

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ

MÁRCIO LINS DE CARVALHO

JOURNEY

O JOGO E A EXPERIÊNCIA COMO FONTE DE CRIAÇÃO



BELÉM - PARÁ
2016



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES – PPGARTES**

MÁRCIO LINS DE CARVALHO

JOURNEY

O jogo e a experiência como fonte de criação

**Belém - Pará
2016**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES – PPGARTES

MÁRCIO LINS DE CARVALHO

JOURNEY

O jogo e a experiência como fonte de criação

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Valzeli Figueira Sampaio

Linha de Pesquisa: Poéticas e processos de atuação em Artes

Belém, Pará
2016

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFPA

Carvalho, Márcio Lins de, 1984-
Journey: o jogo e a experiência como fonte de
criação / Márcio Lins de Carvalho. - 2016.

Orientadora: Valzeli Figueira Sampaio.
Dissertação (Mestrado) - Universidade
Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte,
Programa de Pós-Graduação em Artes, Belém, 2016.

1. Jogos por computador. 2. Vídeo game. 3.
Interação lúdica. 4. Percepção visual. I.
Título.

CDD 23. ed. 794.8



INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

**ATA DE DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DO PARÁ.**

Aos sete (07) dias do mês de julho do ano de dois mil e dezesseis (2016), às dez (10) horas, a Banca Examinadora instituída pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará, reuniu-se em Sessão Pública, no Programa de Pós-Graduação em Artes, sob a presidência da orientadora professora doutora Valzeli Figueira Sampaio ao disposto nos artigos 58 a 61 do Regimento Interno, Seção V “da Aprovação ou Reprovação da Dissertação”, presenciar a defesa oral de Dissertação de Márcio Lins de Carvalho, Intitulada: **Journey: O Jogo e a Experiência Como Fonte de Criação**, perante a Banca Examinadora, constituída de acordo com o prescrito no parágrafo único do Artigo 59 do Regimento acima mencionado, pelos professores doutores **Orlando Franco Maneschky**, via skype e **André Luís Villa de Almeida da Universidade Federal do Pará**. Dando início aos trabalhos, a professora doutora Valzeli Figueira Sampaio, passou à palavra ao mestrando, que apresentou a Dissertação, com duração de trinta minutos, seguido pelas arguições dos membros da Banca Examinadora e as respectivas defesas pelo mestrando, após o que a sessão foi interrompida para que a Banca procedesse à análise e elaborasse os pareceres e conclusões. Reiniciada a sessão, foi lido o parecer, resultando em aprovação, com o conceito **EXCELENTE** com distinção, com exigência de ajustes pontuais, e recomendação de publicação integral da referida Dissertação. A aprovação do trabalho final pelos membros será homologada pelo Colegiado após a apresentação, pelo mestrando, da versão definitiva do trabalho. E nada mais havendo a tratar, a professora doutora Valzeli Figueira Sampaio agradeceu aos presentes, dando por encerrada a sessão. A presente ata que foi lavrada, após lida e aprovada, vai assinada, pelos membros da Banca e pelo mestrando. Belém-Pa, 07 de Julho de 2016.

Profª. Dra. VALZELI FIGUEIRA SAMPAIO

Prof. Dr. ORLANDO FRANCO MANESCHY

Prof. Dr. ANDRÉ LUIS VILLA DE ALMEIDA

MÁRCIO LINS DE CARVALHO

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço à Ela, sem a qual não conseguiria ter chegado até aqui.

À minha família: em especial aos meus pais, mais do que provedores de amor e teto, são exemplos de vida e perseverança e aos quais espero, um dia, conseguir chegar perto de tamanha força e grandeza de alma; meus irmãos por quem nutro um carinho incondicional; minha avó Almira (*in memoriam*), que estaria ainda mais orgulhosa nesse novo passo que concludo.

Aos meus amigos – destaque ao “quinteto de nove”: Aníbal Pacha, Brisa Caroline, Carol Magno, Ednézio Canto, Lourdes Guedes, Lucas Padilha, Romana Melo e Wlad Lima –, pessoas preciosas nessa jornada e que estão no carinho posto em cada página desta pesquisa. Aos amigos mais distantes do mestrado, mas grandes colaboradores dessa jornada, Anderson Coelho (e os preciosos amigos de Londrina), Anderson Costa, Bebel (por me alimentar), Filipe Barata, José Junior Costa, Florindo Ayres, Higor Palheta, Milena Albuquerque, Raul Nascimento, Rosana Schulze e Yasmine Lima, além da turma de 2014 a qual faço parte, que me trouxe tantas visões sobre a arte e a de 2015 que segue nesse fascínio que nos guia pela pesquisa em artes.

Aos professores-pesquisadores do PPGArtes-UFPA, em especial aos professores Afonso Medeiros, Ivone Xavier, Lia Braga, Miguel Santa Brígida, Sonia Chada, Valzeli Sampaio e Wladilene Lima, pelas inesquecíveis experiências nas disciplinas. Aos técnicos e colaboradores do Programa, especialmente Wania Contente, Marcus Rocha, Kelvin Klisma, Pedro Filho e Suely Paraense, obrigado pelo suporte.

À minha orientadora Prof^a Dr^a Valzeli Figueira Sampaio, pelas preciosas horas passadas em orientação, por falar a minha língua e me entender quando eu mesmo não conseguia.

À Afonso Medeiros, por nós, pela estadia, por Alexandria.

Ao CNPq, pela bolsa concedida, sem a qual tornaria o percurso da pesquisa ainda mais difícil, meu sincero agradecimento.

Por fim, nada mais justo que agradecer à equipe da ThatGameCompany, desenvolvedora de *Journey* (objeto desta pesquisa), pela experiência transformadora que foi trilhar essa jornada dentro de jogo e fornecer meios para que continuasse fora dele.

“A experiência não é só o que acontece a um homem. É o que um homem faz com o que lhe acontece”

Thomas Henry Huxley (1825-1895)

RESUMO

LINS, Márcio. **Journey**: O jogo e a experiência como fonte de criação. 2016. 139 fls. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, UFPA, Belém.

A presente dissertação aborda a experiência com jogos (games), focada em estudo de caso que considera a análise da imagem, a experiência e os modos de mediação propostos pelo jogo *Journey* (TGC, 2012). Para tanto, observa-se as características interativas, simbólicas, de interface e de funcionalidade do jogo em questão e suas possibilidades de diálogos estéticos com outras formas de artes, como os quadrinhos e a ilustração. Nessa perspectiva, valemo-nos de teorias e autores que consideramos pertinentes ao estudo de caso e relacionáveis a aspectos importantes para a abordagem do jogo (Johan Huizinga; Roger Caillois; Eric Zimmerman; Katie Salen), do imaginário (Gilbert Durand; Philippe Malrieu), da experiência em geral e da experiência estética em particular (Robert Solomon; John Dewey) e da linguagem e da mídia (Lucia Santaella; Julio Plaza; Monica Tavares). Tendo a interação lúdica como lente, promove-se uma análise dos meandros do jogo, suas relações com o(s) jogador(es), as questões propostas durante e no fim de sua experiência para, assim, compreender como ocorre o mimetismo com outros meios de expressão que não apenas o próprio jogo. Os atravessamentos teóricos tendem a cooperar com os estudos do jogo enquanto campo expandido da arte.

Palavras-chave: Jogo; Experiência; Criação; Interação lúdica; Artes Visuais.

ABSTRACT

LINS, Márcio. **Journey**: The game and the experience as a source of creation. 2016. 139 pp.. Dissertation (Master in Arts) – Programa de Pós-Graduação em Artes, UFPA, Belém.

This dissertation discusses the experience with games (eletronic games), focused on case study that considers the analysis of the image, experience and mediation modes proposed by the game Journey (TGC, 2012). Therefore, there is the interactive, symbolic, interface and game functionality features in question and its aesthetic possibilities of dialogue with other art forms, such as comics and illustration. In this perspective, we make use of theories and authors that we consider relevant to the case study and relatable to important aspects in the approach of the game (Johan Huizinga, Roger Caillois, Eric Zimmerman, Katie Salen), imaginary (Gilbert Durand, Philippe Malrieu), experience in general and aesthetic experience in particular (Robert Solomon, John Dewey) and language and media (Lucia Santaella, Julio Plaza, Monica Tavares). Having the playful interaction as lens, it promotes an analysis of the intricacies of the game, its relations with the player(s), the questions posed during and at the end of his experience to thus understand how mimicry occurs with other means of expression that not only the game itself. The theoretical crossings tend to cooperate with the studies of the game while expanded field of art.

Keywords: Game. Experience. Creation. Playful Interaction. Visual Arts.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 - A versão de Tetris exposta no MoMA, NY, EUA, conforme foi concebida por Alexey Pajitnov, na tela de fósforo verde e com a interface original.....	14
FIGURA 02 - As relações de personagens, ambiente e narrativa, tendo a interface como lente para cada face em destaque (e suas interseções).....	33
FIGURA 03 - Imagem do andarilho, avatar do jogo.....	35
FIGURA 04 - Andarilho emitindo o “som luminoso”.....	38
FIGURA 05 - O andarilho pode voar para alcançar certos lugares mais altos ou longínquos.....	40
FIGURA 06 - As “fitas de panos” que voam são alguns dos personagens que recarregam a capacidade de voo do andarilho.....	41
FIGURA 07 - Altares e painéis que revelam parte da história do mundo de jogo.....	42
FIGURA 08 - As fitas de pano que permeiam o jogo e apresentam várias oportunidades de interação com o andarilho.....	45
FIGURA 09 - Os “panos-aves” parecem ter um comportamento particular que permite-lhes interagirem de forma diferente com o andarilho e com o ambiente.....	46
FIGURA 10 - As “água-vivas de pano” flutuam no ar para ajudar o andarilho em seu caminho.....	46
FIGURA 11 - Os “dragões de pano” são figuras que aparecem em momentos específicos do jogo.....	47
FIGURA 12 - Tiras de pano ao lado do andarilho, personagens híbridos como criaturas e componentes do ambiente de jogo.....	47
FIGURA 13 - A figura das <i>cut-scenes</i> , o ancestral, revela a história passada do mundo no qual o andarilho se encontra.....	49
FIGURA 14 - As figuras de branco observam o andarilho caído na <i>cut-scene</i> final do jogo.....	50
FIGURA 15 - Efígie que marca o fim de cada estágio dos dois primeiros atos do jogo....	51
FIGURA 16 - Guardiões encontram um andarilho.....	52
FIGURA 17 - Algumas das concepções dos “guardiões”.....	54
FIGURA 18 - A paleta de cores usada em cada etapa de Journey.....	55
FIGURA 19 - Andarilho no início de sua jornada, numa das poucas e sutis orientações tutoriais.....	57
FIGURA 20 - As “pequenas fitas voadoras” formando a ponte até o altar dessa região....	58
FIGURA 21 - O deserto de areia, primeiro ato do jogo, caracteriza o chamado à aventura.....	59
FIGURA 22 - O andarilho desliza nas areias de uma cidade em ruínas, guiado pelas criaturas que lhe rodeiam.....	59
FIGURA 23 - O andarilho se encaminha para as ruínas; o sentimento de pequenez é constante, mesmo longe dos espaços abertos.....	61
FIGURA 24 - Arte conceitual dos ambientes com interface “subaquática”.....	62
FIGURA 25 - O avatar é conduzido pelo jogador a outra face do templo, mais iluminado e local de revelação de sua história.....	63
FIGURA 26 - O templo com o andarilho “submerso” na aura que enche o ambiente; ao fundo, uma das criaturas que povoam o local.....	64
FIGURA 27 - O andarilho observa a recapitulação de sua jornada e a aproximação do objetivo.....	65

FIGURA 28 - O jogador tem uma clara noção de estar perto do seu objetivo, mas ainda deverá enfrentar outras adversidades até alcançá-lo.....	66
FIGURA 29 - Na primeira parte do terceiro ato, o jogador deve saber como evitar as intempéries da região em que se encontra.....	66
FIGURA 30 - É necessário se esconder em certas estruturas para evitar ser atacado pelos “guardiões”.....	67
FIGURA 31 - “Tão perto e tão longe”: o andarilho cai diante das últimas dificuldades, antes de atingir seu objetivo.....	68
FIGURA 32 - As provas não terminam, mesmo depois de o andarilho ter sido ajudado.....	69
FIGURA 33 - As ameaças são afastadas e o andarilho tem a recompensa de sua jornada.	70
FIGURA 34 - Ao passar pelas adversidades, a segunda parte do terceiro ato aponta para o alcance do objetivo e fim da jornada.....	71
FIGURA 35 - O andarilho chega em seu objetivo e segue para a luz.....	72
FIGURA 36 - A interação direta e indireta na relação da interface.....	74
FIGURA 37 - Primeira revelação da história dos mentores/ancestrais, referindo-se à montanha objetivo.....	78
FIGURA 38 - A tapeçaria citada por Matthew Nava que descreve a jornada do jogador/avatar até o sopé da montanha-objetivo.....	79
FIGURA 39 - Participação da simulação funcional nos elementos da interface.....	83
FIGURA 40 - Participação da estrutura funcional nos elementos da interface.....	84
FIGURA 41 - Participação do repertório funcional nos elementos da interface.....	86
FIGURA 42 - Na primeira fase do jogo, a área de seleção de fases permite que se possa visitar as diferentes etapas do jogo.....	88
FIGURA 43 - Fases do primeiro arco de Journey, o andarilho explora o mundo desconhecido.....	89
FIGURA 44 - O templo subterrâneo e suas diferenças de ambiente.....	90
FIGURA 45 - A provação final e ascensão ao cume, o retorno em Journey é a sua montanha-objetivo.....	91
FIGURA 46 - As etapas de Journey segundo o monomito: nela, a <i>cut-scene</i> antes do caminho ao cume é considerada uma etapa da jornada.....	92
FIGURA 47 - Visita da equipe da TGC à praia de dunas de Pismo, na Califórnia, EUA..	101
FIGURA 48 - Snowheart: ilustração de uma manifestação de um jogador a outro desenhado na neve, por Saki Tadano.....	107
FIGURA 49 - Cosplay: vestir-se como o avatar também é uma expressão derivada do jogo. Arte de Michelle Waschk e Heike Rickl.....	107
FIGURA 50 - Releitura do confronto final do andarilho com o clima da montanha-objetivo, acompanhado por outro andarilho, já prostrado, arte por yocif.....	110
FIGURA 51 - Certas representações dos jogadores artistas extrapolam os limites da funcionalidade proposta no jogo. Arte por shattered-earth.....	111
FIGURA 52 - Ilustração abstrata da jornada, por Duet.....	114
FIGURA 53 - Ilustração em 3D do andarilho no deserto com este sendo retratado de forma caricata, por SLiD3.....	115
FIGURA 54 - Representação imagética do primeiro ato do jogo, por Katie Craig.....	116
FIGURA 55 - Sequência de desenhos da experiência de Journey, por Yuki Tadano.....	117
FIGURA 56 - Representação de dois dos três atos de Journey, tendo como base a “areia”, enquanto elemento do ambiente que os une, por Fuju.....	118
FIGURA 57 - Ambiente da fase final de Journey, por Joanna “scotty9359” Samia.....	119
FIGURA 58 - As diversas interpretações das reações do andarilho de Journey, por Érica Yumi Nagai.....	120

FIGURA 59 - A jornada até a montanha objetivo feita por um gato, por Samantha Whitten.....	121
FIGURA 60 - Sátira sobre o caráter “pacífico” de <i>Journey</i> , por Fuju.....	122
FIGURA 61 - Sátira sobre as relações multijogador que <i>Journey</i> proporciona, por Grey Carter.....	123
FIGURA 62a - O início da experiência do jogador em <i>Journey</i> , por Mizushina, tradução para o inglês por Sherrie.....	124
FIGURA 62b - O início da experiência do jogador em <i>Journey</i> , por Mizushina, tradução para o inglês por Sherrie.....	124
FIGURA 63a - <i>Super Mario Bros</i> (Nintendo, 1985).....	127
FIGURA 63b - <i>Super Mario 64</i> (Nintendo, 1996).....	127
FIGURA 64 - <i>Super Mario RPG</i> , auto-referencialidade dos jogos permite que os mesmos signos possam transitar entre diferentes modos de interação.....	129
FIGURA 65a - A referência à <i>Flower</i> (TGC, 2009) em <i>Journey</i>	130
FIGURA 65b - Referência à <i>Flow</i> (TGC, 2006) em <i>Journey</i>	130

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1. CONCEITOS PRINCIPAIS DA PESQUISA	16
1.1. Jogo	16
1.2. Experiência estética	21
1.2.1. Prático	21
1.2.2. Intelectual	23
1.2.3. Afetivo	24
1.3. Imaginação	25
2. INTERFACE	31
2.1. Personagens	34
2.1.1. Avatar	34
2.1.1.1. Receptáculo	35
2.1.1.2. Simulacro	38
2.1.2 Criaturas	43
2.1.2.1. Aliados	45
2.1.2.2. Mentores	49
2.1.2.3. Antagonistas	52
2.2. Ambientes	54
2.2.1. Deserto de areia	57
2.2.2. Templo subterrâneo	60
2.2.3. Montanha nevada	65
2.2.3.1. O cume	69
2.3. Narrativa	73
2.3.1. A história de Journey	75
2.3.2. Contar histórias por imagens	76
2.3.2.1. Passado	77
2.3.2.2. Jornada	79
2.3.3. Narrativas propostas e emergentes	79
3. FUNCIONALIDADE	82
3.1. O caminho da jornada	86

3.1.1. Estrutura de níveis.....	89
3.1.2. Monomito.....	92
3.2. Experiência do (multi)jogador.....	94
3.2.1. Jornada solitária.....	95
3.2.2. Compartilhando o caminho.....	96
3.3. Reimaginando a estrutura dos jogos.....	99
3.3.1. Expressão de uma única visão ou processos de (re)criação continuada?.....	102
4. CRIAÇÃO PELA FRUIÇÃO _____	105
4.1. Experiência de jogo como base para criação.....	108
4.1.1. Interface.....	109
4.1.2. Funcionalidade.....	110
4.2. Ressignificação de experiências de jogo.....	111
CONSIDERAÇÕES FINAIS _____	126
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____	133
ANEXOS _____	136

INTRODUÇÃO

Provavelmente desde antes que o ser humano se organizasse em sociedades cada vez mais complexas, o jogo tem sido uma ferramenta de aprendizagem e interação social. Jogos criados há séculos (como o xadrez¹) são jogados até hoje e alimentam o imaginário humano, refletindo as características culturais de diferentes povos mundo afora. Sua capacidade de refletir a vida numa amostragem particular interessa a pesquisadores e teóricos há muito tempo, mas apenas recentemente, com a exploração das possibilidades do meio digital, o jogo tem mostrado mais do que nunca seu potencial criativo e experiencial; esse potencial foi explorado comercialmente por grandes empresas e hoje o mercado de jogos é notável e traz títulos que impressionam cada vez mais, seja pelo seu desenvolvimento gráfico, seja pelas propostas de abordagens cada vez mais variadas.

Ainda mais recentemente, a ascensão dos jogos independentes (feitos por uma pessoa ou pequena equipe) abriu caminho para novas formas de se pensar o jogo enquanto meio de expressão; temas antes impensáveis para jogos – como segregação de raças (*Undertale*, 2015), alcoolismo (*Braid*, 2008) e luta contra o câncer (*That Dragon, Cancer*, 2016) – agora figuram nos jogos explorando as características funcionais e interfaciais para proporcionar experiências significativas.

Journey (ThatGameCompany, 2012) surge contestando as experiências habituais em jogos com sua interface sem idiomas e um modo multijogador que se baseia no estranhamento e desconhecimento para oferecer ao jogador uma visão da vida em suas fases, baseado no monomito de Joseph Campbell (1904-1987), e propondo questões sobre a experiência, quais sejam, se o objetivo a ser alcançado importa mais que o caminho percorrido até esse objetivo; se no final de uma experiência o jogador é afetado pelos questionamentos do jogo; como encarar os ciclos da vida e entender as suas repetições; e como encarar as relações e cruzamentos que se têm nos percursos da vida.

Diante de tantos questionamentos, como jogadores expressam essa experiência proporcionada por *Journey* em suas obras? Quais elementos da interface de jogo e de suas funcionalidades podemos perceber? E como as questões, conhecimentos e emoções propostas pelo jogo se revelam nas obras criadas a partir da experiência em *Journey*? Estas são algumas

¹ O registro mais antigo do xadrez moderno data do século XIV, mas a origem de criação podem datar de séculos antes e divergem entre as civilizações persa e a egípcia. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Xadrez>. Acessado em 28/05/2016

das questões a serem abordadas nesta pesquisa que considera o jogo enquanto mídia, isto é, tanto como produto, quanto como meio.

Para as intenções deste trabalho, “criação” não significa “criar algo absolutamente novo”, mas se define como “criação a partir de um elemento prévio”, como remodelagem e ressignificação de experiências, processos e objetos, conforme explicitado ao longo desta dissertação. Portanto, um dos objetivos centrais deste estudo é o de considerar o jogo – para além de sua conhecida função de divertimento – como experiência estética, similar à proporcionada pelo contato com a arte. De fato, vários jogos já fazem parte de acervos de museus dedicados à arte contemporânea, como o MoMA de Nova York e a Tate Gallery de Londres. Se antes Tetris (1984) era apenas um jogo e assim se manteve por anos, hoje a versão original, feita por Alexey Pajitnov, figura no acervo de design do MoMA de Nova York, sendo exposto e disponível para jogá-lo no museu².

FIGURA 01 - A versão de Tetris exposta no MoMA, NY, EUA, conforme foi concebida por Alexey Pajitnov, na tela de fósforo verde e com a interface original.



Fonte: <http://www.moma.org/collection/works/152403>

A partir da experiência com o objeto de pesquisa (o jogo e as criações advindas deste) e abordando um estudo de caso numa perspectiva teórico-discursiva, este estudo deve primeiramente discorrer (no primeiro capítulo) sobre os conceitos-guia que povoaram a pesquisa, abordando o jogo, a experiência estética e a imaginação, apoiado em teóricos como Johan Huizinga, Roger Caillois, Eric Zimmerman, Katie Salen, John Dewey e Robert Solomon. No segundo capítulo, caminhamos pela análise da interface do jogo, esmiuçando os pontos relacionados à personagens, ambiente e narrativa acrescentando-se contribuições de

² Fonte: https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma?language=pt-br, acessado em 12/01/2016

Luigi Pareyson, Gilbert Durand e Philippe Malrieu. Logo após, no terceiro capítulo, devemos entrar na funcionalidade do jogo, revelando sua arquitetura implícita sob a ótica da simulação, estrutura de jogo e repertório do jogador. Então, no quarto capítulo devemos abordar a criação dos jogadores-artistas que experimentaram a fruição de *Journey* para percebermos os processos de transcrição da experiência em outras obras, tendo a semiótica como aporte teórico para entender onde é possível identificar o jogo e a experiência deste jogador, juntando-se contribuições teóricas de Charles S. Peirce, Lucia Santaella, Julio Plaza e Monica Tavares. Por fim, na conclusão, traçamos um breve paralelo da criação desses artistas com o desenvolvimento de jogo a fim de entender similaridades e possibilidades de criação de jogos baseados na experiência de jogo em si.

CONCEITOS PRINCIPAIS DA PESQUISA

1.1 - Jogo

Considerando um arcabouço de abordagens que vão desde a antiguidade (como Heródoto, por exemplo) até tempos recentes, passando por diversos teóricos que tomaram o jogo, em menor ou maior grau, como elemento de suas pesquisas, é somente no último século que os jogos ganham estudos aprofundados a partir daquela característica que talvez seja seu elemento distintivo: o lúdico. Pioneiro na abordagem do jogo sob o ponto de vista lúdico, Johan Huizinga (1842-1945) publicou seu *Homo Ludens* em 1938 e inicia um legado de estudos do jogo seguido por Roger Caillois (1913-1978), Clarck C. Abt, dentre outros.

Recentemente, vários pesquisadores e *game designers* como Greg Costikyan e Jesse Schell se empenham em estudar os meandros dos jogos em seus componentes mais importantes, como a experiência do jogador, a importância do jogo na cultura e o mercado de jogo, entre outros. Além destes, deveremos usar outros dois designers, Katie Salem e Eric Zimmerman, como base para entender o jogo enquanto objeto desta pesquisa.

Dentre os vários conceitos construídos desde a obra de Huizinga, destaca-se o dado por Caillois, leitor de Huizinga, que já no prefácio de sua obra *Os jogos e os Homens* diz:

...o termo “jogo” designa não somente a actividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolo ou instrumentos necessários a essa mesma actividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo. (Caillois, 1990, p.10)

Essa definição já caracteriza boa parte do que se pode ver em jogos (símbolização, instrumentação, atividade, funcionamento e conjunto complexo) e, no decorrer deste estudo, daremos especial atenção à qualidade que caracteriza os jogos enquanto processo, ou seja, a interação.

No percurso investigativo, no esforço de entender o jogo enquanto experiência, a *interação lúdica* (conforme Katie Salem e Eric Zimmerman abordam nos quatro volumes da obra *Regras do Jogo*) revelou-se como um conceito importante para os estudos dos jogos. Estes autores tratam a interação lúdica como um componente importante para a criação e a fruição dos jogos.

A interação lúdica não deve ser confundida com os jogos em si e Salem e Zimmerman deixam isso claro em suas conceituações, tentando separar os dois como áreas confluentes. Essa abordagem, segundo os autores, deve-se ao fato de que o lúdico se mostra como uma

capacidade além da verificada nos jogos e, portanto, a interação lúdica está presente em outras experiências que não exclusivamente as dos jogos. Com essa ressalva, os autores assumem na obra citada que a interação lúdica é um subconjunto dos jogos (pelo fato da obra tratar dos jogos em si), conforme descrevem:

Os jogos constituem uma parte formalizada de tudo que podemos considerar como sendo interação lúdica. Brincar de pega-pega ou brincar de médico são atividades lúdicas que ficam fora da nossa definição de jogos (uma disputa de poderes com resultado quantificável etc). Mas, embora nem toda interação lúdica se encaixe na categoria de jogos, as coisas que definimos como jogos se encaixam em uma categoria maior de atividades lúdicas. (Salen; Zimmerman, 2012, vol. 3, p.25)

O termo “atividades lúdicas” que os autores citam é um dos componentes que formam a interação lúdica. Os componentes da interação lúdica são: 1- *ser lúdico*, como um campo mais amplo em que “Refere-se não só a atividades lúdicas típicas, mas também à ideia de estar em um estado de espírito engraçado, onde o espírito da interação lúdica é injetado em alguma outra ação [que não a do jogo]” (Salen, Zimmerman, 2012, vol. 3, p. 25); 2- *atividades lúdicas*, num campo mais restrito, é o limiar entre o lúdico e o jogo, se refere a comportamentos que não tem regras bem nem contexto definidos, mas tem no seu cerne o divertimento sob regras simples como um jogo de *frisbee* ou embaixadinhas com uma bola; 3- *jogabilidade*, é o campo onde o jogo se encaixa por atrelar à interação lúdica regras formalizadas e consentidas que se fazem necessárias para que a interação lúdica aconteça.

Nos jogos, a expressão artística pode ser percebida na fluência entre o ser lúdico e a atividade lúdica e, levando em consideração a definição dos autores sobre a atividade lúdica, podemos encontrar uma das características artísticas dos jogos na afirmação de que a atividade lúdica é o “movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida” (Salen; Zimmerman, 2012, vol.3, p.26). Sob esse entendimento, lembramos de como a arte flui e se movimenta no espaço e no tempo, tanto para quem cria, quanto para quem usufrui. Isso é reiterado no texto dos autores quando afirmam que o jogo existe por causa de estruturas mais rígidas, mas também como uma oposição a estas.

Mesmo que uma das características que definem o jogo seja as regras, quebra-las ou propor novas permite uma recriação do jogo enquanto experiência e, nesse sentido, é similar à trajetória da arte que se reinventa técnica³ e conceitualmente, quebrando uma estrutura então considerada essencial e que definia a arte enquanto tal.

³ Do latim *ars* que vem do grego *tékne* e significa “técnica”.

A quebra de estruturas ou de paradigmas é um ato frequente na arte, particularmente no último século. Desde *Um Ruído Secreto* (1916) de Marcell Duchamp (1887-1968), com seus questionamentos sobre o que é uma obra e sobre o estatuto de representação na arte, passando pelos *Parangolés* (1964) de Hélio Oiticica (1937-1980) – que são obras visuais em movimento e para “vestir” (ou assim pensada pelo artista) –, até Nathan Sawaya e seu projeto *The Art of the Brick* (desde 2007), fazendo arte visual com peças de montar, evidencia-se o interesse de artistas pelas possibilidades da atividade lúdica, tanto para o artista quanto para o fruidor. Nem sempre os artistas são movidos pela intenção explícita de quebrar regras e estruturas da arte, mas é difícil não perceber a proposta de muitos artistas em recorrer às atividades lúdicas (as peças de montar de Sawaya, as peças de vestir de Oiticica) para convidar o espectador a um jogo interativo e claramente lúdico.

A interação lúdica se mostra então como um conceito convergente dos jogos com a arte, levando em conta as experiências que ambos proporcionam, mas os jogos em si seriam meios de expressão de seus criadores? Ou mesmo de seus fruidores? Pela interação lúdica é possível ver que os jogos são fomentadores de experiências, mas Salen e Zimmerman afirmam que o jogo é “um sistema no qual jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável” (2012, vol.1, p.95). O “conflito artificial” definido por regras, a princípio, se contrapõe ao conceito de interação lúdica, na medida em que impede a experiência de escolhas do jogador – escolhas estas que caracterizam a interação propriamente dita e que são fundamentais para esta pesquisa. Precisamos retornar para proposições de jogo que consideram o ato interativo de jogar como pertencentes ao conceito de jogo lúdico que propicia a expressão artística.

Um dos conceitos evitados pelos autores é o de representação/faz-de-conta, presentes desde os estudos de Johan Huizinga e Roger Caillois até as obras de pensadores contemporâneos como Chris Crawford e Greg Costikyan – estes últimos, também designers de jogos, são considerados pioneiros dos estudos aprofundados sobre jogos digitais. Entretanto, Salen e Zimmerman reiteram que as representações simbólicas são necessárias ao jogo; mesmo que a narrativa e/ou o recorte da realidade não sejam elementos obrigatoriamente constantes em todos os jogos *a priori*, ainda assim fazem uso de símbolos e formas para que possam ser jogáveis. Nestes casos, o caráter representacional visto por Salen e Zimmerman, no que tange ao processo lúdico do jogo, é mais afeito ao ato de jogar do que ao ato de criar um jogo e isto reitera o fato de que o jogador, no ato de jogar, pode exercitar sua capacidade não só de decodificar como também de ressignificar o jogo.

Dado esse ponto, a representação vista pelos autores supracitados é importante no âmbito geral da interação lúdica, imprescindível para esta pesquisa. A representação dos jogos abrange tanto os significados dos signos que carrega e que são oferecidos ao jogador pelo jogo, quanto os significados que o jogador atribui ao jogo a partir de sua própria experiência. Tendo em mente que as experiências do ato de jogar são diversificadas e dependem da cultura do jogador, então uma readequação do conceito exposto por Salen e Zimmerman, agregando a experiência de jogar e as representações advindas, pode ser feita da seguinte maneira: *Um jogo é um sistema no qual jogadores se envolvem num conflito proposto, definido por regras, que pode implicar em resultados diferenciados, não necessariamente quantificáveis* – a exemplo do jogo analisado neste estudo.

O fato do jogo ser um *sistema* caracterizado dentro da interação lúdica e o fato de que a jogabilidade (como mostrado anteriormente) nem sempre envolva múltiplas escolhas do jogador (mas seja uma atividade lúdica em si mesma), demonstra que o jogo necessita de limites propostos que possam ser seguidos (ou expandidos) por quem joga. O *conflito proposto* define que as representações oferecidas ao jogador pelo jogo são feitas pelos criadores, através das quais o jogo pode representar história, espaço e tempo, permitindo que o jogador explore esses fatores e mesmo reimaginando-os; quem joga seguindo um caminho proposto pelos desenvolvedores ou explorando os *glitches* e *bugs*⁴ do jogo não necessariamente vai descaracterizar o jogo, mas expandir as possibilidades do mesmo. As *regras* são componentes imprescindíveis ao jogo, necessárias desde o contato do jogador com sua interface de controle, até naquilo que o jogo oferece como meios para o jogador. Ainda que pareça um elemento delimitador, as regras num jogo devem ser pensadas como mais um ingrediente no processo de criação e no processo de fruição. Por fim, os *resultados variados* diferem do que Salen e Zimmerman colocam como quantificáveis, pois na experiência do ato de jogar (o que o jogo demonstra como objetivo) é apenas uma proposta dentro das mais variadas possibilidades de resultados que os próprios jogadores podem construir enquanto jogam.

O conceito de sistema e conflito proposto carregam, no que tange ao jogo, o que vários autores abordaram sobre a representação que os jogos têm (faz-de-conta, representacional, criadora de grupos especiais, absorvente, orientado a objetivos etc.). Mas os jogos eletrônicos em especial trazem consigo uma faceta da representação que acrescenta uma nova camada,

⁴ *Glitches* são lacunas de programação que permitem diversas experiências não programadas pelos desenvolvedores, enquanto *bugs* são incongruências de programação que revelam reações diversas às planejadas para o jogo.

seja para a relação de percepção entre jogador e jogo, seja para a interação pretendida nessa relação. Dentro da representação em jogos eletrônicos, temos os estímulos que interfaces diversas proporcionam durante o ato de jogar jogos eletrônicos, através de interfaces de controle, gráficas, sonoras e de design. Então, para melhor afinidade com as mídias digitais e adequação do termo representação nessas mídias (termo esse que traz consigo diversas interpretações, principalmente no campo ampliado da arte em que esta pesquisa habita), usaremos o termo *interface*⁵ para designar essa relação que o jogo oferece.

Sobre as regras, sabemos que os jogos não fogem das mesmas (talvez por ser uma experiência projetada ou por quaisquer limitações tecnológicas), mas não são cerceadoras da experiência do ato de jogo em si mesma – desenvolvedores estabelecem um conjunto de regras para determinado jogo que não impede que jogadores possam acrescentar ou excluir certas regras previamente pensadas. Nos jogos eletrônicos existe uma outra forma de lidar com as regras, já que vários elementos do jogo não estão totalmente sob domínio do jogador e as regras determinadas pelos desenvolvedores estão (no seu cerne) sob controle do console de jogo; jogadores que querem extrapolar essas regras encontram certos meios de quebrá-las ou alterá-las e ampliar a gama de experiências, se valendo de meios de criação como MODs⁶, ou quebrando códigos do jogo através de *hacks*, e ainda que não se tenha um conhecimento técnico, jogadores podem usar de *glitches* e *bugs* para transformar a experiência de jogo de forma diferente daquela que foi pensada pelos desenvolvedores.

Aqui, redefinir o conceito de jogo posto acima, nos leva ao seguinte: *Um jogo é uma interface definida por regras que são propostas aos jogadores e que na interação com estes pode implicar um resultado diverso*. Tirando os termos “jogo” e “jogadores”, além da citação de regras, o conceito bem que poderia ser aplicado a diversas experiências projetadas, mas para entender a relação jogador-jogo em sua experiência estética, o conceito de Salen e Zimmerman precisaria ser aberto a outras facetas que a interação lúdica pode trazer ao jogo, principalmente (para esta pesquisa) no que tange à expressão artística. Ainda que abrangente, o conceito deverá nos ajudar a entender as relações e processos que a experiência de jogar pode trazer ao jogador e as criações que estas experiências podem proporcionar.

⁵ Entenda-se por interface qualquer dispositivo que disponha de símbolos reconhecíveis para executar uma ação relacionada àquele símbolo; mais detalhes no capítulo 2.

⁶ Abreviação para *modification*, refere-se alterações na interface e/ou da funcionalidade de jogo, geralmente feitas por jogadores com conhecimento de programação, modelagem 3D e/ou game design que podem acrescentar diferentes possibilidades à experiência proposta originalmente pelos desenvolvedores do jogo; usualmente disponibilizadas em sites especializados em MODs

1.2 - Experiência estética

Para compreender a fruição como elemento de criação para os jogos, se faz necessário perceber a experiência como parte desse processo, mais especificamente a experiência estética como face específica da criação. A experiência estética é comumente definida como a experiência dos sentidos, do que nossos sentidos conseguem perceber e do que conseguimos abstrair emocionalmente dessa experiência. Assim, da experiência de ver, ouvir, cheirar, degustar e tocar se pode tirar conhecimento e emoções que servirão para aumentar nosso escopo intelectual, perceptivo e de ações.

