Multiplayer online e Journey: uma aventura cooperativa não verbal

Mariana Amaro* Samyr Paz

UFRGS, Comunicação e Informação, Brasil

RESUMO

Argumentando que jogar é comunicação, analisamos esta constatação na experiência multiplayer do jogo Journey. Perante os elementos de comunicação não verbal do jogo, observamos como as características formais de Journey agenciam as ações e a experiência de jogo durante o gameplay. Por meio da conexão entre métodos da análise formal em jogos e de uma auto-etnografia em mundos virtuais, foi possível perceber que a inexistência da comunicação verbal é capaz de promover a cooperação entre jogadores. Ações dos jogadores e movimentos dos avatares, apesar da falta de consenso das expressões comunicativas, superam a falta de palavras na comunicação.

Palavras-chave: Journey, comunicação, etnografia.

1 INTRODUÇÃO

Neste artigo partiremos do fundamento paradigmatico de que jogar e comunicacao, segundo Pinheiro e Silverstone [1][2]. Portanto, se jogar é um ato comunicativo e ele pode ser não verbal, consideramos que nosso objetivo de estudo é analisar a experiência multiplayer online de jogo do game Journey [3] em sua versão para Playstation 4. É importante frisar que Journey é um jogo não verbal que pode ser jogado em modo multiplayer ou sozinho. O jogo é o mesmo, porém a presença de outros pode ocorrer a qualquer momento. Diversos jogadores podem entrar e sair do mesmo jogo e é possível não encontrar outros durante a partida. Não há nenhuma ferramenta de comunicação verbal disponível e os jogadores não são identificados, sendo que a presença destes é incerta e aleatória.

Escolhemos analisar o ambiente e a experiência de Journey a fim de observar como ocorre uma experiência multiplayer sem a mediação de ferramentas de comunicação verbal entre jogadores. A questão que norteia este artigo é como as características formais de Journey agenciam as ações e a experiência de jogo durante o gameplay? Para atingir tal objetivo, será feita uma combinação de métodos da análise formal em jogos [4] e de uma auto-etnografia em mundos virtuais [5], conforme Lankoski e Björk, e Brown respectivamente.

Além disso, cabe acrescentar alguns objetivos específicos para guiar a questão principal: a) definir quais são os elementos formais do gameplay de Journey; e b) descrever quais são os comportamentos dos jogadores/avatares observados neste ambiente.

Na primeira seção, serão apresentadas as referências teóricas sobre os métodos escolhidos. Os trabalhos de Lankoski e Björk, Boelstoff, Brown, Genzuk e Lieberoth e Roepstorff, serão usados para auxiliar essa breve recapitulação teórica sobre o uso dessas metodologias em games. Em seguida são apresentados os procedimentos metodológicos aplicados, explicitando os procedimentos de coleta, tratamento e análise dos dados efetuados. Após serão apresentadas as análises e, por fim, as considerações finais.

2 A ETNOGRAFIA E O ESTUDO FORMAL DE GAMES

Neste artigo, os jogos digitais serão analisados tanto a partir de suas qualidades como artefatos (características formais do jogo), quanto como hábitos (práticas de jogadores e relações estabelecidas no gameplay). Conforme afirmam Lieberoth e Roepstorff "games are a tricky phenomena to study" [6]. Combinando o fato de serem fenômenos difíceis de se apanhar como objetos de estudo, é sabido que as áreas de origem daqueles que estudam games são tão dispersos entre si quanto os conceitos e as ferramentas metodológicas utilizadas pelas áreas de cada uma, argumentam Lieberoth e Roepstorff. Entretanto, sugerem os autores, é essa mesma "esquizofrenia" da area que a torna um campo vantajoso para a aplicação de um procedimento metodológico misto. Será apresentada nessa sessão um procedimento baseado na triangulação de métodos da etnografia em mundos virtuais para coleta de dados, partindo de Brown, e da análise formal em jogos de Lankoski e Björk, para sistematização e análise dos dados.

A necessidade de ter uma experiência com o jogo ao levantar os dados para uma pesquisa, ao invés de recorrer exclusivamente a vídeos de gameplay ou impressões de terceiros sobre os jogos em postagens sites de redes sociais é, como explica Aarseth [7], a de ter intimidade com as características intrínsecas de um jogo. Relegar o estudo somente a uma observação de outros jogando (ou dos seus relatos pós-jogo) pode resultar em erros de interpretação por parte do pesquisador, pois ele não teria como avaliar certas dinâmicas de experiências mais materiais do processo de gameplay sem essa aproximação pessoal e intransferível. Por isso, é necessário que o pesquisador de games domine as técnicas do jogo – ou ao menos do gênero de jogo escolhido como objeto – para que as análises possam ser mais efetivas na compreensão dos dados encontrados. Boelstoff [8] também defende que este envolvimento do pesquisador com o jogo se aproxima das aplicações dos métodos usados na observação participativa da antropologia, pois eles permitem que o pesquisador se envolva criticamente com o material pesquisado, ao invés de somente observar a partir de uma posição afastada. O autor também afirma que nos casos dos games, o envolvimento entre pesquisador e material é indispensável, como ocorre em qualquer investigação antropológica. Portanto, o primeiro ponto que se estabelece neste trabalho é a necessidade de uma experiência direta e aprofundada com Journey e seus jogadores.

