



O ESPAÇO COMO REMEDIAÇÃO DA METÁFORA DO PERSONAGEM: UMA PROVOCAÇÃO NARRATIVA¹

JÉSSICA GOSS

Universidade Federal do Paraná / PPGDESIGN - Endereço Institucional postal / telefone: Rua General Carneiro, 460 - Centro, Curitiba - PR, 80060-150, Brasil / 41 33605238
<https://orcid.org/0000-0003-3809-7293>
jessicamgoss@gmail.com

Recebido: 14/06/2020

Aprovado: 15/02/2021

LUCIANE MARIA FADEL

Universidade Federal de Santa Catarina / PPGEGC - Endereço Institucional postal / telefone: R. Eng. Agrônomo Andrei Cristian Ferreira, s/n - Trindade, Florianópolis - SC, 88040-900, Brasil / 48 37219000
<https://orcid.org/0000-0002-9198-3924>
luciane.fadel@ufsc.br

RESUMO

Nos jogos digitais, o prazer da navegação pode ser interpretado como uma das características do agenciamento, e pode se explorado como recurso para potencializar a imersão do jogador. Assim como todos os elementos de um jogo, que são orquestrados por uma narrativa, o espaço pode ser projetado de maneira a influenciar nesse processo de imersão, possibilitando tanto a imediação como a hipermediação, quando há momentos de transparência e opacidade do meio, respectivamente. Nesse contexto, este artigo analisa o espaço do jogo como uma remediação da metáfora do personagem o que fomenta a agência dos jogadores, provocando o engajamento dos mesmos. Por meio das poéticas de narrativa, remediação e agência, o jogo digital Journey é analisado pelo método close reading. Os resultados sugerem que o espaço como metáfora do personagem permite que o jogador estabeleça um diálogo com o espaço, o qual, juntamente como o prazer da navegação, sustenta a imersão. Por fim, argumenta-se que a imersão alicerça a transparência do meio, provocando o engajamento dos jogadores.

Palavras-chave: Poéticas, Close reading, Videogame, Journey.

ABSTRACT

In the digital games, the joy of navigation can be interpreted as one of the agency features, and it can be exploited as a resource to enhance the player's immersion. Like every element of a game, which are orchestrated by a narrative, the space can be projected to influence this immersion process, making possible both the immediacy and hypermediacy, when there are moments of transparency and opacity of the media respectively. In this way, this article analyzes the space of the game as a remediation of the character's metaphor, which fosters the players' agency that causes the users engagement. Through narrative poetics, remediation and agency, the digital game Journey is analyzed by the close reading method. The results suggest that the character's metaphor allows the player to establish a dialogue with the space, which kind of pleasure can be achieved by immersion. Finally, it is argued that immersion supports the environment transparency, enabling player engagement.

Keywords: Poetics, Close reading, Videogame, Journey.

¹ Este trabalho foi financiado por meio de bolsa de estudo outorgada pela CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior do Ministério da Educação do Brasil.



INTRODUÇÃO

Segundo Miranda e Stadzisz (2017, p. 299), um jogo digital pode ser entendido como uma atividade voluntária capaz de “envolver os(as) jogadores(as) na resolução de conflitos”, dentre outras características. Esse envolvimento entre os jogadores, por sua vez, pode ocorrer pela colaboração.

Em jogos colaborativos, os jogadores são impelidos a compartilharem uns com os outros aquilo que compreenderam do universo lúdico que partilham, pois isso permitirá a coordenação de ações, cooperação e a comunicação que se torna efetiva com a finalidade de se atingir os objetivos do jogo (VICENTE; PIRES, 2018, p. 715). Essa comunicação é denominada comunicação colaborativa, segundo os autores. Assim, como companheiros de uma mesma jornada, dois ou mais jogadores partilham conhecimentos e se comunicam de maneira a avançar nos desafios propostos pelo jogo.

É fundamental para a experiência interativa que o jogador se encontre em estado de imersão (HAMILKO, 2014). Uma forma disso ocorrer é através do engajamento (CSIKSZENTMIHALYI, 1990). O compartilhamento de uma mesma jornada pode engajar os jogadores a atuarem em conjunto o que pode colaborar com o estado de imersão. Por outro lado, em um jogo digital, cada elemento formativo do jogo, desde o cenário, até as vestimentas dos personagens, é passível de comunicar informações ao jogador sobre o jogo em si, ou seja, o seu universo, e de como o jogador pode interagir nesse sistema (BOGOST, 2007; JÄRVINEN, 2007).

A partir do tema jornada, presente no jogo Journey, esse artigo investiga a poética da agência (MURRAY, 1997) como provocadora da transparência do meio nas novas mídias (BOLTER; GRUSIN, 2000), possibilitando o engajamento dos jogadores e, como consequência, a imersão. Para entender como a narrativa nessa mídia é criada a partir da navegação, o grau de narratividade é aferido. Em seguida, jogo é analisado a partir da lente da remediação como provocadora da

agência. Por fim, é apontado como a agência está relacionada com a transparência do meio, possibilitando o engajamento dos jogadores.

O jogo Journey foi escolhido para análise por ser um jogo curto, com cerca de 2 horas de duração (HOW LONG TO BEAT, 2020), por apresentar narrativa (RYAN, 2006), e possibilitar agência do jogador, uma vez que se trata de um processo interativo (MURRAY, 1997).

