

Análise de *affordances* em *Journey*: explorando mecânicas cooperativas sem diálogos

Mariah Spegiorin Vicente¹

Raphael Vieira Pires²

Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, Brasil¹

Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação, Brasil²

Resumo

O presente artigo busca estabelecer relações entre as instâncias de ação do jogo *Journey* (Thatgamecompany, 2012) e conceitos como cooperação, comunicação e *affordances*, este último baseado principalmente nos autores J. J. Gibson e Donald Norman. Primeiramente é apresentada a trajetória da cooperação como mecânica no universo dos *games*, iniciando nos *arcades* em meados do século XX até a revolução em velocidade de transmissão e conectividade realizada pelo surgimento da internet. Em seguida adentra-se no jogo *Journey*, pondo em discussão seu potencial comunicacional por meio de suas mecânicas colaborativas. Para isso, realizamos uma análise de *affordances* aplicada a videogames, seguindo metodologia desenvolvida por Perani et al. A partir deste estudo, verificamos que a percepção de *affordances* colaborativas em *Journey* são diferentes das encontradas em outros jogos. Uma vez que as mecânicas foram construídas a partir de um *game design* baseado na veiculação de emoções, o *gameplay* acaba por enfatizar a partilha, por parte dos jogadores, de sensações opostas às propostas pelos cenários e inimigos. Assim, a percepção de *affordances* relacionadas à segurança, parceria e pertencimento seriam efetivas em um ambiente marcado por hostilidade, desolação e solidão.

Palavras-chave: *affordances*; videogames; colaboração; mecânicas.

1 Introdução

Com o surgimento e a popularização dos jogos independentes e dos *gamearts*, novas perspectivas estéticas, sensoriais e experienciais se abriram para o design de jogos digitais. Focados em entregar experiências singulares por meio de inovações nas mecânicas e na simplicidade gráfica, esses jogos criados por pequenos grupos de desenvolvedores abriram caminho para potencializar cada vez mais o poder expressivo dos videogames.

De todos os exemplares de *indie games* que adentraram o campo artístico ao proporem mudanças no processo de elaboração do *game design*, *Journey* (2012) é um caso de destaque. O jogo é uma parábola interativa sobre um ser anônimo que acorda num deserto e rumo ao topo de uma montanha iluminada no horizonte. Os cenários agregam um deserto, ruínas e a própria montanha. Possuindo um clima de total desolação, o *game* coloca o jogador em uma busca por respostas para a origem da personagem e a antiga civilização que ali viveu. O jogo aborda temas como o ciclo da vida e metáforas sobre convivência por meio de visuais deslumbrantes, músicas que acompanham os movimentos do jogador, e a jogabilidade on-line inovativa. Desenvolvido pelo estúdio Thatgamecompany, o jogo foi lançado para o console PlayStation 3 e angariou uma gama de prêmios, entre eles o *Game of The Year* 2013 pela Game Developers Choice Awards e a nomeação ao 55th GRAMMY de melhor partitura de trilha sonora para mídia visual.

Além dos aspectos visuais e sonoros dignos de nota, *Journey* é marcante pelo seu *game design*. Suas mecânicas, interfaces, cenários e interações foram criadas com o intuito de despertar emoções específicas nos jogadores, e não focadas em promover o desenvolvimento da eficiência do jogador frente a desafios propostos, como é comum nos jogos digitais. Nesse sentido, *Journey* é um jogo prioritariamente desenhado para despertar emoções no jogador, ancorado em opções estéticas e interacionais inovativas em uma indústria marcada por experiências competitivas e por performances habilidosas.

Ao não exigir comandos complexos, a experiência em *Journey* foca-se na contemplação dos cenários e na comunicação não convencional entre jogadores. Não há quaisquer opções de diálogo, nem acesso a comunicação verbal, nem identificação dos jogadores durante as partidas, exclusivamente colaborativas. Por essa característica, o *gameplay* deste jogo tende a exacerbar elementos mais emocionais e sensitivos, de significação mais aberta e livre, em detrimento de esferas mais racionais e intelectuais da experiência.

Sendo assim, quais as decisões de *game design* foram estabelecidas para que a percepção do jogador ficasse mais atenta a estes elementos emocionais? E como essas sensações auxiliam na percepção de usos colaborativos de elementos dos cenários, interfaces, personagens e jogadores? Para tentarmos esclarecer essas questões, vamos utilizar os conceitos de *affordances* [1][2][3] para perscrutar as possibilidades de ação proporcionadas pelo design inovativo de *Journey* para que as sensações fossem mais evidentes para usufruto do jogador imerso em uma experiência colaborativa com outro companheiro.