*e-mail: mariana.amaro@ufrgs.br

Porém, cabe ressaltar que o envolvimento entre pesquisador e material de estudo não é a única característica relevante da observação participante. Como explica Genzuk, a observação participante "simultaneously combines document analysis, interviewing of respondents and informants, direct participation and observation, and introspection" [9]. Ou seja, além da intimidade com o material, na pesquisa antropológica é necessário observar e entrevistar outros participantes do processo. Tal medida não é somente razoável, como quase obrigatória, pois ter como base apenas a experiência pessoal do pesquisador não é suficiente para avaliar de modo equilibrado a experiência proporcionada por um jogo. Para ter um entendimento melhor de como funciona este processo é necessário ter acesso a outras possíveis formas de jogar, a partir da observação de outros jogadores. Considera-se que, nesse sentido, os procedimentos metodológicos propostos pela observação participante da etnografia estejam de acordo, pois permite o mergulho na experiência com/no objeto de estudo e a aplicação de métodos auxiliares na coleta de dados.

No caso específico dos jogos digitais, existem duas abordagens etnográficas majoritárias de ida "ao campo" sobre a experiência de jogos, conforme Hung [10]: a) observação do mundo do jogo e b) observação no mundo físico. No caso de análise de comunidades de jogos online ou de uma comunidade de jogo off-line (fliperamas, lan houses, clube de jogos), em ambos direcionamentos é necessário observar e coletar informações com os membros dessas comunidades. Entrevistas e inserções (principalmente na observação da perspectiva de mundo de jogo) são essenciais para entender quais as práticas e hábitos existentes dentro da comunidade. Porém, não é o objetivo deste trabalho estudar uma comunidade de jogadores, mas sim compreender como os aspectos formais deste jogo agenciam as práticas de comunicação nesta interação não verbal. Por não ser o estudo de uma comunidade e não ser sido possível dar "voz" aos jogadores observados, não se pode considerar que esse artigo use a metodologia de etnografia. Todavia, é correto afirmar que foram utilizados alguns métodos da etnografia em mundos virtuais para auxiliar a coleta de dados da experiência multiplayer online de jogo, pois como explica Brown "ethnography is a methodology which employs more than one method of generating data". A experiência de jogar é compreendida aqui como uma "entrada de campo" em Journey a fim de observar e interagir com o mundo e os jogadores somente em situação de jogo.

Contudo, somente os métodos da etnografia não são suficientes para responder como estas características dos jogos agenciam as ações e práticas de comunicação com/no jogo. A partir dos dados coletados durante a observação participante, é preciso definir quais são as características da estrutura do jogo e sistematizar o funcionamento delas durante a experiência de jogo para poder, enfim, analisar seus agenciamentos nas ações e formas de comunicações observadas entre os jogadores/avatares. A etnografia reúne uma grande quantidade de dados de forma nem sempre linear ou organizada. Portanto, foi realizada a opção de aplicar os procedimentos metodológicos um pouco mais restritos e com linhas fixas da análise formal em games proposta por Lankoskie e Björk, utilizando as divisões de categorias dos autores para a sistematização das estruturas primárias do jogo. Ainda de acordo com Lankoskie e Björk "formal analysis is the name for research where an artifact and its specific elements are examined closely, and the relations of the elements are described in detail". Esta metodologia, que pode ser usada tanto para a analisar artefatos culturais da Arte ou até do Cinema, auxilia a descrever o sistema formal dos jogos a partir da compreensão do papel dos elementos, das regras e dos objetivos no resultado do trabalho. Os autores Lankoskie e Björk repartem as estruturas primárias do jogo em:

a) Componentes: elementos que podem ser manipuladas pelos jogadores ou pelo sistema do jogo (programa). Ex. Avatares, Non-Playable Characters, Inimigos, Objetos de cenários que sejam interativos, etc.

b) Ações: estão divididas em três subcategorias: 1) ações do jogador: ações executadas pelos jogadores; 2) ações dos componentes: as ações que podem ser observadas como sendo executadas pelos elementos do jogo (representação); 3) ações do Sistema: ações que não são atribuídas nem aos jogadores ou pelos elementos em si pela observação. Exemplos são o aparecimento de novos inimigos ou até o limite de tempo para a finalização de uma corrida.

c) Objetivos: as condições de vitória ou completude de tarefas significante durante o gameplay. Alcançar ou falhar em conquistar os objetivos formais do jogo são ações relacionados relacionadas ao jogador e guiadas pelo Sistema. Existem objetivos obrigatórios e não-obrigatório, contudo somente o primeiro tipo é necessário para vencer o jogo.

d) Recompensas: são conquistadas por aqueles que atingem os objetivos.

Apresentadas as referências metodológicas escolhidas, na próxima seção serão apresentados os procedimentos de pesquisa realizados para este artigo.