Novas Mídias e Poéticas

O termo novas mídias se refere aos meios de comunicação que apresentam determinados princípios (MANOVICH, 2001). Com o desenvolvimento da computação e o domínio de softwares que permitem a composição de imagens pelo padrão binário, expandiram-se as possibilidades de modificar, incrementar, criar novas representações visuais e meios de comunicação. Essa representação numérica é o princípio fundamental que caracteriza uma nova mídia.

Já a modularidade é o segundo princípio em grau de importância, pois depende da representação numérica (MANOVICH, 2001). Por meio dela é possível reaproveitar códigos de programação já desenvolvidos para realizar funções diferentes.

O terceiro elemento fundamental que caracteriza uma nova mídia, segundo Manovich (2001), trata-se da automação. Ao desenvolver um site, por exemplo, um programador web não precisa escrever nenhuma linha de código, apenas utilizar dos blocos pré-programados disponibilizados por alguma ferramenta de automação disponível.

Já o princípio de variabilidade se refere ao layout chamado de responsivo, ou seja, dependendo do suporte, há um layout específico que foi programado. É também chamada de ‘mídia líquida’, pois se amolda a qual-

quer forma, seja a uma tela de celular, de computador, tablet etc., graças aos complexos e completos bancos de dados que permitem essa variabilidade.

Por fim, há o conceito de transcodificação. Cada mídia comunica por meio de códigos específicos. Quando esse processo comunicacional ocorre de maneira simultânea em diferentes mídias digitais, ou quando o código analógico é transformado em digital, caracteriza-se como transcodificação. Esses são os cinco princípios determinantes de uma nova mídia (MANOVICH, 2001).

Para ler essas novas mídias, buscou-se na literatura as poéticas emprestadas das mídias antigas e outras que se tornaram essenciais para identificar significados. As chamadas poéticas são as estruturas, ou formas, que produzem conteúdos significativos para alguém em uma mídia (BIZZOCCHI; TANENBAUM, 2011). A seguir são apresentadas as poéticas da narrativa, da remediação e da agência, as quais serão discutidas no objeto Journey.

Narrativa

Segundo Abbott (2002 apud RYAN, 2006, p. 7, tradução nossa), a narrativa pode ser definida como “a combinação de história e discurso”. História, por sua vez, é “uma sequência de eventos (a ação)” e o discurso narrativo é a forma como essa sequência de eventos é apresentada, isto é, como a história é contada. Mediante uma discussão a respeito do que pode ou não ser considerado narrativa, Ryan (2006) vai além e determina suas dimensões:

- **Dimensão espacial:** os agentes envolvidos atuam em determinado espaço.
- **Dimensão temporal:** os agentes sofrem algum tipo de transformação, como o deslocamento de um lugar para outro, admitindo uma relação de causa e efeito.
- **Dimensão mental:** os agentes reagem e realizam escolhas mediante os eventos que ocorrem.

- **Dimensão pragmática e formal:** a sequência de eventos deve culminar em determinado fim. Esses eventos devem apresentar um sentido lógico para a história do mundo apresentado. Por outro lado, a história deve comunicar algo significativo para o receptor.

Ryan (2006) destaca a influência das narrativas no processo mental das memórias. Segundo a autora, “todas as memórias são guardadas em forma de histórias” e a “narrativa é um tipo de texto com capacidade para evocar certo tipo de imagem na mente de um sujeito” (p. 10). Além disso, as narrativas são “representações solidificadas e conscientes produzidas pela convergência de muitos processos mentais diferentes que operam dentro e fora das histórias” (p. 12), destacando que existe uma forte relação entre as memórias e as imagens mentais criadas por quem lê uma narrativa.

Assim, é irrelevante analisar se há ou não a presença de narrativa em uma determinada mídia, mas sim aferir o seu grau de narratividade. Para Ryan (2006), esta investigação se dá a partir de 11 diferentes possibilidades da narrativa:

- **Externa**, quando a história é contada por alguém, por exemplo, em um texto literário; **Interna**, quando a história é contada por nós mesmos em nossas mentes.
- **Ficcional**, quando a história não trata de um fato verídico, ou seja, foi inventada por alguém, como em um texto literário; **Não-ficcional**, quando a história e os fatos são reais e verídicos.
- **Representacional**, trata-se da imagem de uma das várias possibilidades de ação existentes no mundo ficcional; **Simulativa**, se refere à produção dessas diferentes possibilidades, fundamentada na combinação de parâmetros fixos e variáveis.
- **Diegética**, quando a história é contada por alguém que não faz parte da história; **Mimética**, quando um ator da história, por exemplo, o protagonista de um filme, conta a história ao espectador.

● **Autotélica**, quando o objetivo de se contar a história é apenas o de contá-la; **Utilitária**, quando a história possui um segundo objetivo além de ser contada.

● **Autônoma**, quando a história é inédita para o receptor e ela é apresentada apenas pelo meio textual; **Ilustrativa**, quando a história é apresentada por meio de imagens e exige um pré-conhecimento sobre o receptor.

● **Roteirizada**, quando a história segue um roteiro pré-estabelecido; **Emergente**, quando a história permite improvisação, permitindo o chamado agenciamento do receptor. No caso dos jogos digitais, a narrativa emergente é aquela em que o interator cria em sua mente ao jogar, ou seja, quantas vezes perdeu, quantas vezes venceu, dentre outros (SALEN; ZIMMERMAN, 2004).