2 A colaboração e a coletividade

Aspectos e modos de jogo colaborativos acompanham a evolução dos videogames desde o seu surgimento em meados do século XX. Talvez o primeiro videogame que tenha trazido a colaboração no centro de seu *gameplay*, tornando a sincronia de movimento entre os jogadores como o principal desafio, seja *Fire Truck* (1978), desenvolvido e publicado pela Atari. Neste título, cada jogador controla uma parte de um caminhão de bombeiros (dianteira e traseira) e devem coordenar suas ações para que o carro permaneça em pista e não bata nas laterais do cenário. Outros dois *games* que fizeram relativo sucesso com sua jogabilidade *co-op* (abreviação de cooperativo) nesta mesma época foram *Wizard of Wor* (1980) e *Joust* (1982), nos quais jogadores deviam trabalhar em conjunto para derrotar inimigos em comum.

Até esse momento, os *arcades* (ou fliperamas) dominavam o cenário da indústria dos *games*, e os jogos citados acima são exemplos dessas plataformas. Com o advento dos consoles nos anos 80 e sua popularização, videogames adentraram os lares e foram parar nas salas de estar junto às televisões. Com essa mudança de plataforma e de ambiente (do público ao privado), novas possibilidades de jogabilidade cooperativa foram surgindo. Consoles como o Nintendo Entertainment System (NES) e

¹mariahsvicente@gmail.com

Master System traziam no seu cabedal de títulos uma gama grande de *games* colaborativos ou que continham a possibilidade de cooperação entre jogadores.

Com relação aos consoles, os estilos *beat-em-up*, como *River City Ransom*, *Battletoads*, *Final Fight* e *Streets of Rage*, e *run&gun*, como *Contra* e *Metal Slug*, ganharam mais fama por proporem a cooperação entre jogadores contra hordas de inimigos no modo de campanha. No PC, os MMORPGs no início da década de 90, propulsionados pela internet, começam a ganhar força. E é com a popularização da internet e sua evolução como tecnologia de conexão entre pessoas que os jogos colaborativos encontrarão um campo fértil para proporem novas formas de *gameplay*.

Com velocidades cada vez maiores de transmissão de dados, a internet tornou possível a execução de qualquer estilo de videogame em rede e em tempo real. Até mesmo *games* com ambientes enormes e que demandam uma alta taxa de atualização da tela podem ser jogados online com baixa probabilidade de travamentos. Dessa forma, a internet tornou-se a plataforma convergente de toda a indústria dos *games*, sejam eles para consoles, para computadores ou para dispositivos mobile. Por conta disso, jogos online de mecânicas colaborativas vêm ganhando cada vez mais espaço no mercado.

Longe de estarem desconectados do contexto tecnológico, social, cultural e comunicacional de seu tempo, os jogos carregam, em seus complexos sistemas, signos da sociedade na qual foram criados. Os videogames não fogem a esta regra e, com o advento da internet e a concepção de redes comunicacionais globais, ubíquas e de alta velocidade, novos sistemas de jogabilidade são possibilitados e, em consequência, novas habilidades são requeridas.

De fato, os *games* tem uma relação muito próxima com os computadores e seus diversos dispositivos digitais, tanto na linguagem quanto nos seus processos de uso. A pesquisadora Letícia Perani Soares, em sua tese de doutorado, buscou estabelecer as influências dos *games* no desenvolvimento dos aspectos tecnológicos/cognitivos, mercadológicos e culturais das tecnologias digitais, realizando uma extensa análise histórica e conceitual que pudesse aproximar as características do lúdico aos ambientes comunicacionais mediados por computadores. Ao final de sua pesquisa, ela chega à conclusão:

Os jogos eletrônicos estavam presentes entre a comunidade acadêmica que iniciou o desenvolvimento da computação, especialmente com o uso do xadrez para o desenvolvimento da Inteligência Artificial, iniciando o desenvolvimento de linguagens de programação que nos permitiram explorar todo o potencial destas máquinas digitais. Os *games* também foram importantes quando os computadores começaram a sair dos laboratórios de pesquisa a partir do trabalho dos *hobbyistas* eletrônicos, que se dedicaram a construir seus próprios equipamentos em casa, e que utilizaram os jogos como forma de educação e treinamento de habilidades, do desenvolvimento de hardware, além da demonstração da utilidade dos computadores para o público geral. Os *games* também serviram de inspiração para os designers de interface, indicando maneiras de criar formas de interação humano-computador que fossem úteis e prazerosas aos usuários. E, finalmente, os jogos eletrônicos foram de certa forma o primeiro contato desse público geral com as tecnologias computacionais, a partir dos consoles e fliperamas, que começaram a serem retratados, discutidos, nas reportagens de periódicos jornalísticos e nas produções de cultura pop [4].