Dentre os estudos usados nesta pesquisa, destaca-se a abordagem de John Dewey (1859-1952), que deverá ser a obra guia no que tange a este ponto, e na qual se estabelece algumas características da experiência, tais como: 1- ela tem um início e um fim (Dewey, 2010, p.110); 2- o “fim” que se considera, não é o de cessar, mas de consumir, alcançar um objetivo, e não necessariamente o de terminar um processo (*idem*, p.113); 3- o que define uma experiência em sua singularidade é a emoção (*ibidem*, p.119); 4- a percepção é um fator delimitante da experiência; enquanto estética e sentimentos extremos, as “paixões” podem ser delimitadoras e/ou anuladoras da experiência (*ibidem*, p.126).

Dewey também consegue mostrar alguns elementos próprios da experiência estética que se vê em outros estudos e que deverão ser levados em consideração nesta pesquisa, quais sejam, o intelectual, o afetivo e o prático.

1.2.1 - Prático

O caráter prático se encontra em toda experiência quando o sujeito se interessa no processo no qual está envolvido e atento aos seus acontecimentos. Dewey usa de uma metáfora para exemplificar:

Talvez possamos ter uma ilustração geral, se imaginarmos que uma pedra que rola morro abaixo tem uma experiência. Com certeza, trata-se de uma atividade suficientemente “prática”. A pedra parte de algum lugar e se move, com a consistência permitida pelas circunstâncias, para um lugar e um estado em que ficará em repouso - em direção a um fim. Acrescentemos a esses dados externos, a guisa da imaginação, a ideia de que a pedra anseia pelo resultado final; de que se interessa pelas coisas que encontra no caminho, pelas condições que aceleram e retardam seu avanço, com respeito à influência delas no final; de que age e sente em relação a elas conforme a função de obstáculo ou auxílio que lhes atribui; e de que a chegada final ao repouso se relaciona com tudo o que veio antes, como a culminação de um movimento contínuo. Nesse caso, a pedra teria uma experiência, e uma experiência com qualidade estética. (Dewey, 2010, p.115-116)

Tal descrição deixa clara que a qualidade prática da experiência é a que podemos chamar de volitiva, que advém da vontade do sujeito em estar inserido na experiência e atento aos seus acontecimentos e vicissitudes. Podemos então aliar tal caráter à atitude estética.

Na atitude estética é possível perceber o interesse do sujeito da experiência no processo em que está inserido, e que mesmo atento aos elementos que compõem esse processo anseia pela sua consumação, o seu fim, mas (como explicado anteriormente) não se trata de um fim em si mesmo, mas da consumação daquele movimento; partindo de vários movimentos, a experiência em seu desenrolar é uma cadeia de passos que seguem um caminho no qual cada passo dado é um movimento, uma experiência estética, que começa e cessa apenas para dar lugar a outro começo e a outra cessação; uma experiência que é influenciada pela outra, seguindo um fluxo.

Tal movimento existente no caráter prático da experiência estética, vista como atitude estética, também pode ser explicado por César Guimarães, no seu artigo sobre a experiência estética:

A atitude [estética] possui uma função organizadora do sentido: diante de situações experimentadas concretamente, ela concerne tanto àquelas regras e convicções que nos governam imediata e intuitivamente (e das quais não duvidamos), quanto à significação – aberta à problematização – que passamos a conceder aos novos fenômenos que experimentamos. (Guimarães, 2006. p.15)

Segundo os dois autores, podemos então entender que a experiência estética se vale da atitude, da vontade do sujeito em perceber-se na experiência, de modo a conectar-se com as impressões e as sensações dela procedentes, com o objetivo de se alcançar a consumação, concluir seu movimento e obter formas de refletir e ressignificar o que percebe sobre outras experiências. Assim também fica evidente a permanência, ou mesmo necessidade, da atitude estética durante o curso da experiência e na realização das outras capacidades estéticas, seja cognitiva com seus entendimentos e razões culminando no juízo, seja afetiva com suas percepções culminando na emoção.

Essa relação intrínseca entre vontade, intelecto e afeto fica cada vez mais evidente quando se toma as capacidades intelectual e afetiva da experiência estética e se percebe que uma faz parte da outra para apontar como a experiência pode ser estética sem estabelecer limites exatos para sua ocorrência, pois o próprio Dewey expõe que “há começos e cessações, *mas não inícios e conclusões autênticos*” (2010, p.116, grifos nossos).

1.2.2 - Intelectual

O caráter intelectual da experiência estética perpassa por dois processos reconhecíveis. O primeiro é o do reconhecimento, descrito por Dewey (2010, p.135) como “uma pista para a simples identificação”; é um processo imediato e superficial que tem como objetivo captar a atenção e levar a ação do sujeito para a experiência proposta pelo artista. Entretanto, difere do juízo, etapa seguinte e mais profunda, pois Dewey considera que o reconhecimento seja “fácil demais para despertar uma consciência vívida” (*idem*, p.135); no juízo inerente ao fator intelectual da experiência, deve-se considerar a coexistência do afeto e da vontade, mas o caráter cognitivo da experiência estética trabalha com outros elementos para compor seu processo, conforme explicita quanto à passagem do reconhecimento ao senso, através do exemplo de um estêncil:

No reconhecimento, basta aplicar esse simples contorno ao objeto presente, como um estêncil. [...] Há um ato de reconstrução, e a consciência torna-se nova e viva. Esse ato de ver envolve a cooperação de elementos motores, embora eles permaneçam implícitos, em vez de explicitarem, e envolve a cooperação de todas as ideias acumuladas que possam servir para completar a nova imagem em formação. (Dewey, 2010, p.135)

Seguindo o processo após o reconhecimento, a experiência entra no misto do juízo que detêm em seus ingredientes o afeto e a cognição em si, mas cabe esclarecer que as sensações – para Dewey preciosas – devem ser consideradas juntamente com as emoções como detentoras de carga cognitiva, algo que Robert Solomon, na sua obra *Fiéis às nossas Emoções: o que elas realmente nos dizem* explica:

...a noção simplista de *sentimento* não é mais apropriada; portanto, em seu lugar, quero ampliar o tema para *experiência emocional*, em que experiências emocionais podem envolver sentimentos ou, pelo menos, incluem disposições para ter sentimentos, mas de modo algum limitam-se a eles. (Solomon, 2015. p.267)

Nesse ponto, Solomon e Dewey convergem no que tange à importância das sensações (enquanto impulsos físicos) para o caráter cognitivo humano, dentro do que Dewey como o sensível:

Não pode ser contrastado com o “intelecto”, porque a mente é o meio pelo qual a participação se torna fecunda através do juízo [senso], pelo qual os significados e valores são extraídos, preservados e colocados a serviço de outras questões, na relação da criatura viva com o meio que a cerca. (Dewey, 2010. p.88)

No fator cognitivo em que está o juízo, temos a capacidade humana de sentir, perceber que está sentindo e retirar um entendimento do que sentiu; é o que caracteriza a experiência

estética no seu fator cognitivo, aliando o que a experiência emocional (com o processo proposto por Solomon de sentimentos e emoções) e a experiência cognitiva (com os significados e valores extraídos do que se vê, citados por Dewey), para se construir o juízo, ou senso (como Dewey também afirma), sobre a experiência e o que provocou a mesma.

A construção do juízo, enquanto caráter cognitivo da experiência, acaba por mostrar que a separação de corpo e mente, razão e emoção, instinto e intelecto, impossibilita o entendimento da experiência em seu cerne, especialmente no caso da experiência estética. Considerar que o mundo que entendemos não é apenas o mundo que percebemos, mas o que sentimos sobre o que percebemos é fundamental para constituirmos as impressões que podemos ter e reconhecer as limitações nas mais variadas experiências a que estamos sujeitos diante do meio que nos cerca.

1.2.3 - Afetivo

O caráter afetivo da experiência estética define a mesma enquanto experiência na sua consumação – Dewey propõe o termo “consumação” como uma forma de se alcançar um objetivo, um propósito, mas não como finalizador do processo da experiência, Dewey explica o termo quando diz que “o interesse não recai exclusivamente, ou talvez não principalmente, no resultado considerado em si (como no caso da mera eficiência), mas sim no resultado como desfecho de um processo” (Dewey, 2010, p.115).

A emoção tem a capacidade de fazer com que o sujeito atente para o fato de que a experiência foi significativa e que alcançou um propósito, esperado ou não. Se as emoções não são coisas simples, mas componentes complexos do corpo, da mente e da experiência vivida, tal como o professor Robert Solomon coloca, o caráter emotivo carrega um arcabouço de processos complexos de cognição e experiência que diferem dos sentimentos; nesse ponto, emoções e sentimentos são fatores diferentes, mas igualmente importantes, na experiência emocional de um indivíduo que Solomon classifica como “inteligência emocional”. Os sentimentos são manifestações físicas das emoções que elaboramos através da linguagem – linguagem essa que Solomon alega ser imprescindível para o desenvolvimento da compreensão das emoções, por ser esse o meio em que nos comunicamos e ser a forma de comunicação das emoções, que exprimimos pelo que sentimos.

Nesse ponto, Solomon cita António Damásio (neurocientista português que trabalha nos Estados Unidos) que sustenta a tese de que as emoções são fatores importantes para facilitar o discernimento do indivíduo, bem como sua capacidade de pensar, o que faz cair por

terra o pensamento de certas linhas filosóficas (idealistas) e do senso comum em separar razão e emoção. Solomon expõe assim o que o neurocientista defende:

...o que Damásio mostrou foi que pessoas com déficit emocionais graves (decorrentes de um derrame, tumor e outras lesões) sofrem enormemente por *não serem capazes de tomar decisões racionais*, apesar do fato de suas outras faculdades “cognitivas” (em outras palavras, o que geralmente se chama de “inteligência”) parecerem estar funcionando bem. (Solomon, 2015, p. 268).

As pesquisas científicas que Damásio conduz, deixam clara a importância que a emoção tem para a experiência e para o processo cognitivo, o que corrobora a percepção de Dewey de que, na experiência estética, a emoção tem uma função definidora. Entretanto, apesar do fator afetivo ter sua cota de cognição, ele é apenas um coadjuvante, uma bagagem que as emoções trazem consigo e, neste ponto, deixo Edgar Roberto Kirchof (doutor e pesquisador da área de Letras) falar sobre tais relações na sua obra sobre estética e semiótica:

Na percepção estética, importa menos o resultado cognitivo da representação e mais sua vivência afetiva; em outras palavras, a representação estética depende menos do conteúdo capaz de veicular do que dos sentimentos que suas formas de representar são capazes de proporcionar (Kirchof, 2003, p.230).

Kirchof, neste trecho, concorda com os pontos “3” e “4” das características da experiência estética citadas por Dewey, listadas anteriormente. Enfim, segundo os dois autores, é através das emoções que se percebe a experiência enquanto estética e se define enquanto tal, conforme reiterado por Dewey:

Falei da qualidade estética que arredonda uma experiência, em sua completude e unidade, como emocional. [...] Tendemos a pensar nos sentimentos como coisas tão simples e compactas quanto as palavras com que os denominamos. Alegria, tristeza, esperança, medo, raiva ou curiosidade são tratados como se, por si só, cada um fosse uma espécie de entidade que entra em cena já pronta [...]. Na verdade, quando significativas, as emoções são qualidades de uma experiência complexa que se movimenta e se altera. Digo *quando significativas*... (Dewey, 2010, p.118-19).

Nesse ponto, a percepção estética, quando vista com a atitude e o juízo estético, ganha ares de conclusão, de objetivo alcançado, a consumação almejada pela experiência na qual o sujeito percebe tal experiência como singular e relevante, agregando-a para si com o intuito (explícito ou não) de evocá-la ou acessá-la em futuras experiências.

1.3 - Imaginação

Esmiuçando, a imaginação pode ser vista como “imagem em ação”, mas se conecta melhor como “ação da imagem”, ação que atua tanto no imaterial quanto no material. Porque

“ação da imagem”? Colocar como “imagem em ação” não desvia do caráter que a imaginação tem (colocar as imagens para agirem), mas, de outro modo, mostra que a imagem tem a propriedade de agir sobre as coisas, muito intimamente ligada a uma propriedade que a imagem tem sobre os processos que ela compõe – ela não está só em movimento, ela movimenta, é uma das fontes das quais decorre o conhecimento.

Nesta pesquisa, me valho de Gilbert Durand (1921-2012) e Philippe Malrieu (1912-2005) para entender a imaginação enquanto faculdade própria e igualmente importante na experiência e no processo cognitivo que constituem o conhecimento.

É de Durand, baseado em Gaston Bachelard (1884-1962), que vem a definição de imaginação necessária a este estudo:

...a imaginação é dinamismo organizador, e esse dinamismo organizador é fator de homogeneidade na representação. Segundo o epistemólogo, muito longe de ser faculdade de “formar” imagens, a imaginação é potência dinâmica que “deforma” as cópias pragmáticas fornecidas pela percepção, e esse dinamismo reformador de sensações torna-se o fundamento de toda a vida psíquica porque “as leis da representação são homogêneas”, a representação sendo metafórica a todos os seus níveis, e, uma vez que tudo é metafórico, “ao nível da representação todas as metáforas se equivalem (Durand, 2012, p.30)

Deixando de lado os conceitos associativos, mnemônicos e puramente psíquicos da imaginação, Durand estabelece a mesma – sem esquecer seus princípios na imagem e na representação desta – como uma propriedade fundamental na experiência, no conhecimento e no espírito humano, ainda que a imagem (e por conseguinte a imaginação e o imaginário) tenha sido continuamente descredenciada por estudos e teorias variadas por ser considerada como “enganadora” e “ilusória do verdadeiro conhecimento”, como o próprio autor enfatiza já na introdução de sua obra

O pensamento ocidental e especialmente a filosofia francesa têm por constante tradição desvalorizar ontologicamente a imagem e psicologicamente a função da imaginação, “fomentadora de erros e falsidades”. Alguém notou, com razão, que o vasto movimento de idéias que de Sócrates, através do augustinismo, da escolástica, do cartesianismo e do século das luzes, desemboca na reflexão de Brunschvicg, Lévy-Bruhl, Lagneau, Alain ou Valéry tem como consequência o “pôr de quarentena” tudo que considera férias da razão. Para Brunschvicg, toda imaginação - mesmo platônica! - é “pecado contra o espírito”. Para Alain, mais tolerante, “os mitos são idéias em estado nascente” e o imaginário é a infância da consciência. (Durand, 2012, p.21)

A percepção de Durand reflete que a ideia de que o conhecimento como “resposta definitiva” sobre alguma questão da natureza e do homem tem sido constante no pensamento ocidental. Apesar da conhecida máxima socrática – “só sei que nada sei” – ser repetida por

filósofos e pensadores há mais de dois milênios, só em tempos recentes a humildade do desconhecimento tem ganhado alguma força em todas as áreas de conhecimento, seja ciência, filosofia, religião ou arte. A interdisciplinaridade dessas fontes de conhecimento leva cientistas, teólogos, filósofos e artistas a olharem entre si como fontes de novos pontos de vista; assim, os estudos da imagem começam a despontar nas diversas áreas desmistificando a dualidade da “imagem profunda em conhecimento” ou “imagem de entendimento imediato”. Esse tipo de problematização se acentua quando se alia a imagem à imaginação e ao imaginário, fazendo com que “imaginação” e “imaginário” se tornem conceitos “herdeiros” do suposto caráter ilusório e impreciso da imagem.

O que tem cada vez mais se percebido é que mesmo o mais preciso dos conhecimentos científicos acaba por ser revisto no alavancar de cada nova descoberta, e que o conhecimento em todas as áreas não fornece uma resposta definitiva, mas evidencia um processo, um caminhar que pode levar à verdade, mas que até chegar ao seu objetivo, muda conforme o terreno pisado e os métodos escolhidos.

Esse é um processo similar à imaginação (sem visar a verdade absoluta) que percorre o caminho do conhecimento sem que seja uma linha reta, nem um caminho preciso, e que não requer necessariamente das informações dadas pela paisagem, pela geografia ou pelo clima desse caminho. A imaginação é um percurso cognitivo que não se intimida em tropeçar e aprender com cada obstáculo presenciado, pelo contrário, exalta cada acontecimento como aprendizado para que se tente outros modos de chegar ao objetivo. Mal comparando, é como se as áreas de conhecimento que destratam a imagem e a imaginação quisessem um caminho curto e seguro, mas a mesma não tem medo de se perder até se encontrar.

Entretanto, por mais que os estudos filosóficos dos últimos séculos tenham tentado descredenciar a imagem e a imaginação, não puderam negá-las. Na obra de Durand utilizada neste trabalho, o autor renega esse descredenciamento através de um esforço brilhante para entender que a imagem, enquanto base do imaginário, se pode classificar como “símbolo” de quem faz uso da imaginação em sua qualidade representativa, tão preciosa para entender o mundo através das imagens e de seus domínios.

Esse “símbolo”, Durand elegantemente classifica como próprio do pensamento infantil e que se perde com o crescimento e instrução para a vida adulta, como deixa claro no seguinte trecho⁷:

⁷ Para melhor entendimento dos termos da citação: *locutor* se refere a um indivíduo que emite mensagens a outro indivíduo; *alocutário* é o indivíduo capaz de emitir e receber mensagens; o *plano locutório* (interjeitivo) é referente a comunicação direta entre dois indivíduos; *delocutório* se refere à percepção do mundo e das coisas

O Plano primitivo da expressão, de que o símbolo imaginário é a face psicológica, é o vínculo afetivo-representativo que liga um locutor e um alocutário e que os gramáticos chamam de “o plano locutório” ou interjetivo, plano em que se situa – como a psicologia genética o confirma – a linguagem da criança. A evolução para o plano delocutório, quer dizer, para a expressão centrada sobre as percepções e as coisas, é mais tardia. [...] ...considera a passagem da vida mental da criança ou do primitivo para o “adultocentrismo” como um *estreitamento*, um recalçamento progressivo do sentido das metáforas (Durand, 2012, p.31)

Por causa dessa suposta característica de “imprecisão” e “devaneio” infantil, a imaginação não foi profundamente considerada pela tradição filosófica que se empenhou em tentar entender a imagem como componente basilar do processo de conhecimento.

Malrieu (2006, p.137-138), em menor escala, coopera na capacidade “criadora” da qual a imaginação provém, ainda que nem sempre em consonância com a visão de Durand por privilegiar uma abordagem psicológica (e, por vezes, extremamente científica), mas os dois concordam em suas abordagens simbólicas da imagem e suas propriedades na imaginação, em que elenca quatro realidades pouco exploradas do imaginário, a saber:

1 - A imagem pode apresentar-se como um dado, que irrompe “espontaneamente”, de modo não intencional. Ela é também uma construção, cujos instrumentos consistem na motricidade e na emotividade, e, em última instância, uma exploração controlada do campo dos possíveis imaginários. (Malrieu, 2006, p.137)

O autor ironicamente coloca “espontâneo” entre aspas por sua manifestação parecer repentina, mas deixa claro que a manifestação é fruto de uma construção que tem a vontade e a emoção como formas de explorar a imaginação. Sendo a imaginação uma faculdade e, ao mesmo tempo, um processo, exhibe a particularidade que a imagem carrega e suas possibilidades desde sua concepção pelo sujeito. Na segunda realidade, Malrieu expõe:

2 - A imagem é a projecção sobre um estímulo perceptivo (ou sobre uma outra imagem) de um conteúdo representativo ligado aos nossos desejos e aos nossos receios. Ela é, ao mesmo tempo, a descoberta de uma realidade que o sujeito desconhece: aquilo que é mais nosso torna-se desconhecido para nós quando é sujeito aos mecanismos de elaboração. (Malrieu, 2006, p.137)

Aqui a relação do sujeito com o seu exterior também sofre e causa influência da/na imaginação, tornando a realidade sensível e imprecisa (“aquilo que é mais nosso torna-se desconhecido para nós quando é sujeito aos mecanismos de elaboração”) por vias da capacidade criadora que a imaginação proporciona. Este ponto é o mais lembrado por aqueles que tratam a imaginação como “causadora de ilusões”, mas aqui é o que põe em xeque os

que nele estão presentes; e *recalçamento* é um termo advindo da psicanálise que se refere à defesa de certas condutas, atitudes e comportamentos de saírem do consciente para o inconsciente, no caso da citação, a linguagem infantil é impedida de se estabelecer pelo pensamento “adulto”.

campos do entendimento e da sensibilidade, mostrando que as emoções e o raciocínio são atravessados pela imagem, que desafia o sujeito a tentar entender a mesma enquanto incitação de experiências e de conhecimento, proveniente da experiência de contato da imagem e do que a mesma provoca no sujeito. Na terceira realidade, temos:

3- O Imaginário apresenta-se como uma tentativa para identificar as experiências em si, não com base em esquemas pragmáticos ou em análises conceptuais, mas constituindo relações simbólicas. No entanto, os domínios assim aproximados permanecem separados: semelhantes, mas distintos. (Malrieu, 2006, p.137)

O autor já estabelece relações entre a experiência e a imaginação, mostrando que o simbólico tem importante fator de ligação entre estes e que suas semelhanças trabalham concomitantes, mas distintas em suas essências; isso porque a experiência em si tem suas propriedades e características não necessariamente ligadas à imaginação, e vice-versa, mas interagem ao tratar as imagens enquanto símbolos que compõem o imaginário. Neste trabalho, isso se evidencia muito por considerar a imaginação como provedora de interpretação simbólica das percepções humanas e que trabalha pela constituição de uma outra visão, mais metafórica, do que o sujeito pode conceber no que é percebido diretamente na realidade ou através de grades conceituais. Por fim, na quarta realidade, expõe:

4 - O imaginário coloca-nos no centro das nossas preocupações ocultas, das nossas possibilidades, do nosso passado. Somos, então, encaminhados, à margem da consciência do eu, para representações desconhecidas. (MALRIEU. A Construção do Imaginário, 2006, p.137)

Neste ponto a imaginação tem sua consumação clara ao oferecer um ambiente incômodo e enigmático que refere ao próprio sujeito consciente em relação a tudo que foi exposto e do que se mostra de mais representativo. Pode-se perceber que “à margem da consciência do eu” denota uma aproximação do inconsciente, onde paira um mistério que o eu consciente não se atreve a cruzar, pois a representação e seus símbolos carregam uma gama de interpretações maleáveis que se confundem com os sentimentos, antes citados e sempre considerados ao se tratar do imaginário. Mas para arrematar seu pensamento, Malrieu acrescenta o seguinte

Contrariamente à objectivação perceptiva, que exige uma situação controlada, uma quase-hipótese seguida, se necessário, de correcções com base nos quadros de referência disponíveis, o imaginário surge como uma alforria para atitudes desconhecidas e incontroláveis e exprime um eu acabado. Ele é também o meio que o sujeito encontra para compor uma representação - quer se trate da arte, do devaneio, do mito ou do sonho - integrando uns nos outros aspectos do real e de si

mesmo que não podiam ser apreendidos pela percepção. (MALRIEU. A Construção do Imaginário, 2006, p.138)

Pelo exposto, Malrieu deixa claro a independência do imaginário, enquanto propriedade da imagem (em seu mais amplo sentido, ou seja, de figuração tanto de ideias quanto de imagens propriamente ditas) e enquanto faculdade da imaginação. Devemos repetir que não é uma mera imagem em ação, mas a ação da imagem: é o que pode se tornar independente da percepção, da consciência, do objetivo e mesmo da experiência. Ainda que imaginar possa facilmente estar ligado a esses fatores, ela não é total e exclusivamente dependente destes; é um processo próprio, que abarca vários outros, pela natureza do pensamento humano ser também imagética, ainda que tentem negar tal fato. Não é somente uma mimese das sensações percebidas; é a revisão da realidade que ronda numa outra realidade que raramente pode ser contestada enquanto fruto dos símbolos criados por cada sujeito que se permite imaginar.

Malrieu acaba por esquematizar – como se poderia esperar de uma abordagem mais cientificista – o vislumbre de um processo que a imagem, enquanto cerne do imaginário, e tendo a imaginação enquanto faculdade motriz e indissolúvel da mesma, passa a se configurar enquanto símbolo. Durand aprofunda a abordagem ao estabelecer os regimes (diurnos e noturnos) da imagem para entender a imaginação no âmago da alma, o que deverá se mostrar frutífero para a pesquisa que trata de um amálgama do processo de experiência com os sentimentos, do contato do sentimento com o entendimento, do homem com a máquina, ou do homem com outros através da máquina, do jogo com o jogador e vice-versa, tudo permeado pela imaginação. Mas aqui já nos encontramos diante de outra questão importante para este estudo, qual seja, a interface.

INTERFACE

Para entender, primeiramente, o conceito de interface, recorremos à Steven Johnson que a define de forma simples como “softwares que dão forma à interação entre usuário e computador [...] a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão” (Johnson, 2001, p.17). Como um sistema de símbolos que interpreta os pulsos elétricos e codificações binárias (zero e um) para linguagens que o usuário possa entender, este autor relaciona uma auto-representação fornecida pela máquina para que possa ser operada num conjunto de sinais que sejam de comum compreensão a vários usuários. Essa auto-representação é colocada por Johnson como “metáfora”:

O mais das vezes, essa representação assume a forma de uma metáfora. Uma sequência de zeros e uns [...] é substituída pela metáfora de uma pasta virtual que reside num desktop virtual. Essas metáforas são o idioma essencial da interface gráfica contemporânea. (Johnson, 2001, p. 18)

Entendendo que essa metáfora é o uso de símbolos e sinais de uma realidade para formar outra, sob outra forma de percepção, temos um ponto convergente da interface com o caráter metafórico dos jogos, o conceito do “círculo mágico”.

O jogo, no seu âmbito mais sensível, que se entende pela interface – onde constrói mundos e interações, insere o jogador nesses mundos e altera sua percepção para um objetivo sob determinadas regras, seja esse objetivo único ou variado –, tem no “círculo mágico” um ponto em comum. Este termo citado por diversos estudiosos como Salen e Zimmerman (2012), Juul (2005), Cauquelin (2011), ou mesmo autores clássicos no estudo de jogos como Caillois (1990) e Huizinga (2000) – que foi o primeiro a usar o termo –, visa expor a metáfora sensorial que se pode identificar como a imersão no jogo segundo os símbolos que este fornece. É na interface que o jogador entra em contato com a linguagem visual, sonora e funcional que os jogos propõem, bem como entrega as pistas para diferentes modos de interação que podem estar implícitos no jogo e não previstos pelos desenvolvedores.

A experiência que os jogadores venham a ter fica evidente através dessas pistas que servem como ingredientes para a experiência estética que o jogador é exposto, mesmo que advinda de um jogo. A respeito da experiência em geral, não necessariamente ligada ao jogo e muito menos referindo-se à interface, Dewey descreve algo que muito nos interessa neste momento de discussão na medida em que podemos relacionar com a experiência de jogo quando diz que “Os contornos do padrão comum são ditados pelo fato de que toda experiência

é resultado da interação entre uma criatura viva e algum aspecto do mundo que ela vive” (2010, p.122), seja na representação sensorial do jogo, na percepção temporal, ou na condução narrativa presente.

Esses aspectos do mundo citados por Dewey podem ser aplicados a mundos representacionais, mundos projetados que trabalham em regras diferentes e provêm experiências diferentes a quem entra em contato. Salen e Zimmerman esmiúçam esse fator da interface no que chamam de “interação lúdica de significados”, onde a interação do jogador com os elementos representacionais da interface – espaço, tempo e narrativa – evocam significados diversos dentro do campo dinamizador da imaginação, tendo os elementos do jogo como pilares da experiência do jogador.

Ter o jogo como base é importante para entender seus significados, mas eles não trabalham isolados, são apenas uma (grande) parte para entender a interface. Muito do que os jogos são compostos advém de experiências, acepções, fora-jogo. Caso que Salem e Zimmerman deixam claro quando afirmam:

Os jogos podem representar: essa é uma idéia simples. Mas, como jogos são sistemas dinâmicos e complexos, a maneira exata como as representações operam em um jogo para gerar significado é bastante complexa. Até mesmo o conjunto mais básico de sinais do jogo está sempre ligado a sistemas maiores de significado. (Salem; Zimmerman, 2012, vol.3. p.87)

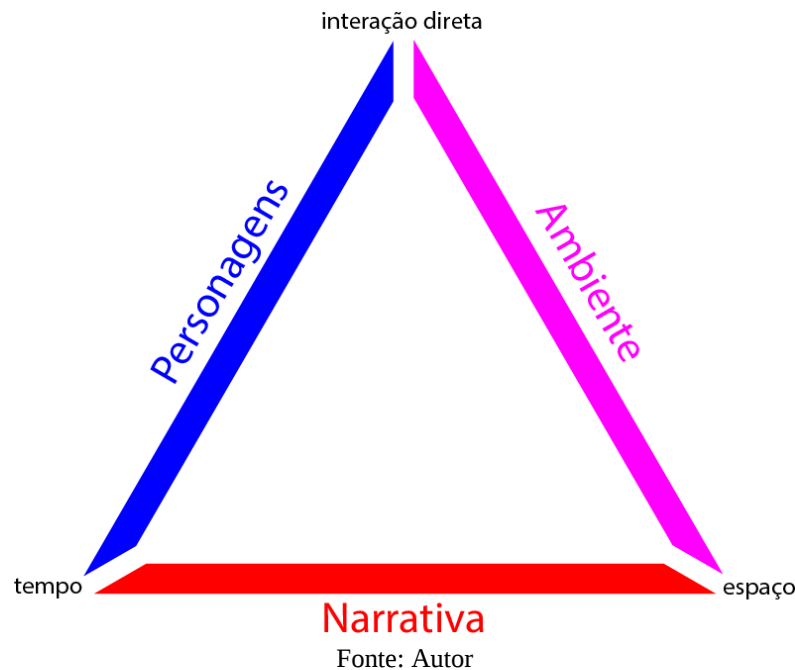
Apesar de um elemento (como o cenário desértico inicial de *Journey*) deter um significado para o próprio jogo, o jogador, ao entrar em contato com esse elemento, partirá do que já entende fora-jogo (“arquivado” previamente pela experiência e pela imaginação) para tentar compreender esse elemento dentro-jogo. Conforme sua experiência segue, começa a discernir os significados desse elemento dentro do mundo de jogo (isolamento, sem desafios, aprendizado) e sua imaginação, enquanto capacidade dinamizadora de sentidos, sintetiza as experiências que o jogo propõe em relação com os conhecimentos prévios para compor uma gama de significados próprios daquela experiência específica, agregando atitudes, conhecimentos e emoções (Dewey, 2010) que particularizam a experiência estética.

A interface nesse nível carrega um peso imediato na experiência do jogador, uma porta de entrada que poderá revelar outros processos cerrados além dela, como a jogabilidade, a estrutura e poéticas particulares – elementos presentes na interface e não evidentes, mas tão importantes e ricas quanto.

Ainda no nível sensorial, é possível analisar as facetas existentes no jogo tendo esses pontos abordados na interface para entender como eles se relacionam entre si e apreender suas

relações e interstícios; quando percebemos que temos *personagens* como uma face da experiência provida pela interface, vemos um nível imediato do contato do jogador com o jogo enquanto experiência projetada, seja através do avatar⁸, seja por outros personagens que interagem com este (como aliados ou antagonistas). Em contato com esta face, o *ambiente* é o espaço oferecido pelo jogo para a ação do jogador que carrega outras noções captáveis durante a experiência e que está relacionada aos personagens apresentados. Na face que fecha esse triângulo está a *narrativa*, que perpassa personagens e cenário para estabelecer os parâmetros que Juul (2005) e Bateman (2011) estabeleceram para a interface (espaço e tempo no jogo). Na figura abaixo essa relação fica melhor descrita:

FIGURA 02 - As relações de personagens, ambiente e narrativa, tendo a interface como lente para cada face em destaque (e suas interseções).



Assim posto, fica evidente que a relação de *espaço no jogo*, na interface, se desenvolve com as características do cenário projetado e a narrativa presente, bem como as relações de *tempo no jogo* se configuram pelo contato dos personagens (avatar do jogador e outros) com a narrativa, tendo como terceiro ponto a *interação direta* na confluência entre personagens e ambiente onde jogadores entram em contato com os elementos expostos à sua interação na experiência proposta pelo jogo.

⁸ Elemento gráfico disponibilizado pelo jogo que serve de meio para o jogador interagir com o mundo de jogo. O termo se refere à representação e/ou ponto de vista de uma personagem apresentada na tela de jogo que seja controlável pelo jogador; advém da crença hinduísta sobre a personificação de certos deuses em corpos humanos, especificamente o deus Vishnu incorpora no mundo material através de Krishna e Rama.

Vale ressaltar que os componentes deste gráfico se valem da interface de jogo; no caso do outro ponto capitular da análise, a funcionalidade, a estrutura, propostas e questões também podem encaixar neste diagrama, mas o modo que se encontram deverão ser vistos no capítulo seguinte.

Neste capítulo deveremos abordar os componentes da interface citados sob a ótica do jogo em análise: seus personagens, com o avatar e sua complexidade, a relação deste avatar com outros personagens do jogo; seus ambientes, com as funções e relações existentes nestes; sua história, com os desdobramentos e características perceptíveis, assim como as relações com personagens e ambientes no exercício de investigação das relações com as diversas camadas da experiência de jogo na ótica da interface.

2.1 - Personagens

Os personagens caracterizam uma camada mais imediata da experiência de jogo. É através deles que o jogador entra em contato com o ambiente, a narrativa e se estabelece no mundo projetado que se apresenta em forma de vídeo e áudio, além de diferentes formas destes.

Em *Journey* temos a incorporação do jogador através de um avatar específico, mostrado em terceira pessoa para o jogador, e que entra em contato com outros personagens de diversas maneiras sob diversas condições; por vezes, diretamente com outras criaturas, por outras evitando-as, e mesmo através de *cut-scenes*⁹. Durante a análise da interface dos personagens de *Journey* poderemos perceber algumas decisões de design dos desenvolvedores, do idealizador do jogo e algumas das possibilidades de interpretações envolvidas nestes.

2.1.1 - Avatar

Começando pelo canal de contato do jogador com o jogo, o avatar de *Journey* detém algumas características peculiares na interface. O andarilho, que o jogador incorporará, não é um ser fácil de se descrever, ainda que tenha uma aparência simples; de estrutura humanoide, não tem como se definir gênero ou idade (ainda que, em algumas artes iniciais do início do projeto, tenha se pensado em fazer um avatar feminino); aparentemente “feito de tecido”, possui um manto que simula um movimento de braços, seu rosto parece ser encoberto por

⁹ Termo em inglês referente a cenas não-interativas que entremeiam as partes interativas num jogo eletrônico.

uma máscara e, no geral, o personagem parece estar vestido com uma espécie de *burka*, ou hábito religioso, ou túnica com capuz.

O avatar num jogo carrega consigo a missão de incorporar o jogador no mundo projetado pelo jogo, a construção de sua interface tem por objetivo ser um meio de projeção do jogador às experiências propostas pelo jogo e para isso tem a função de servir como um receptáculo do jogador no mundo de jogo e prover a interação pela sua função de simulacro, de enviar as experiências que o avatar tem com o mundo projetado ao jogador.

2.1.1.1 - Receptáculo

A máscara que o andarilho possui é uma decisão de design pensada pelos criadores para facilitar tal projeção do jogador, uma característica convergente ao caráter da interface exposta por Juul (2005) na sua exposição sobre o abstrato e o figurativo nos jogos; neste caso, a máscara pode esconder quaisquer rosto por trás (mesmo o do jogador) e funciona como meio de idealização de si com a figura comandada pelo jogador, possível na empatia com seu avatar e, nesse sentido, o não reforço de características peculiares (gênero, idade, cultura), facilita a identificação/projeção de qualquer jogador no avatar; Bateman (2011), quando expõe sobre a imaginação, também reforça a ideia de que criar ou projetar um rosto no avatar é um exercício imaginativo da-experiência do jogador, um exercício constantemente feito em mundos ficcionais que propõem a faculdade imaginativa como mote crucial nas suas experiências.

FIGURA 03 - imagem do andarilho.



Fonte: Mídia física do jogo *Journey* - Edição de Colecionador

A capacidade do avatar de receber e de incorporar o personagem do jogador é um ponto extremamente importante para a experiência estética de jogo; a imprecisão na determinação de um gênero e o não uso de um idioma específico conhecido no mundo fora-jogo também são pontos relevantes para a empatia requerida pelo avatar ao jogador, levando à incorporação necessária para que exista a receptação entre o elemento de interface mostrado na tela de jogo e o próprio jogador, tal como na ideia também defendida por Cauquelin (2011) no livro *No Ângulo dos Mundos Possíveis*, quando expõe:

Deveríamos nós mesmos nos converter em hipóteses, aceitarmos ser ‘se’ e nos multiplicarmos numa proliferação de ‘se-nós’ [...] ao mesmo tempo que favoreceríamos os deslocamentos enquanto ‘se-nós’ em outros mundos (Cauquelin, 2001, p.196)

Esse “assumir-se como hipótese” que Cauquelin propõe, vem a calhar com os objetivos de análise do jogo neste estudo, visto que o jogo propõe um “assumir outra identidade” (no caso a do avatar), o que seria difícil se não estivéssemos predispostos aos “deslocamentos enquanto ‘se-nós’ em outros mundos. Assim, esse modo de ser no jogo que o sistema de interação da interface promove, conduz à interatividade experimentada pelo jogador por intermédio do avatar no percurso do jogo.

