

## **Quando o Cinza Fica Colorido: Análise do Jogo *Gris* e Sua Relação Com a Produção de Sentido e a Depressão<sup>1</sup>**

Leonardo Magela Lopes MATOSO<sup>2</sup>  
Nathalia Figueiredo de Oliveira BRITO<sup>3</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN

### **RESUMO**

Numa sociedade marcada por estereótipos, jogos de videogame tendem a ser vistos como incitadores de violência. Esse ensaio questiona sobre a possibilidade dos jogos em salvar e também humanizar as pessoas. A proposta ensaística foi tecer reflexões acerca da produção de sentido do jogo *GRIS* no que concerne a depressão. O marco teórico deu-se por meio de Foucault (2007), Bangeman (2008), Allaire *et al.*, (2018), dentre outros. Foi realizado uma Análise de Discurso nos comentários dos jogadores no canal *Nautilus* do *Youtube*. Evidenciou-se que o jogo *GRIS* se configurou como uma experiência única, com possibilidade de reversão de sentimentos angustiantes e depressivos.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Jogos; Comunicação; Saúde Mental; Depressão; Produção de Sentido.

### **CONTEXTUALIZAÇÃO**

Conceição Evaristo (2016), já dizia que uma escrita potente teria que ser permeada pela sua vivência, numa ideia de escrevivência. Onde o ato de escrever recai na subjetividade da vida de quem escreve. Com essa premissa, os autores desse ensaio reflexivo escrevem sobre o que tem de mais íntimo e que atravessa suas vidas: a depressão.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 5 – Jornalismo do 23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 20 a 22 de junho de 2023.

<sup>2</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Mestre em Cognição, Tecnologias e Instituições pela Universidade Federal Rural do Semiárido (UFERSA). Jornalista, Enfermeiro e Psicanalista. Membro do Grupo de Pesquisa CORPOLÍTICA: Grupo de Estudos Interdisciplinares, Práticas Discursivas e Política dos Corpos. E-mail: leonardo.l.matoso@gmail.com.

<sup>3</sup> Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Mestre em Letras (URCA). Jornalista. Membro do Grupo de Pesquisa GEMINI: Pesquisa em Comunicação Midiática. E-mail: natfbrito@gmail.com.

Compreendida pelo senso comum como doença da alma e pelo meio científico como o mal do século, a depressão representa um problema de saúde pública no Brasil e no mundo. Dados da *World Health Organization* (2022) estima que mais de 300 milhões de pessoas sofram com depressão no mundo. Isso tem aumentado exponencialmente depois da pandemia de COVID-19, o que carece de novas abordagens e intervenções.

O *World Health Organization* (2022) pontua ainda que cerca de 800 mil pessoas no mundo morrem por suicídio a cada ano - sendo essa a segunda principal causa de morte entre pessoas com idade entre 15 e 29 anos. Não o bastante, a quantidade de casos de depressão cresceu 18% em dez anos no Brasil, e desde 2019, tem sido o transtorno psiquiátrico mais incapacitante.

Esses dados denotam a gravidade do problema e põem em pauta uma série de questões estruturais que permeiam a sociedade. Diante disso, e buscando reverter esse quadro, alguns estudiosos têm utilizado diversas ferramentas para inibir ou reverter a depressão sem a utilização da medicalização ou com seu uso racional, atrelado a outras estratégias. Visto que o consumo de psicotrópicos aumentou significativamente durante a pandemia de COVID-19, levando a irracionalidade do consumo e seu abuso, causando mais mal do que bem. Nessa ótica, um dos meios estudados é a incorporação das tecnologias digitais por meio dos jogos, que tem viabilizado uma nova alternativa como intervenção na área da saúde.

Os jogos digitais podem ser definidos como jogos que causam efeito terapêutico almejado sobre os pacientes que os jogam (MADER; LEVIEUX; NATKIN, 2016), proporcionando entretenimento com o intuito de melhorar a qualidade de vida (ALLAIRE *et al.*, 2013), atendendo assim, ao propósito terapêutico (USHAW *et al.*, 2015). Uma revisão de literatura com metanálise constatou que benefícios podem ser obtidos com intervenções computadorizadas para cognição, depressão e ansiedade em indivíduos com demência, por exemplo (GARCIA-CASAL *et al.*, 2017).

Pontifica-se que as intervenções com jogos digitais como ferramenta complementar para reabilitação têm sido foco frequente de pesquisas (MARTEL; COLUSSI; MARCHI, 2016). Em ambientes hospitalares o uso de jogos digitais tendem a proporcionar prazer e amenizar a angústia, ansiedade, tristeza e o isolamento (NEVES; ALVES; GONZALES, 2015).