Nessa mesma linha relacional entre *games* e os ambientes comunicacionais digitais, notamos que no cenário contemporâneo das mídias, ligado à cultura do compartilhamento

e da conexão virtual global, há um aumento (tanto em complexidade quanto em quantidade) de mecânicas de jogo colaborativas e cooperativas. Títulos como *Creativerse* (2017), *Monaco* (2013), *LittleBigPlanet 2* (2011), *Gocco of War* (2015), *Don't Starve Together* (2016), *White Noise 2* (2017), *Left 4 Dead* (2008) e inúmeros outros carregam no centro de seus sistemas de jogabilidade a cooperação online entre seus jogadores. Conseguir pensar de maneira coletiva e montar estratégias em conjunto são recompensados por esses jogos, que trazem em seus algoritmos a colaboração como parte essencial de sua experiência lúdica.

Todavia, cooperação em jogos não é exclusividade das circunstâncias atuais da comunicação global e das novas mídias interativas, aparecendo também em jogos de carta, de tabuleiro e esportes. Porém, essas experiências lúdico-colaborativas são potencializadas pelo compartilhamento global de informações em tempo real. Além disso, os ambientes multicódigos [5] complexos (em constante crescimento) nos quais os videogames se desenvolvem, são terrenos férteis para a montagem de palcos onde a representação e a elaboração de narrativas se dão de maneira coletiva, como mostrou o pesquisador uruguaio Gonzalo Frasca [6], ao levar os métodos do Teatro do Oprimido, desenvolvido pelo dramaturgo brasileiro Augusto Boal, para dentro dos videogames.

O principal desafio de *games* cuja centralidade está no aspecto colaborativo entre jogadores é a própria colaboração. Para dominar mecânicas colaborativas é preciso observar os movimentos e atitudes dos companheiros e confluir o *gameplay* para dar conta das idiosincrasias de cada um. O pensamento coletivo e a alteridade são habilidades colocadas à prova nesses jogos e, por isso, tendem a se desenvolver e se aperfeiçoar. Isso acontece pelo fato de jogos serem ambientes muito ricos para uma aprendizagem ativa e participativa [7] de quaisquer conceitos, processos e linguagens. Para o pesquisador James Paul Gee, os jogadores são compelidos a entender todos os processos relativos ao jogo, suas mecânicas e seus modos de ação, criando nestes mesmos jogadores o ímpeto de ir a fundo para descobrir todas as nuances das interações que fazem parte neste sistema. Além de promoverem um aprendizado ativo, também suscitam um aprendizado crítico, uma vez que os jogadores

devem estar conscientemente aptos a participar, refletir, criticar e manipular o design e a gramática em um nível 'meta'. Ou seja, o aprendiz deve ver e apreciar o domínio semiótico como um *espaço de design*, internamente como um sistema de elementos inter-relacionados que tornam possível o conteúdo deste domínio e externamente como meios de pensar, agir, interagir e avaliar que constituem as identidades das pessoas que são membros do grupo de afinidade relacionado a este domínio [7].

Sendo assim, jogos de mecânicas colaborativas impelem os jogadores a compartilharem conhecimentos sobre os signos percebidos dentro do domínio semiótico de seu universo lúdico, uma vez que precisam coordenar ações, cooperar e se comunicar efetivamente para atingirem os objetivos finais. Estar disposto a colaborar é estar atento às mensagens veiculadas pelos companheiros, uma vez que

A colaboração bem-sucedida requer motivação dos participantes e alinhamento dos objetivos. É necessário haver uma confluência entre os objetivos dos participantes, mesmo que parcial, caso contrário trabalharão em sentidos diferentes, o que prejudica o resultado final. Sem o alinhamento de objetivos, dificilmente indivíduos teriam o ímpeto de colaborar [8].

Nesse sentido, essa troca informacional e o desafio de cooperar e coordenar ações é parte importante de muitos jogos que aplicam

o design cooperativo, como *Journey*. Com o sucesso de jogos como *Left 4 Dead*, muitos designers de *games* e produtores estão constantemente explorando adição de padrões cooperativos em seus jogos. No entanto, poucas pesquisas investigaram padrões cooperativos ou métodos para avaliá-los. Em “*Understanding and Evaluating Cooperative Games*” [9] há um conjunto de padrões cooperativos identificados baseados nas análises de catorze *games* cooperativos, e assim propondo Métricas de Atuação Cooperativa (AMC; Cooperative Performance Metrics - CPM no original inglês), categorias que definem reações de jogadores a determinados acontecimentos nos jogos. “Jogos cooperativos encorajam participação e colaboração, o objetivo não é ganhar como um jogador, mas como uma equipe de jogadores. Descobrir padrões efetivos em jogos cooperativos é um problema difícil, mas importante” [9].