Considerando essas relações entre interface e interação, as decisões de design para configurar o avatar em *Journey* se mostram calculadas para facilitar a empatia do jogador, mesmo através de seu estranhamento – A impossibilidade de definir rosto, comunicação e modo de interação do avatar com o mundo provocam a curiosidade do jogador, e podem apresentar-se como estratégias de design na interface, com o objetivo de prender o jogador no jogo. Por exemplo, um movimento recorrente em *Journey* dá ao jogador o controle do andarilho, que vai sofrendo mutações a cada momento da experiência, assim como vai recebendo pistas para possíveis respostas no jogo.

Acreditamos que no estranhamento proposto na interface gráfica e de interação de *Journey*, o avatar é o receptáculo da projeção do jogador a partir da experiência estética desencadeada pelo jogo, perceptível ao identificarmos questões estéticas de ordem prática, cognitiva e afetiva, conforme a percepção de Dewey (2010) que expomos anteriormente. Por exemplo, o rosto – que é um ponto de reconhecimento essencial para a identificação – está escondido por uma máscara que incita a imaginar o que está por detrás dela (despertando o caráter prático, de atitude estética); o rosto pode ser projetado pelo jogador (num esforço de imaginação que acompanha o caráter cognitivo estético) segundo a empatia do jogador que o

avatar carrega (caráter afetivo, podendo ser a si mesmo, como esperado, ou outro indivíduo importante para o jogador).

O gênero do avatar é outro ponto de indefinição, se tal característica for importante para o jogador ele pode analisar e escolher um sob seu ponto de vista (prático), atribuindo ao andarilho o gênero que mais lhe convêm, seja por meios visuais que o jogo oferece (cognitivo), seja pelo gênero que mais agrada, em motivos diversos (afetivo).

O andarilho não dispõe de um idioma ou linguagem de interpretação direta, se vale de outros meios de interação/comunicação (como o voo, o caminhar, o “som luminoso” e outros); o estranhamento desses meios se faz evidente ao começar a interagir com outros personagens e o cenário, despertando a curiosidade do que o andarilho pode fazer/comunicar (prático), captando as características das formas de interação/comunicação que o avatar detém (cognitivo) para transmitir uma mensagem não-direta, mas as intenções do que quer comunicar pelo que o avatar fornece como meio (afetivo).

Os pontos fundamentais da experiência estética perceptíveis no jogo, sob as características práticas, cognitivas e afetivas, podem ser vistas na relação do jogador com seu avatar de jogo e evidenciar o caráter estético que a experiência de contato do jogador com o jogo pelo seu avatar detém; assim, carregando pontos da interface em si, no que o jogador percebe visual e sonoramente, bem como da sua funcionalidade projetada, pelo que o jogador capta ao controlar este personagem importante. Essas características, ainda que vistas como conflitos, podem ser relacionadas com a visão que Dewey tem da experiência (mesmo que este não faça referência à experiência de jogo em particular) ao colocar que “nas situações de resistência e conflito, os aspectos e elementos do eu e do mundo implicados nessa interação modificam a experiência com emoções e ideias, de modo que emerge a intenção consciente” (Dewey, 2010, p.109). As experiências de desconhecimento, ainda que causadoras de conflito, se referem a seus opostos como o reconhecimento e familiaridade que capturam a atenção para a experiência proposta e em conjunto com a capacidade dinamizadora da imaginação, os elementos da experiência levam a uma percepção estética do personagem. Esse modo de experiência pode ser observado também na experiência de jogo no *Journey*.

Além do que o avatar mostra e o jogador percebe (como andarilho no mundo de *Journey*) como receptáculo, seus meios de interação com o mundo projetado pelos desenvolvedores desvelam outra faceta de experiência de jogo, qual seja, os modos de interatividade direta com outros elementos explicitamente fornecidos para o jogador através da simulação do mundo proposto em seus personagens e ambientes. Isto é, para o nível de

interação do jogador, temos que nos ater na capacidade do andarilho ser o simulacro do jogador no mundo de jogo.

2.1.1.2 - Simulacro

O termo simulacro aqui posto se refere à capacidade do jogador interagir no mundo simulado dado pelo avatar. Apesar do andarilho ser o que caminha, interagindo diretamente nesse mundo, as impressões e interpretações que controlam as ações desse ser são do jogador.

O andarilho pode andar, correr, deslizar e “voar/planar” sob determinadas condições (atreladas ao tamanho do seu cachecol) emitir um som de intensidade variada, acompanhado de um globo de luz que o envolve, seguido de um ideograma que é randomicamente atrelado ao avatar a cada vez que se “faz uma viagem” (se joga). Tais características são detidas pelo avatar, mas passa a ser do jogador no momento em que este é recebido pelo avatar e, portanto, este torna-se um simulacro. Estas características interfaciais e funcionais dadas pelo andarilho possibilitam ao jogador conduzir seu avatar pelo caminho proposto pelos desenvolvedores e, assim, oportunizar diversas experiências, principalmente em jogos multijogador.

FIGURA 04 - Andarilho emitindo o “som luminoso”.



Fonte: Mídia física do jogo *Journey* - Edição de Colecionador

As ações descritas carregam os pontos que o avatar fornece ao jogador enquanto simulacro deste no mundo de *Journey*. A empatia estabelecida no processo de receptáculo do jogador ao avatar se expande, o personagem carrega não apenas as indicações de recepção em si mesmo, mas mostra outras formas de interação que conversam com o ambiente no qual está inserido e outros personagens que habitam esse ambiente, permitindo a simulação por meio

das ações que oferece ao jogador; cria-se, assim, a empatia com o personagem e com o que ele entra em contato, seja visual, sonora e mecanicamente, pelas vias da interatividade.

Os movimentos que o avatar permite ao jogador são os primeiros meios de interatividade perceptíveis com o ambiente: andar para a frente, deslizar de alguns locais mais altos para locais mais baixo, voar/planar etc. Esses elementos funcionais carregam características da interface que reforçam a função de simulacro do avatar para o jogador. O deslocamento do andarilho se altera em relação ao ambiente onde realiza essa ação: ao subir uma duna no cenário do deserto de areia (ambiente inicial do jogo), seus passos ficam mais lentos e o avatar demonstra dificuldade nos passos dados, sugerindo ação de gravidade e resistência do terreno arenoso (que também responde espalhando um pouco de areia em cada passo); a experiência projetada de subir a duna é percebida pelo jogador na diferença de velocidade que o comando de “ir para frente” na interface de controle do console confere, a relação do comando dado pelo jogador e a resposta recebida na tela evidencia um ponto abordado nos estudos de interface de jogos mostrada por Juul (2005) chamado de *haptics*¹⁰, que é o conceito que remete à uma ação num dispositivo e a resposta que este dispositivo retorna ao usuário

A dificuldade mostrada pelo andarilho em subir dunas e a sensação desta dificuldade pelo jogador através da interface de controle, é um recurso da interface usado pelo jogo para inserir o jogador na simulação de determinada ação, uma evidência da faceta de simulacro que o avatar carrega desde a simples ação de se movimentar no mundo de jogo.

¹⁰ Termo advindo do grego referente ao toque e resposta a esse toque, no campo dos jogos conceitua o ato de controle do jogador pela interface de controle oferecida pelo console e a resposta proveniente ao ato em diversos meios de interação do jogo, como a própria interface de controle e tela de jogo. Fonte: *Haptics* - a resposta na ponta de seus dedos. <http://www.tecmundo.com.br/touchscreen/9111-haptics-a-resposta-na-ponta-dos-seus-dedos.htm> Acessado em: 10/03/2016.

FIGURA 05 – O andarilho pode voar para alcançar certos lugares mais altos ou longínquos.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”

Na ação de voar temos outro ponto de interação do avatar/jogador com o cenário e nela temos facetas funcionais e interfaciais trabalhando conjuntamente para o processo da experiência de se locomover com o mundo de *Journey*. A capacidade de voar é limitada por um “cachecol” que o andarilho adquire logo no início do jogo; quando os símbolos contidos neste cachecol estão visíveis, o andarilho pode voar por um determinado tempo e distância até que os símbolos se esvançam e comece a “planar” em direção ao chão – quanto maior o “cachecol”, maior o tempo de vôo. Pode-se aumentar o cachecol coletando outros símbolos luminosos, similares ao primeiro, que estão espalhados por todo o jogo em locais escondidos, como *easter eggs*¹¹. Durante o vôo os símbolos contidos no cachecol se apagam gradualmente e o avatar não poderá usar a habilidade até recarregá-la; essa recarga é possível se aproximando de outras criaturas também feitas de pano vermelho, ou estando dentro do raio de alcance da luz do “som luminoso” de outro jogador, caso esteja acompanhado de outro andarilho.

Essa descrição mostra uma das habilidades do avatar incorporadas no visual, ou seja, um tipo de “mascaramento” de uma funcionalidade através de elementos de interface (Bateman, 2012); o tamanho do cachecol delimita a habilidade e o tempo de voo, sem precisar expor números ou barras que mostrem quaisquer limitações da habilidade e permitir que a experiência vivida pelo jogador aconteça de forma a não ter informações que destoem da simulação construída para a interação do avatar, de forma a simular melhor a experiência de

¹¹ Termo em inglês usual no mercado de jogos que faz referência ao hábito (dos EUA) que se tem na páscoa de esconder ovos para que as crianças encontrem, usado para nominar coisas escondidas nos jogos que podem ser auto-referentes.

ser um andarilho num deserto. A equipe de desenvolvedores do jogo incorporou ao design do avatar uma possibilidade de mostrar ao jogador até onde ele pode usar a habilidade de voo dentro do que a interface oferece – bem de acordo com o que Bateman (2012) expõe na relação entre funcionalidade e interface.

Nessa habilidade do andarilho conversar com outros elementos além do ambiente, sua usabilidade é limitada por tempo e distância, mas pode ser reutilizada através do contato com o avatar em jogos multijogador; a condição de seu uso está ligada à interação com outros personagens do mundo de jogo, controlados pelo console de jogo¹² ou por outro jogador, sendo essa faceta do jogo uma evidente limitação para que o jogador seja incentivado a explorar o cenário no qual seu avatar está inserido, bem como um reforço à interatividade com outros jogadores. Vê-se toda uma cadeia de interatividade construída para que o avatar possa tornar-se um simulacro do jogador no mundo de Journey e explorar esse ambiente a fim de construir a empatia pelo mundo projetado para o andarilho que o jogador incorpora.

FIGURA 06 - As “fitas de panos” que voam são alguns dos personagens que recarregam a capacidade de voo do andarilho



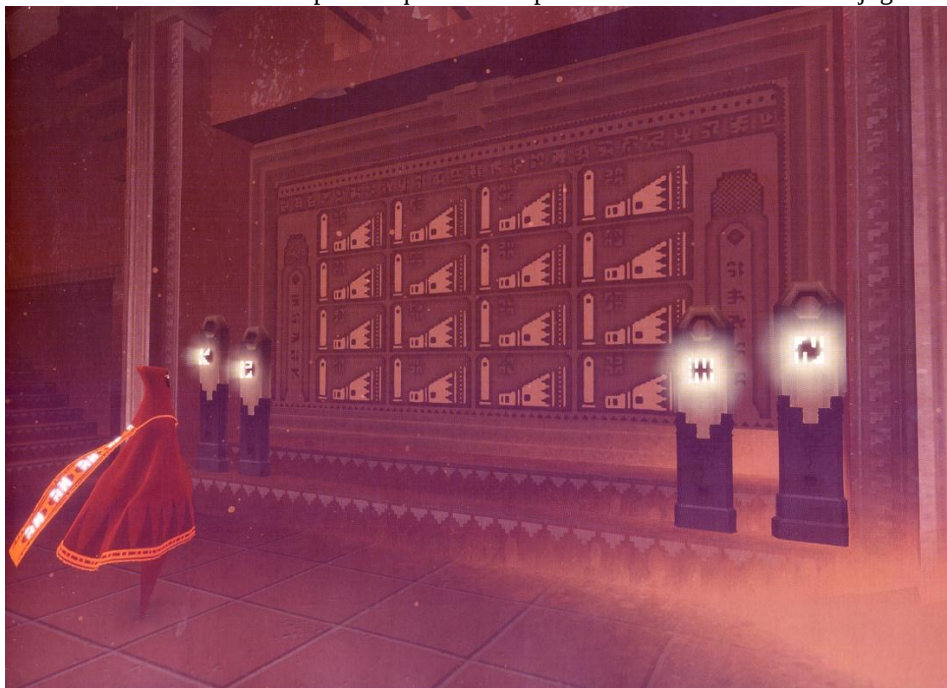
Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”.

A habilidade do “som luminoso” também tem suas características: trata-se de um sinal sonoro acompanhado de luminosidade (ou vice-versa) que, quando emitido perto das pequenas fitas, não apenas as chama para recarregarem a capacidade de “voo/planar”, mas também faz as fitas “carregarem” o andarilho num “voo”, sem precisar do seu “cachecol”, por um curto período de tempo; usar perto de certos elementos parecidos com altares pode revelar painéis com desenhos, painéis estes que estão espalhados pelo jogo e podem ser considerados

¹² Máquina capaz de interpretar informações de uma mídia de jogo eletrônico para exibir numa interface gráfica (seja a tela de uma TV, um monitor de computador, tela de celular e outros).

easter eggs; e essa habilidade também pode ser usada no final de cada etapa do jogo para avançar à seguinte.

FIGURA 07 – Altares e painéis que revelam parte da história do mundo de jogo.



Fonte: NAVA, Matthew. The Art of Journey, p. 108.

O jogador dispõe de uma interatividade maior com outros personagens num sentido “jogador-mundo de jogo”, seja com outras criaturas que o andarilho entra em contato, com alguns elementos do ambiente projetado, mesmo com outros jogadores.

No modo multijogador o “som luminoso” é um recurso de interação que confere maior carga de significados e de ampliação da capacidade de simulacro do avatar no mundo de jogo; a habilidade é usada como forma de comunicação entre os andarilhos na sessão de jogo; ainda se valendo da capacidade de *haptics* da interface de controle, onde o tempo que se mantém pressionado o botão correspondente a essa ação define se o “som luminoso” será menor ou maior, tanto no raio de luz quanto na intensidade do som emitido, se valendo dessa variação, os jogadores tentam se comunicar para chamar a atenção para um determinado local, se localizar quando distantes e mesmo tentar expressar emoções.

Este recurso evidencia a interatividade planejada do jogo e sua expansão na experiência e ação dos jogadores, tornando a interatividade pretendida pelo jogo no ambiente simulado mais imersiva do que se propõe; o avatar, enquanto simulacro do jogador, se constrói não apenas no que o jogo oferece, mas no que os jogadores exploram além do meio pelo qual os desenvolvedores projetam e assim torna o controle de um avatar-receptáculo num

mundo de jogo uma experiência estética em si, composta por diversas camadas feitas das capacidades dos desenvolvedores, da interface do jogo em si e de seus jogadores (com a interação “jogador-mundo de jogo” e “jogador-jogador-mundo de jogo”).

Tantas camadas de experiência são realmente percebidas pelos jogadores? Explicitamente, talvez não, mas estão lá, se considerarmos o que Salen e Zimmerman expõem sobre os diferentes significados da interação que o jogo de “polícia e ladrão” carregam:

Nenhum dos jogadores [...] tem de compreender os mecanismos complexos que os jogos usam para criar significado. Tudo que sabem é que estão jogando um jogo e divertindo-se. Os significados que eles experimentam são maravilhosamente complexos, mas há uma simplicidade com a qual entram no jogo e experimentam o prazer fácil de jogar. (Salem; Zimmerman, 2012, vol. 3, p. 94)

Ao perceber o avatar e usar a interface de controle do console para enviar comandos ao andarilho mostrado na tela em *Journey*, o jogador tem ações como “ver o que é mostrado na tela de jogo” e “apertar botões na interface do controle” como ações disponíveis, a princípio simples, mas que carregam todo um aparato de relações e significados na experiência.

Por fim, é bom deixar clara a diferença entre *receptáculo* e *simulacro*. O receptáculo é o “convite” para que o jogador assuma ou se identifique com as características gerais do avatar, enquanto que o simulacro é a projeção de uma “hipótese do eu” no avatar. No receptáculo há uma aderência do “eu” do jogador no “eu” do avatar, num processo de identificação mútua; no simulacro, há uma projeção de “um outro possível eu” do jogador no “eu” do avatar, num processo de reidentificação.

2.1.2 - Criaturas

Apesar de se classificar como “criaturas”, os seres com quem o andarilho interage (além de outro andarilho), são tão difíceis de descrever quanto o avatar que o jogador controla.

No livro *The Art of Journey* (2013), de Matthew Nava, diretor artístico do jogo, as criaturas se dividem em duas, as feitas do mesmo tecido vermelho (com nuances variáveis dependendo da luz do ambiente) usado pelo avatar do jogador e o antagonista feito de pedra, outro personagem ficou deslocado em outro ponto do livro, os chamados “ancestrais” que são revelados no livro de Nava apenas na explicação visual da história do jogo; a escolha do diretor artístico tem bons fundamentos, já que os ancestrais não tem uma interação livre com o jogador como as outras personagens têm, revelando-se apenas em *cut-scenes* vistas entre

uma fase do jogo e outra, servindo como reveladores da história do mundo de jogo que está sendo explorado. Mas, para facilitar a análise, veremos todos num mesmo nível, tomando como medida que são personagens alheios ao jogador e controlados pela programação feita pelos desenvolvedores de *Journey* através da emulação do console de jogo.

As criaturas que o avatar entra em contato compõem, dentre as personagens, a primeira camada da experiência do jogador: elas fluem num movimento em volta do andarilho a fim de servir como guias ou armadilhas durante a jornada no qual está inserido. Estar atento aos elementos em volta (não excluindo o ambiente, claro) é um fator crucial na experiência, tal como Dewey, usando a metáfora de uma pedra rolando, esclarece a importância das condições e elementos presentes no meio e a interação com este para a experiência estética:

...se interessa pelas coisas que encontra pelo caminho, pelas condições que aceleram e retardam seu avanço, com respeito à influência no final; de que age e se sente em relação a elas conforme a função de obstáculo ou auxílio que lhes atribui; e de que a chegada final ao repouso se relaciona com tudo que veio antes, como a culminação de um movimento contínuo. (DEWEY, John. *Arte como Experiência*. 2010, p.116)

A metáfora de Dewey para a pedra, mesmo que ele não estivesse se referindo a jogos, se encaixa bem na relação da camada dos personagens porque eles habitam o processo (a jornada) que o jogador está inserido, contribuindo para a experiência como elementos que interferem nela de diferentes formas e que levam o andarilho/jogador para sua consumação.

Assim, a interação entre os personagens caracteriza uma experiência estética dentro de outras camadas de experiências, mais ou menos perceptíveis e intercomunicáveis através da imaginação, como Bateman (2011) exemplifica no uso de jogos de RPGs¹³ “de mesa” na interação com outros jogadores, ou como Salen e Zimmerman (2012, p.49-50) expõem ao explicar sobre a *interação lúdica significativa*, no que tange à relação do jogador com os elementos do sistema do jogo e os resultados que percebe destes como significativos para sua experiência.

A importância da presença dos personagens (fora o andarilho, ou andarilhos) em *Journey* é discernível para além de seu papel na experiência em si, pois a concepção visual destes é extremamente importante para estabelecer significados para o *game design*¹⁴ do jogo enquanto ferramenta de interação, para a construção do mundo de *Journey* e para a narrativa proposta ao jogador. Deve-se entender que as semelhanças entre as criaturas aliadas e o avatar

¹³ Sigla em inglês de “Roleplaying Games” ou “Jogo de Interpretação de Personagens.

¹⁴ Termo em inglês para o campo do desenvolvimento e estudo de jogos que trata da organização de um jogo segundo seu caráter lúdico, nesse campo que se determina o estilo de jogo, estrutura de jogo e detalhes sobre a interatividade proposta por desenvolvedores.

são pistas de design bem pensadas para guiar/ajudar o jogador durante as fases e que a presença dos “ancestrais” em *cut-scenes* e sua representação visual semelhante ao andarilho (porém maiores e brancos), detém uma mensagem de ligação com algo maior no mundo de jogo, além das revelações por eles proporcionadas trazerem uma faceta paradoxalmente misteriosa que podem incitar o jogador a seguir na jornada, já que se pode perceber a presença constante dessas personagens como habitantes que revelam ou indicam a história, tanto de cada personagem como do mundo de jogo.

2.1.2.1 - Aliados

As primeiras criaturas que se tem contato são pequenas fitas de pano (fig. 08) que parecem peixes e/ou pássaros evoluindo em grupo e que sobrevoam um determinado local, tendo a mesma cor e textura do tecido do qual o avatar é feito. O jogador pode interagir com elas através de seu “som luminoso”, seja para recarregar sua capacidade de voo ou para permitir um voo mais longo e/ou mais alto e são criaturas que aparecem durante o caminho trilhado no jogo.

FIGURA 08 - As fitas de pano que permeiam o jogo e apresentam várias oportunidades de interação com o andarilho.



Fonte <https://www.playstation.com/pt-br/games/journey-ps4/>

Em seguida, o andarilho encontra outras criaturas compostas do mesmo pano que ele, porém maiores e voam livremente pelo cenário, chamadas aqui de “panos-aves” (fig. 09). Como o avatar, emitem um “som luminoso”, porém mais fraco e agem como se fossem aves que, num voo coordenado, seguem o andarilho em sua jornada por determinados locais e tendem a guiá-lo em ambientes que parecem muito abertos, podendo levar o jogador a não saber para onde ir no ambiente.

FIGURA 09 - Os “panos-aves” parecem ter um comportamento particular que permite-lhes interagirem de forma diferente com o andarilho e com o ambiente.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”

A penúltima criatura que o andarilho interage se assemelha a uma “água-viva” feito do mesmo tecido das outras criaturas e que levita. Quando o avatar se aproxima deste com sua habilidade de voo ou interage com o “som luminoso”, este gira e emite um som, com uma luz fraca similar aos “panos-aves”; sua função se limita a ajudar o andarilho a alcançar locais altos demais para a habilidade de voo oferecida pelo cachecol do avatar.

FIGURA 10 - “água-vivas de pano” flutuam no ar para ajudar o andarilho em seu caminho.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”.

A última figura aparece a partir da última parte do segundo ato do jogo e se assemelha a um “dragão de pano” (fig. 11), similar aos “panos-aves” descritos antes, mas feito do mesmo tecido de outras criaturas e se comporta amigavelmente, ajudando o andarilho em percursos específicos.

FIGURA 11 - Os “dragões de pano” são figuras que aparecem em momentos específicos do jogo.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”

Uma outra “criatura” que também se configura como um elemento do cenário são grande tiras de pano que aparecem por todo o jogo (fig. 12) . Algumas ajudam o andarilho a alcançar pontos mais altos e outras são “chaves” para abrir locais necessários para avançar no jogo. Enquanto tais, entram nesse rol apenas como elementos com os quais o avatar pode interagir, mas não existe uma resposta ativa desses elementos do jogo em relação ao avatar, como acontece com as outras criaturas já descritas.

FIGURA 12 – Tiras de pano ao lado do andarilho, personagens híbridos como criaturas e componentes do ambiente de jogo.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M> (entre 00:09:31 e 00:09:34)

Todas essas criaturas apresentam características híbridas entre o peixe e o pássaro, tornando impreciso o ambiente no qual o avatar/jogador se movimenta, ora parecendo um

ambiente aquoso e ora um ambiente aéreo, com as nuances de cores (mutáveis ao longo da jornada) contribuindo para essa imprecisão.

Nas criaturas, a interface comunga com a funcionalidade. No nível da representação, a imaginação trabalha para classificá-las em figuras reconhecíveis ao jogador e coerentes no mundo apresentado por *Journey*; também na imaginação, a funcionalidade presente na interação do avatar com as criaturas, se abre para explicações variadas do porque dessas interações e permissões envolvendo esses seres.

Bateman deixa claro que “é importante reconhecer que mesmo as próprias regras requerem a imaginação para serem entendidas, e mais ainda se elas são implementadas pelos jogadores” (Imaginary Games, 2011) e, assim, a impossibilidade de definição estrita dos personagens, das criaturas e do ambiente torna-se uma “porta aberta” por onde a imaginação do jogador pode ser operada. Dentro do que já foi exposto em *Journey*, vale ampliar essa concepção de Bateman para que não apenas as regras (funcionalidade), mas o sensorial (interface) demande da imaginação um processo de (re)construção da experiência de jogo enquanto experiência estética. Durand (2012, p.378) reitera essa característica ao colocar a imaginação como uma capacidade dinamizadora de sentidos imprecisos (denotando diversidade), acrescentando que é na imaginação que se pode ter uma compreensão geral de variados elementos. Durand, ao tratar dos sonhos (e os símbolos que o inconsciente oferece) enquanto provedor de imagens, diz que “Não há Chave dos Sonhos, mas os sonhos, no seu conjunto, e por suas estruturas coerentes, manifestam uma realidade de que podemos discernir o sentido global” (*idem*), entendendo, assim, que um conceito não comportaria a variante de significados, mas o sonho em si é imprescindível para compreender a multissignificação das imagens percebidas do mundo.

Troquemos “sonho” por “interface”, ou mesmo o “círculo mágico” aliado ao jogo, e poderemos estabelecer a imaginação como base imprescindível para construir e compreender o porquê de tantas criaturas diferentes e como a interação variada (e interligada) pode compor uma interface cheia de significados.

As semelhanças que certas criaturas com o avatar vão além do que o *game design* quer passar ao dizer implicitamente que são aliados; como habitantes do mundo de jogo, a semelhança carrega uma mensagem de pertencimento ainda muito sutil, mas que somente no desenrolar da jornada se torna mais explícita conforme a narrativa se revela ao jogador.

A diferenciação de formas denota uma ecologia e sugere que o mundo de *Journey* tem um passado sugerido por estruturas que parecem ruínas e por personagens caracterizados como “ancestrais”. Essa ecologia de ambientes e personagens é um dos elementos que conduz

o jogador, através de relações híbridas entre o passado e o presente, na descoberta do mundo do jogo; o jogador se vê envolvido nessa maré de interações com esses personagens e estruturas ambientais, fluindo com ou através deles para entender um contexto mais amplo, como, por exemplo, observar o mundo do topo de uma montanha.

Em resumo, as personagens (em específico os aliados) foram concebidas e construídas de modo a permitir uma ampla liberdade de percepção e interpretação (portanto, de interação) para o jogador, segundo as referências e as capacidades de sentimento e de entendimento de cada um. Tudo isso confere ao jogo uma abertura significativa para diversos tipos de referências, identificações, interpretações e, conseqüentemente, permitem um amplo exercício de subjetividade na interação lúdica do jogador. E estas características aproximam o jogo do tipo de experiência estética proporcionada pela arte.

2.1.2.2 - Mentores

Neste ponto, definir como “mentores” os seres que Matthew Nava chama de “ancestrais” (fig. 13) serve apenas para estabelecer sua função no jogo. Como essas presenças não são diretamente interativas (são apresentadas por *cut-scenes*) os mentores proporcionam ao jogador um viés de interpretação muito mais subjetivo e, por isso, de relações mais simbólicas com o jogador em seu avatar, o ambiente e a narrativa proposta pelo jogo.

FIGURA 13 - A figura das *cut-scenes*, o ancestral, revela a história passada do mundo no qual o andarilho se encontra.

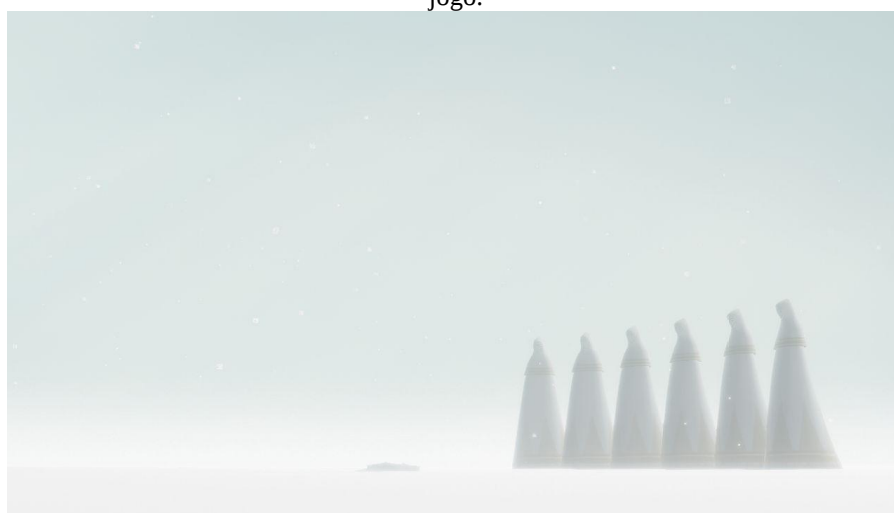


Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”

No intervalo de cada estágio o andarilho medita diante de uma efígie (fig. 15) e uma *cut-scene* revela a presença enigmática de um ser semelhante ao andarilho, porém maior e de

cor branca. Na maioria dessas cenas o ancestral interage de forma diferente com o avatar e revela, através de imagens, uma história que se supõe ser num passado distante do mundo que se tem contato no jogo, e que geralmente prepara o jogador para o estágio seguinte. Na aparição final, se revelam seis desses seres – que, ao se relacionar com a quantidade de vezes que se meditou entre estágios anteriores, presume-se que cada aparição se realizou com um mentor diferente – que eles recuperam o andarilho de sua provação final e o auxiliam na chegada de seu objetivo.

FIGURA 14 - As figuras de branco observam o andarilho caído na *cut-scene* final do jogo.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”

A condição da presença desses seres já prediz que são guias que parecem explicar paulatinamente ao jogador (na figura do andarilho) um contexto anterior à jornada e que empresta um sentido evocativo (de relação com o passado) à mesma. Quando os cinco primeiros mentores revelam parte da história passada, as imagens demonstram acontecimentos que mudaram o mundo de jogo para o modo como este é percebido no presente, sem deixar de comunicar com o *game design* em si. É nesse ponto que se verifica a ligação mais evidente de interação desses personagens com o jogador enquanto sujeito de uma experiência interativa indireta. Perceber a participação dos mentores na interação tende a ser extremamente subjetiva e difícil para o jogador (assim como nada divertida), mas lembremos que Dewey adverte que a experiência estética encontra nos percalços do seu processo parte de sua integralidade, quando expõe:

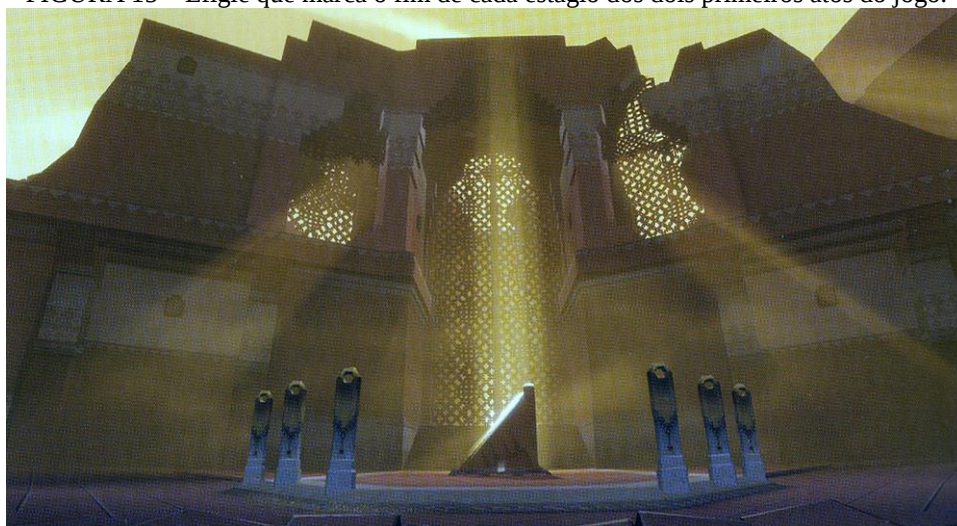
Se a fase necessária do submeter-se a alguma coisa é prazerosa ou dolorosa em si mesma, depende de condições específicas. É indiferente para a qualidade estética total, a não ser pelo fato de haver poucas experiências estéticas que são totalmente jubilosas. Decerto elas não devem ser caracterizadas como divertidas e, ao incidirem

sobre nós, envolvem um sofrimento que ainda assim é coerente com a percepção completa desfrutada – ou, a rigor, é parte dela. (Dewey, 2010, p.118)

Assim, mesmo sendo uma parte não-interativa num jogo que oferece várias opções de interação em seu curso, algumas partes de *Journey* demandam momentos assim para que a experiência de fruição possa ser coerentemente completa.

No último ancestral, após a última meditação em frente à última efígie, este revela a jornada experimentada pelo andarilho, deixando claro por quais lugares passou, que criaturas encontrou, e mesmo se estava acompanhado de um outro andarilho, bem como em quais dessas etapas estava acompanhado, mostrando ao final desse percurso que sua jornada estaria próxima da conclusão.

FIGURA 15 – Efígie que marca o fim de cada estágio dos dois primeiros atos do jogo.



Fonte: NAVA, Matthew. *The Art of Journey*. p.108.

Mesmo que no caráter funcional do jogo a impossibilidade de passar para a fase seguinte através de outras ações seja não-interativa, e o uso de *cut-scenes* para mostrar parte da história do mundo de jogo e da jornada experimentada tenha igual lacuna de interatividade, no âmbito dos significados mostrados a interação do jogador com o que lhe é apresentado é vasta.

Considerando o que o jogador experimentou no percurso de cada etapa, nas relações com cada personagem, bem como com as imagens mostradas (e as histórias contadas por essas imagens), o jogo carrega um peso interpretativo grande, exigindo do jogador que se valha das experiências vividas em jogo através das ações feitas, do que compreendeu durante e das emoções evocadas para que essas experiências, casadas com a imaginação do jogador, possa interpretar a experiência de forma íntima e diferente para cada jornada em cada vez que

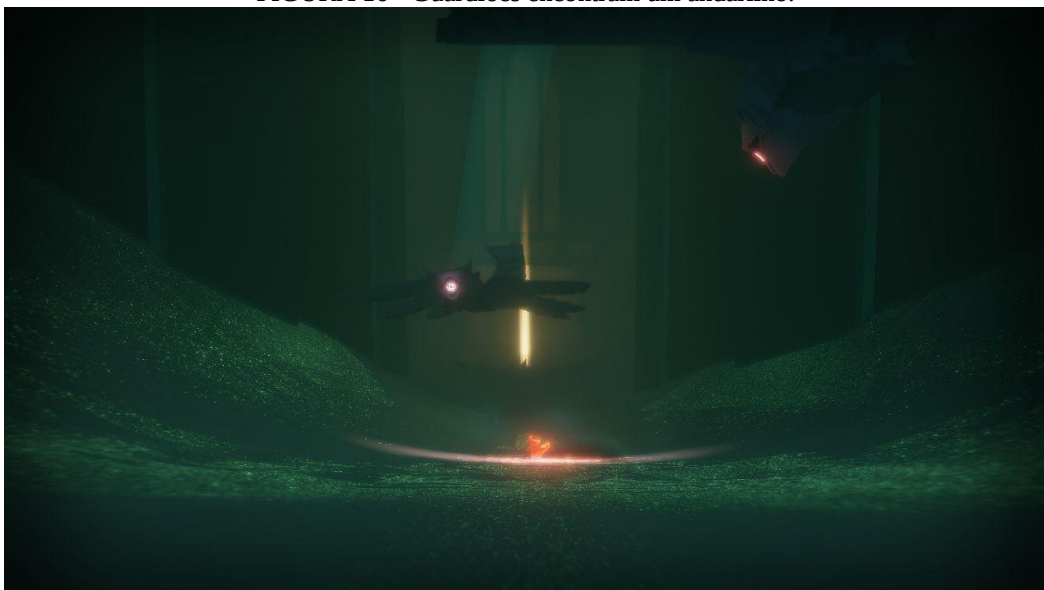
se joga. Salen e Zimmerman (2012, p.75-76) definem essa interatividade como “cognitiva” ou “participação interpretativa” e reconhecem que mesmo sendo um modo de interatividade comum fora-jogo, não perde seu cerne dentro-jogo, seja na “interatividade além do objeto” ou na “participação na cultura do objeto” em que jogadores podem extrapolar o que é apresentado na interface de jogo, mesmo sob pistas subjetivas.