Sendo assim, o problema de pesquisa desse estudo se entrelaça com a seguinte indagação: qual a produção de sentido dado a jogos que trabalham com a temática da depressão, como por exemplo, o jogo *Indie GRIS*, criado em 2018?

Nessa ótica, a proposta deste estudo foi tecer reflexões acerca da produção de sentido do jogo *GRIS* no que concerne a depressão e saúde mental. Esse jogo é da desenvolvedora espanhola *Nomada Studio*, para as plataformas de *Windows*, *macOS* e *Nintendo Switch*. Foi escolhido para análise devido teor estético, cultural e social que tem representado no mundo dos *gamers*. Foi considerado pela *Gamespot* – maior site de crítica gamer do mundo – como melhor jogo de 2018. Trata-se de um material atual e frutífero para análise da produção de sentidos, com escolhas guiadas pelo sucesso de vendas e crítica, atestando que se configura como exemplo de produto cultural relevante.

A trama de *GRIS* (que significa "cinza" em francês) é totalmente aberta a interpretações, mas revela ideias transparentes sobre seu tema: a protagonista, que dá nome ao jogo, está passando por um momento conturbado de sua vida, tendo que lidar com a morte da sua mãe e a depressão vinda dessa perda. O jogo não tem diálogos e tampouco legendas, remetendo a ideia depressiva do silenciamento. A personagem se vê sem cores e sem vozes. Seu mundo rui e ela cai (e cai fundo), de maneira inevitável, em uma terra branca com tons de cinza, onde se vê fraca e desnorteada. Ela precisa, portanto, escolher entre mergulhar nas trevas ou seguir em frente e lidar com o problema.

O início do jogo deixa claro a quão fraturada está sua mente: a paisagem é vazia, melancólica, sem vida e na cor cinza. A trilha sonora, lírica e com instrumentos de corda como violino, violoncelo, harpas e xilofone, faz com que *GRIS* transborde em emissividade subjetiva. Aos poucos, conforme o jogador avança no mundo, percebe que está em uma representação da psique da personagem. Assim, precisa reconstruir sua vida na medida que ultrapassa vários testes e coleta lembranças em forma de esferas. Ela vai dando cor as fases e adquirindo novas habilidades até se sentir confiante e com autoestima suficiente para o enfrentamento do último inimigo: ela mesma.

## **METODOLOGIA E MARCO TEÓRICO ANALÍTICO**

Diante da sucinta premissa do jogo, as observações analíticas foram realizadas por meio da Análise de Discurso de Foucault (2007), adotando como plataforma, o canal

*gamer* do *Youtube* chamado *Nautilus*<sup>4</sup>. Este canal foi escolhido por trabalhar com análise subjetiva dos jogos e por ser um dos maiores da plataforma, com mais de 257 mil inscritos. Em 2018 o canal publicou uma resenha com *gameplay* sobre o jogo. Os comentários desse vídeo, assinalaram até a época da escrita desse estudo mais de 200 comentários. Estes, por sua vez, denotam o quão potente foi o jogo para saúde mental de quem jogou.

O seguidor @xxguaxinimxx797 que comentou na postagem, disse que *GRIS* é um jogo que precisa ser “(...) mais do que jogado, precisa ser sentido!”. Referindo-se a sua experiência enquanto jogador, uma vez que o *gamer* possibilitou que este se deparasse com sua sensibilidade e vulnerabilidade diante da depressão do outro, humanizando-o.

Esse comentário também aponta a importância dos jogos, já assinalado por Bangeman (2008). Para ele, os jogos digitais são produtos culturais que compõem uma indústria global de sucesso, podendo ser considerado um fenômeno de importância cultural. Os Jogos digitais são, ao mesmo tempo, objetos e processos que não podem ser simplesmente lidos, ouvidos ou assistidos, mas sempre devem ser jogados e, portanto, experienciados, sendo nessa experiência, que se acessa a humanidade.

Retomando a análise dos comentários, tem-se o seguidor @herosheroi1. Este pontua que *GRIS* foi “(...) o primeiro jogo que me fez chorar (...)”. A seguidora @cruelledits5946 reforçou num comentário que teve várias curtidas e apontamentos que “(...) eu amo muito esse jogo, eu tenho ansiedade e tive síndrome do pânico e ele me ajudou a superar isso, a música me ajuda a ficar mais calmo até hoje ouço a trilha sonora...”