Os autores utilizam padrões delimitados por Rocha *et al.* [10] para realizarem sua pesquisa com as métricas mencionadas acima. Esses padrões levam em conta tanto modelos de *game design* mais utilizados em mecânicas colaborativas quanto arquétipos de desafios presentes em momentos de colaboração. Dessa forma, os autores chegam aos seguintes resultados sobre modelos de design [10]:

- **Complementaridade:** Um dos designs mais utilizados em jogos cooperativos é a existência de algum tipo de mutualidade entre as ações e atitudes de dois ou mais jogadores.
- **Sinergia entre habilidades:** As habilidades de um personagem devem ter sinergia com as habilidades de outro, criando um sistema dinâmico de relação entre as tomadas de ação entre jogadores.
- **Habilidades que só podem ser usadas em outro jogador:** Esse tipo de design encoraja a colaboração, uma vez que abre portas para a elaboração de estratégias que envolvam a interação efetiva entre jogadores.
- **Objetivos compartilhados:** Grande parte dos jogos colaborativos lançam mão de um objetivo único para todos os jogadores, a fim de estabelecer a colaboração como um meio efetivo para alcançá-lo.
- **Sinergia entre objetivos (objetivos interlaçados/entrecruzados):** Ou mesmo que não haja apenas um objetivo em comum, as metas de cada jogador devem ter uma relação próxima entre elas, havendo complementaridade.
- **Regras especiais para jogadores de mesmo time:** Uma vez que o contato entre jogadores é crucial para o jogo cooperativo, é plausível que regras se apliquem de maneira diferente a personagens de um mesmo time. Por exemplo, um ataque deve ter um resultado diferente se realizado em um companheiro ou em um inimigo.

Essa categorização realizada pelos autores auxiliarão nosso estudo das mecânicas comunicativas e colaborativas presentes em *Journey*, para que possamos identificar *affordances* percebidas, verificar quais padrões foram privilegiados pelos *game designers* e analisar como jogadores se comunicam por meio da linguagem intrínseca do jogo.

Outro artigo que trata do tema da colaboração em *games*, desta vez com um olhar mais crítico, é *The Problem of Other Players: In-game Cooperation as Collective Action* [11], no qual o autor analisa as problemáticas que existem em jogos cooperativos. Em seu artigo explora o desenvolvimento em design de jogos de relações colaborativas entre jogadores, propõe uma tipologia de tais relações e argumenta que um tipo de design de jogo faz um jogo um experimento contínuo de ações coletivas.

“Em jogos multijogadores, o problema, claramente, é às vezes o[s] outro[s] jogador(es). Isso é gritantemente

óbvio quando a nave inimiga controlada por outro jogador mira seus torpedos em sua própria nave danificada ou quando o outro jogador se direciona sem piedade para seu gol sem defesas. Em outro sentido o outro jogador pode também ser um problema em jogos totalmente cooperativos nos quais manobras complexas devem ser combinadas, coordenadas e realizadas em eficiente união.” [11].

2.1 Estratégias comunicacionais colaborativas

Muitos autores caracterizaram os jogos por seus aspectos criativos, dinâmicos, experienciais e educativos. Para James Paul Gee, Kurt Squire e Constance Steinkuehler, videogames propõe esquemas e processos educativos mais adequados ao sujeito do século XXI [7][12][13]; para Marshall McLuhan, jogos são extensões de nosso corpo político e, por isso, nos ensinam sobre ajustamentos sociais e como nos libertar deles e de seus automatismos [14]; já autores clássicos do lúdico associaram jogos à gênese de culturas, destacando seu caráter livre e imersivo [15], ou que “o jogo assenta indubitavelmente no prazer de vencer o obstáculo” [16]; e pesquisadores contemporâneos salientam as características estruturais dos *games* [17], evidenciando a importância do papel do jogador [18] e conectando as experiências com o mundo externo ao universo ficcional do jogo [19].

Com isso, fica perceptível que jogos são atividades ricas de significados, onde quem joga parece adentrar em um estado psicológico em que a criatividade e a vivacidade são latentes. Jogar é mudar o estado de espírito, sair do tédio e da rotina maçantes da vida cotidiana, escapar dos problemas e da brutalidade do mundo real, e abrir a mente para testar o novo, ter a possibilidade de errar sem o perigo de grandes retaliações e, por fim, criar constantemente formas mais eficazes de entender e agir sobre determinadas circunstâncias.

No seu aspecto comunicacional, jogar é um processo semiótico em que a evolução dos signos em direção ao objeto que representam é colocada em ordem de maneira ativa e participativa pelos jogadores. Em ambientes colaborativos, essas semioses ganham um caráter de construção coletiva e, por isso, são mais complexas e tendem a se tornarem norteadores do pensamento ou regras gerais de ação.