3 Procedimentos Metodológicos Aplicados

O objeto empírico escolhido foi o game Journey, um jogo não verbal que pode ser jogado em modo multiplayer cooperativo (dois jogadores por vez) ou sozinho. Em ambos os modos o jogo apresenta os mesmos elementos, mecânicas e interface gráfica. A única diferença é que no modo online um outro jogador (chamado de companheiro) pode surgir em qualquer momento do jogo. Mesmo que somente dois jogadores possam dividir o mesmo cenário ao mesmo tempo, vários outros podem entrar e sair na mesma partida, pois sair do campo de visão do outro avatar encerra a conexão e um novo companheiro pode ocupar este posto. Mesmo com o modo online conectado (via Playstation Social Network - PSN), também é possível não encontrar outro jogador durante a partida. Diferente de outros jogos multiplayer como League of Legends, GTA Online, World of Warcraft e Counter Strike, não há nenhuma ferramenta de comunicação verbal disponível no jogo. Os jogadores não são identificados pelos seus gamertags (identidade dos usuários da PSN) durante a partida, sendo que a presença destes é incerta e aleatória. As identidades de todos os participantes no jogo são reveladas somente nos créditos finais, após completar a jornada.

No total, foram feitas seis incursões no jogo, sendo as duas primeiras (uma primeira off-line e a outra online) percorridas do início ao fim e as outras quatro (online) feitas partir da fase 5 até o final. Para as partidas online se tomou a decisão de só avançar no jogo quando um companheiro estivesse presente. Por esta razão, foi preciso iniciar as partidas a partir de uma fase mais avançada, pois em duas situações (excluídas da amostra), houve uma espera de mais de 1 hora na segunda fase por outro jogador. Entretanto, foi verificado que o tempo de espera por outro companheiro era menor ao iniciar a jornada a partir da fase 5 (no máximo 15 minutos), logo essa opção foi adotada para as quatro últimas entradas no campo. Foram observados 11 jogadores diferentes nas cinco partidas online jogadas. Para a coleta, foram usados um diário de pesquisa – para o registro de observações e reflexões sobre o mundo de jogo e jogadores feitas após a entrada de campo – e a captação de imagens dos acontecimentos vividos e observados nestas incursões. A partida em modo individual foi completada em menos de 2 horas e 51 minutos. Devido as esperas por companheiros e o ritmo mais lento de jogo, os tempos registrados nas experiências online foram

maiores. A primeira incursão completa online se deu em 4 horas e 34 minutos e as quatro últimas partidas tiveram uma duração média de 2 horas.

Na etapa da coleta de dados também foi feito um levantamento documental sobre o game e o seu sistema a partir do guia oficial de Journey [11] e no Wiki da IGN [12]. Para saber mais sobre as ações e comportamento dos jogadores, foi feito um levantamento exploratório em dois sub-fóruns online dedicados exclusivamente ao jogo: JourneyPS3 no fórum Reddit [13] e no fórum oficial da Thatgamecompany [14]. No caso específico do Reddit, foram utilizados somente os conteúdos encontrados nos tópicos que corresponderam às buscas dos termos "companion" (59 tópicos, com média de 4 comentários) e "experience" (56 tópicos, com média de 8 comentários), enquanto no fórum da Thatgamecompany foram utilizados os tópicos "Strange companion behaviour?" (23 posts) [15] e "Companion Communication" (5 posts) [16].

Objetivamente, a pesquisa foi desenvolvida nas seguintes etapas:

a) Coleta de dados (métodos etnográficos em mundo virtual): jogar duas vezes o jogo do início ao fim, sendo a primeira off-line e segunda on-lin; jogar quatro vezes o game online a partir da fase 5 até o final; observar e interagir com o mundo e os jogadores em Journey (somente em situação de jogo e com as ferramentas disponíveis no próprio game); registro em diário de pesquisa (observações e reflexões feitas após a entrada de campo); captura audiovisual das experiências; coleta documental nos sites e fóruns.

b) Etapa de sistematização e análise de dados (análise formal em jogos): filtragem e sistematização dos registros do diário de pesquisa e das imagens da partida off-line para adequação nas categorias de estruturas primárias formais de Componentes, Ações (Componentes, Sistema, Jogadores), Objetivos e Recompensas; filtragem e sistematização das anotações e das imagens sobre outros jogadores nos registros do diário de pesquisa para verificar as práticas e ações de comunicação encontradas; criação de categorias das ações e práticas de comunicação entre os jogadores das Práticas de Comunicação observadas nas Ações dos companheiros (Pulo; Cânticos; Movimentação, Cair de cara no chão) nos contextos (Indicação; Frustração/Irritação; Abandono; Comemoração; Cuidado/Preocupação; Atenção; Explicação); verificação das relações entre as estruturas primárias formais encontradas com a categorias das ações e práticas de comunicação entre os jogadores.

Na próxima seção serão apresentados os resultados da análise dos dados coletados.

4 A Jornada Multiplayer: Forma e Experiência

Journey é um jogo que pode ser enquadrado no gênero de Aventura em Terceira pessoa, no qual o jogador controla um avatar (o viajante) com a missão de se aventurar pelo mundo virtual até chegar no topo de uma montanha, o que é mostrado ao jogador na primeira cutscene do jogo. O game pode ser jogado tanto em modo single player off-line quanto no modo cooperativo online (via PSN), sendo que o único diferencial entre as duas versões é a presença de um avatar extra (chamado de companheiro) controlado por outro jogador. O game é divido em 8 fases, sendo que é possível depois de finaliza-lo pela primeira vez iniciar a jornada diretamente de uma fase específica, pulando as etapas intermediárias.

O jogo apresenta uma série limitada de componentes e de ações em relação ao que é normalmente encontrado em jogos do gênero Aventura, como The Legend of Zelda. Entretanto, dentro da linha de games de Aventura não-verbais como Flower e Abzú, essa simplicidade é o padrão normalmente seguido.