● **Receptiva**, se refere às mídias ‘hot’, que não exigem participação do espectador; **Participativa**, remete ao termo de mídias ‘cool’, que permitem a participação ativa do espectador. Esse tipo de mídia é entendida como uma extensão dos sentidos do receptor. ‘Hot’ e ‘cool’ são definições atribuídas por McLuhan (NORDEN, 1969).

● **Determinada**, quando todos os pontos de ação são apresentados; **Indeterminada**, quando apenas alguns pontos-chave são apresentados ao receptor, que deve imaginar o restante. Uma fotografia, por exemplo, apresenta uma pequena seção ao espectador que, em sua mente, imagina o resto, isto é, imagina quem está por trás da câmera, todo o restante do cenário fotografado, dentre outros.

● **Retrospectiva, Simultânea e Prospectiva**, quando apresentam, respectivamente, os eventos do passado, do presente (como as mídias do rádio e televisão) e eventos do futuro.

● **Literal**, quando a história aborda explicitamente um determinado assunto; **Metafórica**, quando a história é uma metáfora de algum assunto. Esse item é respon-

dido ao se observar as quatro dimensões da narrativa (espacial, temporal, mental e pragmática).

Os tópicos: **externa, ficcional, representacional, diegética, autotélica, autônoma, roteirizada, receptiva, determinada, retrospectiva e literal** caracterizam uma mídia com alto grau de narratividade, ou seja, quanto mais desses itens forem identificados em uma mídia, maior seu grau de narratividade.

Imediação, Hipermediação e Remediação

Outra poética importante na análise do Journey é a remediação, que pode ser entendida como a representação de uma mídia antiga na nova mídia ou como a oscilação entre imediação e hipermediação (BOLTER; GRUSIN, 2000). O conceito de imediação está relacionado à imersão, quando o receptor não enxerga o mediador, apenas a mensagem passada. Ou seja, a mensagem está tão próxima de quem a recebe que o meio ou interface por onde ela é comunicada não é perceptível, é transparente. No cinema, por exemplo, o espectador é envolvido pela história apresentada e esquece que tudo aquilo está sendo projetado em uma tela e que nada daquilo é real. Assim, a tela do cinema se torna transparente, não é percebida. A hipermediação é o oposto da imediação, ou seja, a tela é explícita, o receptor enxerga e percebe o meio/interface, não somente a mensagem, pois ele é chamado para ver o meio, seja pela forma de representação ou interação.

Assim, a remediação é uma das poéticas mais importantes das mídias digitais, onde a interatividade é constante. Isso ocorre porque cada vez que o usuário precisa escolher uma ação, como por exemplo a seleção de um link, ele sai da imersão, do envolvimento com o conteúdo, para enxergar o meio.

Dependendo da forma como o espaço virtual, também chamado de segundo plano, e os demais elementos que o compõem no primeiro plano, são projetados, pode-se permitir o agenciamento do usuário quando este navega por esses planos e domina esses espaços. Esse agenciamento sustenta a imediação, mas por se tratar

de um processo interativo, também há hipermediação. Assim, o espaço não é apenas um meio pelo qual o usuário navega por entre os elementos, mas também produz significados a ele. Dessa forma, o usuário intercala entre a percepção do espaço e seus elementos e a imersão, ou seja, entre imediação e hipermediação. Assim, tanto o espaço quanto os elementos que o compõem, o primeiro e o segundo plano, interferem diretamente na imersão do usuário, estendendo o entendimento de remediação na mídia (BOLTER; GRUSIN, 2000) para outros itens, como o próprio espaço e seus elementos (FADEL; BIZZOCCHI, 2019).

Agência

A agência é intimamente ligada aos pensamentos de ‘estar no controle’ e de poder de escolha que uma mídia pode oferecer ao usuário. É definida como “o poder satisfatório de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 1997, p. 126, tradução nossa). Assim, um sistema pode fortalecer a agência do usuário por meio da percepção de controle em um processo interativo (MURRAY, 1997).

Para Eischner (2014), existem três tipos de agência, que se subdividem em determinadas especificidades:

- **Pessoal:** é percebida pelo usuário quando esse tem a sensação de conseguir prever determinadas ações de um personagem ou eventos em uma narrativa apenas pelo conhecimento do gênero dessa narrativa, por exemplo, se referindo à agência pessoal de domínio da narrativa. Quando se trata de um ambiente digital tridimensional, como nos jogos digitais, que permite que o usuário se movimente sem se perder, a agência pessoal se caracteriza como de ação ou espaço, ou reconhecimento de espaço (mastering space, tradução nossa). Por isso, ao fornecer diferentes possibilidades de escolha para o usuário, é preciso desenvolver formas de guiá-lo para ele não se perder ao navegar pelo espaço. Essa percepção do usuário de que ele pode realizar escolhas também é considerada um tipo de agência pessoal.

- **Criativa:** ocorre quando o usuário percebe que pode modificar o que lhe foi apresentado. Os softwares de código aberto, por exemplo, permitem que usuários encontrem lacunas e realizem adaptações nos mesmos.

- **Coletiva:** ocorre quando o usuário conhece um outro alguém que tenha os conhecimentos necessários para uma determinada função ou atividade. Esse ‘conhecer alguém’ dá a percepção de agência coletiva ao indivíduo.

Diferente do entendimento de Murray (1997) sobre a agência, Eichner (2014) defende que agência não se limita às possibilidades de ação do usuário, mas sim ao seu envolvimento com a mídia. Portanto, a análise do Journey busca entender como a agência é suportada pela narrativa e remediação.