Os mentores/ancestrais detêm na interface mais ação sobre o avatar do que o contrário. Ao se juntarem, já na parte final do jogo, e permitirem a passagem do andarilho ao seu objetivo, acabam por evidenciar que suas ações, mesmo que poucas, carregam profundos significados no decorrer da experiência, sugerindo interpretações que aprofundam ainda mais a capacidade do jogador de usar sua imaginação e reinterpretar o que a interface de jogo mostrou durante a experiência de jogo.

2.1.2.3 - *Antagonistas*

Revelando-se no segunda ato do jogo, o jogador se depara com a única figura antagonista a ser vista, denominados por Matthew Nava como “guardiões” (fig. 16) que voam e buscam quaisquer seres feitos de pano, incluso o próprio andarilho. Ao detectar esses seres, a criatura investe contra o ser encontrado, se não destruindo-o, mas reduzindo suas capacidades – no andarilho, uma parte do “cachecol” que delimita a capacidade de “voo/planar” é reduzida.

FIGURA 16 - Guardiões encontram um andarilho.



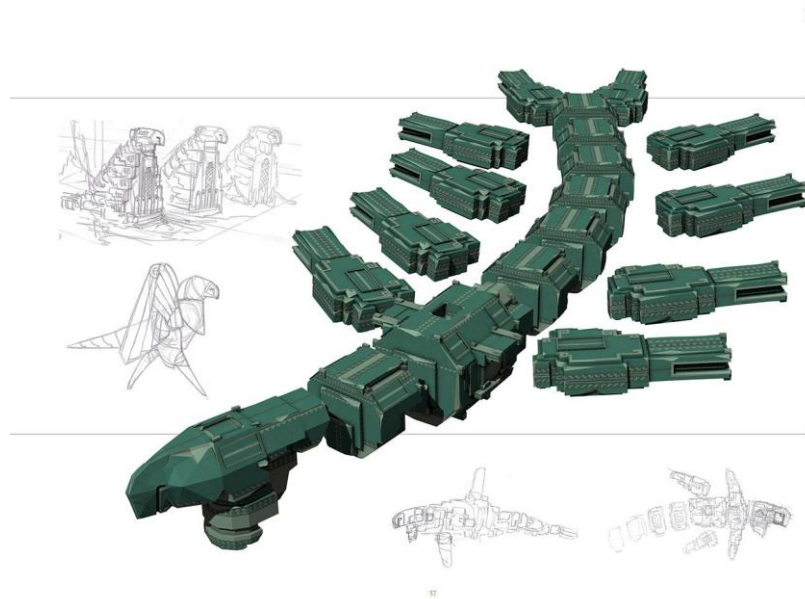
Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”.

Nas três aparições que o avatar compartilha com seus antagonistas, percebe-se, ao evitá-los e alcançar o ambiente seguinte, que guardam momentos do jogo que se mostram importantes para o desenvolvimento da jornada. Na primeira aparição, o corredor que guardam levará a uma torre-templo que desvelará a jornada do andarilho até a chegada ao sopé da montanha-objetivo, marcando o princípio do movimento final do jogo. Na aparição seguinte, é desviando de seus olhares (ao se esconder em variadas estruturas num cenário nevado) que o jogador guiará seu avatar até a caminhada final para o cume da montanha. Por fim, após os ancestrais permitirem o voo até a chegada ao cume, esses “guardiões” acompanham o andarilho com o intuito implícito de impedi-lo.

Os antagonistas se apresentam incitando o jogador para que interaja com eles, mesmo que evitando-os. Ainda que esses personagens carreguem em suas funções no jogo momentos de tensão e derrota, já sabemos que momentos como estes não conflitam com o caráter estético da experiência, segundo anterior citação de Dewey (2010). A título de apontamento para a interface de *Journey*, o jogo demanda um conflito, um obstáculo a ser superado como parte da experiência proposta. Porém, é nas ocorrências durante a jornada que eles demonstram sua importância.

Como são considerados “guardiões”, seu antagonismo é um fator casual na experiência de jogo em relação à sua função. Ao encará-los, o jogador enfrenta um momento de tensão para culminar em momentos importantes da história proposta e, assim, temos na sua presença uma pista, um mistério guardado que incita o jogador a explorá-lo. Estar atento a essa particularidade dos antagonistas revela a necessidade de interagir com eles, como se fossem indícios de uma mensagem importante que precisa ser entendida na interação sugerida por estes. Salen e Zimmerman entendem a importância dessa experiência explicando que “o contexto do jogo afeta a forma como os jogadores entendem e agem sobre as representações que o jogo cria” (2012, vol. 3, p.88), sejam elas de antagonistas, guardiões ou sinais de algo importante a ser verificado adiante.

FIGURA 17 - Algumas das concepções dos “guardiões”.



Fonte: The Art of Journey, p.57.

Diferente de outros jogos que costumam mostrar antagonistas que “matam”, em *Journey* o contato dos “guardiões” com o avatar limitam sua locomoção e existe um fator negativo nessa consequência, tanto funcional quanto interfacial, já que a locomoção durante a jornada é um fator importante que dificulta (mas não impede) o seguir até o objetivo. Também o fato do andarilho não ter meios de revidar estabelece sua interação com os antagonistas de forma, a priori, passiva. Mas, no campo da funcionalidade, a atitude não agressiva conversa com o *game design* pensado pelos desenvolvedores de *Journey*: o jogador apenas deve trilhar a jornada e nisso deve focar suas forças e atenções, quaisquer ações que ganhem mais importância poderiam dispersar a experiência para caminhos diversos de seu objetivo.

2.2 - Ambientes

O espaço construído do mundo de jogo detém uma face próxima aos personagens na experiência, no contato com a face *personagens* está a *interação direta* do jogador com a experiência projetada do jogo, e no movimento existente entre essas duas camadas se estabelece a simulação presente na tela de jogo.

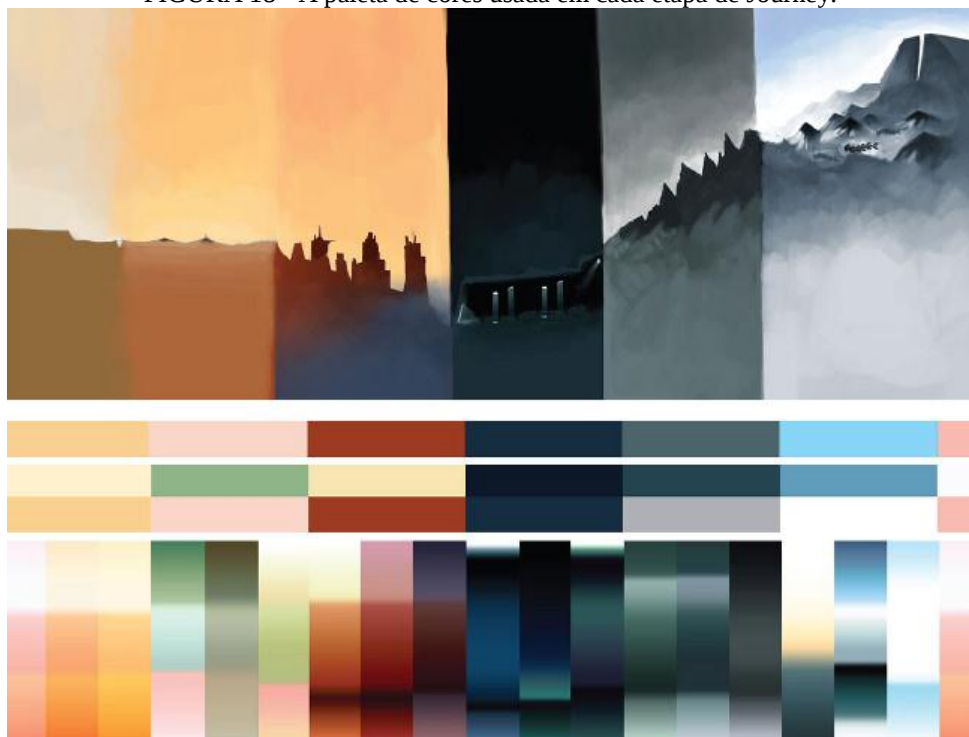
Em *Journey*, encontramos em sua maioria espaços amplos, seja no caráter funcional de exibir o longo caminho de uma jornada, seja no âmbito interfacial de apresentar a pequenez do andarilho diante do mundo mostrado na tela. Anne Cauquelin em sua obra *A*

Invenção da Paisagem – na qual faz um profundo estudo filosófico da percepção humana da natureza sob a ótica de molduras e recortes –, aborda a função da tela de pintura, com seus artifícios visuais de perspectiva, profundidade e composição, para a construção visual da paisagem. Ao trocarmos a moldura da pintura pelos limites da tela de jogo, temos uma conjuntura muito parecida que podemos usar como analogia, na seguinte passagem da obra:

Se esses dispositivos do olhar que restabelecem a distância jogando com diferenças de escala são justamente operações retóricas [...], decorre também que é pela necessidade da moldura, pela condição incontornável de sua presença na constituição de instituinte da paisagem, que eles [os elementos da paisagem] podem chegar a se enunciar. (Cauquelin, 2007, p.142)

Considerando também a configuração espacial do mundo de *Journey* enquanto guia na jornada do andarilho, nos seus ambientes também se marca visualmente a progressão do jogo, bem como sua estrutura conceitual de ser dividida em fases e essas em atos nitidamente reconhecíveis não apenas pela sua paleta de cores distintas, mas na concepção espacial e na disposição dos elementos da paisagem de cada local pelos quais o jogador passa através de seu avatar. Segundo a percepção de Cauquelin, esses recortes espaciais e os elementos que neles aparecem constituem uma “fala” dos criadores do jogo que deve ser “ouvida” e interpretada, mesmo que subjetivamente, pelo jogador.

FIGURA 18 - A paleta de cores usada em cada etapa de Journey.



Fonte: NAVA, Matthew. *The Art of Journey*, p.69.

Os ambientes também conferem ao jogador obstáculos variados em sua jornada, angariando para si uma faceta de antagonismo sutil, superado não apenas pelas habilidades do avatar, mas também através dos auxílios dados pelos aliados encontrados pelo caminho, sejam criaturas ou um outro andarilho. O obstáculo mais peculiar, e comum, oferecido pelo ambiente de *Journey* é sua imensidão (ou a impressão de imensidão). É frequente conduzir o avatar em momentos que tem sob seu ponto de vista apenas o horizonte de todos os lados. É uma adversidade inusual e um tanto temerária se compararmos com tantos outros jogos que se veem obrigados a conduzir o jogador de forma mais estrita para que este compreenda o jogo.

Na verdade, a condução existe no ambiente, porém é indireta. Pontos na paisagem indicam visualmente caminhos a serem alcançados ou seguidos, usando da disposição de objetos relativos à narrativa no espaço percebido pelo jogador, da geografia do ambiente, e da arquitetura de espaços projetados¹⁵ no mundo de jogo.

A diversidade de seus ambientes carrega consigo significados inerentes à estrutura do jogo, em que suas fases e atos são baseados no monomito de Joseph Campbell (a ser abordado no capítulo seguinte), com seus atos de “chamado” (início da jornada), “iniciação” (as adversidades encontradas) e “retorno” (ascensão ao objetivo). O ambiente busca refletir as etapas e desafios necessários para se alcançar um objetivo que se mostra maior que o próprio andarilho. O idealizador do jogo, Jenova Chen, no documentário curta-metragem *The Road Less Travelled: The Making of Journey* (PD Multimedia, 2012), coloca que “na jornada do herói, há tentações, há momentos em que estás perdido. E, eventualmente, cresces, não é? Percebes para onde vais e, através das dificuldades, supera-te e alcanças uma transcendência” (Chen, 2012). Os percalços advindos dos antagonistas são quantitativamente menores se comparados aos mostrados pelos ambientes que o avatar deverá trilhar até seu objetivo: neles se encontra a jornada e o processo necessário para compor a interação significativa de *Journey* conforme seus desenvolvedores conceberam.

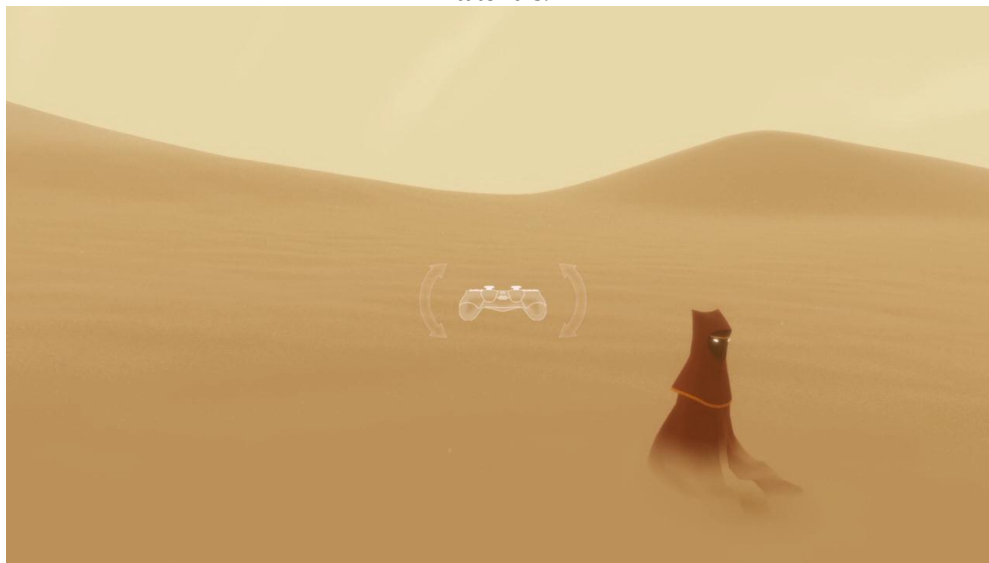
Com tantos detalhes a serem esmiuçados, vale a análise de cada ambiente dentro dos significados e funções que carregam na jornada até a montanha-objetivo.

¹⁵ Apesar do mundo de jogo ser projetado, o termo “espaços projetados” referencia-se a elementos do ambiente que conotem construções dentro de jogo, como pontes, templos e cidades.

2.2.1 - Deserto de areia

No primeiro ambiente – um deserto de areia, local mais aberto, iluminado e cheio de ruínas – se caracteriza o primeiro ato, a partida (ou separação), onde o herói deixa o conforto de seu local de origem e parte para a aventura.

FIGURA 19 - Andarilho no início de sua jornada, numa das poucas e sutis orientações tutoriais.



Fonte: <http://ilikeinterfaces.com/2015/08/02/tutorial-ui-journey>, acessado em: 15 de novembro de 2015.

Neste deserto as fases que o jogador trilhará através de seu avatar deverão servir para prepará-lo para os atos seguintes. Nele o jogador não deverá encontrar grandes desafios antagônicos, mas apenas alguns enigmas para desvelar o caminho seguinte a ser trilhado, onde encontrará parte de seus aliados, aperfeiçoará sua capacidade de voo e cruzará com outro andarilho que poderá acompanhá-lo em sua jornada.

Anne Cauquelin – sem se referir especificamente ao jogo, mas em referência a um âmbito maior, de vivência do mundo – explica que “o mundo seja aquilo em que acredito [...] e seja, ao mesmo tempo, aquilo que me escapa, escapa à minha apreensão direta e desaparece igualmente quando procuro apreendê-lo” (2011, p.87). Tal como aponta Cauquelin sobre o sentimento de mundo, o sentimento de conforto sugerido pela funcionalidade do ambiente de jogo é paradoxal se comparado ao sentimento de confusão que a interface traz na percepção de se encontrar num deserto sem saber exatamente para onde ir, tendo apenas pistas de caminhos a serem seguidos. O deserto usado no jogo reforça o sentimento de solidão e aparente abandono, mas tem um significado na experiência relacionado à exploração, uma provocação para sair do ponto de origem e seguir para a montanha-objetivo que está sempre à

vista no horizonte; uma proposta dada pelos desenvolvedores de que algo o chama para trilhar a jornada que o jogo incita (e intitula).

No decorrer da exploração, se encara ações providas de carga subjetiva. Na segunda fase deste ato de *Journey*, o jogador vivencia dois momentos simultâneos de grande carga simbólica: primeiramente no encontro com outro andarilho, onde experimenta as primeiras tentativas de comunicação através do “som luminoso” e, depois, no desvendar de um enigma no cenário com a ajuda de seu novo companheiro, para “montar” uma ponte que levará à efígie, marcando o final da etapa e o prosseguimento para a seguinte.

FIGURA 20 - As “pequenas fitas voadoras” formando a ponte até o altar dessa região.



Fonte: Mídia física do jogo “*Journey* - Edição de Colecionador”

A ação de resolver um problema com o andarilho companheiro e a solução de mostrar um caminho até o objetivo, pode facilmente destacar essa fase como um resumo do que o jogador deverá encontrar por toda a experiência de *Journey*. A resolução do enigma para revelar o caminho a ser seguido sugere três elementos da experiência: 1) a interferência do jogador no ambiente; 2) o impacto desta ação na experiência do jogador; 3) e a experiência de ter outro andarilho auxiliando-o na tarefa.

O jogo nesse momento é rico em experiências didáticas, não apenas para preparar o jogador aos atos seguintes, mas para entregar ao jogador uma entrada fantástica e etérea ao mundo de *Journey* e ao círculo mágico por ele proposto; o deserto é uma sutil transição do mundo comum ao mundo extraordinário, visto em diversas histórias fantásticas.

Alguns locais apresentam tempestades de areia onde a visibilidade é limitada e pontos necessários de serem trilhados na jornada se encontram em locais de difícil acesso. Os momentos de tensão e sombra que esse ato proporciona fazem parte de seu papel didático na

jornada do jogador como desafios necessários: o ambiente desértico carrega suas hostilidades e o jogador enfrenta tais hostilidades como parte do elemento de fantástico que o mundo de *Journey* apresenta, o que torna ainda maior a impressão de imensidão que o ambiente pretende mostrar.

FIGURA 21 - O deserto de areia, primeiro ato do jogo, caracteriza o chamado à aventura.



Fonte: Mídia física do jogo “*Journey* - Edição de Colecionador”.

Então, o andarilho encontra uma cidade em ruínas que atravessa de forma dinâmica deslizando na areia, acompanhado do andarilho-companheiro e outras criaturas encontradas em outras fases do jogo. Pelo fato de ser uma descida constante, acaba sendo um indício da mudança drástica de clima e ambiente que seguirá, quando a queda constante terminará num templo subterrâneo que marca a transição para o segundo ato do jogo.

FIGURA 22 - O andarilho desliza nas areias de uma cidade em ruínas, guiado pelas criaturas que lhe rodeiam.



Fonte: Mídia física do jogo “*Journey* - Edição de Colecionador”

A simbologia desse momento também pode ser desvelada a partir da visão de Gilbert Durand (2012) sobre o imaginário. Este ato do jogo pode representar o que o autor coloca como Regime Diurno do imaginário: os símbolos solares apresentam interpretações superficiais e classificatórias, bem como apresentam condições adversas nos seus significados mais negativos. Temos, então, criaturas presas que o andarilho liberta, os enigmas como obstáculos para a progressão da jornada e a interferência do avatar na paisagem (ou o uso dela para seguir a jornada): são todos usos funcionais e interfaciais de jogo que coincidem com a visão simbólica do regime diurno defendido por Durand. Noutro ponto, a tranquilidade e a conformação são vistas de forma negativa. Então, temos a confusão de se estar num deserto implicitamente amplo que incita a ansiedade do jogador pela exploração através do avatar; os momentos de bloqueio de luz (como a tempestade de areia) que trazem o ambiente para ser enfrentado; os aliados que servem como guias e estimulam o movimento; e a fase final que se constitui na sua maior parte em movimento veloz. Todos estes elementos empregam aquela faceta do regime diurno como um ponto seguro, didático, mas carregado de significado nas ações propostas pelo jogo e as realizadas pelo jogador.

2.2.2 - Templo subterrâneo

No segundo ato de *Journey*, o andarilho se encontra dentro das ruínas de um templo subterrâneo, com pouca luz, usada para guiar o personagem dentro deste ambiente, mas ainda mantendo o padrão de ambientes amplos. No início deste ato se faz presente o estranhamento da brusca mudança de ambientes; antes, o espaço solar e aberto do deserto de areia se caracterizava pelo chamado à aventura e descoberta de um mundo fantástico; agora, este mundo se mostra hostil, imponente e ainda misterioso, mas dando pistas de que o mistério não é acessível tão facilmente e precisa ser alcançado, ao invés de entregue no momento adequado como acontecia no primeiro ato.

FIGURA 23 - O andarilho se encaminha para as ruínas; o sentimento de pequenez é constante, mesmo longe dos espaços abertos.



Fonte: Mídia física do jogo “*Journey* - Edição de Colecionador”.

A imaginação do jogador é incitada para interpretar o que percebe também nesse momento: a experiência que sugere insegurança, também sugere o entendimento do porquê de tal situação e o jogador é instigado a perceber com mais atenção o que está em volta a fim de assegurar que sua jornada prossiga; o que é captado serve para entender o que cada elemento deste ambiente oferece em favor da continuidade de sua experiência de seguir na jornada.

Retornando às sugestões de Durand (2012) sobre o imaginário, neste ato vemos operar as bases do regime noturno do imaginário que Durand explicita, pois pode-se observar que as duas facetas desse regime são encontradas nas duas partes que compõem esse ato do jogo. Na primeira, mais escura, confusa e hostil, a estrutura mística, de ciclos e intimidade, onde as divergências convivem num misto de confusão e maravilhamento, temos na mudança de ambiente desértico e solar para o escuro e noturno a passagem para dois momentos: o primeiro na configuração desse templo numa ambientação aquática, onde nos vemos, sem nenhum “mergulho” ou superfície evidente de transição, a configuração do espaço como uma espécie mar (mesmo sem a evidência de água), confere beleza ao mistério do templo em que se está. No momento seguinte, contradizendo o momento calmo e suavemente fantástico da primeira parte, o ambiente se reconfigura num templo altivo e cheio de efígies grandes, que olham o andarilho de cima para baixo, além da revelação dos “guardiões” que ameaçam o avatar do jogador numa interação hostil que o penaliza naquilo que de mais importante tem para sua experiência (chegar ao cume da montanha-objetivo).

Durand explica tal dialética visual se valendo da metáfora de deusas (geralmente aliadas à face noturna do imaginário)¹⁶:

...as grandes deusas que [...] serão simultaneamente benéficas, protetoras do lar, dadoras de maternidade, mas, quando necessário, conservam uma seqüela da feminilidade temível, e são ao mesmo tempo deusas terríveis, belicosas e sanguinárias [...] a fantasia do Regime Norturno conservará da técnica polêmica a preocupação da couraça, a precaução da defesa e da ostentação. (DURAND, Gilbert. As estruturas antropológicas do imaginário. 2012, p.200)

A estrutura de alternância de ambientes é evidente desde os mais antigos jogos, como *Super Mario Bros* (1985), que após sua primeira fase solar e movimentada, adentra na segunda por um cano para se encontrar num ambiente escuro, cheio de obstáculos e passagens secretas. A alternância de ambientes é uma característica de mídias várias que se repetem para incitar a capacidade dinamizadora da imaginação de interpretar o ambiente segundo o que ele carrega simbolicamente, e para criar uma experiência completa na sua consumação.

FIGURA 24 - Arte conceitual dos ambientes com interface “subaquática”.



Fonte: NAVA, Matthew. The Art of Journey, 2013, p.52.

¹⁶ Cabe ressaltar que Durand estabelece ligações do regime diurno e noturno às imagens do masculino e feminino (respectivamente), sendo que o regime diurno (masculino) estaria ligado ao espetacular e claro, e o regime noturno (feminino) seria ligado ao introspectivo e escuro, baseado no que o autor considera como imaginário coletivo. A intenção do autor não é de ligar quaisquer dos gêneros a algo “bom” ou “mau” ou referenciá-los em “macho” ou “fêmea”, apesar de reiterar os regimes duais tão típicos do pensamento ocidental. Ao contrário, Durand tenta expor essa simbologia no imaginário em que o mesmo está inserido, mas percebendo que “masculino” e “feminino” são como pontos extremos de uma gangorra presente em qualquer cultura ou qualquer personalidade.

A confusão e imprecisão do regime noturno também são perceptíveis no *game design* do jogo, onde vemos ambientes labirínticos, diversas passagens alternativas e a mistura de elementos antes vistos no ato anterior com elementos novos, o que aumenta a sensação de estranheza do ambiente.

FIGURA 25 - O avatar é conduzido pelo jogador a outra face do templo, mais iluminado e local de revelação de sua história.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”.

Na segunda parte desse ato, a estrutura sintética do regime noturno se encontra desde a revelação da luz ante as trevas enfrentadas anteriormente, até na recapitulação da jornada no altar final (presente nessa parte) que levará ao ato final de Journey em que “os significados do jogo podem ser projetados para criar uma interação lúdica significativa” (Salen e Zimmerman, 2012, vol. 3, p.89), mostrando um nível interativo que é implícito na ação do jogador com seu ambiente e no que ele carrega em símbolos e proposições de ação oferecidas ao jogador.

No caráter sintético deste regime noturno, os símbolos que indicam a noite como precedente ao dia se encontram na forma do ascender a uma torre-templo que se revela para cima de forma circular e quanto mais o jogador revê sua história através de painéis em cada nível ascendido no templo, tanto mais o templo se ilumina e revela caminhos para cima, em direção ao fim da “noite” em que se encontra.

A subida nesta torre-templo relembra o jogador de todos os meios de locomoção oferecidos até o momento, pela interação com as “fitas de pano” e com as “águas-vivas de pano”, a montagem das “pontes de pano” vistas nas primeiras fases do jogo, bem como a aparição de um personagem inédito até este momento do jogo, os “dragões de pano”. O recapitular da jornada vista nessa fase do jogo é convergente não apenas ao fator sintético do regime noturno do imaginário que Durand (2012) ressalta, mas à percepção estética que

Dewey (2010) expõe como presente mediante a atenção, o interesse e a emoção que compõem a experiência estética. É nesse momento do jogo que é mostrado ao jogador o processo de experiência pelo qual passou até o momento e revelado que seu objetivo está próximo, mas não conquistado. Um passo foi concluído, mas o movimento perdura para sua consumação.

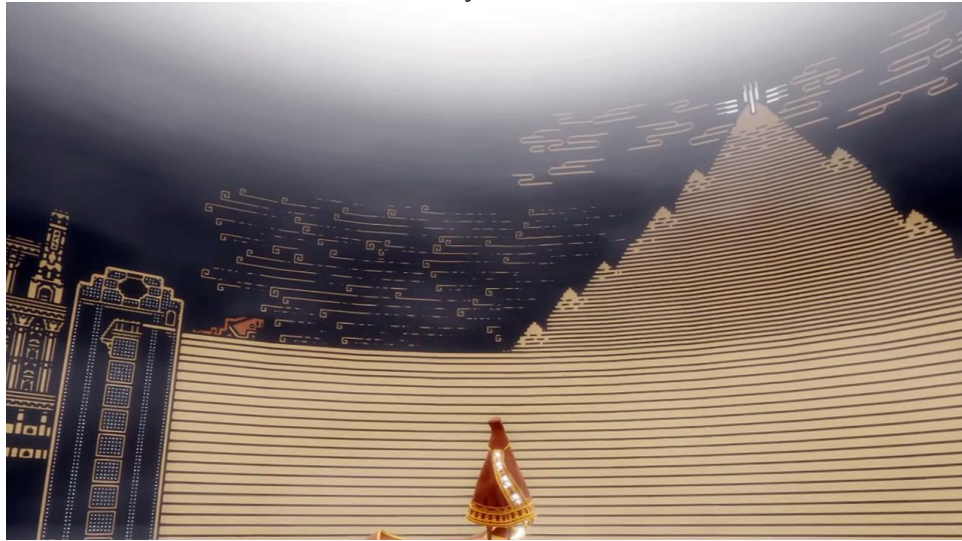
FIGURA 26 - O templo com o andarilho “submerso” na aura que enche o ambiente; ao fundo, uma das criaturas que povoam o local.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”.

Salen e Zimmerman enfatizam o fator ação > resultado como fator de interatividade, presente nesse momento do jogo; se antes a ação sugerida pelos guardiões, no final da primeira parte desse ato, é a de evitá-los (sob consequência de perder parte da habilidade de locomoção do avatar), aqui a ação de interagir com os painéis propõe revelar os diversos caminhos para se alcançar o topo da torre-templo, no qual considera que “cada escolha tem um resultado, então essa unidade ação>resultado é o veículo através do qual o significado de um jogo emerge” (Salen e Zimmerman, 2012, vol. 1, p.78). Nesse ponto, o jogador revê sua jornada para revelar o caminho até o ato final do jogo, na montanha-objetivo, trazendo também como um significado implícito da importância do caminho trilhado e do que ainda seguirá até seu objetivo. Os significados intrínsecos ditados por Durand (2012) e expostos na experiência por Dewey (2010) correm em paralelo para compor um processo de experiência do jogador que Salem e Zimmerman definem como *interação lúdica significativa*, todas advindas desta confluência de personagens (o avatar) com o ambiente como componentes da interação do jogador.

FIGURA 27 - O andarilho observa a recapitulação de sua jornada e a aproximação do objetivo.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M> (entre 00:49:30 e 00:50:12)

No final desse ato, o ambiente se transforma para exibir a jornada do andarilho (que o jogador, projetado, vivenciou), tendo o último contato com o mentor pelas efígies que marcam o final de cada fase passada e assinalando o terceiro ato como final e definitivo da experiência de se alcançar a montanha objetivo.

2.2.3 - Montanha nevada

No primeiro momento, o andarilho se encontra num local aparentemente hostil, de clima frio, rodeado por rochas e com interferência de fatores antagônicos ativos como ventos e outros “guardiões”; aqui, o ambiente ganha ainda mais atuação como antagonista da jornada, tendo momentos de calma com obstáculos geográficos e de turbulência com o clima. No nível do imaginário, o *game design* se vale tanto do regime diurno quando do noturno: o amálgama visto pode ser denominado como um regime *crepuscular*, numa passagem do dia para a noite.

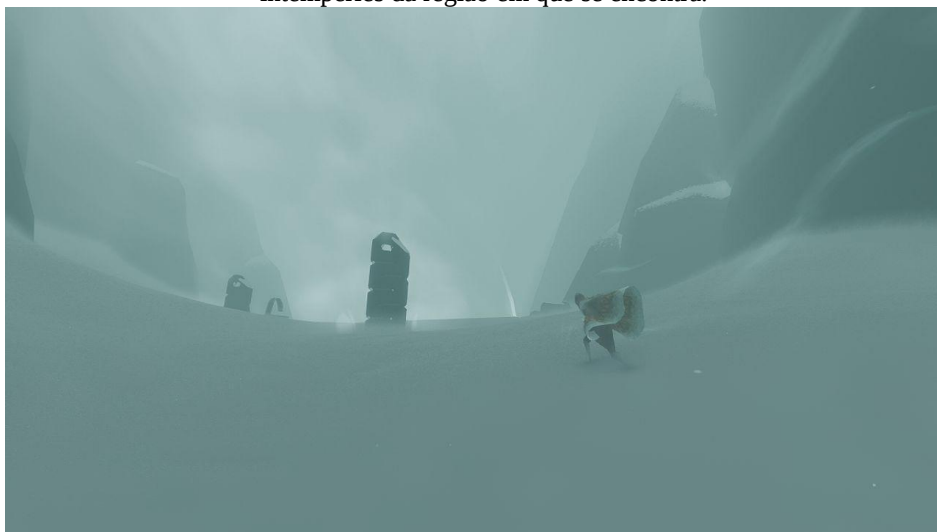
FIGURA 28 - O jogador tem uma clara noção de estar perto do seu objetivo, mas ainda deverá enfrentar outras adversidades até alcançá-lo.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”.

Em cima desses significados que constroem o ambiente dessa fase, vemos elementos de interatividade que foram planejados para a interação do jogador com o ambiente através de seu avatar; além dos obstáculos comuns a vários momentos do jogo – que geralmente são passados com a ajuda das “fitas de pano” –, temos outros momentos de interatividade, onde os ventos ritmados precisam ser evitados através de certas construções que servem como locais de evasão, para que o andarilho avance na jornada.

FIGURA 29 - Na primeira parte do terceiro ato, o jogador deve saber como evitar as intempéris da região em que se encontra.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”

O olhar perscrutador dos “dragões de pedra” também é outro momento de interação do andarilho com o ambiente, que precisa se esconder em construções para não perder a capacidade de voo do cachecol e não ter empecilhos no caminho final da sua jornada.

FIGURA 30 - É necessário se esconder em certas estruturas para evitar ser atacado pelos “guardiões”.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”

Esses momentos carregam a interação direta que o jogador têm com o ambiente no sentido clássico de vencer obstáculos em sua experiência de jogo; os conflitos gerados pelo ambiente e tendo este ambiente como solução, dita que a construção do mundo de *Journey* na camada de ambiente é tão importante quanto personagens ou narrativa, dado que o ambiente, por vezes, assume tanto o caráter de personagem como de narrativa; quando Salen e Zimmerman afirmam que “a estrutura do jogo cria uma arena artificial, em que tudo é removido, exceto os fatores envolvidos no conflito” (2012, vol. 2, p.158), alertam para a necessidade que a adversidade tem em todos os parâmetros do jogo, sendo um movimento e constante na experiência de jogo para que se possa seguir na experiência até sua consumação. Cabe lembrar também que a paradoxal relação que o conflito tem com a vontade de vencê-lo (ultrapassá-lo) instiga o jogador a continuar, os desafios caracterizam o que Dewey chama de “impulsos”:

Toda experiência, seja ela de importância ínfima ou enorme, começa com uma impulsão, e não *como* uma impulsão. Digo “impulsão” em vez de “impulso”. Um impulso é especializado e particular; mesmo quando instintivo, é simplesmente parte do mecanismo envolvido em uma adaptação mais completa ao meio. “Impulsão” designa num movimento de todo o organismo para fora e para adiante, e dela alguns impulsos especiais são auxiliares (DEWEY, John. *Arte como experiência*. 2010, p.143)

A “impulsão” de *Journey* é chegar ao cume da montanha, os desafios encontrados, sejam dados pelo ambiente, por outros personagens ou pela narrativa são impulsos específicos que complementam a experiência de jogo presente. Os obstáculos e auxílios ambientais conferem ao jogador a experiência de progressão na jornada experimentada e elementos que poderiam ser vistos como desmotivadores são assimilados pelo jogador como instigadores da experiência proposta em jogo.

FIGURA 31 - “Tão perto e tão longe”: o andarilho cai diante das últimas dificuldades, antes de atingir seu objetivo.



Fonte: Mídia física do jogo “*Journey* - Edição de Colecionador”

Se lembrarmos que o jogador se encontra nos momentos finais de sua jornada, vemos um impulso implícito na narrativa, também encontrado na interface quando, ao final desta fase, o jogador percebe o cume (objetivo do jogo) visualmente mais perto do que nos momentos passados, servindo de motivador para se continuar, a despeito de todos os desafios enfrentados. Seguindo a linha de pensamento privilegiada nos atos anteriores, este ato pode ser visto como um interstício entre o regime diurno e o noturno do imaginário, bem como ter elementos de experiência diferentes advindos dessa abordagem do ambiente que o jogador deverá vivenciar através de seu avatar. Assim, como em outros atos, as duas fases que o compõem têm aspectos diferentes que podemos encaixar sob a ótica do dia e da noite privilegiada por Durand.

Os elementos significativos deste ambiente se fazem presentes por remeter à grandes dimensões espaciais, mas que oscilam entre ambientes abertos e fechados, trazendo nessa variação um traço do regime noturno num ambiente que é aberto e detém a presença de luz. A própria luz nessa fase é oscilante: se num primeiro momento a iluminação é constante, ligando-se ao imaginário diurno, a passagem para a segunda metade da fase, com ventos

fortes, nuvens pesadas e luz indireta, referencia a uma transição para o regime noturno. O caráter místico e de intimidade da cena, visto nas ações do jogador ao se proteger dos fortes ventos que o empurram contra seu objetivo, e o olhar dos “dragões de pedra” em câmaras, onde a paciência e a atenção se fazem necessárias, são ações que caracterizam o regime diurno através da inconformidade e da periculosidade da tentação de repouso.

No final da fase, a subida do andarilho ante a intempérie que enfrenta é uma referência exemplar a esse caráter crepuscular do ambiente na experiência do jogador; o cume se mostra mais perto do que nunca e a tempestade que se apresenta distancia esse objetivo; o ambiente claro escurece, dando lugar a raios e clarões; os passos do andarilho se tornam mais difíceis pela ação do vento, até que o mesmo cai, prostrado diante de tantos obstáculos; só então o clima volta a ficar calmo novamente. As variações entre a ação do jogador de seguir ante ao clima hostil e das variações de clima segundo a condição do avatar podem ser encaixadas tanto no regime noturno quanto no diurno ou, melhor especificando, no movimento de passagem do regime diurno para o noturno.