3 Journey e seus aspectos comunicacionais

Em *Journey*, o compartilhamento de signos entre os jogadores se dá de uma maneira interessante. Não há, em nenhum momento do jogo, acesso a linguagem verbal para transmitir mensagens para os companheiros, limitando a comunicação por símbolos que remetem a sons musicais e pela própria movimentação nos cenários. Além disso, ao contrário de como acontece na grande maioria dos *games* com interações online, em *Journey* o jogador nunca sabe quem é o outro jogador, pois essas informações são subtraídas, prevalecendo ainda mais a abertura de sentidos provocada pela comunicação não-verbal.

Dessa forma, o aspecto colaborativo de *Journey* tem, nessas decisões de *game design*, um espaço de viés experimental para os jogadores, acostumados a se comunicarem online por meio de diversas mecânicas como chats, comandos de voz e *tags* identificadoras. Esse ambiente de indeterminação, ocasionado pela ausência dessas mecânicas, entra em confluência com os demais elementos estéticos do *game*, como a narrativa sendo contada apenas por imagens e os cenários desolados e abertos, ligados aos sentimentos de vagueza, liberdade e aventura.

A desenvolvedora de *Journey*, a Thatgamecompany, inclusive adota uma postura diferente dos demais estúdios criadores de videogames no processo de produção de seus títulos. Em vez de focar nos modos de ação a serem delegados ao jogador, a empresa fundada por Kellee Santiago e Jenova Chen opta por enfatizar que tipo de sensações os jogadores sentirão com os jogos.

Um reflexo desta filosofia está no processo de criação inicial adotado pelo estúdio: normalmente, o início do processo de criação de um jogo é fundado nas mecânicas, direcionando assim o jogo a ser desenvolvido a um gênero específico. Porém, Santiago [20] afirma que o processo de design dos jogos desenvolvidos pela Thatgamecompany começa com o sentimento que os criadores desejam despertar nos jogadores durante a experiência de se jogar e, a partir deste sentimento, o jogo é construído de maneira a atingir esse objetivo [21].

Assim, a prevalência de interações comunicacionais e colaborativas baseadas na indeterminação é causada pela expressividade não-verbal dos jogadores, colocando em evidência que os aspectos sensoriais são preponderantes em *Journey*, em detrimento de noções vinculadas a performances eficientes e hábeis muito presentes nas experiências online dentro da cultura dos jogos *multiplayer*. Em *Journey* o que conta é a jornada e os sentimentos provocados por ela, e não como ou a partir de quais estratégias o caminho foi cumprido. A partir disso, as próprias interações com outros jogadores são carregadas de signos.

Jogando online, pode-se encontrar outra pessoa que está no mesmo ponto da experiência, jogando simultaneamente em algum outro lugar do mundo; neste caso, os personagens controlados por ambos são visualmente idênticos. Destaca-se ainda que os comandos disponíveis para os usuários são poucos: andar em uma direção qualquer, flutuar (algo que só é possível em áreas demarcadas por pedaços de tecido esvoaçantes) e emitir um sinal (visual e sonoro) que é a única forma de se comunicar entre os jogadores. No entanto, esta comunicação, através do sinal, é fundamental. É impossível saber quem divide a sessão de jogo com você naquele momento (apenas no fim do jogo pode-se ver uma lista com todos os jogadores que participaram da experiência com você). 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. [21]

Jenova Chen, em uma entrevista, declarou que *Journey* é um jogo sobre estranhos, desenvolvido sutilmente para que jogadores olhem para o outro como um ser humano [22]. A experiência colaborativa é ainda mais aumentada com a ausência de signos verbais na comunicação entre jogadores, uma vez que sem a interferência desses signos, a atenção para os elementos ficcionais e imagéticos dos cenários torna-se uma maneira interessante de compartilhar experiências sensoriais. De acordo com Guyker Jr.:

Meios convencionais de comunicação e de identificação presentes em jogos *multiplayer* estão curiosamente ausentes em *Journey*. Em vez disso, jogadores são deixados com apenas um único som que emite várias notas musicais. O design realizado pelos desenvolvedores parece ser um apagamento da linguagem, uma vez que a linguagem é, por natureza, uma força potencialmente divisora (por isso a confusão entre diferentes línguas). Pela redução radical da comunicação, os jogadores são situados em uma modalidade espiritual e inefável marcadamente universal. É como se o *game* impulsionasse os jogadores para além das palavras, para dentro de uma experiência compartilhada do numinoso, onde a linguagem é ludicamente renegociada. Ao reduzir os

elementos nominais, verbais e vocais da retórica convencional dos *games*, jogadores são movidos para fora do reino dos signos para dentro de um reino mais expansivo e lúdico dos símbolos. Despidos de identidade, orientação e até de gênero, os Viajantes colaboram entre si em uma *mística da participação* [23].

