
Petscop e Giftscop em dois níveis de apropriação: A experiência estética de jogos ficcionais¹

Matheus Mendes Schlittler²

Universidade Federal Fluminense — UFF

Resumo

O texto analisa a *creepypasta* em série de vídeos *Petscop* (DOMENICO, 2017-2019) e sua adaptação, *Giftscop* (JAMES9270, 2019), a partir da perspectiva de jogos ficcionais, um conceito desenvolvido por Gualeni e Fassone (2023). *Petscop* se trata de uma animação que utiliza a estética de jogos para contar uma história de um drama familiar, que embora não seja jogável, configura-se ainda assim como uma obra dentro de um regime estético. Por sua vez, *Giftscop* transforma essa narrativa em um jogo jogável, subvertendo sua intenção original a partir de uma apropriação lúdica (BONENFANT, 2015; FERREIRA, 2022). A análise se baseia na teoria de remediação de Bolter e Grusin (1999) e na ideia de experiência estética de Dewey (2010), dando destaque na forma em que a criação feita por fãs redefine a percepção do universo ficcional a partir da ótica do seu público.

Palavras-chave

Jogos ficcionais; Experiência estética; Webséries; Creepypastas.

Resumo Expandido

Como experienciamos esteticamente jogos que não existem?

No ano de 2023, os pesquisadores de jogos Stefano Gualeni e Riccardo Fassone cunharam o termo *jogos ficcionais* para definir aqueles jogos existentes apenas em universos ficcionais (GUALENI e FASSONE, 2023). Os autores os categorizam como formas narrativas para se expandir um universo de uma história contada, sendo uma das

¹ Trabalho apresentado no GP Estéticas, Políticas do Corpo e Interseccionalidades, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense, Mestre em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas – Unicamp e graduado em Comunicação Social - Cinema e Audiovisual pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC-Minas. E-mail: matheus.schlittler@gmail.com

principais características a sua impossibilidade de se jogar esses artefatos. O trabalho apresentado neste resumo tem como objetivo analisar a série de vídeos no YouTube *Petscop* (DOMENICO, 2017-2019) e sua adaptação videolúdica, *Giftscop* (JAMES9270, 2019). *Petscop* se trata de uma *gameplay* de um jogo ficcional, uma animação que se apropria da estética da retórica procedural e das outras retóricas tipicamente presentes em um jogo (BOGOST, 2007; FERREIRA, 2015) para contar uma história de drama familiar. *Giftscop*, por outro lado, é uma adaptação da série para deixar o jogo jogável, deslocando a experiência estética para outro contexto de fruição.

Em sua parte narrativa, um jovem chamado Paul encontra uma fita de um jogo desconhecido em sua casa, ponto de partida similar a *creepypastas*, histórias curtas virais muito populares na internet no final dos anos 2000 (AMARO e FREITAS, 2016; CRAWFORD, 2017; COOLEY e MILLIGAN, 2018). A história se desenvolve no passo que descobrimos que o desenvolvedor do estranho jogo é tio de Paul, e *Petscop* existe pela única função do personagem descobrir a história de sua família. Portanto, é possível dizer que o jogo *Petscop* é um elemento narrativo para se contar uma história maior.

O trabalho apresentado possui interesse em entender, primeiramente, como compreendemos a obra de *Petscop* primeiro como um videogame, passando pela perspectiva da partilha do sensível (RANCIÈRE, 2009). Compreendemos, a partir de Rancière, que apesar dessa obra poder encaixar em um regime mimético com seu simulacro criado por aparatos visuais que criam a falsa ilusão de um jogo; a série possui uma análise mais interessante a partir do regime estético uma vez que seus hibridismos formais e sua não-existência como jogo. *Petscop* segue, sobretudo, com a ideia de remediação proposta por Jay David Bolter e Richard Grusin (1999), ou seja, uma ideia de reapropriação de formas midiáticas.

Considerando isso, o fenômeno de *Giftscop*, produto criado por fãs da série, é outro interesse dessa apresentação. Uma vez que *Petscop* se apropria das estéticas videolúdicas de um jogo de *PlayStation* para criar seu aparato visual e narrativo, é do nosso interesse enxergar outro nível de apropriação em *Giftscop*, sendo essa segunda uma apropriação lúdica (BONENFANT, 2015; FERREIRA, 2020), compreendendo-a como uma forma de jogar um jogo que não fora inicialmente planejada pelos desenvolvedores e criadores. Por mais que *Petscop* se aproprie de aparatos sensíveis que

nos fazem levar a entendê-lo como um jogo, sua intenção original não era de ser um objeto jogável, mas um elemento narrativo fundamental para contar a história do drama familiar de Paul. A partir dessa apropriação lúdica presente em *Giftscop*, o contexto narrativo de *Petscop* se torna algo inexistente, subvertendo sua intenção original. Sua história, portanto, é transformada em algo diferente, transformando a vida de Paul como uma mera menção.

Em conclusão, observamos que, ao seguirmos a linha pragmática da experiência estética (DEWEY, 2010), *Petscop* é uma obra suficientemente convincente como algo que não é; que move pessoas ao ponto de transformá-la naquilo que os espectadores esperam ser, mesmo correndo o perigo de se afastar completamente do seu intuito original. *Giftscop* ganha destaque por ser uma criação realizada por fãs, não tendo interferência do criador original, uma vez que é possível observar outras obras similares a *Petscop* que também criam jogos ficcionais a partir de *gameplays* no YouTube; entretanto nenhum outro exemplo se transformou em um objeto jogável a partir dessa partilha de experiências sensoriais.

Referências

AMARO, Mariana; FREITAS, Camila. Slender Man: creepypasta, mimese e realidade. **Temática**. João Pessoa, ano 12, n. 1, p. 33 - 48, jan. 2016.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games**: The expressive power of video games. Cambridge: MIT Press, 2010.

BONENFANT, Maude. **Le libre jeu**: réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique. Montréal: Liber, 2015.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: Understanding New Media. Cambridge: MIT Press, 1999.

COOLEY, K.; MILLIGAN, Chloe Anna. Haunted objects, networked subjects: The nightmarish nostalgia of creepypasta. **Horror Studies**. Norwich, v. 9, n. 2, 2018. p. 193 - 211.

CRAWFORD, Emily. Glitch Horror: BEN Drowned and the Fallibility of Technology in Game Fan Fiction. **Proceedings of DiGRA 2017 Conference**, 2017, Melbourne, Austrália. Disponível em <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/934>. Acesso 22 jun 2025.

DEWEY, John. **Arte como Experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DOMENICO, Tony. **Petscop**. Disponível em https://youtu.be/6e6RK8o1fcs?si=6dqtypSJJ5_7wVhY. Acesso 22 jun 2025.

GUALENI, Stefano; FASSONE, Riccardo. **Fictional Games**: A Philosophy of Worldbuilding and Imaginary Play. Londres: Bloomsbury Academic, 2023.

JAMES9270. **Giftscop**. Disponível em <https://giftscop.com/>. Acesso 22 jun 2025.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: Estética e Política. São Paulo: Editora 34, 2009.