2.2.3.1 - O Cume

O jogador vê na tela o andarilho prostrado. Os ancestrais se revelam para conceder ao avatar a entrada para seguir ao cume, restaurando o cachecol que carregou durante toda a jornada e atribuindo ao andarilho um poder de voo singular, mais rápido e espetacular.

FIGURA 32 - As provações não terminam, mesmo depois de o andarilho ter sido ajudado.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”

Apesar de iniciar num ambiente claro e iluminado – da *cut-scene* em que os mentores se revelam ao andarilho para enviá-lo ao cume da montanha-objetivo – a leitura é feita a partir do momento que se inicia o voo do avatar, no qual o jogador detém um certo controle de tal ação. O que a interface de jogo mostra é um céu escuro e povoado por mais “guardiões” que ameaçam o voo de entrada do andarilho no cume; o som de raios e o rugido dos antagonistas complementam o clima sombrio, mas que logo termina, quando da chegada do avatar ao seu objetivo.

FIGURA 33 - As ameaças são afastadas e o andarilho tem a recompensa de sua jornada.



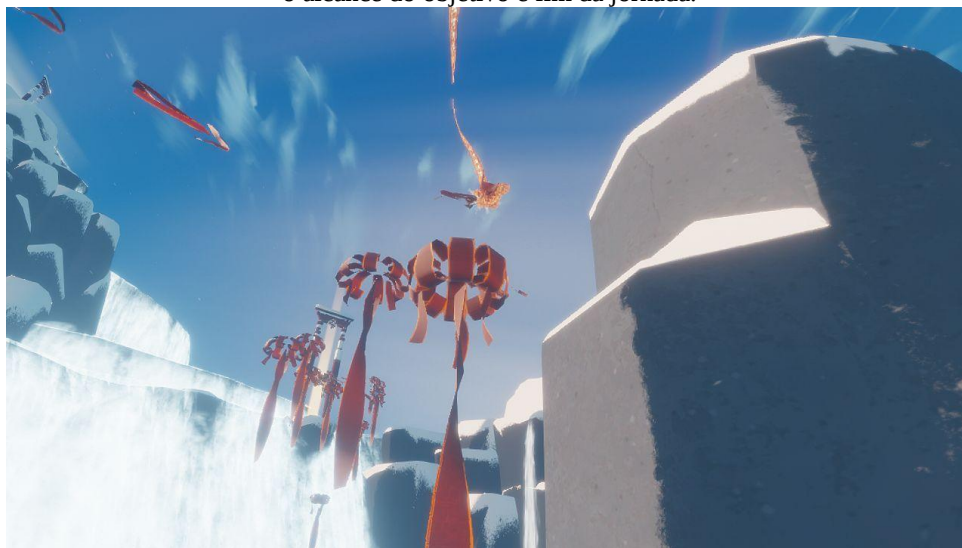
Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”

No enfoque lúdico do ambiente final, o mesmo é construído não apenas na geografia apresentada, mas na arquitetura presente nesse ambiente, para conduzir o jogador pelo estágio final até o cume; então, vemos arcos iluminados que se apagam na passagem do avatar, a disposição de montes em fila direcionando o caminho que o jogador vê na interface, entre outros. Os aliados que povoam o ambiente são dispostos no ambiente também com essa finalidade, mas também ajudando o andarilho do jogador a alcançar os pontos no ambiente necessários para consumir seu voo final; aqui, a sinergia entre ambiente e personagens se torna um recurso evidente de interação para a experiência de jogo em *Journey*: seguir o caminho e continuar a jornada até o objetivo.

Essa característica de simplificação de um ambiente em prol da interação do jogador é vista como um recurso comum por Salen e Zimmerman, pois eles admitem que “o mundo real é infinitamente rico e os cartógrafos – incluindo os criadores do jogo – são confrontados com o desafio representacional de simplificar a geografia de uma maneira que seja significativa para o uso pretendido [...]” (2012, vol.3, p.165). O momento do jogo pede que o ambiente se

molde em favor do jogador que está sendo recompensado pela determinação em trilhar toda a jornada até aquele instante; a fase final se configura no momento de vitória que é alcançado, mas ainda não efetivado, e como o jogo trata da experiência de trilhar um caminho, mais prazeroso, onde é mostrado o objetivo buscado por toda a jornada entre desertos, subterrâneo e neve.

FIGURA 34 - Ao passar pelas adversidades, a segunda parte do terceiro ato aponta para o alcance do objetivo e fim da jornada.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”.

A experiência de jogo encontra sua apoteose (como a fase no cume é denominada pelos desenvolvedores do jogo) e caminha para seu fim; depois dos atos como movimentos de experiência menores, o movimento maior da experiência de jogo se encaminha para sua consumação, para sua finalidade e, mais uma vez, podemos relacionar com a visão de Dewey sobre o fim da experiência, “quando se chega a uma conclusão, ela é a de um movimento de antecipação e acumulação, um movimento que finalmente se conclui. A “conclusão” não é uma coisa distinta e independente; é a consumação de um movimento” (2010, p.113), sendo esse movimento, no caso de *Journey*, algo que poderá extrapolar o fim da jornada proposta.

É quando, após a caminhada final pela fenda no cume da montanha, o andarilho some dentro da luz, marcando o final do jogo com seus créditos e que mostra uma estrela que voa de volta pelo caminho feito pelo jogador em seu andarilho, tornando-se uma espécie de réquiem da jornada. Nesta situação de um final impreciso – o avatar funde-se na luz, não se sabe qual a sua recompensa e fica-se sem saber o que pode acontecer além disso –, pelo menos duas questões podem ser percebidas pelo jogador: 1) diante de um objetivo que não parece ser absolutamente conclusivo, a jornada em si mesma não é a questão mais importante

do jogo? 2) diante da imprecisão do objetivo, o jogador não se vê obrigado a reconstituí-lo e resignificá-lo segundo sua própria experiência?

FIGURA 35 - O andarilho chega em seu objetivo e segue para a luz.



Fonte: Mídia física do jogo “Journey - Edição de Colecionador”

Nesse contexto – em que é entregue o fim da jornada, da experiência de jogo, mas não de seu significado de forma explícita – não é possível determinar que a experiência teve um fim (no sentido de cessar), ela entrega, na passagem do andarilho pela luz de seu objetivo, um movimento, uma questão, uma proposição de pensamento ao jogador que poderá resignificar a experiência a partir das ações tomadas nela (volitiva), do que entendeu durante o ato de jogar (cognitiva) e das emoções despertadas (afetiva) até sua consumação para além-jogo e, assim, se identificando as três atitudes estéticas da experiência. Recorrendo-se mais uma vez a Dewey, podemos corroborar tal visão da experiência quando este afirma que “em uma experiência de pensamento, as premissas só emergem quando uma conclusão se torna manifesta” (2010, p.113), tal como o movimento conclusivo mas não definitivo da experiência de *Journey*, que deixa o pensamento do jogador agir para completar o que o jogo não entregou, não por esquecimento, mas para deixar questões que possam perdurar na mente de quem jogou.

O regime desta fase é o inverso do regime crepuscular precedente e poderíamos chama-lo de *auroral*, o que caminha da noite para o dia.

A escuridão que o jogador se depara no seu voo final é ultrapassada para apresentar o ambiente idílico do cume, onde todas as criaturas aliadas se encontram presentes: o “dragão de pano” e mesmo os guardiões que ameaçavam o voo final se convertem no seu equivalente aliado; daí, segue-se um caminho facilitado para o objetivo final. O céu que antes tinha tons

esverdeados e alaranjados, agora é azul e o clima é amigável. A simbologia noturna vista no fim da interação da fase anterior dá lugar ao diurno e espetacular. Mesmo na ocasião de queda, o andarilho encontrará na névoa o elemento semelhante ao da fase da torre-templo que permite a capacidade de voo e indicando que esta capacidade se faz necessária para avançar ao ponto almejado na jornada.

O ambiente que determina a estrutura de jogo desempenha um papel de protagonista na experiência do jogador: pela projeção que faz em seu avatar, o jogador toma pra si as questões vivenciadas neste ambiente através de sua interação direta (com personagens e o próprio ambiente), para levar consigo, fora-jogo, as questões que a jornada e seu final acarretam e continuar o processo de experiência de diferenciadas maneiras, seja no pensamento, seja na ação – como esta pesquisa investiga, abordando no terceiro capítulo os resultados artísticos como extensão da experiência de *Journey*.

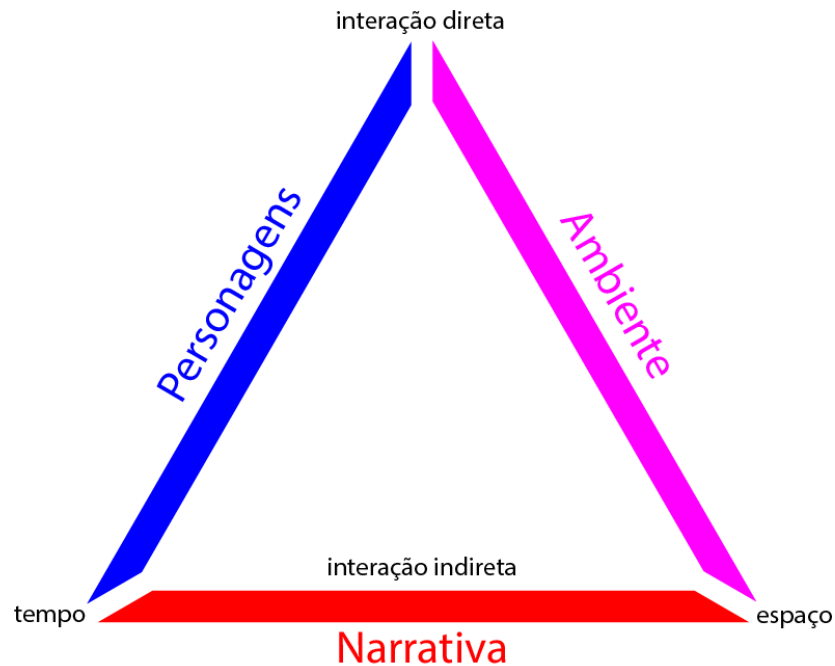
2.3 - Narrativa

A narrativa é a última face abordável na interface de jogos, colocada nesta ordem por ser uma camada de contato com os elementos de personagens e ambiente¹⁷. Nela temos a ligação de tempo (na relação com personagens, mais especificamente através do avatar) e espaço (com o ambiente) que acaba por dar aos jogos a estrutura proposta pelos seus desenvolvedores. O termo “proposta” é aqui evidenciado porque os jogadores podem flexibilizar tempo e espaço nesta experiência projetada e realizar alterações na estrutura de jogo através da experiência que tem ao jogar.

A narrativa também é o elemento que compõe fortemente o “círculo mágico” atribuído aos jogos. Nela, o mundo de jogo ganha uma coerência, adicionando possíveis explicações ao funcionamento desse mundo planejado e atribuindo mais significados aos personagens e ambientes que transitam, caracterizando uma interação indireta, feita pela imaginação do jogador que processa os elementos da interface dados na simulação (personagens + ambiente) para que estejam estruturados no decorrer do jogo (ambiente + narrativa) e oferecer ao jogador um repertório (narrativa + personagens) de habilidades e conhecimentos úteis para se imergir no círculo mágico.

¹⁷ Temos ciência dos diferentes pontos de vista sobre o jogo nas abordagens entre ludologistas (que consideram o lúdico como essencial aos jogos) e narratologistas (que consideram as narrativas como imprescindíveis para os jogos), mas escolhemos não aprofundar estudos nesse sentido.

IMAGEM 36 – A interação direta e indireta na relação da interface.



Fonte: Autor.

A experiência de jogo sob essas interligações se vale das capacidades dinamizadoras da imaginação para situar o jogador no espaço e tempo construídos tanto pelo que é proposto quanto pelo modo como o jogador interpreta. Anne Cauquelin observa essa experiência de seguir um fio condutor nos jogos, explicando que:

...para que meu avatar [...] consiga se deslocar no ambiente desenhado pelo roteirista-designer, sou obrigado a respeitar ritos e regras [...]. Esses diferentes níveis de intervenção e seus entrelaços são, porém, pouco conhecidos ou implícito para a maioria dos jogadores... (Cauquelin, 2011, p. 218)

Tal como já foi visto em citação anterior de Salen e Zimmerman (2012) – quando abordam a relação de experiência do avatar enquanto simulacro – o jogador não precisa estar ciente dos processos complexos que envolvem o jogo que experiencia, e caso necessário, se vale da capacidade da imaginação para entender os símbolos que precisam captar e garantir que a experiência possa continuar seu processo rumo à consumação. Da mesma maneira, Bateman (2010) cita que “é importante reconhecer que mesmo as próprias regras requerem a imaginação para serem entendidas, e mais ainda se elas são implementadas pelos jogadores” (2010, ????, ??). Mesmo que referindo-se às regras, esta observação de Bateman pode ser aplicada também na narrativa em confluência com personagens e ambientes e, assim, a imaginação tem um peso tão grande para o entendimento e o engajamento no jogo, que

podemos até afirmar a onipresença (e evidente necessidade) desta capacidade em todo o processo de experiência de jogar.

2.3.1 - A história de *Journey*

Na narrativa de *Journey*, se contam duas histórias, conforme a explicação de Matthew Nava (2013, p.114): uma presente, vivenciada pelo jogador na jornada que trilhará através de seu avatar, e outra passada, contada pelos seus mentores e por locais específicos do ambiente de jogo que descrevem eventos passados capazes de situar a história presente.

A organização da história vivida é baseada na estrutura de três atos, conhecida nos estudos de cinema pelo trabalho de Syd Field (1935-2013) que, em sua obra *Roteiro: fundamentos do roteirismo*, expõe as fases de “apresentação”, “confrontação” e “resolução” como estruturas basilares para se contar uma história. É possível perceber essa disposição narrativa em *Journey*, mas o fundamento no *monomito*, no nível de significação (já visto nas análises de ambiente e que será melhor explorado no capítulo seguinte), se faz mais presente, mostrando o quanto os três atos de Field encontram muitas similaridades com os arcos estabelecidos por Joseph Campbell.

A história passada também pode se organizar nos três atos de Field, mas se compararmos o conteúdo da história presente com o da passada, vê-se um espelhamento, onde os ancestrais estavam num ápice, descem para uma crise e na sua resolução o mundo da história equilibra o problema, trazendo tranquilidade. O jogo divide esse momento passado em várias partes da jornada trilhada através de painéis espalhados pelos cenários que Matthew Nava idealizou: “desde o começo do projeto, nós queríamos que o mundo fosse cheio de mistério. Uma ideia a ser cumprida era espalhar glifos antigos pelo mundo que revelariam segredos sobre o passado” (Nava, 2013, p.151). O passado também é visível nas transições entre cada fase do jogo, através da revelação dos mentores/ancestrais:

O desenvolvimento que estabelecemos no jogo finalizado pôs mais significado em cada encontro específico com o ancestral, e guardou-os para o final de cada área. Nós utilizamos os ancestrais, não somente como marcadores de sub-objetivos, mas também como contadores de histórias que lentamente revelam a história do mundo de *Journey*. Os ancestrais tornaram-se importantes elementos de andamento, provendo um senso de finalidade para cada área e uma breve pausa introspectiva da jogabilidade cinética de *Journey*. (Nava, 2013, p.149)

Assim, é possível perceber que os desenvolvedores estabeleceram dois níveis de contato com a história passada, uma ativa na presença dos painéis glíficos e outra passiva, no

encontro com os mentores/ancestrais, pensando num ritmo de jogabilidade que pudesse contribuir para a experiência do jogador ao entrar em contato com a história.

Essa alinearidade é prevista por Juul (2005) que também estabelece a relação de tempo no mundo ficcional do jogo sendo interferido pela narrativa. Em *Journey*, tais interferências podem ser vistas pelas estruturas de fases em si mesmas, pelas *cut-scenes* e pelas informações de narrativa dadas ao longo da ação do jogador no ambiente. As narrativas não são compostas somente pelo conteúdo que delas provém (histórias), mas do modo como esse conteúdo é passado; em *Journey* a história vivida e passada é representada por imagens num estilo pictogramático que despertam questões sobre a emissão, recepção e interpretação dessas imagens-narrativas.

2.3.2 - Contar histórias por imagens

Como já visto anteriormente, o trabalho de Durand deixa claro a ação da imaginação no significado e experiência no contato com a imagem, sendo uma capacidade e, ao mesmo tempo, um processo dinamizador da imagem sobre os processos simbólicos que permeiam a experiência. O uso dessa capacidade se torna evidente e necessária em *Journey* quando vemos que seus desenvolvedores decidiram prescindir da linguagem verbal e usar imagens para transmitir a história do jogo.

Dewey aborda a questão do objeto expressivo tomando em questão a palavra e a obra artística (aqui aliada à imagem), admitindo que “As palavras são símbolos que representam objetos e ações, no sentido de ficar no lugar deles; nesse sentido, elas tem significado” (2010, p.181), mas alerta que as palavras têm a função de *afirmar*, em comparação com o objeto artístico que pretende *expressar* algo. Se concordarmos com Dewey e entendermos a imagem como forma de expressão que não necessariamente destina-se à afirmação, veremos que a imagem pode ser um veículo de proposições em aberto ou de indicações cujo entendimento é mais moldável (se comparado à palavra) pelo receptor. Nesse sentido, Dewey e Durand convergem no que entendem da experiência com a imagem: a simples proposição de uma imagem pode indicar algo, mas enquanto expressa dentro de um contexto – nesse caso, a história do mundo de *Journey* –, quem percebe a imagem poderá fazê-lo de forma variada baseada em experiências anteriores em consonância (ou dissonância, mas ainda assim, aliando e influenciando) com o que é mostrado. Provavelmente, essa escolha dos desenvolvedores pela narrativa através da imagem desacompanhada da palavra, reforça a possibilidade de abertura para a experimentação estética.

Percebe-se que a linguagem interativa do jogo é onde as narrativas devem estimular a imaginação de seus jogadores, tirá-los do conforto de apenas um modo de entrar contato com histórias e instigá-los a “lê-las” diferentemente, de forma a interpretá-las sem o conforto de um idioma e ligá-las com o que está sendo experienciado.

O que *Journey* faz em cima de sua narrativa é contar uma história como uma parábola de uma vida que procura propósito diante do desconhecido; o fato de não usar um idioma específico, contar o que acontece através de imagens e sons, permite a interpretação dos jogadores buscada pelos criadores quando pensaram o jogo, o que Kellee Santiago, produtora executiva de *Journey*, coloca bem no documentário curta-metragem *The Road Less Travelled: The Making of Journey*: “A história de Journey é contada sem palavras, porque queríamos deixar aberta à interpretação para que possas retirar a tua própria inspiração ou compreensão, com base no contexto de onde és oriundo.” (Santiago, 2012). E Jenova Chen, no mesmo documentário, aprofunda essa abordagem sobre a linguagem ao comentar que “Quando abordo esses jogos, penso “um sentimento universal não necessita de uma língua”. A única forma de fazer algo que toque o público americano ou japonês é criar signos que projetem uma emoção mais universal.” (Chen, 2012).

Superando o fator linguagem verbal, a mídia pode falar de forma mais abrangente a história que se quer contar, o que foi feito no jogo através de figuras numa apresentação mais pictográfica, com um toque figurativo similar aos desenhos/pinturas hieroglíficas – algo que, em si mesmo, denota antiguidade e ancestralidade. Essa é uma maneira de dar a conhecer uma história, sem que a mesma tenha sido contada oralmente e, também por isso, se serve da imaginação para que seja entendida nas mais variadas possibilidades que diferentes jogadores podem retirar de suas experiências – algo que os desenvolvedores buscaram como forma de enriquecer o cruzamento das variadas interpretações sobre o jogo em sua narrativa.

Nesse sentido, as abordagens feitas na história passada e na jornada presente detêm aspectos diferentes dentro do que se apresentam enquanto “história contada por imagens”.

2.3.2.1 - *Passado*

Na narrativa do passado encaixada no presente do mundo de jogo, a história revela uma relação dos seres “ancestrais” com as várias criaturas feitas de tecido vermelho (descrita em aliados) como de servidão, equivalente aos humanos em relação a animais domesticados;

mas o crescimento da importância desses seres leva os ancestrais à uma guerra que condena o mundo no qual vivem, transformando-o num deserto de areia.

Essa história é contada em partes por cinco aparições de ancestrais no final das primeiras fases do jogo, sempre usando as imagens; as ligações que remetem essa história com o mundo que o jogador interage se dão pela imagem dos aliados nessa narrativa, pela presença inicial da montanha-objetivo e pela referência dos antagonistas. Essas pistas visuais já indicam a ligação do mundo relatado nas histórias e vivenciado durante a jornada; são referências visuais que somente a vivência da interface do jogo, das experiências que este propõe, permite a relação das imagens com um mundo diferente ao vivenciado em jogo.

FIGURA 37 - Primeira revelação da história dos mentores/ancestrais, referindo-se à montanha objetivo.



Fonte: NAVA, Matthew. The art of Journey, 2013, p.154

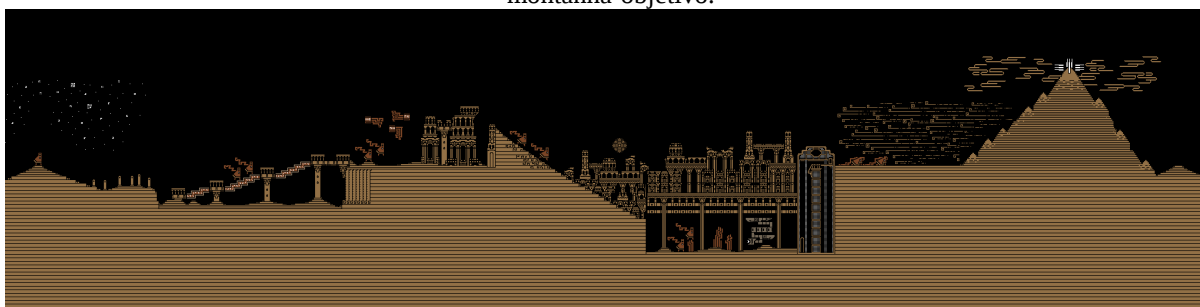
Na última revelação do passado pelos mentores/ancestrais, vemos a transformação do mundo que se relatou para o deserto que o jogador encontra no início do jogo, nesse momento situando que os relatos anteriores são descritivos do passado do mundo no qual se encontra.

A alinearidade na amostragem do passado no decorrer da história presente foi claramente pensada para que a narrativa dos acontecimentos passados servisse tanto de recompensa ao jogador (contextualizando-o no mundo que vivencia) quanto de guia nas fases que seguem a cada uma das cinco revelações das efígies; o jogador poderá ver as figuras e interpretá-las nos personagens e ambiente que passa a experimentar nas fases seguintes; também poderá entender retrospectivamente o mundo de jogo no qual está inserido durante a experiência de jogo. Mas o profundo entendimento desta narrativa imagética se dá ao relacionar com a história da jornada que o jogador trilha.

2.3.2.2 - Jornada

A aparição da jornada do jogador/avatar em imagens revela-se no último altar apresentado pelo jogo (conforme figura XX). Nela, Matthew Nava esclarece que é mostrada “a tapeçaria completa que os jogadores contemplam nas suas visões no topo do Templo. Essa imagem mostra toda a odisseia que os jogadores experimentaram e permite a eles refletir sobre suas aventuras” (Nava, 2013, p.161). Como essa imagem é mostrada após toda a revelação do passado, o jogador tem a possibilidade de fazer as ligações necessárias para interpretar as imagens que teve contato dentro de todo um contexto de passado e presente e também entender o propósito de sua jornada, mantendo o mistério da montanha-objetivo.

FIGURA 38 - A tapeçaria citada por Matthew Nava que descreve a jornada do jogador/avatar até o sopé da montanha-objetivo.



NAVA, Matthew. The art of Journey. 2013, p.160-161

Ainda que a interação do jogador na história contada (e por conseguinte, nas imagens que as contem) seja nula no sentido ativo, a interação implícita do jogador com a história acaba por ser mais cognitiva e afetiva que prática (advinda da atuação), varia mais nos significados e emoções que o jogador capta que na ação direta que o meio poderia permitir, mas não o faz. É uma experiência válida e a questão que propõe também o é: entender até onde é permitido que o jogador altere seu caminho e que possibilidades poderiam se ramificar dessa liberdade de interação se mostra algo válido de ser pensado na elaboração de outros jogos com premissas similares.

2.3.3 - Narrativas propostas e emergentes

O conceito da elaboração de outra história a partir de elementos de uma história proposta não é exclusivo dos jogos; conceitos similares já foram abordados por Roland Barthes em sua obra *O Rumor da Língua* (1987) e por Humberto Eco em *Obra Aberta* (1988), quando ambos defendem nos respectivos textos citados que usufruir de uma obra (literária nos

dois casos) faz com que o fruidor crie outra obra a partir da que fruiu; sendo própria e independente da que foi experienciada.

Os jogos abraçaram essa faceta da experiência do fruidor de forma natural e quase necessária; as narrativas (explícitas e implícitas) de um jogo, por mais fechada e rígida que a decorrência de sua história seja, geralmente vão trazer o que os jogos chamam de narrativas emergentes.

Mas nos jogos essas narrativas tem uma ação do fruidor maior que o habitual de muitas outras mídias; alguns jogos somente tem sentido na capacidade do fruidor de ressignificar a experiência proposta. Dewey, mesmo que não se refira especificamente aos tipos de jogos que relatamos aqui, caracteriza tal movimento como próprio da experiência (seja de quem cria como de quem usufrui), quando diz que:

Em uma experiência, o fluxo vai de algo para algo. À medida que uma parte leva a outra e que uma parte dá continuidade ao que veio antes, cada uma ganha distinção em si. O todo duradouro se diversifica em fases sucessivas, que são ênfases de suas cores variadas. (Dewey, 2010, p. 111)

O fluxo que Dewey descreve é a experiência da vida. O jogo como parte da vida e propulsor de experiências pode se encaixar nesse contexto descrito por Dewey se percebermos que as narrativas presentes em *Journey* também revelam esse tipo de conjuntura da experiência.

Na narrativa, não é de se surpreender que a imaginação trabalhe ativamente para alimentar as possibilidades de cada experiência em diferentes jogadores, como Bateman (2010) – já citado nesta pesquisa¹⁸ – coloca, a imaginação é uma capacidade necessária para as regras do jogo, mas consideramos que também o é para todos os meandros do jogo e na narrativa não seria diferente por ela carregar uma diversidade peculiar de símbolos. Além do mais, nesse recurso a visão de imaginário de Durand também se encaixa não apenas no nível da interpretação dos símbolos, mas na dinâmica apresentada entre estes e a experiência de interatividade do jogador que entra em contato com esses símbolos em movimento e agindo no cenário, em outros personagens e no avatar do jogador.

A jornada vivenciada e a história apresentada durante esta propiciam níveis de interpretação diferentes, denotando narrativas emergentes diferentes ante a narrativa proposta nas imagens e na interatividade experimentada pelo jogador através do avatar. E isso ainda se potencializa na experiência multijogador quando temos um segundo andarilho com outra

¹⁸ Ver página 23.

pessoa projetada no mundo de jogo, que interfere e coopera na experiência do jogador, tornando a experiência emergente, conforme Matthew Nava coloca:

Muito da experiência do jogador em *Journey* é emergente. Interações com outros jogadores provém um maravilhoso montante de variações em cada viagem do jogador pelo jogo. Todavia, sob os elementos de “sandbox” da jogabilidade, o jogo leva os jogadores por um arco de história cuidadosamente desenvolvido, feito de vários arcos e muitas sequências. (Nava, 2013, p. 144)

Nava esclarece que a interatividade com os elementos do jogo (principalmente o multijogador) levam à emergência que o jogo suscita mas não determina, e deixa claro que se a narrativa tem seu desenvolvimento fixo, não deixa de ser plausível a lacuna de interatividade que *Journey* deixa para o discernimento do jogador. O que falta na interatividade direta, sobra em interatividade indireta através das interpretações e emoções suscitadas durante a interação do jogador com os elementos da história do jogo, algo que Juul (2005) classificaria como *rumores*, criações de histórias (com direito a reinterpretar o ambiente e cenários) a partir da narrativa proposta pelo jogo, e estas se encaminham para além da experiência de jogo.

É a partir destas experiências emergentes que advém dos símbolos dados na interface do jogo e das mecânicas dadas pela funcionalidade que provém um feixe variado de obras que derivam de *Journey*. Sendo assim, como já abordamos a interface com seus meandros, convém agora analisar a funcionalidade do jogo, abordando as diferentes mecânicas desenvolvidas para a experiência do jogador e poéticas presentes na sua criação.

FUNCIONALIDADE

Enquanto que o âmbito explicitamente sensível do jogo se passa na interface, seu complemento, implícito, está na funcionalidade. Numa comparação com o corpo humano, enquanto a interface seria a pele e os órgãos dos sentidos, a funcionalidade seria a estrutura óssea e o sistema nervoso, capazes de dar e estruturar movimento e funcionamento às outras partes do corpo, sem estar visível no mesmo. Se a interface faz o “círculo mágico” visível, a funcionalidade delimita-o, estabelecendo até onde o jogo se envolve na realidade, e até onde a realidade do jogo se relaciona com os jogadores.

Ainda que pareça um elemento intransigente, a funcionalidade se remete às regras, ponto importante para os jogos. É pela funcionalidade que se entende as regras de um jogo, mas é também através dela que se permite quebrá-las.

As limitações na experiência (como as que nossos sentidos carregam) estão presentes na vida de forma natural, visto que Dewey esclarece que “a experiência é limitada por todas as causas que interferem na percepção das relações entre o estar sujeito e o fazer”, complementando que “ninguém jamais atinge uma maturidade tal que perceba todas as conexões envolvidas” na experiência (2010, p.123). Mas, na experiência de jogo as limitações são emuladas pela funcionalidade e, portanto, resta-nos usar o que percebemos para extrapolar a percepção e se materializar na expressão individual, já que pessoas diferentes podem perceber diferentemente e compartilhar essa variedade pode ser uma forma de estender a percepção humana.

Na funcionalidade, as regras são dadas pelo jogo e as diferentes formas de jogar, as diferentes experiências de jogo, quando compartilhadas, permitem que o mesmo jogo seja percebido de formas diferentes. Essa característica é ainda mais evidente quando levamos em conta a ação da imaginação como processo dinamizador da funcionalidade ante seu próprio papel e à interface percebida; é quando vemos movimentos como a criação de regras além das oferecidas como os *challenges* vistos em vários sites na internet¹⁹ e a exploração dos limites do ambiente de jogo pelo uso de *glitches* e *bugs*, entre outros. A funcionalidade como sensorial sutil do jogo guarda seus próprios parâmetros que perpassam os estabelecidos pela interface, como pontos implícitos dentro do que o jogador pode perceber de imediato.

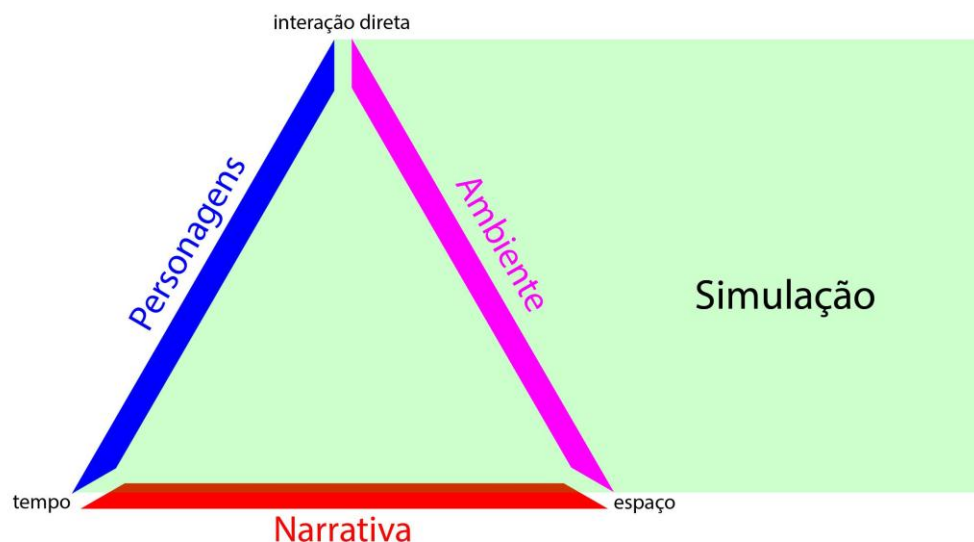
¹⁹ *Challenges* são proposições de jogo desenvolvidas por jogadores que desafiam com mais limitações do que as propostas pelos desenvolvedores; para mais informações,.

No cruzamento direto dos *personagens* com o *ambiente*, tendo contato indireto com a narrativa, temos a *simulação*, que, como Salen e Zimmerman definem, é a “representação procedural dos aspectos da “realidade” (2012, vol. 3, p.145). Neste caso, a palavra “procedural” se entende pelo fato da simulação ter uma hierarquia de regras que permite um entendimento do jogador sobre o mundo de jogo mostrado (como a gravidade), ou mesmo nas quebras deste entendimento (como um humano voar sem asas). As aspas na palavra “realidade” são propositalmente postas para indefinir o que se entende como tal, pois Cauquelin expõe bem sobre a imprecisão do termo ao definir a questão da realidade sob o ponto de vista do que se pode perceber:

De que mundo podemos, então, afirmar a realidade? E acaso podemos dizer que um deles é real, enquanto *mundo primeiro* ou *mundo físico*, ou seja, o nosso, aqui, e que o outro é tão real quanto, só que de uma *realidade segunda*? A própria noção de realidade se dissolve nessa vã distinção: ou ambos são reais, ou nenhum deles o é. (Cauquelin, 2011, p. 211)

Cauquelin ainda cita um artigo de Vili Lehdonvirta (*Virtual worlds don't exist*)²⁰ que questiona a dicotomia real/virtual para estabelecer realidades tratando exatamente da existência do “círculo mágico” em jogos.

FIGURA 39 - Participação da simulação funcional nos elementos da interface.



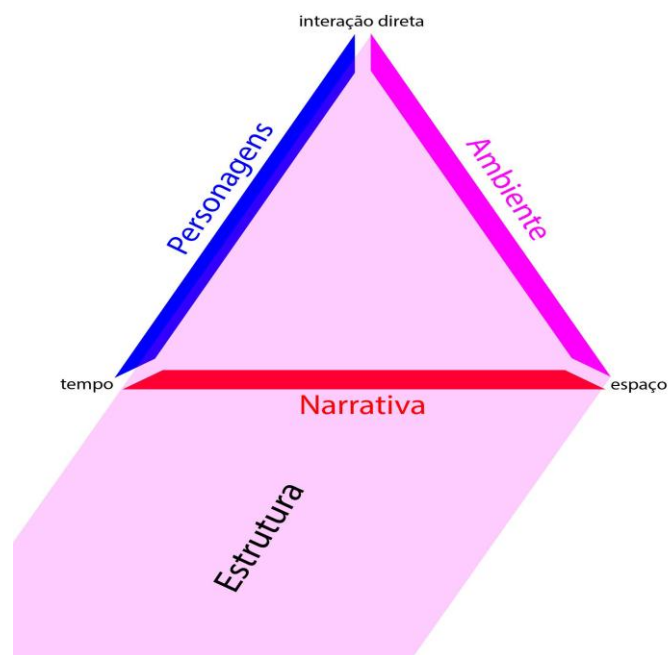
Fonte: Autor.

²⁰ “Mundos virtuais não existem” em tradução livre.

A simulação, como elemento/item da funcionalidade, corresponde à interação direta com o espaço de jogo, e indireta com o tempo, que no jogador e na simulação encontra interações diversas. Nesse sentido, a interatividade dos personagens com o ambiente de *Journey* é classificável como uma simulação de um mundo fantástico, mesmo que este guarde alguma semelhança com o “mundo real”. Por isso, passa a ilusão de um mundo vivo tanto no seu passado, presumidos pelas ruínas de seu ambiente, quando no presente, perceptível durante a jornada do jogador/avatar.