A colaboração em *Journey* emerge do desafio mútuo entre jogadores de compreender o universo que compartilham e de se ajudarem para transpor obstáculos que se põem à sua frente sem, contudo, trocarem signos muito claros com relação a estratégias ou planos de ação. A comunicação colaborativa deste jogo baseia-se na abstração estética mútua entre os companheiros de jornada, fazendo emergir o sensorial como o elemento primordial de troca semiótica entre os jogadores. Assim,

O jogador forma relacionamentos reais e sente emoções genuínas como desespero e alegria. Ao invés de um roteiro com personagens, eventos e diálogos predefinidos, o *game design* cria um contexto estético que destaca esses elementos quando emergem. Em *Journey*, pistas visuais reforçam a presença e a apresentação de outros jogadores. Dessa forma, o desenvolvimento dos personagens ocorre mediante a decodificação da linguagem corporal e do canto dos outros jogadores e a interpretação realizada a partir da personalidade dele [24].

Nesse sentido, a questão musical também é particularmente relevante para a experiência colaborativa em *Journey*. Uma vez que, fora a própria movimentação do personagem, a única capacidade expressiva do jogador se resume a execução de uma nota musical acompanhada de um símbolo luminoso, a musicalidade de *Journey* toma papel importante no compartilhamento sensorial entre companheiros.

A música é certamente abstrata, pelo menos quando contrastada com outras artes que tendem a ser explicitamente representacionais (como filmes), então a experiência musical é muitas vezes articulada em termos narrativos e metafóricos, mesmo que esteja além das capacidades semióticas da música realizar referências extramusicalis explícitas ou funcionar como um narrador.

A experiência musical no contexto de mídias audiovisuais, como videogames, é indiscutivelmente guiada não somente por um senso de narrativa e emoção, mas também pelo componente visual; o sentido e formato abstrato da música é explicitado pelas imagens que a acompanham [25].

No caso de *Journey*, a abertura de significados proporcionada pela música ambiente encontra suporte semiótico tanto no *level design* quanto na comunicação entre jogadores. Já que a trilha sonora se conforma de acordo com cada momento narrativo – este por sua vez colocado em ordem pelo avanço dos jogadores em atitude colaborativa – grande parte da experiência sensorial é baseada na percepção dos sons, tanto do ambiente quanto dos companheiros.

Journey facilita tanto o jogo livre quanto o restrito: jogadores determinam como a ação do *game* se desenrola de uma maneira fortemente interativa e, portanto, pessoal, enquanto o jogo também os guia por meio de uma narrativa singular. Esta personalização ocorre por meio da música, principalmente porque jogadores realizam vocalizações por razões de *gameplay* e para se comunicarem uns com os outros. A comunicação musical não é necessária para completar

o *game*; no entanto, as vocalizações todavia acrescentam à ampla paisagem sonora de *Journey* e mediam o comportamento dos jogadores dentro do *game*, engendrando a performance de novas conversações musicais em um loop de feedback interativo. (...) Jogadores, portanto, mantêm uma agência criativa no controle da repetição e duração das vocalizações, e estas tendem a harmonizar com tanto a tônica quanto a dominante da música principal corrente [25].

Nesse sentido, o foco na abstração sensorial em *Journey* suscita uma abertura na percepção dos usos que as mecânicas comunicativas e colaborativas potencialmente têm. Assim, os conceitos de *affordances* aplicadas no ambiente dos videogames podem nos ajudar a compreender mais as atitudes de jogadores no *game* e também como a estética de *Journey* transmite ao jogador as potencialidades sensitivas e de ação colaborativa.

4 As *affordances* nos videogames

Affordances são os principais conceitos da teoria da Psicologia Ecológica, criada pelo psicólogo estadunidense J. J. Gibson nos anos 1960 e dizem respeito às possibilidades de uso que certo objeto possui e também aos usos percebidos por sujeitos que interagem com estes mesmos objetos [1]. Por exemplo, se alguém visualiza um puxador em uma gaveta de uma escrivaninha, fica claro que uma ação disponível é a de puxar aquela gaveta para abri-la. Se esse puxador for removido e nada mais neste objeto passar a clara ideia de que é uma gaveta, as *affordances* relacionadas a ação de abrir a gaveta ficam mais dúbias e de assimilação mais difícil.

Entretanto, em outros casos, o sujeito pode perceber *affordances* em determinados objetos que foram desenhados para outros fins. Uma vassoura, por exemplo, é produzida para a finalidade de varrer o chão; no entanto, não são raros os casos em que uma vassoura é utilizada para alcançar objetos que ficaram presos atrás de móveis, para coletar frutas em árvores ou até para lidar com insetos indesejáveis. Nesse sentido, há então dois tipos de *affordances*, as reais e as percebidas,

(...) uma lógica na qual as primeiras são toda a gama de possíveis usos existentes para um objeto, sendo estes percebidos ou não pelos sujeitos em interação com o meio. Já a segunda diz dos usos percebidos por um sujeito. Nesse raciocínio, uma única pessoa ou grupo de pessoas jamais tem acesso a todo o conjunto das *affordances* reais, visto que sua percepção do objeto e do meio é baseada na sua interação com ele e nos seus conhecimentos de vida prévios [26].

