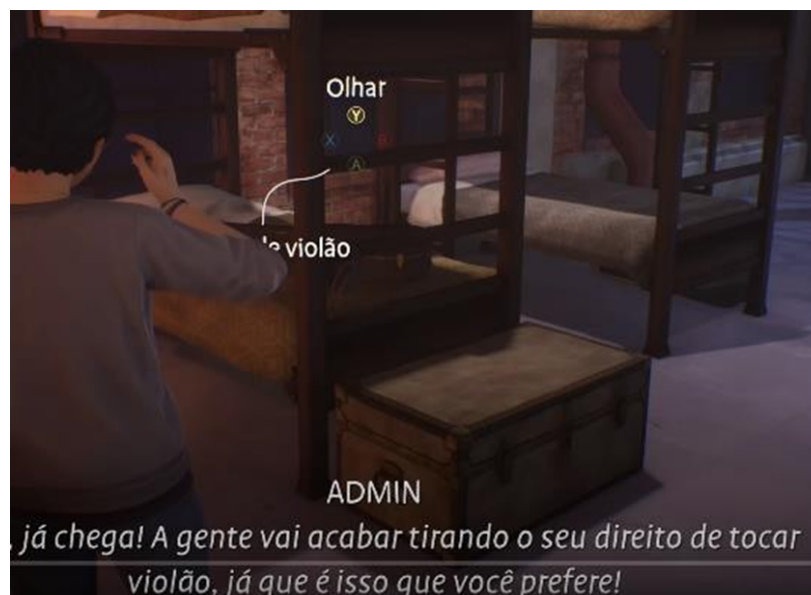


*Figura 3: Alex se comunica via mensagens de celular com uma amiga buscando abrigo por uma noite para fugir da instituição.*

Em uma cena específica, Alex perde seu direito de tocar violão por ter o tirado da sala de recreação e o levado para seu quarto. Nessa cena, pode-se perceber dois processos que podem ocorrer dentro de uma instituição segundo Goffman (1961), sendo o primeiro a necessidade da instituição de “matar” o eu da pessoa, para que ela seja mais facilmente dependente e maleável com a instituição, fazendo isso as vezes de forma rígida e firme.

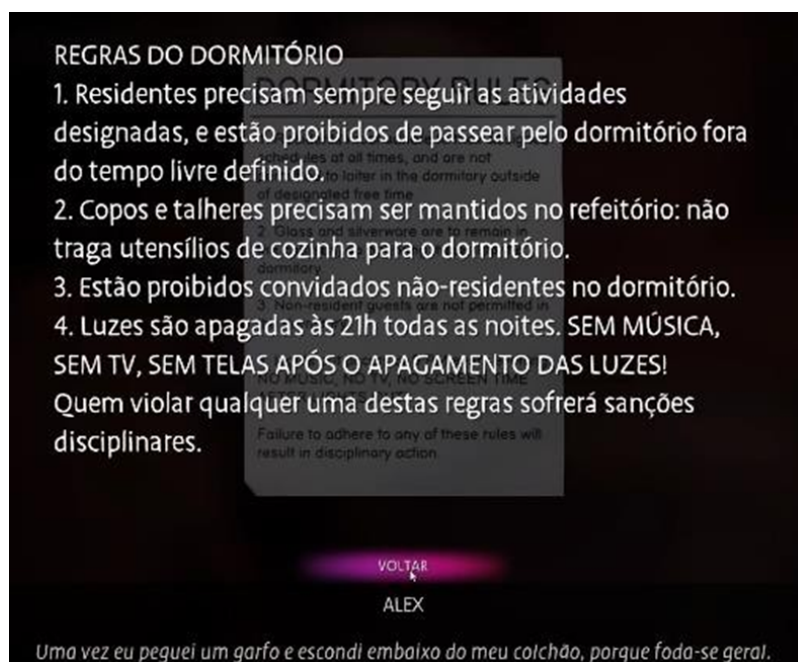
E o segundo seriam as medidas punitivas como método de subordinação, que seria uma punição para uma pessoa que descumpre as regras do local. A personagem Alex ao longo do jogo demonstra que a música é muito importante para ela, pois é a forma que ela se isola dos seus problemas quando precisa, mas ela deixa de tocar violão quando volta a civilização, algo que a acalmava, pois dentro da instituição Mãos Caridosas, seu direito de exercer sua subjetividade através da música é negado no momento que ela não respeita a imposição de seus cuidadores. No exemplo da imagem a seguir, Alex relembra um momento em que foi repreendida por um cuidador da instituição através de uma ameaça de retirada de algo que importante para ela, o violão e a música.