Inicialmente a análise dos componentes se debruçou na experiência com o jogo no modo singleplayer e na primeira incursão no modo cooperativo online, para verificar se haveria modificações e poder dar maior atenção aos elementos formais do próprio jogo sem nenhuma distração externa. Foi constatado, a partir da comparação, apenas duas mudanças: a presença de outro avatar e as ações executadas por eles e em relação a eles. Foram analisados somente os aspectos relacionados ao gameplay observável dentro do mundo de jogo, sendo deixado de lado os "easter-eggs" e outros elementos de meta jogo, como os troféus da PSN.

O ambiente do mundo de jogo é tridimensional, porém o espaço de navegação do avatar é restrito por barreiras naturais (vento e pedras) ou paredes. Existem quatro ambientes: deserto, ruínas subterrâneas, montanhas com neve e o topo da montanha sem neve. Os diferentes ambientes são acessados pelas mudanças de fases enquanto se avança pelo jogo.

Journey é considerado não verbal por não utilizar textos ou narrações verbais durante o gameplay e nas cutscenes. Sem a marcação da gamertag da PSN, os companheiros só podem ser diferenciados entre si por meio de um símbolo, que é único para cada jogador, que surge junto com a ação de "cântico" do avatar ou se alguns deles tiver cores de robes diferentes (vermelho ou branco). Não é possível escolher com quem irá jogar e não existe nenhuma ferramenta de comunicação direta entre os jogadores, sendo que o manual do jogo aconselha que a ação do cântico seja utilizada como forma de comunicação. Tais características fazem com que Journey seja basicamente um jogo com fins cooperativos entre dois estranhos, que podem ser de qualquer parte do mundo, sem nenhuma forma de comunicação verbal entre eles.

O objetivo obrigatório para vencer o jogo é atravessar todos os cenários até chegar no topo da montanha e ver a cutscene final como recompensa. Somente a primeira vez em que se joga é necessário passar por todas as fases. Nas partidas subsequentes é possível escolher a fase onde irá se iniciar a jornada, entretanto terminar o jogo de forma completa mais de 3 vezes acrescenta bordados especiais no robe vermelho do avatar (recompensa). Os objetivos não-obrigatórios são ativar todos os glifos ancestrais para desbloquear o robe branco (recompensa), coletar todas as runas (para aumentar o lenço em seu tamanho máximo como recompensa), libertar e ativar todas as criaturas de tecido (para desbloquear caminhos). Outro objetivo não-obrigatório é acompanhar um outro jogador durante a jornada, sendo que o jogo permite que os companheiros sejam passageiros, se assim o jogador preferir. Se houver a opção de acompanhar outro jogador, um dos objetivos é estabelecer uma comunicação a fim de compreender, minimante, os caminhos que ele irá tomar e ajudá-lo quando for necessário.

O jogo tem os seguintes tipos de componentes: avatares; criaturas de tecidos; elementos navegáveis de tecidos; guardiões; elementos da natureza; grades; totens; runas; elementos de transição. Como o foco deste artigo é compreender como as ações e práticas dos jogadores são agenciadas, serão apresentados antes as análises das ações dos componentes do jogo e do sistema, para que possamos retomar a agência desses elementos ao falarmos das ações dos jogadores (referentes ao avatares) no modo online. De forma que iremos distinguir os elementos e as ações de cada um dos tipos de componentes, para seguir uma linha lógica de pensamento.

4.1 Ações dos Componentes

As criaturas de tecido são vermelhas com detalhes em dourado e têm diversos tamanhos. Devido a seus formatos retangulares e suas estampas, parecem tapetes voadores. Apesar de normalmente terem a habilidade de voar, suas formas e movimentações no ar podem ser associadas a criaturas aquáticas como cardume de peixes, golfinho, água-viva, corais e baleias. As criaturas podem ser encontradas em estados ativos ou desativados, no qual precisam ser

ativadas pelo cântico dos avatares. As ações das criaturas de tecido em estado ativo podem ser automáticas, sem a necessidade de interação, ou reativas em relação às ações dos jogadores. As automáticas são suas movimentações, sendo que os cardumes, as águas-vivas e os corais normalmente ficam restritos a uma mesma localização, enquanto golfinhos e baleias se movimentam em trajetórias fixas pelo cenário. As reativas são executas quando os jogadores se aproximam destas criaturas ou interagem com elas através do cântico. Todas as criaturas energizam os lenços dos avatares ao estabelecerem contato físico, entretanto os cânticos produzem diferentes resultados dependendo do estado inicial delas (ativo ou desativado) de seu tipo. Os cardumes circulam em volta do avatar impulsionando-o no ar e fazendo-o voar por mais tempo; os golfinhos passam a acompanhar o jogador pelo ambiente. As baleias, corais e águas-vivas não são afetadas pelos cânticos. Os avatares também podem subir em cima das baleias e navegar pelo cenário deste modo.

Apesar de se parecerem com as criaturas de tecido, os elementos navegáveis de tecidos não podem voar (normalmente estão presos no chão ou em alguma coluna) e estão sempre em modo desativado. O cântico ativa estes componentes. Em modo ativo, eles recarregam a energia do lenço do avatar e aumenta a velocidade do voo ao entrar em contato com o avatar. Além da função de recarregar as energias, normalmente são usados como pontes ou escadas por onde os avatares podem navegar. Algumas vezes a ativação de todos estes elementos em um certo ambiente faz com que o sistema desbloqueie algumas grades do jogo.