Os objetos, então, são complexas entidades com infindáveis possibilidades de uso, mas os usos percebidos tendem a não dar conta de toda essa gama. As *affordances* percebidas tem relação com o ambiente que circunda a interação entre sujeito e objeto e esse ambiente (nos seus elementos naturais, sociais, econômicos, culturais, políticos etc), influenciando mudanças, diminuições e acréscimos de usos sob determinado objeto. Mas essa influência não é total, e sim apenas parcial com relação à percepção do sujeito. “Assim como Gibson, eu não considero estes pontos como fundamentais, mas considero cultura, experiência, entre outros, como fatores que destacam certas *affordances*. [27]. Dessa forma,

Então, podemos considerar que as *affordances* são percebidas a partir de um processo de percepção direta, ativo e exploratório [28], sendo realizado a partir da movimentação do agente no ambiente, e que pode ser auxiliado por fatores que não estão diretamente relacionados aos sentidos. Porém, J.J. Gibson e vários outros autores que adotam a teoria da Percepção

Ecológica [27][28][29] fazem questão de ressaltar que, mesmo se fatores culturais e as experiências pessoais podem influenciar o modo que entendemos as possibilidades de ação para/com um objeto ou ambiente, perceber uma *affordance* não depende particularmente de processos mentais de representação e memória, que são apenas parte deste processo [3].

No ambiente dos videogames, os conceitos de *affordances* ganham um caráter interessante. Uma vez que as possibilidades de ação dentro de um jogo são previamente determinadas pelo *game design*, as *affordances* estariam diretamente ligadas às mecânicas de jogo, sendo utilizadas e aperfeiçoadas pelos jogadores que entram em contato com os objetos dos cenários.

No final da década de 1980, com a popularização das interfaces gráficas (GUI ou *graphical user interfaces* em inglês) em computadores, o designer Donald Norman utilizou os conceitos de J. J. Gibson para melhor descrever as maneiras como usuários interagem com produtos, softwares e aplicações e, com isso, auxiliar profissionais dessas áreas a construir ambientes interativos mais sofisticados e prazerosos para seu público. Foi Norman que primeiramente dividiu as *affordances* em reais e percebidas, privilegiando a segunda como a mais importante no design de objetos.

No design de objetos, as *affordances* reais não são tão importantes quanto as percebidas; são as *affordances* percebidas que mostram ao usuário quais ações podem ser realizadas com um objeto e, de alguma forma, como fazê-las (...). É muito importante diferenciar as *affordances* reais das *affordances* percebidas. O design está relacionado com as duas, mas são as *affordances* percebidas que determinam a usabilidade [2].

A partir daí, outros autores como Willian Gaver [27] e Yvonne Rogers continuaram a enriquecer as discussões sobre *affordances* no âmbito da interação humano-máquina (Human-Computer Interaction, ou HCI em inglês), ambiente em que os videogames se inserem como artefatos lúdicos. Uma das primeiras pesquisadoras a utilizar o conceito de *affordances* na pesquisa de *games* foi Letícia Perani. Para ela,

(...) partindo do princípio que os jogos eletrônicos são implementações digitais de atividades lúdicas, sejam estas pré-existentes no mundo “físico” (por exemplo, esportes, jogos de tabuleiro ou brincadeiras infantis) ou criações originais de entretenimento digital, os *games* também podem ser considerados como uma modalidade de interação humano-computador, compartilhando características formais com outros tipos de GUIs, especialmente ao pensarmos que o próprio conceito essencial de *manipulação direta* (no original, *direct manipulation*) descrito por Ben Shneiderman em *Direct Manipulation: a step beyond programming machines*, recorreu aos *games* para obter “lições” de construção de interfaces com os usuários, devido a sensação de ação direta sobre o ambiente digital que os jogos eletrônicos sempre conseguiram realizar, mesmo com as limitações tecnológicas do início da computação [3].

Assim, as mecânicas de jogo ganham atenção central nos estudos de *affordances* em *games*, uma vez que elas delimitam as possibilidades de ação delegadas aos jogadores tanto com relação ao ambiente de jogo quanto a avatares e outros jogadores. Estudar *games* a partir desta perspectiva seria então, “uma tentativa de criar análises que utilizam o conceito de *affordances* para fornecer um esquema básico do jogo (um “esqueleto” das ações interativas possíveis)” [3].