*Figura 4: Alex relembra um momento em que foi repreendida por um administrador do Mãos Caridosas.*

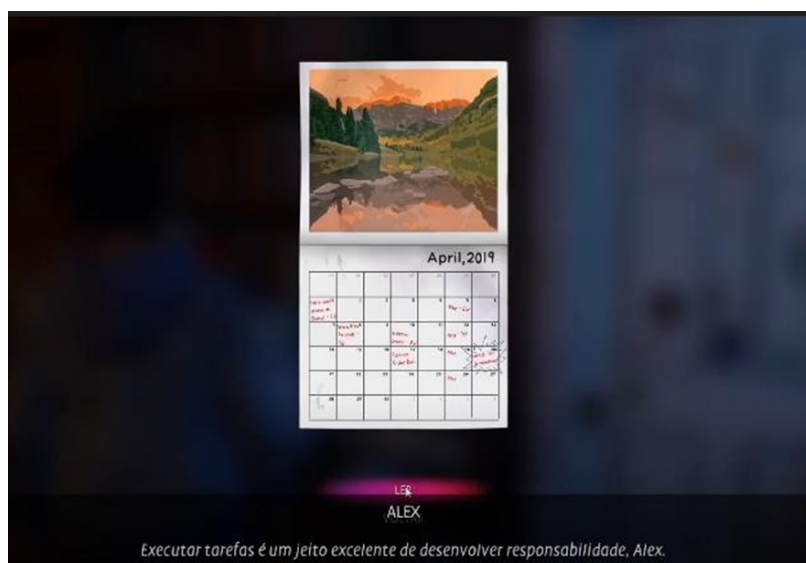
Entrando nesse aspecto de regras, Goffman (1961) também comenta que pode existir a necessidade de existência de condutas no momento que o eu é abalado, para que seja reorganizado de acordo com o desejo da instituição, assim, quem resiste ao sistema é punido, e quem o obedece é recompensado, ensinando o indivíduo então a sempre seguir a norma estabelecida no local. Em uma das cenas do jogo, representada na imagem abaixo, mostra-se a resistência à subordinação por parte de Alex, que quebra uma das regras mais simples só “porque sim”, e nisso podemos imaginar que é a resistência dela de perder sua subjetividade, não se submeter às regras.



*Figura 5: Alex relembra uma lista de regras de seu dormitório que visava a “boa convivência”, e a forma que ela lidava com essa situação.*

Nessa mesma imagem podemos ver outra conduta que uma instituição pode usar para o “desculturamento”, que é o impedimento do interno de ter contato com o mundo externo, proibindo-o de sair do lugar e proibindo visitas, os encarcerando dentro da instituição como forma de controle.

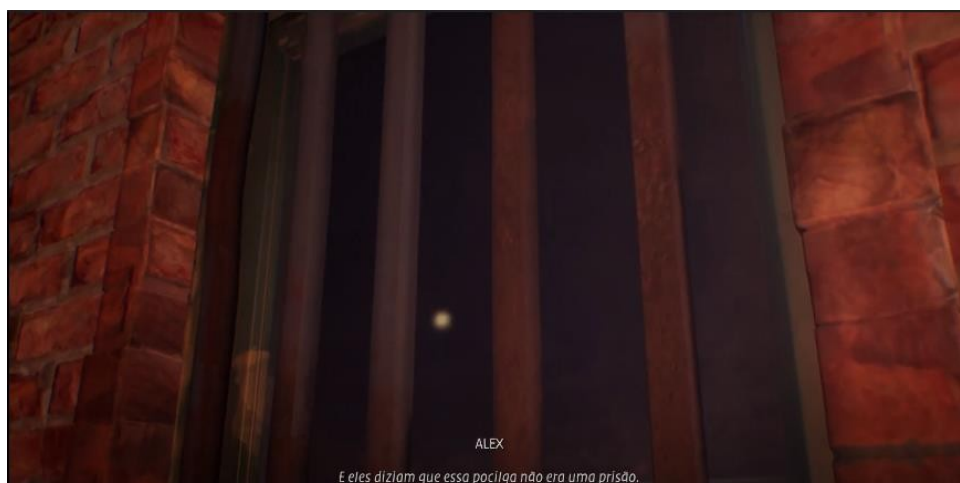
Em Valle (2018), onde a autora propõe uma discussão sobre os textos de Michel Foucault, surge a ideia de que a disciplina é um método de tornar o indivíduo encarcerado uma pessoa dócil e útil, através do sistema de punição e recompensa, a instituição vai moldando a pessoa para que ela seja controlada e produtiva dentro do local. A cena do jogo representada pela imagem abaixo pode ser interpretada dessa forma, quando Alex lê um calendário em uma loja de discos, ela lembra dos cuidadores da instituição a dizendo que “fazer as tarefas a tornam mais responsável”, o que passa a ideia de que fazer as atividades propostas pela instituição trazem uma recompensa que durará para a vida, logo, ela deveria fazê-lo.