Journey

Journey é um jogo digital do gênero aventura desenvolvido pela empresa Thatgamecompany e publicado em 2012 pela Sony Interactive Entertainment LLC, que trata da jornada de um ser indefinido vestindo uma capa e um cachecol, cujo objetivo é alcançar o topo de uma montanha.

A proposta do jogo é “apresentar uma metáfora de uma jornada de uma vida com a possibilidade de se conectar com companheiros ao longo do caminho” (THATGAMECOMPANY, 2019). Durante o jogo, o jogador pode interagir juntamente com um companheiro anônimo. Segundo o Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa (2014), companheiro pode ser entendido como “aquele que participa da vida ou das ocupações de outrem; colega, camarada: **companheiro** de trabalho, de jogos, de estudos”. Por outro lado, **jornada** é definida como “viagem, caminhada que se faz no período de um dia; viagem com qualquer duração; trabalho desempenhado no decurso de um dia” (DICIONÁRIO AURÉLIO DA LÍNGUA PORTUGUESA, 2014). Assim, o Journey busca fornecer ao jogador uma experiência diferenciada de jogo, pautada

na exploração e no companheirismo, e não na pontuação e competição entre os jogadores (VICENTE; PIRES, 2018).

Journey apresenta dois modos de interação. No modo single player, como o próprio nome já diz, a interação ocorre apenas entre jogador e o sistema do jogo, sem a presença de outros jogadores. No modo online existe a possibilidade de interagir com um outro jogador. Ambos os modos não influenciam na jogabilidade, dificuldade ou pontuação, apenas possibilitam interagir de maneira conjunta ou não com outro jogador.

Nenhuma informação que identifique os jogadores é fornecida, ou seja, joga-se em companhia anônima. Assim como os elementos textuais informacionais ou de comunicação entre os jogadores e entre eles e o sistema, durante a interação ou não, são ausentes. Exceto pelo título 'Journey' que aparece no início do jogo, na tela inicial com determinadas opções, e os créditos ao fim do jogo.

O único modo de comunicação entre jogadores ocorre por meio de sons que seus avatares podem emitir quando o botão 'círculo' do controle é acionado. Ao acionar e soltar rapidamente o botão, ou ao acionar e segurá-lo, o som emitido é fraco ou forte (Figura 1), respectivamente. Esse último também é um recurso para ativar e manipular determinados objetos durante o jogo.

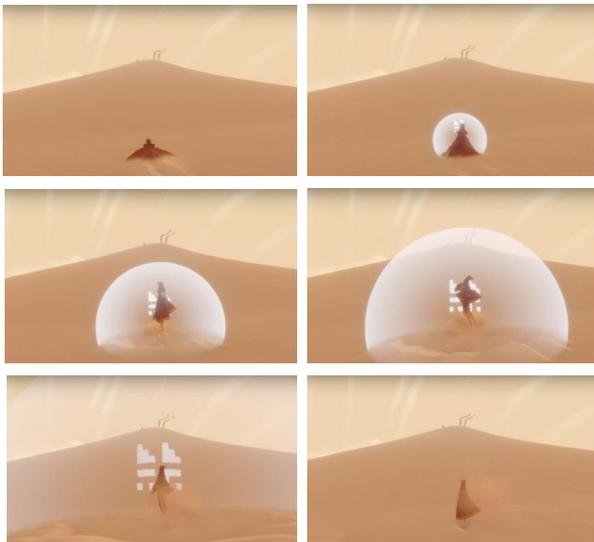


Figura 1: De cima para baixo, da esquerda para a direita – sequência de movimentos para emissão do som forte (JOURNEY (BY THATGAMECOMPANY) – IOS FULL WALKTHROUGH GAMEPLAY, 2019).

Método Close Reading

Este artigo aplicou uma leitura densa sobre o objeto de análise, o que implica na sua desconstrução por meio de múltiplas leituras para extrair informações precisas, permitindo realizar novas conexões de significados e identificação de conceitos e mensagens antes não vistas na primeira leitura. Esse tipo de método de análise denomina-se Close Reading e foi estendido para além do campo da literatura, alcançando as chamadas novas mídias (NORDEN, 1969) por meio dos estudos de Van Looy e Baetens (2003) e Bizzocchi (2003).

Um jogo digital também pode ser entendido como um tipo de texto (FERNÁNDEZ-VALA, 2015) e como mídia (LUZ, 2009). Assim, pode-se aplicar esse método para identificar e relacionar as possíveis poéticas atuantes.

Para a análise do Journey, houve duas interações iniciais com a intenção de conhecer as fases, os recursos, os elementos e os percursos. Essas intervenções possibilitaram especificar os tópicos de investigação: navegação, companheirismo e coleta. Para cada tópico foram realizadas duas leituras densas do objeto e as observações foram anotadas na Tabela 1. Embora cada leitura tivesse um foco, os três tópicos avaliados eram sempre revisitados.

Tópicos de investigação:

- **Navegação** – essas duas primeiras leituras tinham como finalidade identificar a dificuldade em se encontrar o caminho, bem como identificar os objetos, sons ou sinais que o jogo apresentou ao jogador de maneira que o caminho fosse facilmente encontrado. Isto se refere à agência pessoal de reconhecimento de espaço, exigindo que o usuário seja guiado durante sua interação para que não se perca comprometendo a percepção de agência. Assim, a primeira interação tinha como objetivo a exploração do espaço, evitando seguir o caminho proposto pelo jogo. Na segunda, buscou-se seguir esse caminho.