A *estrutura* funcional de um jogo perpassa o *ambiente* e a *narrativa* percebidos pelo jogador de forma direta e afeta indiretamente os *personagens*. Tal estrutura pode ser definida como um conjunto de elementos que afetam uns aos outros para formar um padrão maior, diferente das partes individuais, mas dependente dessas partes. É nessa faceta que a funcionalidade estabelece seu sistema de regras. Analisando *Journey* a partir dos termos de Juul (2005), a organização²¹ do *sistema de jogo* se estabelece na funcionalidade do seu sistema de regras, determinando, por exemplo, o desenvolvimento dos *desafios* e as possibilidades propostas de *jogabilidade*. Podemos compreender essa organização sistêmica como o *modus operandi* desse jogo, embutido na interação direta em relação com as suas regras: a narrativa em fases ou arcos.

FIGURA 40 - Participação da estrutura funcional nos elementos da interface.



Fonte: Autor

²¹ Se em níveis, num jogo contínuo, partidas individuais etc

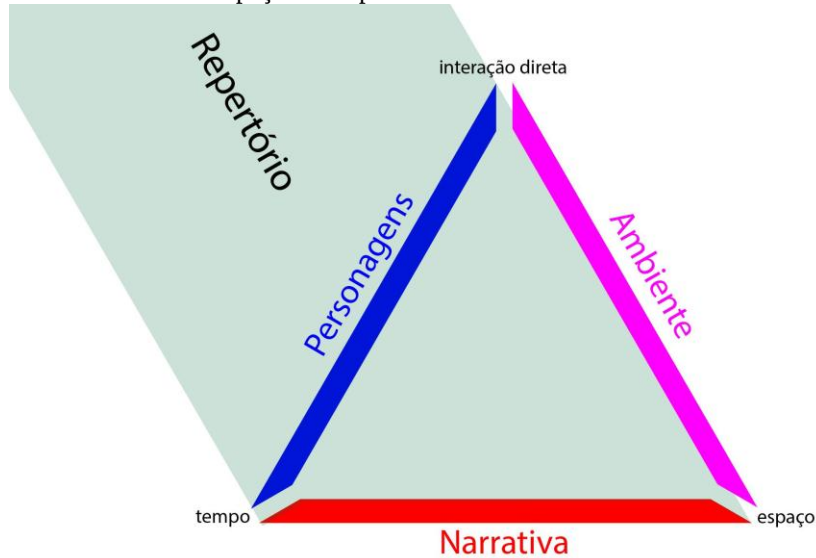
Salen e Zimmerman (2012) ao abordarem o conceito de jogo como sistema, colocam os sistemas fechados que não tem contato com seu entorno como sistemas formais de jogo, e como sistemas abertos os que permitem o fluxo de materiais e energia do entorno como sistemas culturais de jogo, mas a arquitetura funcional se encaixa melhor no termo híbrido de *sistemas experimentais* (que variam de comportamento entre aberto e fechado, dependendo do ponto de vista) como um sistema complexo de jogos; porém, esse termo se encaixa melhor no jogo se considerarmos que Dewey entende a experiência como um elemento singular mediante um fluxo, já que

Quando se chega a uma conclusão, ela é a de um movimento de antecipação e acumulação, um movimento que finalmente se conclui. A “conclusão” não é uma coisa distinta e independente; é a consumação de um movimento. (Dewey, 2010 p.113)

A experiência de jogo pode se dar numa arquitetura estrutural (sistema) que carrega uma sucessão de interseções que a definem não como aberta ou fechada em si, mas experimental, empírica, o que reflete na estrutura como um sistema que pode ser fechado, mas que carrega na interatividade do jogador no jogo esse movimento que inicia no próprio jogador e irradia em diferentes direções que a experiência venha a apontar. O que *Journey* carrega nesta variação está além da sua estrutura de níveis e aponta mais firmemente para a possibilidade da jornada ser feita individualmente, se comportando como estrutura/sistema fechado ou acompanhada de outro jogador sendo, então, uma estrutura/sistema aberto.

O *repertório* como perspectiva final dessa explanação, se encontra na passagem da *narrativa* para os *personagens*, tendo o *ambiente* como fator indireto. Nele se constitui o conjunto de habilidades e conhecimentos advindos da experiência de jogo; a exploração das possibilidades do avatar e o contato com a história que contextualiza os personagens no ambiente, disponibilizam ao jogador as habilidades necessárias para sua experiência de jogo, que cresce conforme o tempo gasto jogando e a progressão do jogador no tempo ficcional do jogo; a interação direta e a exploração do espaço de jogo estão sob o aspecto temporal real e ficcional se desenvolvendo concomitantemente.

FIGURA 41 - Participação do repertório funcional nos elementos da interface.



Fonte: Autor.

Os conhecimentos adquiridos na experiência do jogador avançam também no contato com a estrutura de jogo pela forma de progressão do mesmo em relação à história contada e aos desafios propostos que se manifestam dentro da simulação construída para a experiência. A imaginação do jogador também se manifesta aqui e é nela que a simulação apresentada e a estrutura proposta que o jogador capta são vistas metaforicamente como habitantes do “círculo mágico”, fazendo com que a imaginação trabalhe com as imagens apresentadas ao indivíduo (o jogador) que, assim, pode interpretar suas funções para aplicar seus conhecimentos e conceber diversas maneiras de interagir com o jogo.

Assim como os personagens, o ambiente e a narrativa trabalham para a constituição da interface de jogo percebida na tela e para a experiência do jogador; simulação, estrutura e repertório correm ocultos na experiência de jogo, porém, como a simulação se constitui na construção da “realidade” proposta pelos desenvolvedores do jogo e já foi explorada no capítulo anterior, neste capítulo deveremos analisar a estrutura e o repertório do jogo, bem como suas influências na poética de criação de *Journey* e na experiência do jogador, a fim de entender como esses campos ocultos deverão se configurar na criação de outras obras artísticas baseadas na experiência da jornada proposta pelo *Journey*.

3.1 - O caminho da jornada

Journey se baseia numa estrutura linear na sua experiência: o jogo se constrói numa progressão definida para contar a história da jornada de um andarilho até sua montanha-objetivo. O desenvolvimento da experiência no jogo é feito como o contar de uma história que

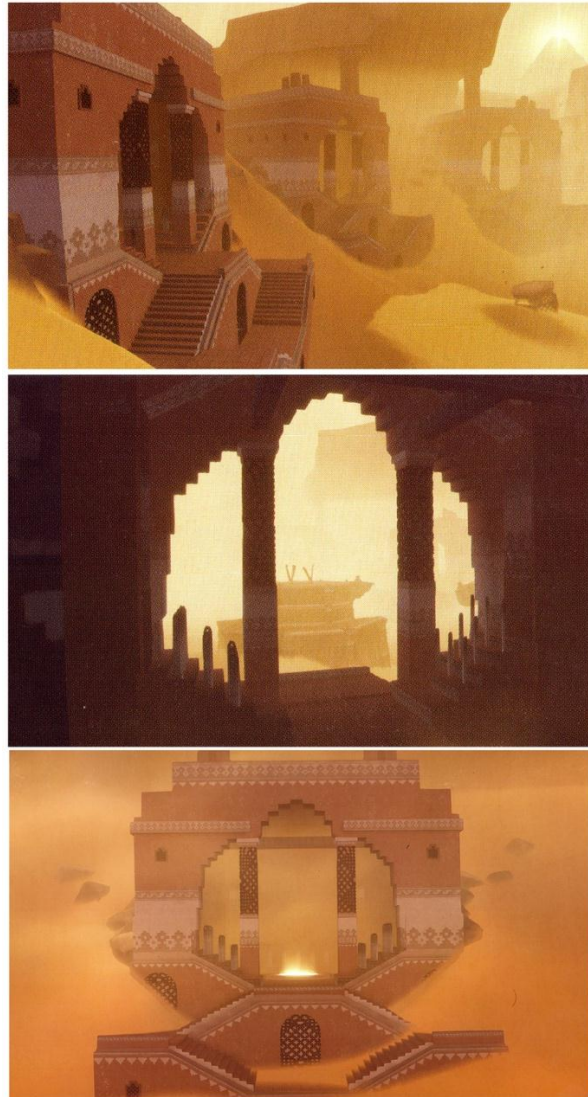
se inicia e caminha paulatinamente para o seu final e essa premissa também é uma das qualidades do jogo: como seu final é indefinido, a mensagem maior passada e premeditada desde seu título é a de que a experiência significativa está no seu decorrer, mais do que na sua conclusão. Entretanto, esse propósito fica evidente apenas quando a conclusão acontece, fazendo-nos perceber, mais uma vez, a relevância da percepção de Dewey (2010) sobre a experiência estética. Como vimos, o autor aborda a experiência em todas as inconstâncias que ela carrega, explicitando que as possibilidades que ocorrem no seu processo tem importância na consumação da experiência e que podem ser muitas e indefiníveis, algo que a estrutura rígida de *Journey* parece cercear.

Mas mesmo jogos lineares como *Journey* podem se mostrar imprecisos para definir as possibilidades de interações que um jogador pode extrair segundo a quantidade de escolhas; jogos de “mundo aberto” (conhecido como “*sandbox*”²²) podem oferecer um número extraordinário de opções de escolha ao jogador e, mesmo assim, as possibilidades de interação experimentadas serem um número menor do que as possibilidades propostas. O processo de experiência de jogo em comunhão com outras experiências vividas por quem joga, pode apontar a interação significativa que determinado jogo prevê. Portanto, mesmo que os ambientes amplos de *Journey* sejam limitados por estágios, cada fase carrega um número indefinido de significação na experiência de jogo enriquecido pela interação lúdica com significados variáveis.

É evidente que a simples oportunidade de transitar entre as fases livremente poderia acrescentar mais escolhas e, portanto, mais interatividade – ressaltando que a escolha de fases ainda existe, também limitada, na fase inicial –, mas entender que o jogo conta uma história e propõe ao jogador vivenciá-la é uma decisão de desenvolvimento que cerceou um elemento de interatividade para acrescentar significado no sentido de progressão da história contada e, portanto, no contato e experiência do jogador enquanto vivencia essa história.

²² Termo em inglês para “caixa de areia”, se refere a jogos em que o jogador se insere num mundo de jogo com guias propostas, mas liberdade para seguir as proposições ou não.

FIGURA 42 - Na primeira fase do jogo, a área de seleção de fases permite que se possa visitar as diferentes etapas do jogo.



Fonte: NAVA, Matthew. The Art of Journey, 2013, p.105.

Nesse caso, entender que o meio oferece uma funcionalidade como diversas opções de interação é entender também quando e como usá-las. Mesmo abrir mão de tais opções em prol da experiência pretendida é um movimento que foi pretendido pelos desenvolvedores, reiterando (provavelmente sem o saber) aquilo que Dewey expõe bem quando cita o trabalho do pintor e considera que este “tem de vivenciar conscientemente o efeito de cada pincelada que dá ou não saberá o que está fazendo nem para onde vai o seu trabalho” (Dewey, 2010, p.124), numa atitude que podemos considerar como análoga à dos desenvolvedores de *Journey*: escolher e limitar a jornada pela história, para que se encaminhe apenas para seu desfecho.

Escolher uma única forma de encaminhamento do jogo pode parecer uma escolha arriscada para a experiência do jogador; pode-se até mesmo presumir que o desenvolvimento por um tempo a mais poderia permitir que o jogador transitasse entre os ambientes das fases, escolhesse atalhos para seu caminho ou mesmo tivesse mais caminhos a escolher para chegar à sua montanha-objetivo, mas a escolha do caminho linear foi a que os desenvolvedores acharam melhor para a experiência que projetaram.

3.1.1 - Estrutura de Níveis

Até a consumação, o jogador deve passar pelas fases propostas em *Journey*. A interface, como visto no capítulo anterior, desempenha bem seu papel de delimitar sensorialmente, na tela de jogo, as fases a serem trilhadas e os arcos que elas compõem. A estrutura de jogo constrói a interação de cada fase e de seu fim (no ato de meditar diante da efígie), mas também ordena o ritmo geral do jogo através dos arcos que as fases compõem.

Journey tem oito fases que se dividem em três arcos distintos. O primeiro arco tem quatro fases que se passam no deserto e tem um caráter mais ativo em termos de velocidade, movimento, interação com outros personagens e enigmas no ambiente; este arco inicial tem uma clara função de instrução das capacidades do avatar e de descobrimento do mundo de jogo.

FIGURA 43 - Fases do primeiro arco de Journey, o andarilho explora o mundo desconhecido. Fonte: NAVA, Matthew.



The Art of Journey. 2013, pgs. 71,77, 83, 114.

No arco seguinte, composto por duas fases que se passam em ruínas subterrâneas, o jogador tem um primeiro impacto da mudança de um ambiente desértico solar e aberto para um templo subterrâneo fechado e escuro; depois, temos nele mudanças de atmosfera que acontecem sequencialmente, primeiro de ruínas alternadas entre ambientes aparentemente aquáticos e labirínticos e, por fim, um ambiente “templar”, com símbolos, luz e o movimento de ascendência para o topo da construção.

FIGURA 44 - O templo subterrâneo e suas diferenças de ambiente.



Fonte: NAVA, Matthew. The Art of Journey. 2013, pgs.88, 133.

Adentrando no arco final, duas fases fecham a jornada. Na primeira fase, num ambiente de clima nevado e hostil, o jogador se conduz pelo avatar para desviar dos obstáculos climáticos e antagonistas até a aproximação no cume da montanha. Por fim, ainda no cenário nevado, mas solar e mais habitado por outros aliados, o caminho é percorrido entre as várias formas de locomoção, tendo o voo como meio principal até o seu fim, a chegada no cume da montanha-objetivo.

FIGURA 45 - A provação final e ascensão ao cume, o retorno em Journey é a sua montanha-objetivo.



Fonte: NAVA, Matthew. *The Art of Journey*. 2013, pgs.93, 99.

Essa disposição, que demonstra a diversidade de símbolos na linearidade do jogo e a intenção de “contar uma história”, também reside na filosofia de criação de *Journey* proposta por seus desenvolvedores e explicitada por Kellee Santiago (*The Road Less Travelled*, 2012), que afirma que “é uma ênfase na experiência visceral ou imersiva na base dos videogames. Enfatizar realmente o ambiente e o áudio”. É na abordagem da construção do mundo de jogo que este se mostra como uma estrutura reta e direta, mas trabalha na interação com o ambiente de cada nível para que sua estrutura se desenvolva de forma coesa na união dos arcos e do jogo como um todo.

O conceito em que essa estrutura de arcos foi baseada é “o ciclo de vida completo”, com infância, maturidade e velhice, conforme explicitado pelo idealizador do jogo Jenova Chen (*The Road Less Travelled*, 2012); depois, temos a estrutura de três atos, introduzida por Syd Field²³, e muito usada no cinema; por fim, o conceito primordial para a definição de arcos

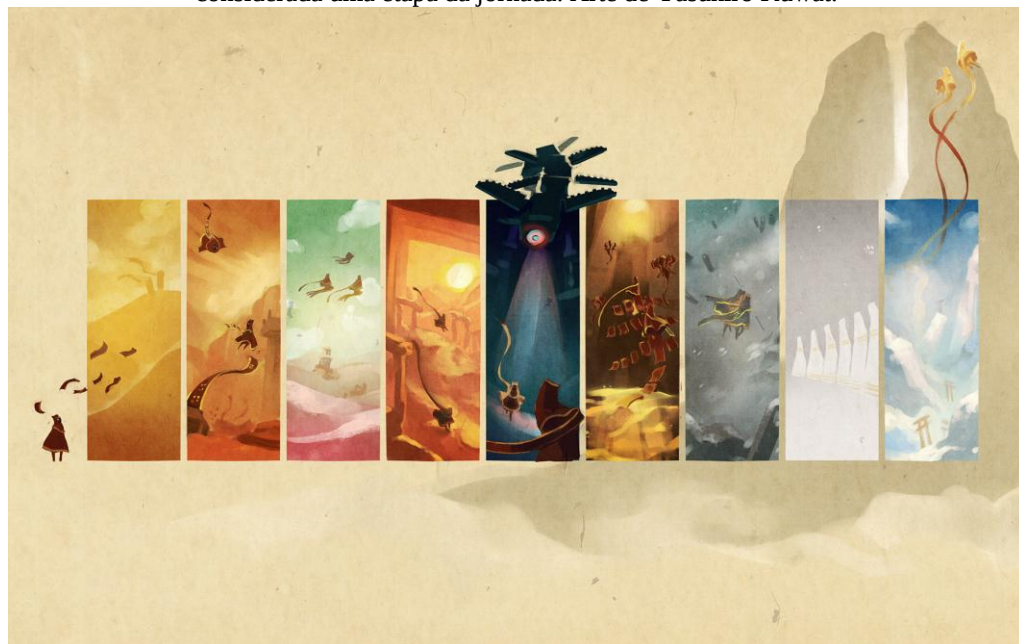
²³ Jenova Chen, idealizador do jogo, entrou em contato com as ideias de Syd Field, indiretamente, quando cursava o Mestrado em Mídias Interativas na Universidade do Sul da Califórnia.

e fases – que também serviu de base para o desenvolvimento da estrutura de três atos do cinema – foi o do monomito, também conhecido como “A Jornada do Herói”, trazida à luz para o grande público por Joseph Campbell. No monomito, Campbell estabelece três arcos interligados que ele percebeu como comuns às grandes histórias e contos mitológicos observados ao redor do mundo. Neste caso, vale uma abordagem um pouco mais detalhada.

3.1.2 - Monomito

Joseph Campbell é um mitólogo estadunidense que dedicou seus estudos para entender a relação do homem com o sagrado e em várias de suas obras essa relação é vista através dos mitos religiosos. No livro que introduz o conceito do monomito, *O Herói de Mil Faces*, Campbell compara histórias mitológicas diversas e seus símbolos para entender as estruturas comuns existentes nas relações do homem com o sagrado e a vida, desde Oríris no antigo Egito até Jesus Cristo, passando por Noé, Buda e outros. Nos seus estudos, Campbell percebeu que essas histórias carregavam um padrão que se repetia e, segundo ele, era um reflexo da visão do homem sobre a vida e a relação com as agruras e júbilos que nela percebe. Assim, dividiu esses pontos em comum em três grandes arcos que poderiam ser vistos em várias histórias mitológicas.

FIGURA 46 - As etapas de Journey segundo o monomito: nela, a *cut-scene* antes do caminho ao cume é considerada uma etapa da jornada. Arte de Yasuhiro Kuwat.



Fonte: NAVA, Matthew. The Art of Journey, 2013, p.179.

No primeiro arco, o qual nomeia de “O Chamado”, Campbell descreve os passos que o herói trilha da saída de seu mundo, sua terra natal, até a entrada de um novo reino, visto como mágico ou exótico. O herói se recusa ao chamado inicial, é levado à aventura com a ajuda de do mentor (que pode ser um ser ou um fenômeno) que lhe concede ajuda para enfrentar as maravilhas e tragédias do reino mágico.

O segundo arco descreve a passagem do herói por esse mundo mágico, denominado de “A Iniciação”. Nele, o herói enfrenta obstáculos e encontra aliados que participarão de sua jornada e cooperarão para o seu crescimento. Várias simbologias são atreladas a este arco tais como a queda, a passagem por guardiões e por um mundo obscuro, entre outros. Recorrendo à obra de Campbell, é possível lembrar de *Journey* na descrição do mundo visto nesse arco específico:

...o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. [...] O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana (Campbell, 2007, p. 102)

Percebe-se que *Journey* tem profunda inspiração na estrutura do monomito de Campbell, mesmo nas imagens e metáforas construídas em seu estudo, conforme admitido por Jenova Chen, idealizador do jogo, no documentário “*The Road Less Travelled: The Making of Journey*”.

O derradeiro arco se caracteriza pelo caminho de volta do mundo mágico para sua terra natal ou de origem, dito como “O Retorno”. Nele, o herói reluta em abandonar o ambiente extraordinário que se encontra, mas é compelido a voltar e, mesmo assim, precisa passar por uma fuga extraordinária que o guiará até seu ponto inicial. Mas Campbell esclarece que nesse retorno o herói traz consigo algo extraordinário que ajudará sua comunidade e melhorará a vida de todos, denotando que a jornada só é significativa quando ela beneficia outras pessoas além do sujeito da jornada e, por isso, este acaba por merecer o título de herói.

Chen aponta o último arco como importante para a sua visão da jornada do herói:

Há algo na jornada do herói que acho muito interessante: O herói sempre traz consigo algo para casa, algo melhor, que beneficiará a sua comunidade. Se a história acabasse com alguém saindo de casa, ficando rico e fosse viver em alguma ilha, não ia ser o tipo de história que se vai contar através dos séculos. (Chen, *The Road Less Travelled*, 2012)

A visão dada do monomito para a jornada do herói, nesse ponto, é a entrega de uma interpretação ao jogador, de modo que este possa perceber que sua jornada e as relações nela construídas (com os personagens, o ambiente, a narrativa e possivelmente com outro andarilho) fizeram do jogador outra pessoa cujas emoções e relações foram desencadeadas sobretudo para servir ao autoconhecimento e, por isso, o jogo enfatiza mais a jornada do que sua finalidade. De fato, esse “retorno” que Campbell assinala não é claro em *Journey*, a não ser que se entenda o momento final (de comunhão com a luz no topo da montanha) como um retorno a um mundo que o andarilho/jogador nem sabia que era sua origem.

3.2 - Experiência do (multi)jogador

A estrutura experimentada pelo jogador em *Journey* pode ser vista, segundo a definição de Salen e Zimmerman (2012), como um sistema que aqui tomaremos pelo nome de estrutura relacionada à funcionalidade do jogo, que é o termo utilizado nesta pesquisa. Nas definições dadas ao conceito, temos a estrutura experimental, ou seja, que aborda o jogo enquanto uma estrutura formal, interna, caracterizada pelas poucas relações e variações que o jogador tem durante a experiência solitária do jogo, e enquanto uma estrutura cultural, mais ampla, caracterizada pelo repertório cultural do jogador e requerida quando este joga no modo multijogador.

A definição de estrutura formal pode ser melhor observada na experiência de jogo com um único jogador, que detém uma interação com a simulação de jogo restrita às ações que desenvolve sozinho e carrega consigo o repertório adquirido ao trilhar o caminho até o objetivo; o que se considera formal é simplesmente as interações que um só jogador tem com a experiência de jogo, mais evidente se este jogador repete a jornada e percebe que as variações na percepção do jogo não são tão grandes quando o primeiro contato com este.

No conceito de estrutura cultural, a presença de diferentes jogadores em cada viagem feita pelo jogador através do avatar adiciona variáveis imensas; ao trilhar a jornada várias vezes, os diferentes jogadores agregam repertórios de diferentes experiências nesta simulação (e mesmo em outras, de outros jogos) que têm mais possibilidades de ressignificar a experiência com o ambiente, com os personagens e com a narrativa vistos na tela de jogo.

A condição clara para se perceber a estrutura experimental de *Journey* é a diferença entre seu modo de jogo em um-jogador e o modo de multijogador; quanto mais se experimenta o *Journey* jogando sozinho ou acompanhado de outro andarilho, torna-se mais evidente que as experiências formais influenciam as culturais e vice-versa, dependendo do

modo de jogo escolhido. Mas vale abordar cada uma dessas estruturas com suas nuances em *Journey*.

3.2.1 - Jornada solitária

Em sua estrutura formal, *Journey* se assemelha a outros jogos de caráter puramente linear: o jogador explora um mundo simulado, passando por fases definidas que, no final, levam ao desfecho de sua experiência. O que diferencia *Journey* desses jogos está nos meandros de significado construídos na interface e funcionalidades desenhadas pelos seus desenvolvedores e esses meandros de significados dependem do modo de jogar escolhido pelo jogador.

Ainda que exista um fluxo de percepções e interpretações, sob a égide do entendimento, da emoção e da imaginação, este fluxo ocorre, a princípio, apenas entre o jogo e o jogador, pelos meios que cada um detém para responder aos estímulos dados um para o outro, configurando, assim, a estrutura formal de jogo que o modo um-jogador de *Journey* constrói.

O repertório construído desde a primeira vez que se joga no modo um-jogador pode não avançar tanto, se considerarmos apenas a experiência de *Journey* em si. É claro que as experiências fora-jogo podem acrescentar muito à experiência nesse modo, mas isso apenas deixa claro que o jogo (nessa estrutura formal) tem uma baixa capacidade de retroalimentação de seus significados e experiências. As repetições de ambientes, personagens e história podem variar pouco e não cooperar para a experiência de jogo quando repetida, visto que a simulação oferece os mesmos personagens e ambientes; a estrutura geral não varia o ambiente nem a narrativa e o repertório se relaciona com esses fatores, gerando poucas variações e, portanto, experiências parecidas.

Importante lembrar que está se considerando apenas a influência das repetidas experiências de *Journey*; as experiências fora-jogo podem ser importantes para que o jogador tenha outras percepções da jornada trilhada, mas entrar nessa área é ampliar a pesquisa para além do que ela pode comportar. Assim, manteremos nosso único caminho fora-jogo, qual seja, o da fruição para a criação, nas análises constantes do próximo capítulo. Por enquanto, estamos tratando somente da influência de repetidas fruições da mesma obra.

Ao acrescentar a presença de outro jogador anônimo na jornada que o jogador/avatar desenvolve, a estrutura formal passa a ser estrutura cultural e possibilita trocas de impressões

e possibilidades de exploração da simulação e da estrutura, aumentando o repertório do jogador nessas experiências.

3.2.2 - Compartilhando o caminho

Observando outros jogos da TGC²⁴ que seguem a premissa de uma experiência diferenciada de outros jogos existentes no mercado, pode-se perceber algumas diferenças entre estes e *Journey*: a mais evidente é a função multijogador. Se valendo da representação misteriosa do ambiente e de seus personagens e da interpretação aberta da narrativa, a empresa emprega uma proposição, a partir da segunda fase do jogo (no primeiro arco), para apresentar o jogador a outro andarilho. Semelhantes entre si, o segundo andarilho é controlado por outra pessoa desconhecida em todo o jogo e sem ter como saber quem é e de onde joga. Neste caso, os dois andarilhos precisam decidir se devem seguir a jornada juntos ou não.

O fator “desconhecimento” visto por todo o jogo é usado na experiência multijogador em favor de um sentimento de universalização – certamente um contraponto do “reconhecimento” citado por Dewey –, já que ambos trazem propostas semelhantes no que tange à experiência do jogador. O jogador encontra outro andarilho anônimo e não o conhece, mas ambos compartilham a mesma jornada, o que pode reiterar um sentimento de compartilhamento, pertencimento ou mesmo empatia.

Voltemos a Solomon em seu estudo sobre as emoções para evidenciar como a empatia se faz presente na experiência. O autor explicita que o compartilhamento de emoções pode acontecer em níveis simples e complexos, mas que ambos carregam uma atuação importante da imaginação para que se configure enquanto empatia em si; para exemplificar, usa uma sessão de filme com uma situação específica:

Estou assistindo a um dos primeiros filmes de James Bond (*007 contra Goldfinger*). O guarda-costas do vilão (“Oddjob”) segura bond em um abraço mortal e Bond reage (como dizer isso educadamente?) chutando-lhe o saco. Escuta-se um “argh” coletivo dos homens na plateia. (Não se observa reação desse tipo em relação a murros, facadas, surras etc.) Considero isso um exemplo direto, embora cruel, de empatia imaginativa. Sendo óbvio, ninguém na audiência sofreu, naquele momento, uma dor real no saco; no entanto, a reação (incluindo virar-se, em um gesto de proteção) foi bem específica (Solomon, 2015, p.118)

Porém, mesmo com a igualdade das condições dadas, é a experiência diferenciada que o jogador pode ter que caracteriza a estrutura cultural que compõe a experiência multijogador de *Journey*; caminhar num local rotineiro acomoda a percepção, ao passo que em locais

²⁴ Sigla para ThatGameCompany, estúdio que desenvolveu *Journey*.

diferentes somos obrigados a estar mais atentos ao que acontece em volta. Estar atento abre ainda mais a capacidade do jogador de elaborar seu próprio processo estético a partir do que o jogo oferece; o desconhecimento e a estranheza impelem o jogador a interpretar e conceituar o que vê e, com isso, pode interagir de maneira mais intensa. Dewey, a respeito da experiência, descreve esses sentimentos como importantes, quando diz que “a emoção faz parte do eu, certamente. Mas faz parte do eu interessado no movimento dos acontecimentos em direção a um desfecho desejado ou indesejado” (Dewey, 2010, p.119). Por mais que o desconhecimento do companheiro, o estranhamento do ambiente e a incerteza do que está a frente sejam vivenciados, essas emoções por mais desconfortáveis que sejam, ainda carregam um papel crucial na experiência, neste caso, a de jogo.

Os sentimentos de desconhecimento, estranhamento e incerteza sugerem uma lacuna na experiência a ser preenchida com a imaginação e Solomon traz a experiência literária como exemplo desse processo, quando afirma que:

Diz-se, com frequência, que parte do esforço de ler está em “preencher” os detalhes, revestindo de carne o esqueleto apresentado nas descrições verbais, com o uso da própria imaginação, acrescentando cores, aromas e sabores (sejam descritos no livro ou não). (Solomon, 2015, p.118).

Assim vemos que ao imaginar o outro avatar controlado por um jogador desconhecido, completamo-lo com elementos de experiências prévias, seja fora do jogo ou a experiência que o jogador teve no contato com seu próprio avatar; os elementos similares entre os personagens podem ser relacionados com o “esqueleto” descrito por Solomon como a aparência, habilidades e as formas de comunicação (com o “som luminoso”).

Encontrar um igual traz conforto em meio ao desconhecido, perceptível na experiência pelo reconhecimento. Isto pode ser um dos usos do fator desconhecimento que os criadores do jogo usaram para colocar a experiência multijogador em *Journey* num outro nível. Kellee Santiago, diretora e co-fundadora da TGC, explica bem o processo de desconhecimento quando exemplifica:

Uma das metáforas que usamos para *Journey*, sobretudo a experiência *on line*, é que se assemelha a escalar [...] Quando escalamos, parece haver sempre esse reconhecimento de quem se cruza contigo ao longo do caminho. [...] sabem que ambos estão compartilhando a mesma experiência, e isso é quase um segredo que partilham um com o outro, é um laço que se cria. Extraímos bastante inspiração dessa experiência de escalada para nossa reflexão sobre o design da experiência *on line*. (Santiago, *The Road Less Travelled: The making of Journey*, 2012)

Iguais na aparência e perseguindo os mesmos objetivos, algo une os dois andarilhos, ainda que sejam desconhecidos um para o outro. Saber que se joga o mesmo jogo ao mesmo tempo é comum em vários jogos multijogador, mas compartilhar o desconhecimento do mundo projetado e dos símbolos e pistas propostas pela jornada para se descobrir quem é, onde está e qual seu propósito no mundo misterioso que se apresenta, estabelece mais chances de criar relações do que jogos que entregam todas as informações do jogo *on line*.

O fruto desse tipo de experiência se refletiu em decisões de *game design* quando se abdica de interfaces de jogo que não conversam com a funcionalidade do mesmo; quaisquer elementos que sejam estritamente necessários para tal se incorporam na representação visual e/ou sonora. Por exemplo, o “som luminoso” que o avatar emite passa a ser o principal meio de comunicação com o outro avatar; caso o outro andarilho não esteja no alcance visual do jogador, uma discreta luz indica pelo ponto na tela onde o companheiro está, e este pode responder através de seu “som luminoso”, ficando sutilmente mais forte no momento que este executa a ação. Assim, o caráter funcional se vale de seu campo material e permite que a máquina (console) seja um meio de contato de um jogador com outro.

Estes detalhes pensados previamente para que o sistema de jogo não interfira explicitamente na experiência e esta se mantenha mais imersiva é uma decisão de *game design* que difere da maioria dos jogos que tentam informar o jogador de tudo que ele faz (ou do que o próprio jogo ou outro jogador faz), a fim de não surpreendê-los acidentalmente. A produtora executiva do jogo (Kellee Santiago) esclarece que manter o mistério e colocar o mínimo de informações estranhas ao cenário do avatar ajudam na imersão do jogador: *ter uma experiência sobre estar num mundo estranho, e encontras com um desconhecido* (Santiago, Kellee. *The Road Less Travelled*, 2012). É para enfatizar esse encontro que tais decisões, mesmo que incomuns, são tomadas tendo em vista as diversas experiências multijogador que se conhece, como em *MMOs*²⁵ por exemplo.

Nesse ponto, o desconhecimento não apenas conversa com a atmosfera do jogo, mas com o cerne do mesmo, conforme explicado por Jenova Chen, idealizador de *Journey*, quando conceitua a experiência de sua obra como “uma metáfora que tenta explorar a transformação da vida, os cruzamentos, as interseções das nossas vidas, umas com as outras” (*The Road Less Travelled*, 2012).

O jogo foi estruturado para incitar o jogador a cooperar com o outro andarilho anônimo que encontra, com o outro jogador em alguma parte do mundo, pois não existem

²⁵ *Massively Multiplayer Online*, ou “Multijogador Massivo Online”, tipo de jogos que comportam milhares de jogadores *on line* ao mesmo tempo.

formas de um jogador impedir que outro avance na jornada e mesmo a aproximação entre andarilhos não impede que ambos se movimentem independentemente (não existem colisões entre os avatares). Ao contrário, a aproximação ajuda a ambos pelo fato de que a proximidade preenche o “cachecol” dos dois e habilita a ação de “voo”, caso tenha sido gasto. Por diversos pontos é possível que um andarilho avance mais facilmente com a ajuda de outro – trata-se, claramente, de indução à colaboração e à solidariedade. A companhia nesses momentos, muito mais forte se existe cooperação mútua, tende a estreitar as relações e mesmo que estas estejam sendo estabelecidas entre dois estranhos, a experiência fala mais alto.

3.3 - Reimaginando a estrutura dos jogos

A despeito do início tímido e extremamente experimental que os jogos eletrônicos tiveram, hoje gozam de um cenário notável de desenvolvimento e ocupam milhares de pessoas no mundo todo. Para um jogo *triple A* (ou AAA)²⁶, são mobilizadas centenas de pessoas que se dividem nas diversas funções necessárias para se criar um jogo como arte conceitual (referindo a concepção artística de personagens e ambientes), arquitetura, programação e animação, entre outros. São jogos que detêm orçamentos na casa dos milhões com muito investimento em promoção do produto.

Como um movimento de volta às raízes experimentais, os jogos independentes feitos por uma pessoa ou uma pequena equipe têm despontado não apenas em quantidade e diversidade, mas também em qualidade. Fazemos uso de ferramentas de criação desde os anos 80, com algumas ferramentas utilizadas até hoje – como *RPGMaker*, 1992; *Mugen*, 1999; *Game Maker*, 1999; e, mais recentemente, *Unity*, 2005, versão paga; 2009, versão gratuita – e apesar da história do desenvolvimento de jogos por poucas pessoas não ser nova, a ascensão desses jogos não-comerciais só é recente pelas ferramentas de divulgação e distribuição que permitiram um alcance maior desses jogos, como o site *NewGrounds* e a plataforma *Steam*, dando à esses desenvolvedores a possibilidade de alcance do público que antes não era possível ou viável.

Desde as primeiras criações independentes, uma das características desses jogos é a despreocupação com o aprimoramento gráfico. Enquanto grandes desenvolvedoras investem no aprimoramento dos gráficos, física e texturas, desenvolvedores independentes não se apegam a essa característica (alguns até refutam-na), sendo perceptível na grande quantidade de jogos feitos em pixel art,

²⁶ Termo dado a certos jogos desenvolvidos e distribuídos por grandes empresas de jogos, e que tem grandes orçamentos para desenvolvimento, distribuição e publicidade.

Outra característica da cena independente dos jogos se dá no seu caráter experimental do meio que detém; se no ambiente comercial dos jogos, poucas empresas se arriscam em trazer mecânicas novas de jogabilidade – como a desenvolvedora *Valve* com seus títulos *Half-life* (1998) e *Portal* (2007) –, dentre os desenvolvedores independentes as novidades na funcionalidade, bem como o alto nível de integração entre funcionalidade e interface, já são esperados e, de certa forma, exigidos.

A característica mais importante (porém menos explícita) nos jogos desses desenvolvedores é a influência de suas experiências pessoais na concepção e criação de suas obras, algo que *Journey*, mesmo com algumas de suas características comerciais, carrega na poética de sua criação. Em dado momento, a equipe da TGC, para entender como é estar num deserto, se deslocou para uma região de dunas na praia de Pismo, na Califórnia. Chen descreve a experiência e sua importância para o jogo:

Toda a equipe foi a Pismo beach. Queríamos encontrar alguma inspiração para criar a areia. Então, fomos lá e saltamos as dunas, rolamo-las, subimo-las. Criamos uma memória daquela sensação; penso que abordamos o realismo de um prisma impressionista, lembramo-nos do que provoca aquela sensação e reproduzimo-la. (Chen, Jenova in: TGC. *The Road Less Travelled*. 2012)

O diretor de arte Matthew Nava também ressalta a importância dessa experiência:

Visitamos as dunas de Pismo e ficamos cobertos de areia, os sapatos cheios de areia, os bolsos, as câmeras... E isso foi muito inspirador, pois... Quando estás ali perante aquele enorme conjunto de dunas, regressas ao escritório com uma perspectiva. Acho que esse foi um momento decisivo no projeto para mim, estar ali no local e sentir que aspecto o jogo deve ter, foi ótimo. (Nava, Matthew in: TGC. *The Road Less Travelled*. 2012)

Considerar esse processo passado pela equipe para oferecer, através de um jogo de videogame, uma experiência que foi desenhada a partir de uma experiência prévia, não a torna “mais real” a ponto de se distanciar demasiadamente dos princípios da imaginação já abordados. Durante a criação, ainda se pode perceber os processos abordados, desenvolvidos de forma diferente que embasam a aclamação da crítica ao jogo, levando o mesmo a ganhar o título de “Jogo do Ano” em diversas seleções e mesmo a indicação da sua trilha sonora para o *Grammy Awards*.