*Figura 6: Ao ver um calendário com datas para tarefas marcadas, Alex se lembra de um cuidador dizendo para melhorar sua responsabilidade.*

Por fim, ao terminar o jogo, ficou a reflexão de que, lugares e instituições que visam corrigir o sujeito, podem o fazer de forma desumanizada, retirando sua subjetividade e o submetendo a regras e disciplina, para que eles se tornem cidadãos-modelo na sociedade. Ainda no jogo, Alex relata que o orfanato em que ela vive age de acordo com uma prisão, pois tudo que ela podia fazer tinha que ser regrado e vigiado como se ela fosse alguém de alta periculosidade. O descontentamento da protagonista pode ser visto através da imagem abaixo.





*Figura 7: Alex relembra que o lugar Mãos Caridosas passava-lhe a sensação de uma prisão, mesmo que eles não se denominassem dessa forma.*

#### 4. CONCLUSÃO

Após a análise, chegamos na ideia de que a institucionalização de crianças pode representar ser, cada vez mais, prejudicial no que diz respeito à vivência da infância e adolescência. Algo muito bem abordado no jogo *Life Is Strange: True Colors*, sendo essa uma mídia voltada (mas não limitada), para o público mais jovem, trazendo assim uma linha de comunicação mais sólida, assim podendo ter uma abordagem suficientemente boa para que tais temas possam ser abordados e debatidos a fim que a discussão sobre as instituições tanto para os jovens quanto para um público mais velho possa estar sempre em pé

*Life Is Strange: True Colors* em sua história aborda diversos temas com relação à juventude, algo característico da franquia, sendo que na presente obra que foi analisada, o tema das instituições se fez presente de maneira que pudesse ocorrer um estudo a partir dos personagens e de como o enredo do jogo foi escrito em sua narrativa.

Sendo assim, *True Colors* pode se tornar um disparador de uma discussão sobre a forma que as instituições de cuidado infanto adolescente pode lidar com jovens que estão passando por momentos de vulnerabilidade em suas vidas privadas, e dessa forma, repensar os métodos usados por tais lugares para

cuidado e educação de indivíduos em idade mais jovem que frequenta esses locais.

## REFERÊNCIAS

DEL VALLE, Sara. O CONCEITO DE PODER DISCIPLINAR NO PENSAMENTO DE MICHEL FOUCAULT. **Saberes: Revista interdisciplinar de Filosofia e Educação**, [s. l.], v. 18, n. 3, p. 249-258, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/saberes/article/view/14724>. Acesso em: 18 ago. 2022.

ELKINGTON, Joshua. MEET ALEX CHEN - STAR OF LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS. 04 Abr 2021. Disponível em: <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/pt-br/blog/meet-alex-chen/> Acesso em: 18 ago. 2022.

ERWIN, Goffman. Manicômios, Prisões e Conventos. *In*: MANICÔMIOS, Prisões e Conventos. 1. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1961. cap. 1, p. 23- 68.

LIFE IS STRANGE TRUE COLORS [Gameplay Completa Legendado PT-BR]. Gravação de Okyriu. [S. l.: s. n.], 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EuKWG7H2KIU>. Acesso em: 22 ago. 2022.

Martins, Heloisa Helena T. de Souza. **Metodologia qualitativa de pesquisa. Educação e Pesquisa [online]**. 2004, v. 30, n. 2 [Acessado 22 Agosto 2022] , pp. 289-300. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1517-97022004000200007>. Epub 01 Out 2004. ISSN 1678-4634. <https://doi.org/10.1590/S1517-97022004000200007>.