- **Companheirismo** – nas segundas leituras, buscou-se averiguar a questão da cooperação, com o objetivo de identificar como a liderança durante a jornada foi oferecida e/ou aceita, tanto pela pesquisadora quanto pelo outro jogador, por meio de seus respectivos avatares. Também foi observado em quais momentos a pesquisadora foi seguida e como isso ocorreu. Na primeira interação, a pesquisadora seguiu o outro jogador, e na segunda, buscou-se expressar que se estava no controle.

- **Coleta** – nestas últimas leituras, a investigação se deu sobre os objetos de coleta do jogo. Na primeira interação, todos os objetos brilhantes foram coletados. Diferentemente, na segunda interação nenhum objeto foi coletado, de maneira a apontar os impactos da coleta ou não desses objetos na navegação no espaço e no desempenho do avatar nos desafios do jogo.

Resultados

A seguir são apresentados os resultados obtidos em cada uma das seis interações realizadas. Para fins práticos, o avatar manipulado pela pesquisadora será apresentado neste artigo como **AP** e o avatar manipulado pelo outro jogador como **AJ**.

- **Navegação** – as interações ocorreram no modo single player e buscou-se explorar o mundo do jogo até encontrar os limites do cenário para observar de que forma o jogo indicaria que aquele era o caminho certo ou não. À primeira vista, não existe nenhum limite espacial. Mas, ao se aproximar das fronteiras da área de ação do jogo, o AP é empurrado por um forte vento, indicando ao jogador que não se deve seguir por ali (Figura 2). Essa é uma forma de não usar as chamadas ‘barreiras invisíveis’ para informar ao jogador que o mesmo atingiu os limites de ação do ambiente do jogo. Essas barreiras impactam de maneira negativa na imersão do jogador (ROGERS, 2013).

Tabela 1: Organização das análises e exemplos de dados coletados (as autoras, 2020).

TÓPICO	INVESTIGAÇÃO	LEITURA	OBSERVAÇÕES
Navegação	a) Explorar	1	O avatar foi empurrado para a área de atuação do jogo quando houve a tentativa de ultrapassar os limites do ambiente do jogo.
	b) Não explorar	2	Outros personagens mostraram à jogadora por qual caminho ela deveria seguir.
Companheirismo	a) Seguir o outro	3	O avatar do outro jogador emitiu sons como uma tentativa de comunicação com o avatar da pesquisadora para que esse o seguisse.
	b) Liderar o outro	4	O avatar da pesquisadora emitiu sons como tentativa de comunicação com o outro jogador para que esse a seguisse.
Coleta	a) Coletar	5	Quanto maior o cachecol, por mais tempo o avatar conseguia voar.
	b) Não coletar	6	Foi possível realizar todas as atividades do jogo mesmo sem o cachecol ou com seu tamanho reduzido.



Figura 2: De cima para baixo, da esquerda para a direita – AP sendo empurrado por um forte vento (captura de tela, 2019).

Além disso, não existe indicação de tempo ou de quantidade de vida/saúde do avatar, possibilitando uma interação destemida e despreocupada. Pode-se realizar a jornada no tempo que o jogador achar melhor, sem ser punido. Observou-se, também, que o jogo não possui a função de pausar a interação. Ao pressionar o botão options (também utilizado para pausar em outros jogos), o avatar apenas se senta no chão, assim também o faz quando não há ação do jogador por um certo período (Figura 3).



Figura 3: À esquerda, avatar em ação. À direita, avatar após período de inatividade do jogador, ou após acionamento do botão 'options' (captura de tela, 2019).

Há a presença de personagens não jogáveis no Journey, que em determinados momentos elevam o avatar ao ar e o conduzem indicando o caminho ao jogador (Figura 4).



Figura 4: Um personagem conduz o avatar, à esquerda, e indica o caminho, à direita (captura de tela, 2019).

A cada checkpoint, a câmera é movimentada de maneira a dar enfoque para o topo da montanha, reforçando que aquele é o objetivo da jornada (Figura 5).



Figura 5: Movimentação de câmera indicando o objetivo do jogo (captura de tela, 2019).

Por fim, antes de chegar ao topo da montanha, local do término do jogo, a pesquisadora tentou retornar, mas era possível voltar apenas até o início daquele checkpoint.

Com essas interações, observou-se que o jogo estimula a exploração do cenário e indica ao jogador qual é o caminho a ser percorrido por meio das movimentações de câmera, das ações dos demais personagens e das respostas do sistema mediante a tentativa de exploração por caminhos errados com o vento forte empurrando o avatar. Assim, o caminho foi indicado com clareza, mas sem interferir no processo de exploração do jogador.

● **Companheirismo** – as duas interações seguintes ocorreram no modo online de jogo. Em ambas se observou que, do início do jogo até o segundo checkpoint, a interação ocorre no modo single player. Interpretamos isso como uma estratégia dos desenvolvedores para que o jogador compreenda as mecânicas e dinâmicas básicas do jogo. Ao percorrer cerca de 1/3 do jogo total, o AJ se juntou à jornada e toda ação que o AP realizava o AJ o fazia também, de maneira espontânea. Ao emitir sons, por exemplo, o AJ também emitia (Figura 6).