FIGURA 47 - Visita da equipe da TGC à praia de dunas de Pismo, na Califórnia, EUA.



Fonte: <http://thatgamecompany.com/our-game-design-philosophy/journey-dev-diary-1>.

Mas a diferenciação de *Journey* perante outros jogos – mesmo os chamados “independentes” – não se caracteriza prioritariamente pela sua abordagem diferente de outros títulos comerciais de grande alcance. Nesse ponto existem convergências com jogos mais comerciais em estratégias como a exclusividade no uso de um console e a distribuição através de outra (grande) empresa especializada. O que diferencia *Journey* são, especificamente, os princípios usados na criação, que conversam com algumas características comuns em jogos independentes e com uma visão particular de como os jogos podem ser encarados pelos seus criadores e público.

A particularidade que aproxima *Journey* dos jogos independentes, se mostra nas bases de sua concepção e desenvolvimento, abrindo mão de papéis das funcionalidades e interfaces vistas comumente nos jogos comerciais, como incorporação de pontuações, estatísticas visíveis e outras funções do *game design*. Kellee Santiago (*The Road Less Travelled*, 2012) explicita esse ponto quando diz que “Não há morte, não há limites temporais e não há *heads-up display*. Todas essas informações tentamos incorporá-la na experiência em si, na esperança de criar jogos intuitivos”. O princípio de experimentar para aprender é uma tendência característica de jogos independentes e que a TGC abraça e aplica em *Journey*.

Mesmo que *Journey*, no geral, seja a visão de Jenova Chen sobre o monomito de Campbell, também carrega impressões diversas de outras pessoas do mundo e do jogo em si. Seja o comportamento da física da areia e do tecido pensadas pelo programador-chefe John Edwards, ou a composição artística do ambiente e personagens criadas pelo diretor de arte Matthew Nava, é possível deduzir que, mesmo sendo uma pequena equipe, as influências são variadas e múltiplas. Mas essas cooperações se mostraram tão coesas, que *Journey* pode parecer ao jogador como algo mais próximo de outras manifestações artísticas como o cinema, a instalação e a performance que, quando realizadas em equipe, revelam uma unicidade que, na verdade, é uma unicidade que nasce da variedade de visões, opiniões, procedimentos e soluções.

3.3.1 - Expressão de uma única visão ou processos de (re)criação continuada?

Kelee Santiago (*The Road Less Travelled*, 2012) conota a complexidade dessas relações na concepção de *Journey* quando diz que “pode ser crível, aquele dia em que o Jenova acordou com aquela ideia na cabeça e decidimos executá-la, mas não é assim que funciona”. Durante a interação necessária à criação em equipe, uma visão pode se tornar a “ideia guia”, mas comumente esta é flexibilizada, enriquecida, recortada ou até mesmo recomposta por outras concepções de outros membros participantes do processo coletivo de criação obra.

Tendo em vista que Jenova Chen concebeu a estrutura de *Journey* pensando no monomito como base linear do jogo e constituição funcional no modo multijogador (dois jogadores, sem idioma etc), pode-se pensar que Jenova detém a autoria de *Journey*. De fato, foi dele a visão que permitiu ao jogo representar uma inovação no mercado de jogos, mas o próprio Chen ressalta que “é interessante, porque é um jogo da ThatGameCompany, não é só minha visão... Então, tem coisas que eu quero fazer, mas nem todos concordam. Então, é mais como... O que é refletido no jogo é um valor comum a todos na empresa” (Chen, Jenova *in: Us and the Game Industry*, 2014). Sob esse ponto de vista, Chen se coloca mais como um participante da construção da obra do que como seu autor autocrático. Chen, como os bons diretores de cinema, reconhece que “sua” obra é, na verdade, “nossa” obra, enfatizando o jogo como fruto de uma criação coletiva – uma espécie de orquestra onde cada instrumentista tem uma atuação imprescindível.

Quando vemos jogos independentes que detêm esse caráter autoral exercido por uma só pessoa, como *Undertale* (2015, por Toby Fox) ou *Braid* (2008, por Johnathan Blow),

tendemos a pensar que estes se encaixam melhor no que comumente se entende por autoria, mas é necessário considerar também que uma criação coesa pode se beneficiar de colaborações diferenciadas e enriquecedoras (inclusive do fruidor), mesmo que se tenha cuidado para que a ideia original não seja completamente desfigurada. Também nesse sentido, Dewey nos oferece pistas importantes, quando explicita que na experiência estética

...a criação deve incluir relações comparáveis às vivenciadas pelo produtor original. [...] Mas tanto naquele que percebe quanto no artista deve haver uma ordenação dos elementos do conjunto que, em sua forma, embora não nos detalhes, seja idêntica ao processo de organização conscientemente vivenciado pelo criador da obra. (Dewey, 2010, p.137)

Essa “ordenação dos elementos do conjunto” pode ser facilmente ligada à visão da TGC e de Jenova Chen sobre a experiência de se estar num mundo fantástico, na companhia de um estranho, numa jornada até o cume de uma montanha. Entender que a visão de Chen sobre a jornada do herói é dele, e que a equipe da TGC compartilha dessa visão, ainda que discorde de detalhes, já indica que *Journey* tem uma visão artística própria e que incita seus jogadores a conflitarem suas visões (reordenando-as) com a que o jogo, enquanto obra, oferece.

Esse conflito de visões entre o idealizador e outros membros da equipe de desenvolvimento e, mais frequentemente, entre o idealizador-desenvolvedor e o público é algo próprio dos jogos independentes e muito evitado em jogos comerciais. Por causa disso, o conflito e a remontagem fazem parte da cultura de quem desenvolve e/ou consome jogos independentes, muitas vezes constituindo uma “comunidade que fala a mesma língua”. Desenvolvedores, críticos e entusiastas muitas vezes afirmam que essa proximidade dos desenvolvedores com seu público faz dos jogos independentes uma forma de expressão e de diálogo crítico sobre as possibilidades do jogo enquanto meio. Ao se considerar o que jogos compartilham entre si, a interatividade através dessa intuição lúdica enfatizada pelos criadores-desenvolvedores de *Journey*, é o que torna os jogos tão diversos entre si e, ao mesmo tempo, pode oportunizar a ressignificação de experiências que é uma das características da obra artística, qual seja, a plurissignificação. O que os jogos independentes fazem melhor que os jogos comerciais é repensar a face funcional, além da interfacial, de modo a privilegiar o caráter experimental da recepção/remontagem, que faz da arte um campo de conhecimento único.

Referenciando Melo e Castro (1996), Cavaleiro e Lima (2014, p.95) ressaltam que essa abordagem dos jogos evidencia a “poética dos novos meios como algo que vai além da

apropriação das tecnologias, mas que rompe com os cânones destas ao promover diferentes percepções”. Esta afirmação se aproxima da visão de Salen e Zimmerman (2012, vol.3, p. 28) quando dizem que “o jogo existe *por causa* e *em oposição* às estruturas que lhe dão vida”.

As características de jogos concebidos sob as perspectivas discutidas nestas últimas páginas – autoria e autoria compartilhada entre idealizador e desenvolvedor, e entre estes e o público; remontagem do projeto original por parte do jogador/fruidor; experimentação do meio em jogos independentes etc. – aproximam o jogo eletrônico contemporâneo de características similares da arte contemporânea. Entretanto, não cabe neste estudo a exploração e o aprofundamento dessas similaridades, cuja discussão requer uma pesquisa específica.

CRIAÇÃO PELA FRUIÇÃO

Diante de todos os processos mostrados, dificilmente se pode afirmar que a experiência de jogar não afeta qualquer jogador. Porém, a influência que mais nos interessa é aquela que poderíamos chamar de “artístico-estética” nos jogadores que, atentos à experiência vivida a partir da interface e da funcionalidade, tendem a expressar ou estender artisticamente essa experiência em novas peças. Neste capítulo, consideraremos alguns jogadores de *Journey* que criaram peças a partir de suas experiências do jogo, mas não necessariamente eles serão considerados como artistas e suas obras como obras de arte, embora, eventualmente, possamos nos referir a obras e processos como “artísticos” no sentido técnico, tal como dizemos que qualquer pintura, fotografia ou desenho se vale de técnicas artísticas, mas nem toda obra de pintura, fotografia ou desenho é obra de arte. Deixaremos essa discussão para uma outra oportunidade.

Para analisar essas manifestações, além do conteúdo já mostrado que abordou a experiência estética do jogo e a imaginação como processo/faculdade comunal desse tipo de experiência, nos valeremos da teoria intersemiótica de Julio Plaza (1938-2003), baseada na teoria semiótica de Charles Peirce (1839-1914), para entender por quais processos a funcionalidade e interfaces oferecidas pelo jogo fornecem meios de ressignificação da experiência de jogo em *Journey* para outras obras visuais em diversos meios.

Neste capítulo, o recurso à Dewey deverá ser ainda mais importante por sua abordagem da emoção na experiência estética guardar similaridades com o que se pode analisar em variadas visões dos jogadores sobre suas experiências, reflexos das variadas emoções e, por conseguinte, experiências despertadas por cada jogador que se manifestou artisticamente a partir da experiência com *Journey*. Essa manifestação originada de uma experiência prévia em jogo pode se relacionar com a visão de Dewey num trecho de sua obra, depois de narrar um exemplo de experiência: “Onde devemos buscar uma descrição de tal experiência? [...] Sua natureza e importância *só podem expressar-se pela arte*, porque há uma unidade da experiência que só pode ser expressa como uma experiência.” (Dewey, 2010, p.121; grifos nossos).

Neste ponto, Dewey entende que a “unidade da experiência” (particularmente a estética) “só pode ser expressa como uma experiência”, isto é, experiência gera experiência e, no caso, a natureza e a importância da experiência original “só podem expressar-se pela arte”. No contexto da obra de Dewey, “expressar-se pela arte” ou “expressão artística” não se refere

exclusivamente ao fazer profissional do artista, mas também à possibilidade de qualquer ser humano expressar-se para além do uso rotineiro ou comum da linguagem e, por esse motivo, Dewey é um dos teóricos mais citados no campo da arte-educação brasileira, como defensor da “educação através da arte”. É nesse sentido que, eventualmente, chamamos de “artísticas” algumas das manifestações derivadas da experiência com *Journey*, considerando aquela definição de criação como “criação a partir de um elemento prévio, como remodelagem e ressignificação de experiências, processos e objetos” que explicitamos na introdução deste trabalho e que considera a seguinte definição de Benedito Nunes, baseada em Aristóteles:

A Arte, enquanto processo produtivo, formador, que pressupõe aquilo que ordinariamente chamamos *técnica*, e enquanto atividade prática, que encontra na criação de uma obra o seu termo final, é *póiesis*. Foi como *póiesis* que Aristóteles estudou a Epopéia, a Tragédia e a Comédia, e abordou, em princípio, a Pintura e a Música, entendendo que é a *imitação* (mimese) da realidade natural e humana, a essência comum das artes. (Nunes, 2001, pp. 20-21).

Junto com a “experiência que gera experiência” (Dewey) e com a arte vista como *póiesis* “enquanto atividade prática, que encontra na criação de uma obra o seu termo final” (Nunes), consideramos também a “semiose infinita”²⁷ que Peirce expressou e Plaza (2010, p.81-83) aborda mais profundamente naquilo que ele chamou de “tradução intersemiótica”, quando observa na contiguidade por convenção as atividades sígnicas por semelhanças, onde podemos ver que qualidades, justaposição e mediação são meios de análises adequados para experiências como Dewey descreveu e deveremos analisar neste capítulo. Entretanto, esclarecemos que a discussão aprofundada sobre a concepção do jogo como poética e de seu criador como artista (aqui meramente sugeridas), extrapolam as intenções deste trabalho e, assim, deixaremos essas questões para uma outra oportunidade.

Para analisar tais obras, recorreremos (entre outras fontes) à publicação do livro de arte de *Journey* que traz algumas páginas dedicadas a mostrar os trabalhos de alguns jogadores que experienciaram o jogo.

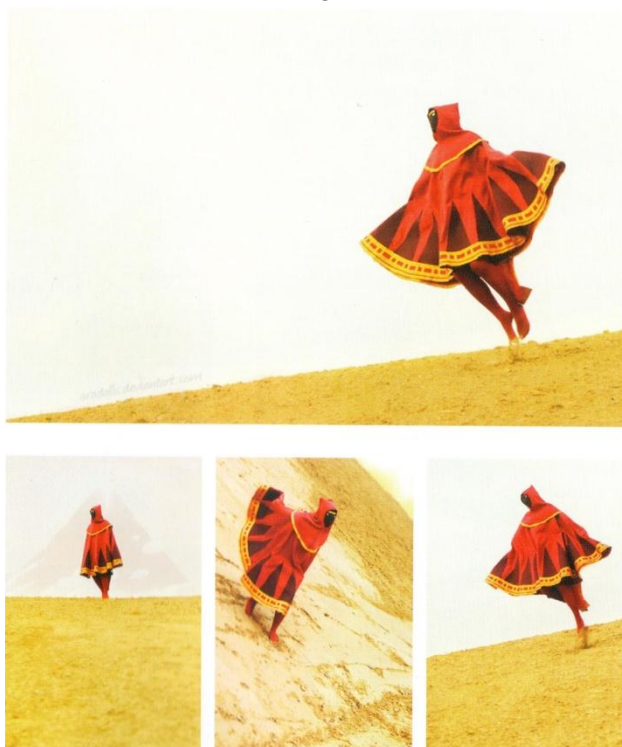
²⁷ Signo que gera signo, num processo infinito, conforme exposto por Plaza em obra citada.

FIGURA 48 – Snowheart: ilustração de uma manifestação de um jogador a outro desenhado na neve, por Saki Tadano.



Fonte: NAVA, Mathew. *The Art of Journey*, 2013, p. 178.

FIGURA 49 – Cosplay: vestir-se como o avatar também é uma expressão derivada do jogo. Arte de Michelle Waschke e Heike Rickl



Fonte: NAVA, Mathew. *The Art of Journey*, 2013, p. 178.

Através das análises dessas obras, se pretende saber como esse processo de criação a partir da fruição de uma obra (o *Journey*) se configura enquanto uma experiência derivada de outra experiência. Ainda que existam diversas obras sobre *Journey* em diversos meios de expressão artística, o corte para obras visuais de caráter estático e ou sequencial se faz necessário na medida em que a mobilidade do meio “jogo” tem que ser traduzida para o estático do meio bidimensional.

4.1 - Experiência de jogo como base para a criação

A experiência estética, à luz da imaginação, do lúdico e das interações que daí advém e enquanto provedora de símbolos e prestadora de interpretações relacionadas à experiências previamente vividas, parece ter sido evidenciada ao longo desta pesquisa. Assim, a experiência de jogo é uma experiência de vida suficientemente significativa para transformar-se em experiência artística. Como Dewey (2010) coloca, a expressão artística é uma das bases para o movimento da experiência e a outra base é a fruição. Nesses dois passos podemos perceber o movimento da experiência nos jogos. A experiência estética de um jogador pode servir muito bem para continuar esse fluxo de experiências e leva-lo para além da interatividade na tela, expressando a criatividade do jogo na criatividade em outros meios.

A relação desses “modos poéticos” – o de criação do jogo e o de criação de obras sobre a experiência de jogo – denota um fluxo de criação visível em várias outras linguagens artísticas (como a pintura, cinema, quadrinhos, performance etc) que compartilham desse movimento e que revelam a quebra de estruturas para a criação de novas experiências e estruturas que deverão ser questionadas novamente, tal como Salen e Zimmerman (2012) definem o jogo na sua interação lúdica.

Apesar de certas obras representarem experiências de vida diversas e boa parte dessas experiências se darem num prisma subjetivo – tanto da experiência que impulsionou o movimento de criação quando da experiência de criação em si –, aqui temos a ajuda da experiência de jogo, em específico o *Journey*, para cooperar no trabalho de entender onde essa experiência impulsionadora influencia na obra final, agregando o entendimento de interface e funcionalidade já abordados para fornecer material para essa compreensão, particularmente no que diz respeito à função da imaginação no processo e às várias possibilidades que a interação lúdica propicia.

O que a interface e a funcionalidade emprestam à experiência são os elementos de jogo percebidos e usados por esses jogadores para expressar as emoções e interpretações

imaginadas e experimentadas na jornada do andarilho até sua montanha-objetivo. Nessas criações, os jogadores mostram a visão que têm das suas relações com a simulação do jogo, com seus personagens e ambientes, com a estrutura de jogo e todas as ligações deste ambiente com a estrutura linear do monomito, bem como o repertório de conhecimentos e habilidades que a narrativa forneceu através da interação com os personagens, sejam eles controlados pelo console de jogo, ou mesmo na interação com outro jogador/andarilho.

4.1.1 - Interface

Tendo a interface como base explícita de elementos audiovisuais do jogo, é nela que se pode identificar a maior parte dos elementos usados nas obras de jogadores-recriadores, sejam os relativos aos personagens e ao ambiente, onde se representa as variadas interações diretas na relação espacial que o ambiente carrega com a narrativa, sejam os concernentes à relação temporal que o jogador percebe através de seu personagem-avator no decorrer da narrativa.

Cada elemento da interface (personagem, ambiente e narrativa) e suas relações (interação direta, espaço e tempo) detém vínculos de representação direta e indireta em cada obra derivada da experiência de *Journey*.

A capacidade de alteração na passagem de um meio de expressão (tridimensional e móvel) para outro (bidimensional e fixo) denota a variabilidade ou peculiaridade que a experiência de cada jogador detém (como visão, emoções e impressões) e conhecimentos que derivaram para a obra recriada. Rever as variações de ambiente que existem em *Journey*, a personificação do andarilho-avator como projeção e simulacro do jogador no mundo de jogo e a sistematização da linearidade da narrativa são exemplos da visão que estes jogadores têm da interface e que são representadas de diversas maneiras.

FIGURA 50 - Releitura do confronto final do andarilho com o clima da montanha-objetivo, acompanhado por outro andarilho, já prostrado, arte por yocif.



Fonte: <http://yocif.deviantart.com/art/Journey-352378243>

As interpretações dos elementos de interação lúdica de significados são constantes, muito pelo fato de ser nesse ponto que a liberdade interativa do jogo se faz mais evidente, convergindo os elementos de interface puros (apenas audiovisuais) e os elementos de funcionalidade que a interface esconde. Mas a funcionalidade em si se faz explícita nessas obras de maneiras próprias.

4.1.2 - Funcionalidade

Representar imgeticamente as interações no jogo onde as simulações, estruturas e repertório se encontram, é uma forma de repensar a atuação da funcionalidade na experiência de jogo, imaginando o que não foi mostrado explicitamente nas suas estruturas rígidas (como a linearidade da jornada), reinterpretando os contatos com outros jogadores/andarilhos ou dando novas representações à elementos da interface que escondem a funcionalidade, como, por exemplo, o cachecol do avatar.

Se numa parte do jogo a câmera é rígida e impõe uma única visão ao jogador, o jogador-recriador tem a liberdade de representar na obra derivada como ele percebeu essa parte em outro ângulo de visão. Se a estrutura linear da história tem diversas etapas, a simplificação dessas etapas numa obra que representa/recria essa narrativa já evidencia a alteração dessa percepção da história de *Journey*. A retirada do personagem do mundo de jogo original para uma representação de um mundo “mais real”, evidencia o caráter cognitivo do

jogador-recriador de extrapolar o repertório de possibilidades vistas na interação do personagem com o mundo simulado.

FIGURA 51 - Certas representações dos jogadores artistas extrapolam os limites da funcionalidade proposta no jogo. Arte por shattered-earth.



Fonte: <http://shattered-earth.deviantart.com/art/Journey-356837505>

As possibilidades de visão e variedades mostradas na produção da expressão artística de jogadores-recriadores sobre a experiência de *Journey*, evidencia não somente a pressuposta riqueza que a derivação de obras acarreta, mas a diversidade de experiências que *Journey* proporciona, supondo o jogo enquanto terreno fértil para a (re)criação artística, mesmo fora de seu próprio meio.

4.2 - Ressignificação de experiências de jogo

Temos, então, a ressignificação dessas experiências de jogo visíveis em outras linguagens. A expressão das impressões da experiência pode ser feita de diversas formas, nos mais variados meios como quadrinhos, ilustração, animação, cosplay ou mesmo em peças musicais. Tomando em conta a experiência do jogador-recriador e supondo as faturas usadas no seu processo, bem como analisando a obra consumada (Dewey, 2010; Pareyson, 2001), podemos entender o quanto a experiência de jogo pode se manifestar em outros meios e ter um exemplo da influência que os elementos de *Journey* tiveram na criação das obras, como será visto mais a frente.

Se as variações da visão sobre a experiência do jogo evidenciam o formato usado para a expressão e a experiência de cada jogador, elas carregam significados próprios sobre o jogo e seus símbolos. Julio Plaza em seu livro *Tradução Intersemiótica* aborda essa variação nas formas no tópico “A Tradução Intersemiótica como transcrição de Formas”, onde introduz o conceito peirceano de legissigno:

É na noção de legissigno semiótico que pode ser encontrado o conceito chave para se entender o papel exercido pela norma na forma. São os legissignos que exercem a função de norma e estrutura ao mesmo tempo em que emprestam um significado a essa forma, ou seja, fazem dela uma “forma significante” (Plaza, 2010, p. 72)

A partir dessa citação, é importante reter que um legissigno “exerce a função de norma e estrutura” e que, para Plaza, se desdobra em três características, duas delas importantes para a análise que pretendemos fazer: legissigno enquanto *transductor* e o *paramorfismo*.

Sobre o caráter transductor, Plaza comenta:

Na passagem do signo original para o signo tradutor, passamos de uma ordem para outra ordem; essa mediação, no entanto, tende a fazer perder ou ganhar informação estética. A tendência do legissigno como Transductor é a de conservar a carga energética do signo original, isto é, manter a invariância na equivalência. (idem, p.72)

Assim, expressões dos jogadores sobre a experiência em *Journey* podem vir a representar momentos do jogo tais como foram vistos pelo jogador, podendo ter mais ou menos semelhanças ou referências com o signo original, mas mantendo a “carga energética” deste, fazendo com que outros jogadores possam reconhecer o momento retratado do jogo.

Quanto ao paramorfismo, trata das várias formas que o legissigno permite que sejam referenciados para remeter à forma original, o que se pode ver pelos diferentes aportes possíveis para se expressar a experiência (quadrinhos, ilustração, cosplay, animação etc), mas que se referem ao signo original, que neste caso é a experiência do jogador; é quando Plaza afirma que “ao admitir grande variedade de formas, desmistifica o que chamamos de criação (originalidade)” (*ibidem*, p. 73) e, assim, a recriação pode ser encarada também como criação. Para Plaza, o que precisa ser desmistificado é a ideia de criação como originalidade ou novidade absoluta. Ainda que sejam fruto da experiência com outra obra, a expressão em sua forma e mensagem carregam a originalidade em relação com a experiência que faz referência.

Considerando essas características do legissigno, podemos entender que os parâmetros da interface (personagens, ambientes e narrativa) e da funcionalidade (simulação, estrutura e repertório) atuam como legissigno nas expressões dos jogadores em diversos meios artísticos.

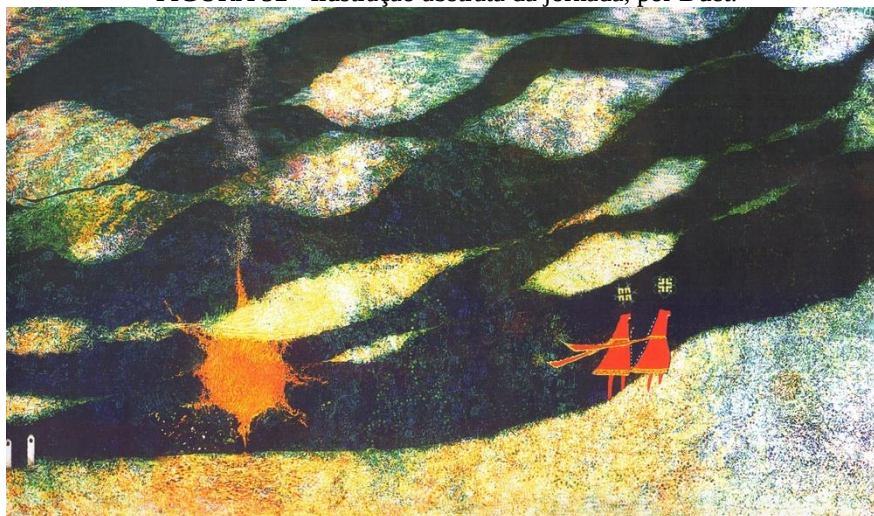
Isto posto, vale analisar as obras pelos meios expressos e entender como esses meios expõem a tradução da funcionalidade e/ou interface do jogo em cada jogador, bem como a forma com que esses jogadores expressam suas experiências, seus sentimentos e impressões sobre a jornada proposta por *Journey*.

A ilustração imagética de uma experiência é uma das mais antigas formas de expressão e registro da imagem. Desde as pinturas em cavernas até a imagem computadorizada, a imagem, com toda a sua carga simbólica e imaginativa figura entre os meios artísticos de maior popularidade e consumo; mas captar as nuances que levaram uma imagem a ser a expressão de experiências se mostra uma tarefa árdua e cheia de caminhos imprecisos, mais claros para quem tenta captar essas nuances sob a guia da imaginação.

As criações imagéticas de diversos jogadores-criadores feitas a partir da experiência de *Journey*, carregam pistas da experiência que deveria ser vivenciada na jornada proposta pela TGC, conforme veremos nas obras aqui analisadas.

Uma delas, feita por Duet (fig. 52), pode ser vista enfatizando o caráter abstrato que a experiência em *Journey* propõe, através da sua técnica de linhas imprecisas e composição do ambiente diferente do que se vê no jogo, com um céu escuro, formas que sugerem nuvens e a representação da montanha como uma luz alaranjada que compõe a paisagem, num exercício que poderíamos reconhecer como o de transdução (Plaza, 2010) da montanha-objetivo. A presença de duas figuras semelhantes ao avatar também denota a experiência multijogador de *Journey*, se intuindo que sejam referências a dois jogadores diferentes pela presença de ideogramas similares ao jogo acima de cada figura. A imagem ressalta a imensidão do ambiente, a solidão (e o companheirismo) vivenciado no mesmo com as duas figuras menores num canto da imagem; é também uma reprodução do início da jornada por se ver o objetivo ainda presente na paisagem, sugerindo que se encontra longe.

FIGURA 52 - Ilustração abstrata da jornada, por Duet.



Fonte: NAVA, Matthew. The Art of Journey. 2013, p.175

Na ilustração com características computacionais em 3D, feita por SLiD3 (fig. 53), a representação caricatural do andarilho, personagem-avator do jogador, se encontra também no início de sua jornada, perceptível pelo monte com “túmulos” encontrado no início e que está ao fundo da figura. Nesta obra, o jogador-criador distorce as proporções vistas na interface como forma de demonstrar a ligação sentida pelo jogador com o avatar que o projetou no mundo de jogo. Temos, então, um exemplo visual da relação de receptáculo e simulacro, através da empatia estabelecida entre avatar e jogador e que pode ser aliada ao caráter transductor do legissigno exposto por Plaza, visto que a figura do andarilho ainda guarda algumas semelhanças com o original – mesmo que mais “atarracada”, com características de personagem de desenhos animados infantis – e, assim, guarda algo da característica transductora do legissigno que é a capacidade “de conservar a carga energética do signo original, isto é, manter a invariância na equivalência” (Plaza, 2010, p. 72).

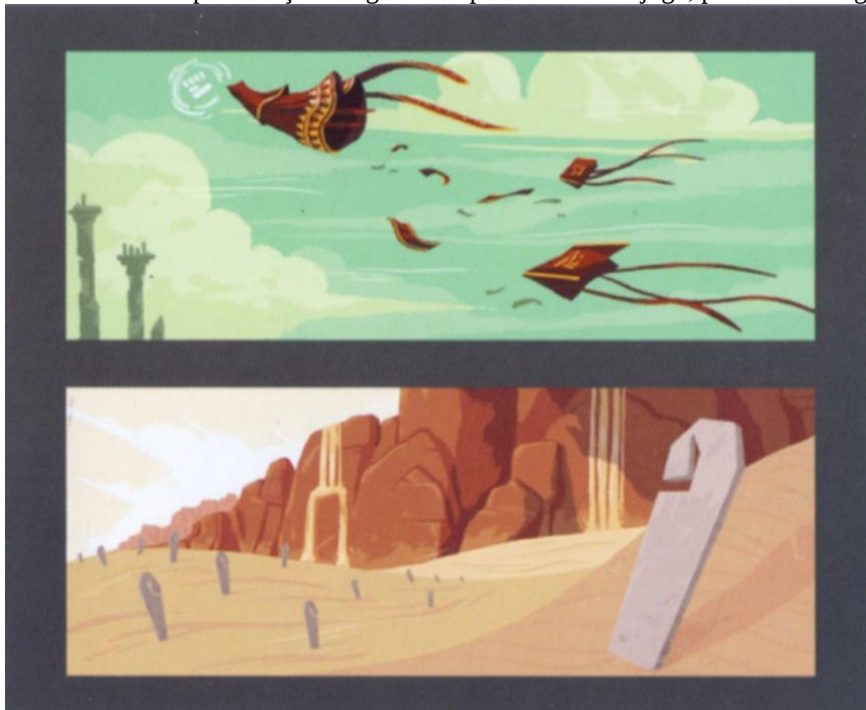
FIGURA 53 - Ilustração em 3D do andarilho no deserto com este sendo retratado de forma caricata, por SLiD3.



Fonte: NAVA, Matthew. The Art of Journey. 2013, p.176

A passagem pelo primeiro ato do jogo também tem sua derivação “artística”: a obra de Kate Craig (fig. 54) retrata esse momento no qual a paisagem desenhada num primeiro quadro se mostra na fase de confluência (a etapa que o jogador encontra com outro andarilho), misturada com a presença dos “panos-aves” que só deverão ser vistas na etapa seguinte. O segundo quadro é a reprodução da paisagem comum ao ato inicial do jogo; a presença de apenas um andarilho também pode presumir a importância que a jornada solitária do jogador pode ter enquanto experiência estética e significativa, a ponto de ser expressada no desenho; a presença de um balão de fala com um dos ideogramas próprios do jogo se configura como uma tradução imagética da funcionalidade da interação/comunicação que o “som luminoso” tem na experiência do jogador.

FIGURA 54 - Representação imagética do primeiro ato do jogo, por Katie Craig.



Fonte: NAVA, Matthew. The Art of Journey. 2013, p.178

A sequência de imagens de Yuki Tadano sobre a experiência de Journey (fig. 55) pode falar muito sobre diversos pontos do jogo e como tais expressões retratam pontos de vista diferentes do que se vê no jogo, ou seja, imaginadas pelo jogador. Na primeira ilustração, ainda no deserto, a vista do andarilho se dirige à montanha-objetivo, observada ao longe, e evoca o chamado à aventura, o início da jornada, com o andarilho ainda sozinho no ambiente; a ilustração seguinte retrata o andarilho na última etapa do primeiro ato (do deserto), deslizando nas ruínas de uma cidade, acompanhado apenas dos “panos-aves” e, como percebido na figura acima, denota a experiência de um jogador. Nessa ilustração também temos uma visão diferente deste momento do jogo: no original, o deslizar no templo da cidade em ruínas é mostrado num plano contra-luz onde a câmera se posiciona ao lado do andarilho, enquanto na ilustração esse momento é retratado num plano superior e, assim, vemos a imaginação do jogador quebrando com o ponto de vista que a tela de jogo mostra e apresentando modos diferentes de perceber determinadas partes da interface de jogo.

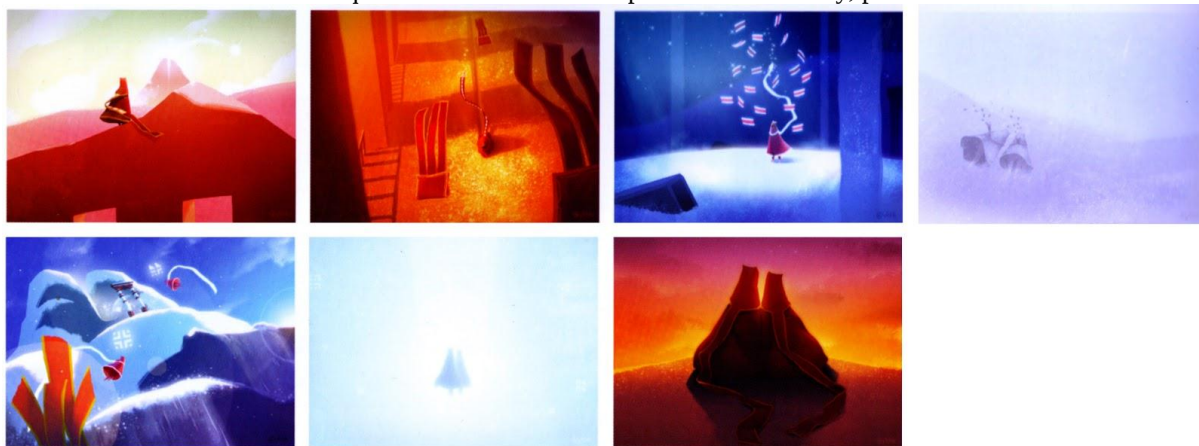
A imagem seguinte faz alusão ao segundo ato do jogo em que o jogador-andarilho se encontra no templo escuro, tendo apenas a luz e seus aliados como guias no mundo adverso que se apresenta. Em seguida a imagem já mostra o andarilho acompanhado e enfrentando as intempéries climáticas que levam ao cume da montanha; a aparição de um segundo andarilho nesse momento evidencia a funcionalidade do jogo de inserir um companheiro ao jogador em

diversas partes do jogo, mesmo que esse encontro seja possível desde a segunda fase e possa ser repetido em todas as fases seguintes.

Na imagem seguinte, na apoteose do jogo, o voo final do andarilho até a luz do cume da montanha-objetivo ainda é feito acompanhado e retrata com certa fidelidade o ambiente final encontrado no jogo original, com suas cores e construções de mundo ficcional (tecidos vermelhos, montanha, céu azul, arcos), também fazendo referência à capacidade de comunicação do jogador pelo “som luminoso” ao colocar diferentes ideogramas acima da representação de cada andarilho.

A imagem seguinte retrata a passagem dos dois andarilhos pela luz do cume, objetivo final de *Journey*, momento de consumação da jornada. A ilustração final mostra os dois andarilhos juntos, observando uma luz no horizonte e essa é, possivelmente, a interpretação da artista (Yuki Tadano) sobre o que acontece pós-jogo, exercendo uma liberdade criativa e imaginativa que remete à relação construída na experiência de jogo entre o jogador e seu companheiro desconhecido com o qual compartilhou a jornada. Neste signo reconstituído por Tadano pode-se observar o caráter paramórfico do legissigno original.

FIGURA 55 - Sequência de desenhos da experiência de Journey, por Yuki Tadano.



Fonte: NAVA, Matthew. *The Art of Journey*. 2013, p.178

A estrutura de *Journey* também ganha representações imagéticas próprias, como visto na ilustração de Fuju (fig. 56), na qual, usando o elemento areia presente em dois atos do jogo, os representa na forma de uma ampulheta, atendendo às características espaciais, temporais e da interação direta com o contato dos dois ambientes do jogo nos dois pontos da ampulheta e na disposição das duas formas do andarilho – a habitual vermelha e a branca, adquirida após fechar todos os segredos do jogo. Um andarilho ascendente e outro descendente que podem mudar de direção se virarmos a ampulheta de cabeça para baixo para continuar sua função de contagem/passagem do tempo, denotam o “eterno retorno”

configurado pela experiência ou a vontade/possibilidade do jogador em reiniciar a jornada. No geral, esta ilustração de Fuju também é um exemplo de paramorfismo que o legissigno carrega.