Apesar da ansiedade e depressão andarem em conjunto, verificou-se que o jogo *GRIS* teve muita sensibilidade ao abordar esse tema. E que o mesmo possui potencial terapêutico ao sensibilizar e aproximar a discussão dos jogadores. Silva *et al.*, (2019) discute em seu estudo que os jogos digitais é um recurso para auxiliar no tratamento dos transtornos mentais, onde pode atenuar significativamente sintomas de depressão, ansiedade e medo.

O comentário do seguidor @unkrath6617 assinalá-la para uma questão importante, que é o fato do jogo ter sido montado sem a perspectiva de *Game Over* (falhas

---

<sup>4</sup> Para ver o canal da *Nautilus*, a análise do jogo *GRIS* e seus comentários, basta acessar o link disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=mbk28seER38&ab\\_channel=Nautilus](https://www.youtube.com/watch?v=mbk28seER38&ab_channel=Nautilus). Acesso 04 mai. 2023.

ou “morte”). Uma vez que a personagem tem depressão, falhar já não é mais uma opção. O jogador pontua: “(...) acho que o propósito do jogo, com o fato de que não existe *game over*, nos dá uma reflexão sobre como lidar com nossos próprios problemas, não existe escolha errada, não existe nada que nos impeça de chegar a uma clareza dos sentimentos e pensamentos internos... ou seja, por mais difícil que seja, você só tem que seguir em frente!”

Em uma realidade na qual se ver o Presidente da República<sup>5</sup> com uma fala sobre jogos de *videogame* ter incitado atos de violência nas escolas do Brasil. Essa discussão inverte esse cenário ao reforçar a possibilidade que os jogos tem de salvar e também de humanizar as pessoas. Nesse aspecto, o jogo *GRIS* se configurou para os jogadores como uma experiência única, com possibilidade de reversão de sentimentos angustiantes e depressivos. O que faz refletir sobre o quão colorido pode ser a arte dos jogos e que este pode ao invés de incitar violência, salvar, ressignificando dores, traumas e anseios.

## REFERÊNCIAS

ALLAIRE, J. C; MCLAUGHLIN, A. C; TRUJILLO, A; WHITLOCK, L. A; LAPORTE, L; GANDY, M. Successful aging through digital games: socioemotional differences between older adult gamers and non-gamers. **Comput Human Behav [Internet]**, v. 29, n. 4, p;1302-1306, 2018.

BANGEMAN, E. **Growth of gaming in 2007 far outpaces movies, music**. Disponível em: <<https://arstechnica.com/gaming/2008/01/growth-of-gaming-in-2007-far-outpaces-movies-music/>>. Acesso em: 02 mai. 2023.

EVARISTO, C. **Escritora Conceição Evaristo é convidada do Estação Plural**: depoimento [jun. 2017]. Entrevistadores: Ellen Oléria, Fernando Oliveira e Mel Gonçalves. TVBRASIL, 2017a. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Xn2gj1hGsoo>. Acesso em 03 mai. 2023.

FOUCAULT, M. **A Ordem do Discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. 15. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

MADER, S; LEVIEUX, G; NATKIN, S. **A Game design method for therapeutic games [Internet]**. In: VS Games. 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications [Internet]; 2-9 set 2016; Barcelona. Barcelona: IEEE; 2016. Disponível em: <http://ieeexplore.ieee.org/document/7590333/>. Acesso em: 02 mai. 2023.

---

<sup>5</sup> Reportagem que revela a fala na íntegra do Presidente da República sobre a violência dos jogos aumentar a violência nas escolas. Disponível: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/04/18/lula-critica-videogames-em-discurso-resulta-nessa-violencia.ghtml>

MARTEL, M. R. F; COLUSSI, E. L; MARCHI, A. C. B. Effects of a video game-based intervention on the attention and functional independence of older adults after cerebrovascular accident. **Fisioterapia e Pesquisa [Internet]**, v. 23, n. 1, p.52-58, 2016.

NEVES I, ALVES L, GONZALEZ, C. **Jogos digitais nas classes hospitalares: desbravando novas interfaces**. In: Anais do 11º Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação [Internet]. Salvador: Bahia, 2015, p. 52-61.

SILVA, J. S; *et al.*, A utilização do xbox 360 kinect como auxílio no tratamento de pessoas com depressão. **Revista de Educação, Saúde e Ciências do Xingu**, v. 1, n. 1, p.151-160, 2019.

USHAW, G; DAVISON, R; EYRE, J; MORGAN, G. **Adopting Best Practices from the Games Industry in Development of Serious Games for Health [Internet]**. In: DH 15. Proceedings of the 5th International Conference on Digital Health [Internet]; 18- 20 may 2015; New York. New York: ACM Press; 2015.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Mental health action plan 2013 – 2020**. 48 ed. New York: Publish, 2022.