Os sons foram utilizados tanto pela pesquisadora quanto pelo outro jogador como uma forma de chamar o outro para que esse o seguisse. Também foi utilizado para indicar ao outro a localização de algum objeto brilhante. Os sons eram emitidos simulando uma comunicação verbal. Na primeira interação, em que o AP estava seguindo o AJ, houve um momento em que a pesquisadora não movimentou seu avatar. Após um breve período, o AJ estava mais a frente emitindo sons repetidamente como uma tentativa de chamar o AP para que esse o seguisse, pois quando o AP se aproximou do AJ os sons pararam de ser emitidos e ambos seguiram pelo caminho juntos. Na segunda interação, a pesquisadora deveria indicar ao outro jogador que esse deveria segui-la. O outro jogador demonstrou resistência, pois, ao emitir sons, o AJ permanecia em silêncio e continuava a se movimentar sem se aproximar, nem emitir sons para o AP. Após um período, a pesquisadora seguiu sozinha para o término do jogo, pois o outro jogador abandonou a partida.

Apesar de não ter sido possível liderar a partida na segunda interação, por meio dessas interações identificou-se que o companheirismo durante o jogo não ocorre por interesses de pontuação ou benefícios próprios, pois o jogo não possui nenhum tipo de pontua-

ção ou ranking de jogadores. Essa ausência de pontos e informações mensuráveis é um dos pilares que sustenta o companheirismo que ocorre pela jornada em conjunto, uma vez que os jogadores procuram interagir com o jogo juntamente com o outro jogador, independentemente de o outro dar ou não benefícios para si mesmo. Observa-se uma forte tentativa de comunicação entre os jogadores, mesmo quando em silêncio, pois isso pode ser considerado uma resposta. Tentar compreender o que o outro quer dizer com os movimentos e sons, ou ausência deles, intensifica a percepção de companheirismo. Segundo Paula e Hildebrand (2013, p. 108) “o desconhecimento daquele que compartilha a sessão pode ser considerado um dos, mas não o único, fatores que contribuem para o estabelecimento do laço emocional entre os jogadores”.

- **Coleta** – na primeira interação, buscou-se coletar todos os objetos brilhantes que aumentam o tamanho do cachecol do avatar (Figura 7).

Observou-se que, quanto maior o cachecol do avatar, por mais tempo ele conseguia voar. Esta ação se torna um tipo de recompensa, já que o avatar não pula, apenas anda pelo cenário e emite sons. Na segunda intera-



Figura 6: De cima para baixo, da esquerda para a direita – AP (à esquerda) e AJ (à direita) emitindo sons (captura de tela, 2019).



Figura 7: Avatar, à esquerda, e objeto brilhante, à direita (captura de tela, 2019).

ção, os objetos brilhantes não foram coletados. Ainda assim, após o primeiro checkpoint, o avatar surge com um cachecol pequeno (ver Figura 7).

Interpretamos isso como uma forma de o sistema do jogo compensar o esquecimento ou desatenção do jogador de não coletar os objetos brilhantes durante a primeira parte da interação. Diante disso, a pesquisadora não utilizou a ação de voar, simulando a ausência do cachecol e constatou-se que é possível realizar todas as atividades propostas pelo jogo sem utilizar a ação de voar.

Em determinado momento, a pesquisadora deixou seu avatar ser atacado pelo inimigo (Figura 8) e percebeu-se que o cachecol diminuía de tamanho a cada ataque. Porém, ao perder por completo o cachecol, o inimigo não atacava mais o avatar.

Constatou-se que o tamanho do cachecol não traz benefícios ou malefícios, nem pontuação, pois ao chegar próximo do fim do jogo, ao iniciar a subida na montanha, o cachecol do avatar desaparece por completo independentemente do seu comprimento.

Após essas últimas interações, observou-se que a coleta dos objetos brilhante é uma das atividades dentro do jogo, mas não a principal, já que não existe pontuação. Assim, a jornada é o principal objetivo do jogo.

Narrativa do Journey

Segundo os estudos de Ryan (2006), o Journey apresenta todos os elementos que caracterizam a presença de narrativa, segundo as quatro dimensões estipuladas pela autora. Os agentes atuam em um espaço específico, delimitado pelo sistema do jogo e passam por transformações no decorrer do tempo. Essas transformações se referem aos diferentes locais em que os agentes se encontram, tanto no início quanto no término do jogo. Esses agentes também reagem aos eventos que ocorrem no jogo, assim como o jogador que se torna um agente de construção da chamada narrativa emergente. Por fim, a narrativa se pauta na metáfora de uma jornada de uma vida, tendo um começo que culmina em um determinado fim.

Ainda conforme a autora, o grau de narratividade do Journey é elevado, e o resumo dessa análise encontra-se na tabela (Tabela 2).

Conclusão

A leitura densa do jogo Journey permitiu identificar a grande participação do espaço ou ambiente na atuação do jogador. Como identificado por Fadel e Bizzocchi



Figura 8: Avatar e o inimigo ao fundo (captura de tela, 2019).

(2019), o espaço nesse jogo vai além de uma metáfora de espaço como meio, mas remedia a metáfora de personagem. Essa remediação é exemplificada quando o vento puxa o jogador e não o permite avançar nas fronteiras do jogo. Essa metáfora personifica elementos que auxiliam o jogador a encontrar o caminho.