Os guardiões são grandes monstros voadores com holofotes acoplados que parecem ser mecânicos. São os únicos "inimigos" no jogo e são sempre encontrados em estado ativo. As ações automáticas são sua movimentação no ar pelo cenário enquanto direciona abaixo de si um feixe de luz. As reativas são executadas quando os jogadores são iluminados pelo feixe de luz branco, na sequência, a luz do feixe fica vermelha, os guardiões perseguem e atingem os avatares uma única vez. Após o ataque, eles voltam a posição anterior e ao uso do feixe branco.

Os elementos da natureza que apresentam interação com o avatar são a areia e a neve presentes no terreno de algumas fases e podem ser manipulados pela movimentação dos avatares. Suas ações são todas reativas e incluem: diminuir a velocidade dos avatares, em trajetórias mais verticalizadas ou planas, e acelerar o movimento em descidas. O vento é outro elemento importante, suas ações são automáticas, assim como a neve e a areia, diminui (contra o vento) ou acelera (a favor do vento) a velocidade do avatar, entretanto o vento também pode parar um movimento por completo e jogar o avatar para trás, impedindo a progressão naquela parte do cenário. Existe também uma névoa mágica que quando se espalha no ar de algum ambiente apresenta qualidades parecidas com ambientes aquáticos, pois esta recarrega automaticamente o lenço do avatar permitindo-o planar e voar como se estivesse nadando. Neve, areia e vento são encontrados sempre em estado ativo, enquanto a névoa, algumas vezes deve ser ativada por meio de totens.

As grades são manipuláveis pelos comandos do sistema, só apresentam a ação de "abrir" após o jogador completar algum objetivo no cenário.

Os totens são jazigos especiais não ativos, que além de fazerem parte do cenário, têm uma ação reativa em relação ao avatares, que ao serem ativado por meio de cânticos fazem surgir os glifos ancestrais e ativam as ações da névoa e dos elementos de transição (círculo e portais).

As runas são símbolos brilhantes espalhados pelas fases do jogo, ao entrar em contato com um jogador ela passa do estado ativo para o inativo, sumindo do jogo. Tem apenas uma ação reativa em relação ao jogador. Ao entrar em contato com o avatar, ela é absorvida por ele, simultaneamente, expandido a quantidade de energia que pode ser mantida ao aumentar o tamanho do lenço do avatar.

Por fim, os elementos de transição são os portais que levam a outras fases ou ambientes e o círculo brilhante que marca a completude de cada fase, normalmente procedido por uma cutscene. Dependem da ativação de totens para se tornarem ativos e/ou só apresentam ações reativas, já que entram em contato com os avatares para darem continuidade à próxima fase.

4.2 Ações do Sistema

As ações do sistema consistem em: criação randômica de novas criaturas de tecido; pareamento e estabelecimento da conexão randômica com entre jogadores via PSN.

4.3 Ações do Jogador

Diferente das representações das ações observadas dos componentes e das executadas pelo sistema, as ações executadas pelos viajantes são controladas pelo jogador através do gamepad e visualizadas nos avatares ou em efeitos na interface do jogo. Para fins de melhor visualização, o Figura 2 mostra a relação correspondente entre ações e efeitos:

Ações do jogador	Ações do avatar	Efeitos na Interface
USAR ALAVANCA ANALÓGICA ESQUERDA	Movimentação	
PRESSIONAR BREVEMENTE O BOTÃO ◉	Cântico fraco	
MANTER PRESSIONADO O BOTÃO ◉	Cântico forte	
PRESSIONAR O BOTÃO ⊗ OU GATILHOS SUPERIORES (LT E RT)	Pular	
MANTER PRESSIONADO O BOTÃO ⊗ OU GATILHOS SUPERIORES (LT E RT)	Voar	
PRESSIONAR O BOTÃO OPTIONS OU NÃO EXECUTAR NENHUMA AÇÃO POR MAIS DE 20 SEGUNDOS	Meditar	
EMPURRAR RAPIDAMENTE O ANALÓGICO ESQUERDA PARA TRÁS E PARA FRENTE	Cair de cara no chão	
ALAVANCA ANALÓGICA DIREITA OU MOVIMENTAR O GAMEPAD PARA OS LADOS (USO DO GIROSCÓPIO)		Movimentar a câmera
BOTÃO DO PAINEL TÁTIL		Pausar e abrir menu de opções

Figura 1: Ações do jogador e seus efeitos na representação. Elaborado pelos autores.

Como já foi explicado, o jogo permite que no máximo dois jogadores dividam o mesmo espaço em uma partida com seus avatares, em um sistema chamado multiplayer (mais de um jogador) cooperativo (ambos devem se auxiliar para alcançar a vitória).