FIGURA 56 - Representação de dois dos três atos de Journey, tendo como base a “areia”, enquanto elemento do ambiente que os une, por Fuju.



Fonte: NAVA, Matthew. The Art of Journey. 2013, p.177

O ambiente em si mesmo também tem protagonismo na experiência de jogo e esse protagonismo também foi traduzido nas obras derivadas. A arte de Joanna Samia (fig. 57) mostra a etapa final do voo até o cume, com seu ambiente, com os aliados, a neve, o céu azul e os elementos componentes do ambiente evocando a transcendência sugerida com o fim da jornada. Apesar da presença do andarilho, a arte de Samia enfatiza o ambiente apoteótico do final de *Journey*.

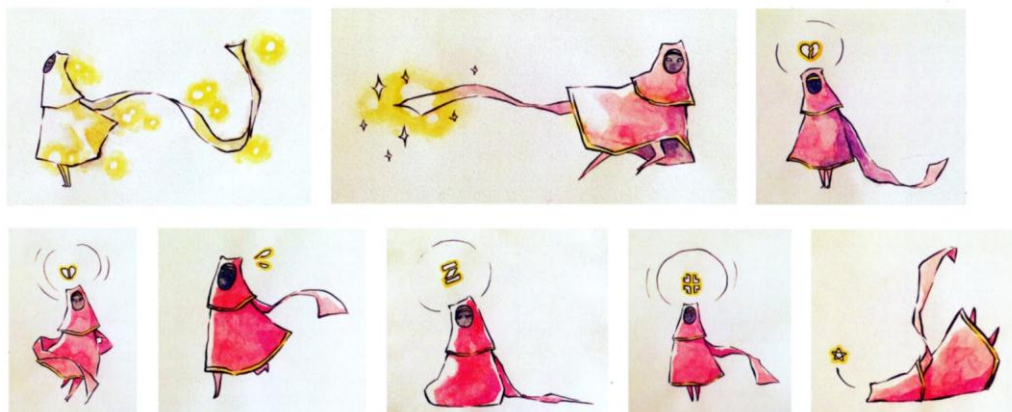
FIGURA 57 - Ambiente da fase final de Journey, por Joanna “scotty9359” Samia.



Fonte: NAVA, Matthew. The Art of Journey. 2013, p.178

Terminando com o exercício de imaginação desses jogadores-recriadores em relação ao jogo, temos a arte de Érica Yumi Nagai (fig. 58) que apresenta o avatar-andarilho em diversas situações e evocando sentimentos, expressões e reações que, no jogo, são apenas implícitas, mas que aqui são expostas conforme o que a jogadora compreendeu de sua experiência. Nagai focou seu trabalho somente no andarilho que lhe serviu de avatar, como se quisesse reiterar as sensações que experimentou em seu envolvimento com o mesmo.

FIGURA 58 - As diversas interpretações das reações do andarilho de *Journey*, por Érica Yumi Nagai.



Fonte: NAVA, Matthew. *The Art of Journey*. 2013, p.180

Essas obras mostram como a experiência de *Journey* é diversa e como essa mesma experiência pode gerar novas experiências artístico-estéticas ao tratar de resignificar, através de uma tradução intersemiótica, as diversas interações que o jogador tem com os variados elementos do jogo. A imaginação destes jogadores-criadores embute nas obras as mais variadas interpretações da interação lúdica de significados, seja direta ou indiretamente, expondo a interface e funcionalidade do jogo enquanto componentes importantes na experiência da jornada vivida, seja representando o objetivo como uma luz no horizonte, a relação do jogador com seu andarilho companheiro, a ambientação da simulação criada em jogo, bem como as visões tidas da estrutura do jogo e das mecânicas de interação/comunicação experimentadas durante essas experiências.

Como arte sequencial, os quadrinhos têm uma função de contar histórias nos seus quadros, e a jornada linear de *Journey* tenderia a ser abordada em quadrinhos de forma quase literal. Entretanto, os jogadores extrapolam essa limitação e também usam desse meio para passar impressões do jogo e referenciá-lo de diversas formas, desde já mostrando a ação paramórfica dos quadrinhos baseados no jogo.

Um desses exemplos pode ser encontrado na obra de Samantha Whitten (fig. 59), no seu site gamercat, que coloca seu personagem, um gatinho preto, em diversas situações de vários jogos. Parodiando *Journey*, Whitten ilustra a experiência de seu gato na jornada, fazendo uso de referências explícitas tais como: o “som luminoso” (com o uso dos ideogramas encontrados em jogo); o companheiro que acompanha o gato não tem todo seu rosto revelado (fazendo alusão ao anonimato do companheiro); a interação do companheiro com os “guardiões” (onde o mesmo some da jornada) e, assim, descrevendo a jornada em todos os seus atos.

O quadrinho, assim como o jogo, não depende de idiomas, se valendo da imagem e da narrativa sequencial como forma de contar a experiência da jornada, mas se dá a liberdade de imbuir no gato expressões faciais que não se veem durante o jogo. Whitten transforma seu avatar-andarilho num gato, tornando-o uma espécie de alter-ego onde ela embute suas próprias impressões, reações e sentimentos que não puderam ser expressados no avatar-andarilho original. Neste exemplo, temos mais um caso de obra derivada que explicita o sentimento e o entendimento do jogador sobre a experiência no jogo original.

FIGURA 59 - A jornada até a montanha objetivo feita por um gato, por Samantha Whitten.



Fonte: NAVA, Matthew. The Art of Journey. 2013, p.176

Referindo-se ao caráter caricatural que os quadrinhos podem carregar, versões satíricas do jogo podem ser encontradas. Uma delas, feita por Fuju (fig. 60), faz alusão a uma das artes conceituais do andarilho anteriores à concepção final, que Matthew Nava chama de “ninja”. Nesse quadrinho, o artista evoca um dos momentos de conflito do jogo, onde o andarilho deve evitar a luz do “dragão de pedra” e, quando o vê, chama o “ninja” que o destrói; retrata-o como um ser incansável, mas que se reporta com temor ao personagem mentor, um dos ancestrais vistos nas *cut-scenes* do jogo. Assim, a sátira se encontra no fato de que o conflito existente no jogo não permite embate, usando a concepção anterior (“ninja”) do andarilho e a aura de “transcendência” que os mentores evocam. Note-se, também, que Fuju utilizou um idioma (o japonês) para apoiar a narrativa e esse acréscimo, junto com a figura do ninja, conferem uma identidade explícita que foi evitada no jogo original.

FIGURA 60 - Sátira sobre o caráter “pacífico” de *Journey*, por Fujū.



Fonte: NAVA, Matthew. *The Art of Journey*. 2013, p.177

O quadrinho seguinte também trata o jogo de forma satírica. A criação de Grey Carter (fig. 61) publicada na revista eletrônica *The Escapist*, enfatiza o fator de desconhecimento que a interação multijogador detêm, relatando de forma poética a experiência de se relacionar na jornada com um companheiro andarilho desconhecido. Num ponto do quadrinho, uma garota se emociona com o jogo e o texto descreve o pensamento dos jogadores sobre a relação estabelecida entre eles e que perpassa as representações do jogo em vários momentos do primeiro ato. No quadro seguinte, o jogador que acompanha a garota é mostrado como um neo-nazista que compartilha do mesmo sentimento, se mostrando emocionado com a experiência. Aqui, a sátira expande a experiência multijogador que pretende envolver quem joga nas ligações afetivas que a jornada propõe, independente da personalidade de quem joga, mostradas no conflito visual dos dois jogadores ilustrados.

FIGURA 61 - Sátira sobre as relações multijogador que Journey proporciona, por Grey Carter.



Fonte:

<http://www.escapistmagazine.com/articles/view/comicsandcosplay/comics/critical-miss/9493-Journey>

No último quadrinho analisado, temos a descrição que Mizushina faz de sua experiência em *Journey* (figuras 62a e 62b). Com um caráter mais analítico, o artista conta como se deram suas confusões e surpresas durante a experiência no jogo, mostrando, num primeiro momento, ele mesmo caracterizado como o andarilho e, com isso, remetendo ao caráter de receptáculo do avatar. Depois disso, o andarilho ganha sua máscara e a descrição em primeira pessoa continua durante a exploração do ambiente, remetendo ao caráter de simulacro. As referências a outros jogos com premissas semelhantes como *ICO* (*Team Ico*, 2001) e *LIMBO* (*Playdead, Double Eleven*, 2010) podem ser aliadas às experiências anteriores que cooperaram para a relação do jogador-recriador com *Journey*.

Nos quadrinhos, a possibilidade de contar uma experiência, mesmo que satirizando-a, faz menção ao fato de que expor as ressignificações das impressões sobre o jogo também se dá na funcionalidade de sua simulação enquanto mundo projetado com ambiente e personagens (como a figura 59), na estrutura guiada pela narrativa com suas possibilidades de interação (conforme a figura 61) e no repertório angariado durante a experiência de jogo e/ou com outros jogos (como o quadrinho da figura 62b alude). Mas as diferentes abordagens do jogo permitem extrapolar o que o jogo oferece na sua interface e recorrer a elementos que se aliam à jornada mesmo não estando na tela de jogo (como a figura 60), numa clara operação que Plaza denominou de tradução intersemiótica.

A imaginação, por e passo com a percepção estética dos jogadores, permite que essas experiências sejam postas em outras obras que falem do jogo e para além dele, criando a possibilidade de comunicar sem a referência ao mesmo, isto é, reiterando a relativa autonomia da obra derivada ou transcriada.

Essas expressões atestam a importância da experiência de jogo como significativa e impulsora da criação, um movimento maior que determinadas linguagens se baseiam para expressar a experiência estética do jogador sobre o jogo. Assim, as interações com o console de jogo, sua simulação na interface e a estrutura narrativa linear servem de elementos sensíveis à interação lúdica de significados, expandindo a compreensão do que se passa na tela de jogo e transcritas nessas expressões dos jogadores-recriadores.

Os elementos do jogo são caminhos que permitem a esses jogadores repensarem os meios que usam para expressão de suas experiências na jornada e compõem o repertório formado em *Journey*, o qual carregam não apenas para outros jogos, mas para os meios diversos de expressão artística além do próprio jogo. Mas o jogo como meio de expressão em si nos questiona se experiências de outros jogos podem ser recriadas dentro do seu próprio meio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A mídia jogo já entende que bases comuns da interface e da funcionalidade podem servir para a recriação de jogos dentro do que se compreende como básico em diferentes tipos de jogar.

Jogos de plataforma, por exemplo, guardam semelhanças entre si, variando em pontos interfaciais como o uso de uma visão lateral, isométrica ou inteiramente em 360°. Encontrar obstáculos no ambiente, personagens como aliados ou inimigos e uma organização que (ao menos) sugere linearidade, podem ser características fixas que interferem em cada jogo, mas os definem como integrantes de uma mesma vertente lúdica.

Como durante a pesquisa não foi encontrado nenhum jogo explicitamente criado a partir da experiência com *Journey*, bem como em outros jogos similares, devemos usar um exemplo mais didático para entender como a experiência de um jogo poderia influenciar em outro. Para tanto, consideremos a evolução em alguns jogos da franquia *Super Mario*.

Desde *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985, com gráficos em 8-bits, visão lateral e sequência linear) até *Super Mario 64* (Nintendo, 1996, com gráficos em 64-bits, construção 3D e sequência alinear), as experiências interferiram para que o jogo pudesse evoluir não apenas em sua capacidade tecnológica e gráfica, mas também na interação lúdica que o jogador viesse a experimentar, sem deixar de ser composto pelos elementos de interação significativa que o jogador pudesse ter para explorar o mundo ficcional projetado. Mesmo que ambos carreguem interfaces diferentes, as referências que o jogo de 1996 faz ao seu primogênito de 1985 mostram o que jogadores passaram para desenvolvedores em suas experiências, cooperando para que o mundo fictício de *Super Mario* pudesse aumentar em termos de interatividade.

Eletrônicos: Poéticas Digitais em que conferem a poética dos meios eletrônicos na mensagem que a obra passa e abertura de interpretações que a interação com esta obra detém, enfatizando que “o enfoque da mensagem por ela mesma adquire caracteres pan-semióticos que, por outro lado, se posicionam na esteira da “obra aberta” (como obra interativa). Dada a natureza intersemiótica das Novas Tecnologias, estas inauguram processos apoiados na interatividade e na ramificação da informação” (Plaza e Tavares, 1998, p.33). Esses processos que se valem da interatividade encontram um ambiente fértil nos jogos que tem na própria interação (seja com o jogo em si ou com outros indivíduos através do jogo) uma característica singular para experiências estéticas programadas.

É possível presumir que o sentimento de conclusão puro e revelação da história proposta que os jogos comumente carregam, sejam pensados como sentimento condutor e que o mercado de jogos pode encontrar nessas emoções combustível suficiente para envolver o jogador do início ao fim da experiência proposta. Mas jogos do nicho de criação independente, como *Journey*, repensam essas experiências sensitivas e intuitivas a serem experimentadas pelo jogador, de modo que se configurem como meios de expressão de experiências pessoais.

A auto-referencialidade pode ser uma pista para identificar os elementos de experiências significativas que os jogos cedem uns aos outros. Sobre esse conceito, deixo que Lucia Santaella, no livro “Mapa do Jogo”, explique do que se trata:

...semioticamente, a auto-referencialidade, como o próprio nome diz, ocorre quando um discurso, um texto, um processo de signos, de certo modo, com maior ou menor intensidade, refere-se a si mesmo, em vez de se referir a algo fora da mensagem transmitida. (Santaella, 2009, p.55)

Se algo merece ser referenciado num jogo, significa que trouxe ao desenvolvedor uma emoção que, ao colocar no jogo que desenvolve, expressa sua visão da experiência que planeja e conversa com seu meio. Porém, mais do que pontos interfaciais ou funcionais que podem ser remixados e incluídos no jogo, a auto-referencialidade é uma cultura midiática que os jogos se apropriaram e detêm um caráter semiótico forte. Lúcia Santaella aborda essa característica quando problematiza o paroxismo que aparece nos jogos eletrônicos:

...a problemática da auto-referencialidade e reflexividade midiática é uma questão semiótica, questão que envolve, ademais, não apenas o discurso verbal, mas, sobretudo, os mais variados sistemas de signos, não só a imagem, mas também as tradicionais formas híbridas de linguagem e comunicação (cinema, televisão) para culminar nas mais novas hibridizações sígnicas que pululam nas hipermídias das redes de comunicação e atingem o seu paroxismo nos games. (Santaella, 2009, p.55)

Se jogos independentes carregam nas suas totalidades a expressão do seu desenvolvedor – ou a ideia deste reconfigurada por uma pequena equipe –, o que se pode perceber em jogos antes da ascensão dos independentes são pedaços de expressão que referenciam as experiências em jogos diversos. Não admira que já se fez um *Super Mario RPG: The Legend of Seven Stars* (Nintendo, Square, 1996), tirando o personagem dos jogos de plataforma para o modelo de jogos de RPG eletrônico japonês.

FIGURA 64 – *Super Mario RPG*, auto-referencialidade dos jogos permite que os mesmos signos possam transitar entre diferentes modos de interação.



Fonte: <http://www.memorycard8mb.com.br/super-mario-rpg-chegara-essa-semana-no-wii-u>

Essa auto-referencialidade dos jogos se faz mais presente sob a máscara de homenagens presentes em pontos do jogo e *Journey* não está isento de tal prática. Como conquistas, encontrar uma flor na terceira fase do jogo, referenciando ao jogo anterior da própria TGC (*Flower*, TGC, 2009) e encontrar uma figura geométrica que lembra tanto os “dragões de pedra” quando os “dragões de pano” presentes em *Journey*, referenciando ao primeiro jogo da companhia lançado para o console da Sony (*Flow*, TGC, 2006). Porém, o que mais se vê em outros jogos independentes são referências a jogos de outras companhias que transitam no nicho independente dos jogos. Seja como referencia a outros jogos ou auto-referencia, essa característica corrobora várias outras ideias discutidas neste trabalho: a tradução intersemiótica; o caráter estético de uma experiência que gera outra experiência potencialmente estética; a fruição como base para a criação ou recriação, entre outras.

FIGURA 65a - A referência à *Flower* (TGC, 2009) em *Journey*.

Fonte: <http://www.playstationtrophies.org/game/journey/trophy/42698-Mirage.html>

FIGURA 65b - Referência à *Flow* (TGC, 2006) em *Journey*.

Fonte: <http://g-walkthrough.blogspot.com.br/2012/03/how-to-find-mysterious-creature-and.html>

A auto-referencialidade carrega em si uma influência na experiência de jogo e no que outros jogos podem ter em imagens e interações no seu desenvolvimento. Obviamente, a forma de repensar o meio jogo vai além do que se pode apenas citar entre partes de um jogo e outro.

A tradução que a semiótica indica na passagem dessas referências de um jogo para o outro pode evidenciar as mensagens que essa conversação troca, conferindo a estas mensagens o caráter poético dos jogos sobre seus meios. Plaza e Tavares deixam bem clara a posição desses desenvolvedores quando afirmam que “não utilizam as tecnologias como memória ou documentação, mas como forma de manifestar uma criatividade estética.

Reconhecem mais ou menos conscientemente o caráter fundador da técnica em relação ao imaginário” (Plaza; Tavares, 1998, p.29). Assim, o meio eletrônico tem sua importância enquanto ferramenta para se explorar a experiência estética, e também enquanto fomentadora de outras experiências, sejam elas no meio eletrônico ou fora dele.

Repensar o meio jogo pode nos levar a um paralelo com outros meios artísticos, de modo a aproximar os jogos das pessoas, das experiências que elas sofrem fora-jogo e podem se identificar, perceber e recriar, usando os jogos ou outros modos de expressão. A reflexividade nos jogos pode marcar uma conversação de experiências projetadas entre jogos que se referenciam, seja por signos específicos ou pelo estilo de jogo escolhido (como no exemplo citado de Super Mario).

Se *Journey* trata da vida, dos cruzamentos, crescimentos e processos que encaramos em nossas vidas, deixando claramente que a consumação, por mais importante que seja, tem sua importância na cadeia de acontecimentos que levaram a ela, estamos encarando um jogo que leva à reflexão de experiências, emoções e sentimentos comuns para jogadores e projetado no meio interativo. O jogo incita as interpretações e diferentes visões que a experiência dentro do círculo mágico – sensorialmente entregue pela interface e interativamente proposto pela funcionalidade – pode recortar da vida para o que o jogador-recriador joga e pode expressar sobre, sendo a mensagem que carrega uma potencialidade poética baseada na experiência estética e em suas características práticas, cognitivas e afetivas.

Temos, então, um meio capaz de fazer refletir sobre a vida usando de uma parte ou de uma representação figurada da mesma, tão vista em diferentes meios de expressão artística, e dos quais os jogos tem cada vez mais se aproximado (muito pelos jogos independentes, é verdade), e, também, se identificando com as possibilidades que a criação poética pode oferecer para desenvolvedores e usuário final.

O processo de transcrição (Plaza, 2010) permite que obras significativas sejam feitas a partir da experiência com outras obras, de diferentes linguagens. Pensar que o meio possa conversar consigo mesmo e com outros meios para repensar experiências anteriores é algo que já se consegue perceber nos jogos e nas criações derivadas deste, como vimos em *Journey*.

Entender este jogo como “a vida com seus cruzamentos com outras pessoas”, ou “uma jornada religiosa para entender quem se é e para onde se deve ir” ou, ainda, como “redenção de seus ancestrais através da condução de novas gerações”, são visões diferentes da mesma

proposta feita por *Journey* e que, mesmo advindas de uma mesma experiência, indicam pontos de vista que podem ser extremamente válidos como argumentos para outros jogos. Num futuro próximo, ou mesmo num presente ainda não suficientemente percebido, podemos ver impressões de experiências de jogo se transformarem em jogos próprios? Não é antiga a comunidade de MODs que alteram um jogo para que se adeque a visões de certos jogadores-recriadores, reconstruindo a experiência previamente planejada para que se torne outra em cima de uma interface e/ou funcionalidade anteriormente pensada. Aliás, cabe a pergunta, embora não possamos responde-la de imediato: a recriação de jogos já não apontaria para mais uma “característica artística” (como pastiche, referência ou citação) no mundo dos jogos que aproxima este de certas práticas da arte contemporânea? Deixemos essa questão para um outro momento.

O fato é que partir do zero, da tela em branco, para construir uma visão experimental sobre uma experiência emocional sentida num jogo anterior ainda precisa de abertura da mente dos desenvolvedores, mesmo os independentes; é ver que o meio pode conversar consigo, sem apenas citá-lo, mas abraçando certas filosofias implícitas nos jogos e que podem ser aprimoradas para se tornar uma voz própria (autônoma) que fale do mundo e suas impressões diversas, podendo extrapolar para outros meios expressivos, como filmes, quadrinhos, desenhos e influenciá-los, incluindo os meios interativos dos jogos na conversação que existe nas diversas formas artísticas

O potencial que os jogos carregam não é recente, já que se confundem com a história humana. Mas os jogos em meios eletrônicos têm despertado diversos jogadores, estudiosos e artistas para as possibilidades que as tecnologias do meio eletrônico trouxeram para os jogos enquanto forma de expressão.

Quando vemos não apenas o *Journey* e sua forte carga simbólica, mas jogos que carregam experiências pessoais que são compartilhadas por outras pessoas, como *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016) propondo uma história de luta contra o câncer infantil; *Beyond Eyes* (Tiger & Squid, 2015) usando da interface para ilustrar o mundo por quem é cego; e *Braid* (Jhonatan Blow, 2008) com sua história sobre separação e alcoolismo, vemos uma evidência de que o meio jogo está aberto para a vida tanto quanto o cinema, os quadrinhos, a pintura, a performance, a dança e muitas outras expressões artísticas. Se assim é, não demorará muito até que as experiências com o jogo ou algum de seus derivados origine outro jogo ou outras obras que continuem o movimento da experiência artístico-estética, com essa característica incessante que vemos desde milênios atrás até hoje, sendo tão relevantes para a vida hoje quanto no tempo em que foram criadas.

REFERÊNCIAS

- ANTONELLI, Paola. **Porque eu trouxe Pac-Man ao MoMA?**. TedTalks, 2013. Disponível em: https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma?language=pt-br. Acessado em: 12 jan. 2016.
- BATEMAN, Chris. **Imaginary Games**. Livro digital. Winchester, UK: Zero Books, 2011.
- BATEMAN, Chris. **What is Game Aesthetics?**. International Hobo, 2012. Disponível em: <http://blog.ihobo.com/2012/03/what-is-game-aesthetics.html>. Acesso em: 05 set. 2015.
- BAPTISTA, Wendell. **Super Mario RPG chegará essa semana no Wii U**. Memorycard8MB, 2015. Disponível em: <http://www.memorycard8mb.com.br/super-mario-rpg-chegara-essa-semana-no-wii-u>. Acessado em: 07 jan. 2016.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A Máscara e a Vertigem**. Lisboa, PT: Ed. Cotovia, 1990.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. 14ª reedição. São Paulo: Ed. Pensamento, 2007.
- CARTER, Grey. Journey. The Escapist | Critical Miss, 2012. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/comicsandcosplay/comics/critical-miss/9493-Journey>. Acessado em: 23 mar. 2016.
- CAUQUELIN, Anne. **A invenção da paisagem**. São Paulo: ed. Martins Fontes, 2007.
- CAUQUELIN, Anne. **No ângulo dos mundos possíveis**. São Paulo: ed. Martins Fontes, 2011.
- CAVALEIRO, Anita. LIMA, Leonardo. Notgames: convergências entre videogames e arte interativa. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGAMES (13), 2014, Porto Alegre. **Anais - Arte & Design**. Publicação digital, 2014. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2014/proceedings_trilha_artes_e_design. Acessado em: 09 set. 2015.
- CUPANG, Jogja. **How to find Mysterious creature and hidden desert flower in Journey | PS3**. gWalkthrough, 2012. Disponível em: <http://g-walkthrough.blogspot.com.br/2012/03/how-to-find-mysterious-creature-and.html>. Acessível em: 17 jan. 2016.
- DEWEY, John. **Arte como experiência**. 1ª edição. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2010.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. 4ª edição. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- fabianzaf. **Tutorial UI – Journey**. Interface Love, 2015. Disponível em: <https://ilikeinterfaces.com/2015/08/02/tutorial-ui-journey>. Acesso em: 03 jan. 2016.

G2S. **Super Mario 64 ganha versão em HD!**. Game2Save, 2015. Disponível em: <http://game2save.com/super-mario-64-ganha-versao-em-hd>. Acessado em: 12 dez. 2015.

GUIMARÃES, César. O que ainda podemos esperar da experiência estética?. In: GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos Camargos (Org.). **Comunicação e Experiência Estética**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006.

HARVEY, Auriea; SAMYN, Michael. **Not a Manifesto**. Notgames blog, 2010. Disponível em: <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto>. Acessado em 02 dez. 2015.

HARVEY, Auriea; SAMYN, Michael. **Realtime Art Manifesto – RAM**. Atenas: Tale of Tales, 2006. Disponível em: <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html>. Acessado em: 02 dez. 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. 4ª edição. Coleção Estudos. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1999

IAmSp00n. **Journey – Gameplay/Playthrough (No Comentary)**. YouTube, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M>. Acesso em: 20 out. 2015.

JESSIE, Aaron. **Walk with the creators of Journey**. thatgamecompany blog, 2012. Disponível em: <http://thatgamecompany.com/our-game-design-philosophy/journey-dev-diary-1>. Acessado em: 02 dez. 2015.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

Journey | PS4 Games | PlayStation. PlayStation Games | Store, 2012. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/games/journey-ps4>. Acesso em: 07 jan. 2016

Journey: Edição de Colecionador. ThatGameCompany – TGC. SCEA, 2012. Jogo em Blu-ray Disc. Jogo exclusivo da plataforma PlayStation; imagens e documentário sobre criação do jogo inclusos na mídia.

JUUL, Jesper. **Half-real**: videogames between real rules and fictional worlds. Livro digital. Cambridge, MA, EUA: MIT press books, 2005.

KIRCHOF, Edgard Roberto. **Estética e Semiótica**: de Baumgarten à Umberto Eco. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

LANDIM, Wikerson. **Haptics**: a resposta na ponta de seus dedos. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/touchscreen/9111-haptics-a-resposta-na-ponta-dos-seus-dedos.htm>. Acessado em 10 de mar. 2016.

MALRIEU, Philippe. **A Construção do Imaginário**. Almada, PT: Instituto Piaget, 2006.

Mirage Trophy. PlayStationTrophies.org. Disponível em: <http://www.playstationtrophies.org/game/journey/trophy/42698-Mirage.html>. Acessado em: 17 jan. 2016.

NAVA, Matthew. **The Art of Journey.** 2ª edição. Los Angeles, CA, EUA: Bluecanvas, 2013.

NUNES, Benedito. **Introdução à filosofia da arte.** 5ª edição. São Paulo: Ática, 2001.

PAJITNOV, Alexei. **Tetris.** MoMA, 2012. Disponível em: <http://www.moma.org/collection/works/152403>. Acessado em: 12 jan. 2016.

PLANTE, Chris. **When was Super Mario Bros. Released in the US? Nobody Knows!:** Happy birthday Mario – whenever it is. The Verge, 2015. Disponível em: <http://www.theverge.com/2015/9/14/9324833/super-mario-brothers-30th-anniversary-date>. Acessado em 15 dez. 2015.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica.** 2ª edição. São Paulo: ed. Perspectiva, 2010.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo:** Fundamentos do Design de Jogos. Volumes 1-4. São Paulo: ed. Edgard Blücher, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. O paroxismo da auto-referencialidade nos games. *In:* SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do Jogo:** A diversidade cultural dos games. São Paulo: Ed. Cengage Learning, 2009.

Shattered-Earth. **Journey.** DevianArt. Disponível em: <http://shattered-earth.deviantart.com/art/Journey-356837505>. Acessado em: 23 mar. 2016.

Sherrie; Mizushina. **The most Accurate Depiction of Playing Journey to Date.** Santa Cruz, CA, EUA: Level Up Videogames, 2012. Disponível em: <http://www.levelupvideogames.net/2012/04/the-most-accurate-depiction-of-playing-journey-to-date>. Acessado em: 12 jan. 2016.

SOLOMON, Robert C.. **Fiéis às nossas emoções:** o que elas realmente nos dizem. 1ª edição. Rio de Janeiro: ed. Civilização Brasileira, 2015.

TAVARES, Monica; PLAZA, Julio. **Processos Criativos em Meios Eletrônicos:** Poéticas Digitais. São Pulo: ed. Hucitec, 1998.

The Road Less Travelled: The Making of Journey. Arran Green (Multimedia Senior Manager). Blu-Ray Disc, 32 minutos. Los Angeles, CA, EUA: PD Multimedia. 2012.

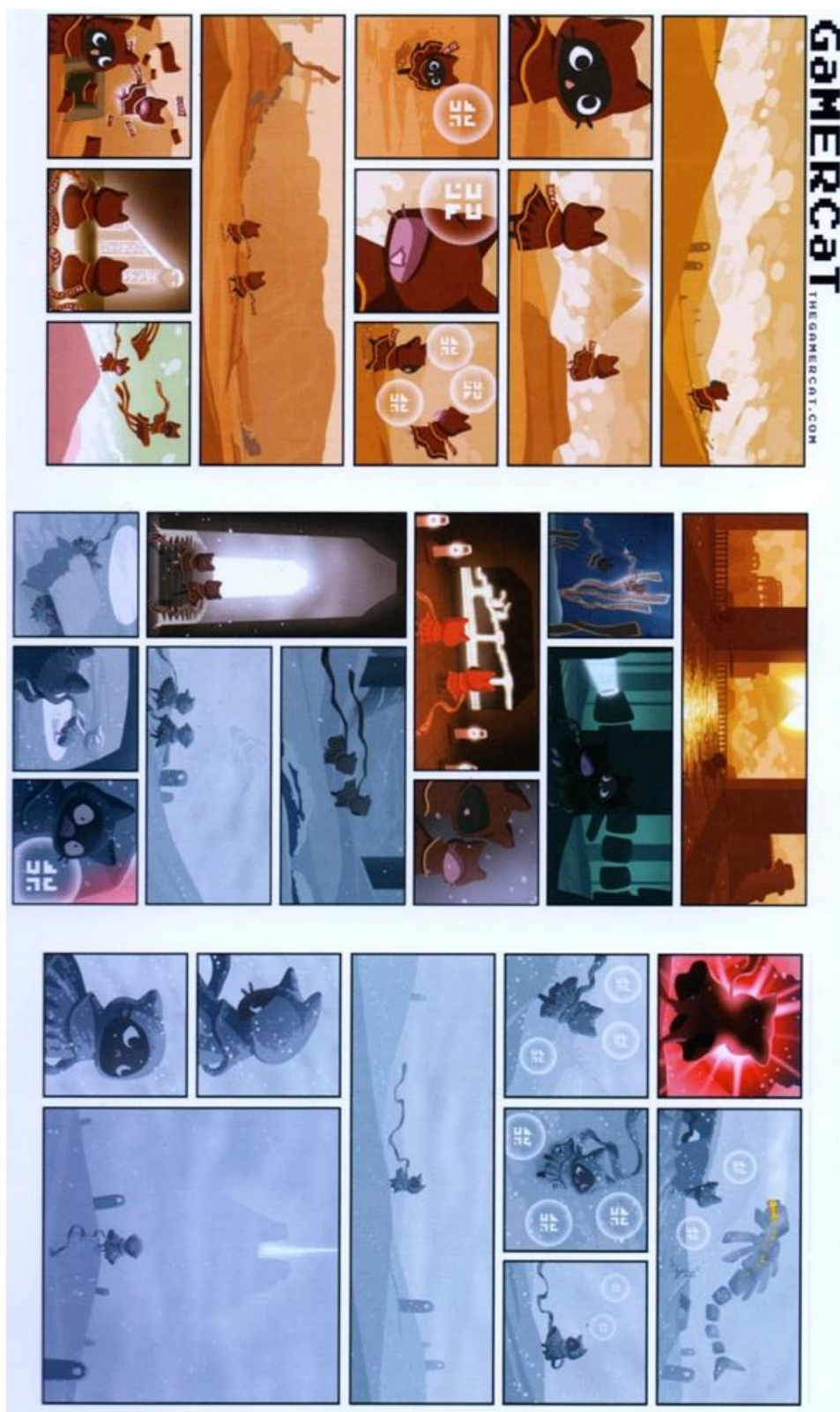
Us and The Game Industry. Stephanie Beth (direção e produção). Streaming, 89 minutos. Nova Zelândia, Common Dreams Media, 2014

Wikipédia. **Xadrez.** Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Xadrez>. Acessado em 28 de mai. 2016.

yocif. **Journey.** DevanArt. Disponível em: <http://yocif.deviantart.com/art/Journey-352378243>. Acessado em: 23 mar. 2016.

ANEXOS

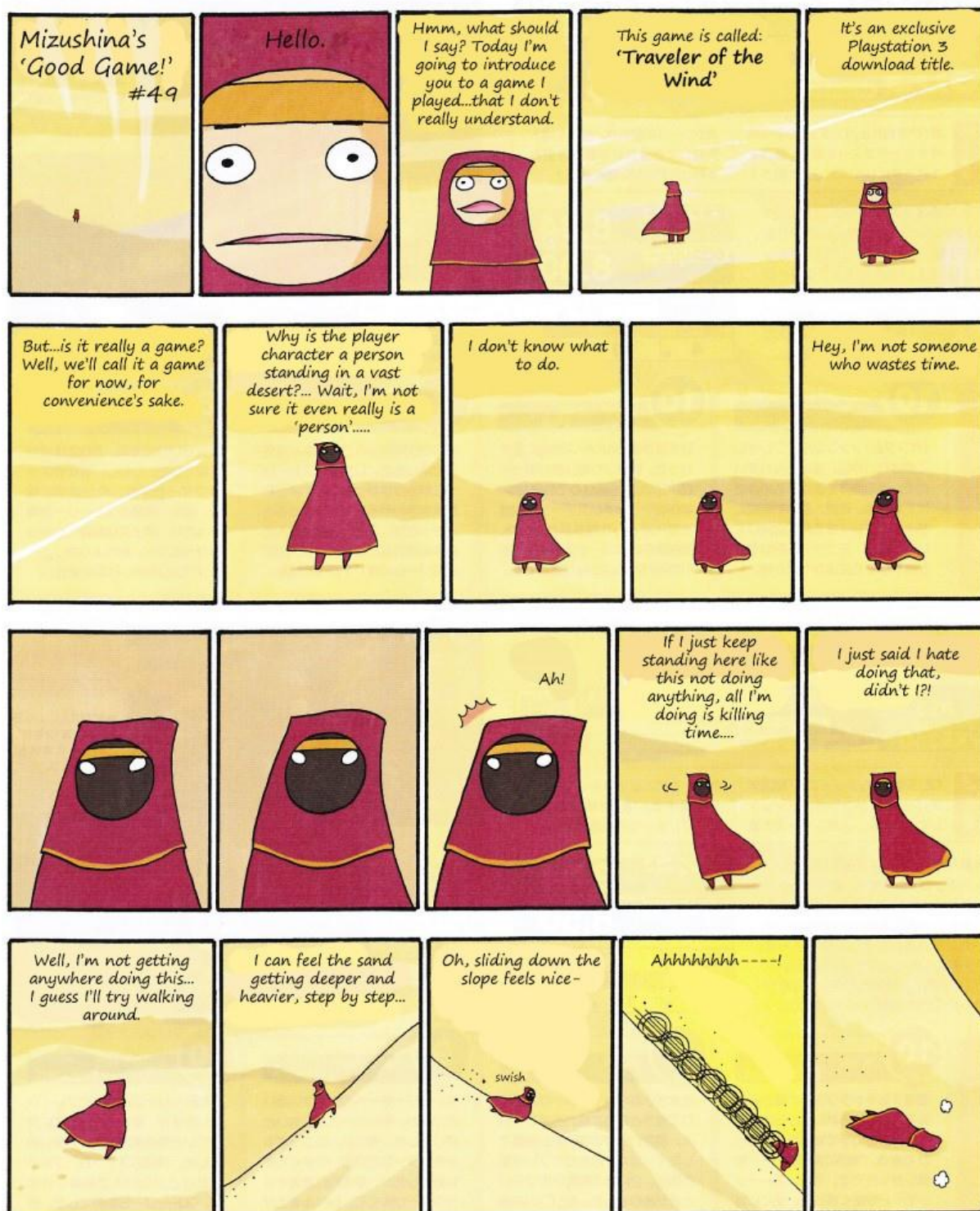
Anexo 1: Ampliação da FIGURA 59



Anexo 2: Ampliação da FIGURA 61



Anexo 3: Ampliação da FIGURA 62a.



Anexo 4: Ampliação da FIGURA 62b