Dessa forma, o jogador percebe o “ente” espaço como um personagem que lhe mostra o caminho, os limites do ambiente do jogo e onde o avatar pode atuar. As-

sim como as criaturas de pano que elevam o avatar no ar de maneira a guiá-lo pelo caminho, ou quando fazem movimentos para chamar a atenção do jogador, as movimentações de câmera utilizadas em cada checkpoint relembram o jogador do objetivo do jogo: alcançar o topo da montanha.

Outro aspecto que reforça essa teoria pode ser observado no momento próximo ao término do jogo. O avatar inicia a subida na montanha, que apresenta uma

MODO NARRATIVO	DEFINIÇÃO
Externa	A história é contada pelo jogo.
Ficcional	A história é uma metáfora de uma jornada.
Representacional e Simulativa	O modo <i>online</i> e o modo <i>single player</i> podem ser considerados imagens de uma das várias possibilidades de ações existentes no mundo ficcional (representacional). Essas duas variações de modo de jogo são produções dessas diferentes possibilidades que, por sua vez, são fundamentadas na combinação de parâmetros fixos e variáveis.
Mimética	A história é contada pelo avatar.
Autotélica	A história é relatada ao jogador e não tem outro objetivo.
Ilustrativa	A história é contada por imagens.
Roterizada	O roteiro foi pré-estabelecido pelos desenvolvedores.
Participativa	O jogo é uma mídia ‘cool’, pois tem um fim na participação do jogador e é uma extensão dos sentidos do jogador na medida em que o permite experimentar agência e companheirismo com demais jogadores.
Determinada	O jogo apresenta todos os pontos de ação.
Simultânea	Os acontecimentos são apresentados no momento em que esses ocorrem.
Metáfora	O jogo é uma metáfora de uma jornada.

Tabela 2: Modos narrativos identificados no jogo e suas respectivas descrições (as autoras, 2020).

forte nevasca, provavelmente devido à altitude. Não é possível discernir mais a cor de sua capa, que fica coberta de neve e seu cachecol vai se perdendo. Com isso, o ambiente do jogo pode implicar certo medo no jogador, pois descobre-se que todo o esforço em coletar os objetos brilhantes durante o jogo não é relevante, mas sim a jornada em si.

A remediação do espaço como personagem enfatiza a imersão, pois a narrativa que emerge da navegação nesse espaço se apoia no diálogo entre jogador e espaço. O jogador percebe que o ambiente é interativo e proativo, o que é percebido como uma manifestação de agência. Já a agência do jogador é promovida por meio do domínio do espaço, pois é pedido para o jogador atravessar um espaço digital tridimensional com poucos elementos visuais ou sonoros que auxiliam nesse deslocamento.

Segundo Harari (2015, p. 58), o subconsciente dos seres humanos habita o mundo da era pré-agrícola, quando a espécie humana dependia da exploração do espaço e dos ambientes ao seu redor para encontrar alimento e, com isso, prazer. Isso se relaciona com o prazer estético ao qual Murray (1997) se refere que, no caso do Journey, está relacionado ao prazer do jogador em movimentar um avatar em um ambiente digital cujas ações tenham significado para ele.

Assim, a imersão do jogador é moldada por meio do diálogo entre o jogador e o espaço e também pelo domínio desse espaço. Isso porque ao contrário da agência baseada no domínio da ação, que implica na hipermediação, o domínio do espaço requer imediação, ou seja, requer transparência da interface. Rogers (2013) destaca o impacto negativo sobre a imersão do jogador

quando são utilizadas as chamadas barreiras invisíveis como forma de informar ao jogador quais são os limites de ação nos ambientes do jogo. Journey faz isso de maneira criativa por meio do vento forte que empurra o jogador.

Por fim, a imersão alicerça a transparência do meio, o qual provoca o engajamento dos jogadores. Isso porque o jogo permite que a jornada seja compartilhada com um outro jogador sem que esse interfira positiva ou negativamente em seus resultados, o jogador pode se sentir imerso. Como a narrativa é construída sobre a navegação no espaço, resta aos jogadores compartilharem a experiência juntos.

Diferentemente de jogos que apresentam um universo não-ficcional, Journey apresenta uma ambientação e realidade desconhecida. Segundo Carvalho (2016, p. 97), “caminhar num local rotineiro acomoda a percepção, ao passo que em locais diferentes somos obrigados a estar mais atentos ao que acontece em volta”. O autor também reforça que esse desconhecido faz com que a interação do jogador seja intensificada.

Além disso, quando a interação ocorre no modo online, os jogadores não possuem nenhuma informação sobre o outro; entretanto, ambos os avatares são idênticos. Nesse contexto, “encontrar um igual traz conforto em meio ao desconhecido, perceptível na experiência pelo reconhecimento” (CARVALHO, 2016, p. 97). É possível, então, que o domínio do espaço, sustentado pela transparência do meio, provavelmente proporcione a ação de companheirismo entre os jogadores. Porém, outras investigações devem ser realizadas a fim de concluir a relação entre o compartilhamento da jornada entre os jogadores apenas com a finalidade de compartilhar a experiência do jogo.