Os dois avatares de Journey são classificados da seguinte forma: viajante (o avatar-eu que é controlado pelo jogador e está sempre presente no gameplay, seja single ou multiplayer) e companheiro (avatar-outro de um jogador aleatório não presente fisicamente, que pode estar presente ou não no modo multiplayer). Já que na relação estabelecida durante o gameplay é o ponto de vista e capacidade de controle de cada jogador que define quem é o viajante ou o companheiro, essa diferenciação só serve para distinguir os avatares e facilitar a descrição dos acontecimentos percebidos no jogo. Para todos os efeitos os avatares podem executar as mesmas ações e só podem ser diferenciados visualmente por três características: os robes (pelos bordados ou na variação das cores branca e vermelha), os símbolos dos cânticos (único para cada jogador) e pelo tamanho do lenço. A última característica nem sempre serve como parâmetro de distinção já que ambos os jogadores podem ter lenços do mesmo tamanho.

Na Figura 2 também estão presentes as sete ações que os avatares podem executar no jogo. A movimentação pelo mundo de jogo é controlada pelo analógico e permite que o avatar caminhe ou corra em todas as direções do eixo X do espaço tridimensional quando estão no chão. Caminhar ou correr depende da pressão aplicada pelo jogador na alavanca esquerda, quanto maior ela for, mais rápido ele se movimenta. As movimentações no solo também dependem dos componentes naturais envolvidos. Caminhar em areia ou neve em terrenos íngremes diminui a velocidade de acordo com a inclinação. Por outro lado, descer ladeiras causam uma aceleração no avatar, que ao invés de caminhar passa a deslizar em alta velocidade. A presença de vento também diminui a velocidade do avatar, podendo até pará-lo completamente ou jogá-lo para trás.

O pulo é sempre iniciado do chão do ambiente e termina com o avatar planando em direção ao chão. O pulo ocorre de forma automática (sem a pressão do botão) se o avatar caminha em direção de degraus ou obstáculos baixos.

Se o jogador manter o botão “X” pressionado, o avatar irá voar enquanto houver energia disponível em seu cachecol. Existe também uma forma de pular em dupla que aumenta de forma infinita a energia dos avatares. Para executar essa ação é possível utilizar duas técnicas: os avatares devem realizar os pulos de forma sincronizada cuidando para permanecerem sempre em contato, o que exige bastante treino, ou ambos devem estar bem próximos e usar constantemente o “cântico” e o pulo para irem reabastecendo as energias enquanto executam a ação. O voo permite que o avatar se movimente nos eixos X e Y do espaço tridimensional, enquanto que planar permite a mesma movimentação que a de caminhar ou correr.

O cântico é uma espécie de ação de fala, representado por um som parecido com o toque de um sino e uma figura de um balão de fala branco (como nos quadrinhos) com um símbolo preto semelhante às runas. Dependendo da intensidade com o jogador aperta o botão “O”, a “força” desse cântico aumenta e muda o gesto executado pelo avatar. Apertar levemente o botão produz apenas um som breve, baixo e agudo com um pequeno balão com a runa em cima do avatar, porém segurar o botão “O” por mais tempo faz com que a intensidade e o volume do som aumente, aumenta o tamanho do balão com a runa e faz com que o avatar se abaixe por 3 segundos e dê um pequeno salto, criando também uma espécie de redoma de poder que sai do avatar ao “gritar” o cântico. Essa redoma de poder, se feita próxima o suficiente, transfere energia do viajante para outros componentes do jogo, sendo um dos efeitos tornar criaturas de tecido e totens ativos. Se o grito for usado perto de outro avatar, irá transferir uma quantidade considerável de energia para o cachecol do companheiro.

O avatar também pode sentar no chão, em posição semelhante à uma meditação, e ele pode permanecer nessa posição por quanto quiser se outros botões não forem acionados pelo jogador que o controla.

A ação de cair de cara no chão ocorre após o avatar tropeçar com uma brusca mudança de direção ao caminhar ou se ele for atacado por um guardião. Assim como a meditação, o avatar permanece de cara no chão até que outra ação seja comandada pelo jogador. Curiosamente, esta ação não está em nenhum manual oficial do jogo. Ela foi observada pela primeira vez em um ataque de guardião, entretanto foi com surpresa que se viu um companheiro executar a ação em um momento pacífico do jogo, sem aparente obstáculo. Ao não conseguir pedir uma explicação de como poderia repetir o movimento, foi necessário ir aos fóruns já citados nesse artigo a fim de descobrir como executar a ação.

Por fim, encostar em alguns componentes do jogo também é uma ação que resulta em efeitos diferentes. Encostar tanto em criaturas quanto elementos navegáveis de tecidos ativos energizam os lenços dos avatares. O mesmo ocorre se houver contato físico entre viajante e companheiro, sem que ocorra a perda de energia observada na transferência via cântico. A quantidade de energia recarregada é proporcional ao tempo em que os componentes permanecem em contato.

4.4 Comunicação Não Verbal entre Avatares

Nesta seção serão detalhadas algumas das práticas e estratégias de comunicação entre avatares que foram observadas nas experiências com 11 jogadores e suas relações com os contextos agenciados pelos elementos presentes na estrutura formal de jogo, como as ações que poderiam ser perfomadas pelos avatares durante o jogo. Os comportamentos observados também serão relacionados aos componentes que não eram controlados diretamente pelos jogadores, pois foi possível observar que suas ações tiveram impacto na contextualização do que era comunicado. Portanto, os contextos observados serão descritos com a indicação de quais componentes (e respectivas ações) agenciaram os usos de ações para fins de comunicação entre companheiro e viajante. Algumas vezes mais de uma prática foi usada pelo mesmo jogador para se comunicar no mesmo contexto, nesses casos a soma de jogadores será maior do que 11, ou então a prática não foi observada em todos, o que resulta em um número menor que 11.

Foram percebidos gestos executados com o sentido de indicar algum perigo (guardiões) ou barreiras (vento que derrubaria da plataforma) a serem evitados. As ações comunicativas observadas nesses contextos foram a de emitir uma sucessão de vários cânticos rápidos enquanto permaneciam parados (6 jogadores); caminhar em círculos (4 jogadores); caminhar até o viajante, realizar pequenos pulos e depois se voltar para a direção que deseja indicar e permanecer parado (5 jogadores) ou tentar esbarrar no viajante enquanto emite cânticos rapidamente (1 jogador).

Ações para chamar a atenção do jogador foram observados quando um jogador pedia para o outro esperar por ele ou ir em sua direção em contextos de correção de rotas. As ações observadas neste caso foram majoritariamente (10 jogadores) a de utilizar o grito até que o outro jogador o esperasse ou corrigisse sua rota. Um jogador usou pulos, enquanto quatro jogadores ocasionalmente mesclaram essa prática com pulos.

As ações executadas no contexto de abandono, se afastar voando ou correndo do outro avatar em direção ao início da fase, estão ligadas com as ações do sistema, que cancelam a conexão assim que os jogadores saem da zona de visão um do outro, e com o próprio objetivo do jogo, chegar ao fim da fase, de forma que voltar ao início sem esperar pelo companheiro é um ato efetivo para completar o desligamento. Dois jogadores utilizaram essa prática.

Os gestos de cuidado/preocupação normalmente eram expressos após o outro jogador ser atacado por algum guardião. Cabe

esclarecer que depois de ser atacado o avatar companheiro não pode fazer nada para ajudar efetivamente o viajante, então usar cânticos, gritos ou correr até o avatar caído não resulta em nenhuma ajuda prática, sendo somente emocional. Três jogadores utilizaram as três ações em conjunto quando viram o viajante ser atacado.

Da mesma forma que a categoria anterior, os gestos compreendidos como comemoração não tinham nenhuma efetividade prática durante o jogo, mas eram usados após confrontos com guardiões ou aos avatares chegarem perto do ponto final. Cinco jogadores pularam em volta do avatar emitindo cânticos rápidos; quatro jogadores emitiram cânticos rápidos; dois jogadores usavam o grito uma única vez e um escolheu ficar bem próximo ao viajante e emitir quatro cânticos cadenciados – ele fez isso em todos os finais de fase.

Os contextos de frustração/irritação observados nos companheiros foram em relação ao viajante, normalmente por não compreender alguma indicação ou não perfomar alguma ação específica que deveria ser executada em conjunto. O único jogador no qual se observou ações que denotavam irritação ou frustração, primeiro tentou esbarrar diversas vezes no viajante enquanto emitia cânticos rápidos, após andou em círculos em volta do jogador emitindo quatro cânticos longos, para no fim executar a ação de cair de cara no chão. Após executar essas ações, se afastou (como descrito no contexto de abandono) emitindo uma sucessão rápida de cânticos.

Por fim, os gestos usados nos contextos de explicação foram os mais complexos e assim como os de frustração/irritação estavam relacionados a alguma ação que deveria ser executada em conjunto ou de uma determinada forma. Os três jogadores que tentaram se comunicar nesse contexto tentaram explicar o mesmo comando: o de pular em conjunto.

O primeiro tentou executar o pulo algumas vezes ao tentar pular próximo ao viajante, ao ver que o viajante não estava conseguindo acompanhar, ficou pulando próximo ao jogador. Ao ver que não estava dando certo, subiu até a plataforma onde queria chegar, emitiu uma série de cânticos parado, desceu da plataforma e voltou a pular próximo ao viajante. Executou essa técnica três vezes e depois, ao não conseguir explicar, executou as ações descritas em frustração/irritação.

O segundo jogador a tentar explicar o pulo em conjunto primeiro tentou executar o pulo somente se aproximando, ao ver que a ação não foi compreendida, se afastou um pouco e executou sequência: pulo, cântico, pulo, cântico, pulo, cântico. Após se aproximou do viajante e executou a mesma ação. O exemplo foi compreendido e após algumas tentativas o pulo em conjunto foi executado. Ao chegar na torre almejada, comemorou.

O terceiro companheiro ao ver que o viajante conhecia a técnica do pulo em conjunto com o cântico, tentou explicar como funcionaria a técnica de pulo aproximado. Ele sentou para meditar para que o viajante parasse de tentar subir e aguardou. Após o viajante parar, ele levantou e se afastou até uma parede próxima a plataforma e foi até o topo e emitiu um grito. Depois desceu novamente para perto da parede e executou alguns pulos grudado nela. Em seguida foi até o viajante e emitiu alguns cânticos enquanto guiava o viajante para perto da parede. Ao chegar na mesma posição onde estava antes, executou a seguinte sequencia três vezes: emitiu 5 cânticos no chão seguidos de 5 pulos no mesmo ritmo. Após, emitiu um grito e aguardou o viajante se aproximar, quando os dois fizeram contato físicos usou somente os cinco pulos até ambos chegassem ao topo sem o uso dos cânticos.