REFERÊNCIAS

- BIZZOCCHI, Jim. Ceremony of Innocence and the Subversion of Interface: cursor transformation as a narrative device. Digital Arts and Culture Conference – DCA, Melbourne, p. 1-6, mai. 2003. Disponível em: https://www.sfu.ca/~bizzocch/documents/bizzocchi_DAC.pdf. Acesso em: 12 ago. 2019.
- BIZZOCCHI, Jim; TANENBAUM, Theresa Jean. Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences. In: DAVIDSON, Drew. Well Played 3.0: Video Games, Value and Meaning. Seattle: ETC Press, 2011. p. 262-290. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/256446044_Well_Read_Applying_Close_Reading_Techniques_to_Gameplay_Experiences. Acesso em: 19 out. 2020.
- BOGOST, I. Persuasive Games: the expressive power of videogames. Massachusetts: MIT Press, 2007.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. Remediation: Understanding New Media. Cambridge: MIT Press, 2000. 282p.
- CARVALHO, Márcio Lins de. Journey: o jogo e a experiência como fonte de criação. 2016. 141 p. Dissertação (Mestrado em Artes) - Pós-Graduação em Artes, Universidade Federal do Pará, 2016. Disponível em: http://repositorio.ufpa.br/jspui/bitstream/2011/8658/6/Dissertacao_JorneyJogoExperiencia.pdf. Acesso em: 10 mar. 2020.
- COMPANHEIRO. In: Aurélio: Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa. 5. ed. 2014. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/companheiro/>. Acesso em: 17 set. 2019.
- CZIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow: the psychology of optimal experience. California: Harper Collins, 1990.
- EISCHNER, Susanne. Agency and Media Reception: experiencing video games, film and television. Potsdam: Springer VS, 2014. 255p.
- FADEL, Luciane Maria; BIZZOCCHI, Jim. Designing background as space medium remediation. Estudos em Design, Rio de Janeiro, v. 27, n. 1, p. 5-22, 2019. Disponível em: <https://www.eed.emnuvens.com.br/design/article/viewFile/668/357>. Acesso em: 27 abr. 2020.
- FERNÁNDEZ-VALA, Clara. Introduction to Game Analysis. New York: Routledge, 2015. 274 p.
- HAMILKO, Anderson Vermonde. Caracterização de personagens críveis em jogos eletrônicos. 2014. 100 p. Dissertação (Mestrado em Informática) - Pós-Graduação em Informática, Universidade Federal do Paraná, 2014. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/37004/R%20-%20D%20-%20ANDERSON%20VERMONDE%20HAMILKO.pdf?sequence=3&isAllowed=y>. Acesso em: 14 jul. 2018.
- HARARI, Yuval Noah. Sapiens: Uma breve história da humanidade. Porto Alegre: L&PM Editores, 2015. 565 p.
- HOW LONG TO BEAT. Journey. Disponível em: <https://howlongtobeat.com/game?id=4867>. Acesso em: 19 out. 2020.
- JÄRVINEN, Aki. Games without Frontiers: theories and methods for game studies and design. 2007. Tese (Doutorado em estudos de Media Culture) - University of Tampere, 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/273947205_Games_without_frontiers_Theories_and_Methods_for_Game_Studies_and_Design. Acesso em: 19 abr. 2019.
- JORNADA. In: Aurélio: Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa. 5. ed. 2014. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/jornada/>. Acesso em: 17 set. 2019.
- JOURNEY (BY THATGAMECOMPANY) - IOS FULL WALKTHROUGH GAMEPLAY. [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (92 min.). Publicado pelo canal rrvirus. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=rqJw7eO_7Lk&t=3013s. Acesso em: 15 ago. 2019.
- LUZ, Alan Richard da. Linguagens Gráficas em Videogame: nascimento, desenvolvimento e consolidação do videogame como expressão gráfica. 2009. 167 p. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2009. DOI: 10.11606/D.16.2009.tde-26032010-112606. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-26032010-112606/pt-br.php>. Acesso em: 23 ago. 2018.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001. 68 p.

MIRANDA, Frederico Severo; STADZISZ, Paulo César. Jogo Digital: Definição do Termo. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, Curitiba, p. 296-299, nov. 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/173500.pdf>. Acesso em: 7 ago. 2018.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1997. 366 p.

NORDEN, Eric. The Playboy Interview: Marshall McLuhan. *Playboy Magazine*, p.1-23, mar. 1969. Redação e edição Phillip Rogaway. Utilizado na disciplina: Ethics in an Age of Technology, University of California, College of Engineering - Computer Science. 1994. Disponível em: <https://web.cs.ucdavis.edu/~rogaway/classes/188/spring07/mcluhan.pdf>. Acesso em: 3 jul. 2019.

PAULA, Bruno Henrique; HILDEBRAND, Hermes Renato. Potencial Expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Breve análise dos jogos Flower e Journey. *Obra digital*, Barcelona, n. 5, p. 98-113, set. 2013. DOI: 10.25029/od.2013.31.5. Disponível em: <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/31>. Acesso em: 13 jun. 2020.

ROGERS, Scott. *Level UP: um guia para o design de grandes jogos*. São Paulo: Blücher, 2013. 494 p.

RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. London: University of Minnesota Press, 2006. 302 p.

SALEN, Katie, ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2004. 688 p.

THATGAMECOMPANY. *Journey*. Disponível em: <https://thatgamecompany.com/journey/>. Acesso em: 12 mar. 2019.

VAN LOOY, Jan; BAETENS, Jan. *Close Reading New Media: analyzing Electronic Literature*. Leuven: Leuven University Press, 2003. 186 p.

VICENTE, Mariah Spejorin; PIRES, Raphael Vieira. Análise de affordances em Journey: explorando mecânicas cooperativas sem diálogos. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, Foz do Iguaçu, p. 714-723, out. 2018. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/187114.pdf>. Acesso em: 10 set. 2019.

Dados do financiamento da pesquisa:
CAPES/código 001