5 Conclusão

As práticas de Comunicação observadas em relação às ações dos companheiros foram múltiplas, sendo que somente algumas foram repetidas de forma mais significante. Entretanto, essa falta de consenso entre as práticas observadas facilitou a diferenciação dos diferentes companheiros. Apesar de cada jogador ter um símbolo diferente ligado ao seu cântico, eles são muito parecidos e somente após a terceira partida jogada em modo multiplayer é que esse fato foi descoberto (e logo em seguida confirmado nos manuais oficiais e fóruns). Até este momento específico da descoberta, a maneira mais simples para perceber se o companheiro havia mudado (quando a sucessão era rápida) era por meio da observação da sua movimentação (revelando o nível técnico ou um padrão comportamental) e/ou as estratégias adotadas para se comunicar dentro do jogo. Interessante notar que apesar de tão poucas mecânicas disponíveis para a execução de ações, cada avatar pareceu único e deixou transparecer um pouco de seu jogador.

Mesmo não sendo explicitado nos resultados da análise, alguns comportamentos notados não eram propriamente ações com a ideia de passar uma mensagem, mas sim uma forma de se portar no jogo. As mais notáveis tinham a ver com a movimentação pelo cenário em relação ao viajante. O fato de que alguns jogadores sempre andavam colados no viajante, enquanto outros sempre mantinham uma distância considerável, ou que alguns preferiam andar na frente e outros atrás do viajante também são traços de comportamento que auxiliavam a compreender as mensagens que cada companheiro tentava passar nos contextos descritos. Alguns, inclusive, só ficaram mais claros após a leitura das entradas no diário de pesquisa.

É interessante notar que apenas um dos jogadores apresentou comportamento não-cooperativo, ao ponto até de ser um tanto agressivo ao demonstrar irritação/frustração por não conseguir executar o voo em conjunto depois de três tentativas. Outros dois jogadores que tiveram que repetir "explicações" ou voltar para auxiliar na progressão do viajante após uma queda muito grande o fizeram sem demonstrar impaciência.

A análise indica que a inexistência de uma ferramenta verbal para comunicação direta entre os jogadores é, neste jogo, uma vantagem. Ou seja, foi notado que a falta de uma ferramenta tão comum nos jogos de multiplayer online teve um agenciamento significativo no comportamento dos jogadores. Somando-se isso a um contexto de uma jornada solitária e perigosa e ações não-agressivas, o ambiente se torna menos tóxico (mesmo que ainda haja exceções) e mais propício a cooperação entre desconhecidos que podem nem ter a mesma língua em comum. Inclusive, é importante destacar que a maior parte dos viajantes estava disposta a cooperar e a realizar a jornada em dupla. Mesmo que na prática seja mais rápido completar a jornada sozinho ou sem esperar por outro jogador, como foi observado na partida solo realizada para essa pesquisa. Journey e as suas características formais são um exemplo positivo de como ações podem superar a falta de palavras na comunicação.

Referências

[1] C. M. Pinheiro. Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação. 2007. *Tese (Doutorado)*. Faculdade de Comunicação Social, Programa de Pós-graduação em Comunicação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

[2] R. Silverstone. *Por que estudar a mídia?* São Paulo: Edições Loyola, 2002.

[3] JOURNEY. Thatgamecompany. 2012.

[4] P. Lankoski; S. Björk (eds). *Game research methods*: an overview. ETC Press, 2015.

[5] A. Brown. Awkward: The importance of reflexivity in using ethnographic methods. From P. Lankoski; S. Björk (eds). *Game research methods*: an overview. ETC Press, 2015, 77-92.

[6] A. Lieberoth; A. Roepstorff. Mixed methods in game research: playing on strengths and countering weaknesses. From From P. Lankoski; S. Björk (eds). *Game research methods*: an overview. ETC Press, 2015, 271-286.
[7] E. Aarseth. Playing research: methodological approaches to game analysis. *The Digital Arts And Culture Conference*, 5, 2003, Melbourne. Melbourne: DAC, 2003.
[8] T. Boellstorff. A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. *Games and Culture*, 1:1, 2006. 29-35.
[9] M. Genzuk. A Synthesis of Ethnographic Research. From *Occasional Papers Series Center for Multilingual, Multicultural Research*. Los Angeles: University of Southern California, 2003.
[10] C. Hung. Video games in context: an ethnographic study of situated meaning- making practices of Asian immigrant adolescents in New York City. *Digital Games Research Association Conference*, 3, 2007, Tóquio. DIGRA: Tóquio, 2007.
[11] Guia oficial Journey. Disponível em: http://userguides.eu.playstation.com/en/journey/
[12] Wiki IGN. Disponível em: http://www.ign.com/wikis/journey
[13] Fórum sobre Journey no Reddit. Disponível em: https://www.reddit.com/r/JourneyPS3/
[14] Fórum oficial do jogo no site da Thatgamecompany. Disponível em: http://www.thatgamecompany.com/forum/viewforum.php?f=11
[15] Tópico no Reddit "Strange companion behavior?". Disponível em: http://www.thatgamecompany.com/forum/viewtopic.php?f=11&t=5923&sid=c04c71c61196707c2496b35e85da7a96
[16] Tópico no Reddit "Companion Communication". Disponível em: http://www.thatgamecompany.com/forum/viewtopic.php?f=11&t=5957&p=74416&hilit=communication#p74416