Dessa forma, as análises de *affordances* nos *games*, segundo a metodologia desenvolvida por Perani et al, seria especificada em duas categorias, sendo elas:

- 1) Possibilidades de uso do avatar em si: suas ações e comandos possíveis;
- 2) Possibilidades de uso do ambiente (por meio do avatar): cenários e objetos fixos/móveis [3].

Em nossa pesquisa sobre a colaboração em *Journey*, buscaremos nos basear nesta metodologia para delimitar a maior quantidade de instâncias possíveis onde os jogadores possam utilizar das mecânicas estabelecidas no *game design* para compartilharem suas experiências sensoriais com outros jogadores.

5 Analisando *Journey* e suas *affordances* colaborativas

O lançamento de *Journey* atraiu mais de cem prêmios da indústria e elogios da mídia, com vários deles nomeando-o como seu “Jogo do Ano” em 2012. Com diversas inspirações, como culturas do Oriente Médio, o monomito de Joseph Campbell, técnicas narrativas do cinema e os próprios estágios da vida, *Journey* conta duas narrativas em paralelo: a de um indivíduo que vaga por um vasto deserto recheado de ruínas, tentando compreender sua origem e propósito; e a de uma civilização decadente que precedeu a chegada do protagonista. A primeira é vivida diretamente pelo jogador, que pode ou não compartilhar sua jornada com um completo estranho quando conectado em rede, e a segunda é contada por entidades do passado que surgem por uma espécie de meditação no final de cada capítulo. Solitário ou não, a arte dirigida por Matt Nava se encarrega de despertar diversas emoções que pouco se encontra no universo dos jogos digitais: liberdade, humanidade e solidão.

5.1 A arte

Com relação às cores, a calma e a paz vêm com a presença do amarelo e de uma iluminação mais nublada. Tons mais vibrantes e contrastantes despertam excitação. A frieza de verdes e cianos imitam a submersão em água e trazem a sensação de estar perdido. Brancos e cinzas esvaem as energias daqueles que envolvem. Por fim o azul, lembrando o céu, liberta e anima novamente [30]. Esta ordem de apresentação coordena não só os seis capítulos da história e ilustra justamente os altos e baixos da narrativa, como também guia os sentimentos dos jogadores que viajam por este mundo.

O cenário, por sua vez, se limita a três faces: um vasto deserto, construções em ruínas e um pico nevado. Tal vastidão, tal abandono e tal frio são carregados de hostilidade à vida, que por sua vez oprimem a presença do protagonista e despertam no jogador a dúvida da existência. Enquanto não se adentra as ruínas, o cume dividido da única montanha marca presença no horizonte e atua quase como um farol indicando o possível objetivo do jogo e atraindo todos para ele. Conectado com a internet há a possibilidade de um outro jogador aparecer no mesmo ambiente, quebrando a solidão e dividindo o fardo da opressão do ambiente. Em entrevista com o desenvolvedor Jenova Chen [31] é justificada a escolha por este tipo de configuração: “quando se coloca dois jogadores em um ambiente hostil/difícil, eles começam a criar laços”.

Mesmo com essa companhia mais humana (ou sem ela) ainda existem criaturas de tecido que dão um toque de vivacidade, natureza, magia e renascimento à devastação que ocorreu no passado. Essas criaturas interagem com o jogador e vice e versa através de mecânicas que serão discutidas adiante.

5.2 Método de análise

Utilizamos o conceito de *affordances* para fornecer um esquema básico do jogo (um “esqueleto” das ações interativas possíveis)

que revela a estrutura oculta de possíveis interações entre jogadores e entre jogador e jogo.

Os dados coletados foram organizados nas categorias estabelecidas por Perani [3] somando às possibilidades de interação com a interface e com outros jogadores:

- Jogador-cenário (ou personagem-cenário);
- Jogador-personagem;
- Jogador-jogador;
- Jogador-interface.

Tal estruturação ajudou a identificar com muito mais facilidade as instâncias cooperativas proporcionadas pelo design inovativo de *Journey*. Foram incluídas na análise as chamadas “Conquistas” (objetivos explícitos na interface do console PlayStation 3 e externa ao jogo) pelo potencial cooperativo.

Partindo das tabelas e das classificações de Rocha *et al* [10] acerca dos modelos de design e dos arquétipos de desafios foram identificadas as instâncias cooperativas, como os jogadores as percebem e como podem se comportar a partir delas. Essas instâncias nos auxiliaram no processo de categorização das *affordances*.

Nossa pesquisa empírica foi realizada durante 20 horas de *gameplay* na plataforma do console PlayStation 3 no mês de Julho de 2018

5.3 A análise

Dentre as mecânicas analisadas foram identificadas três classificações:

- Mecânicas sem cooperação: ações de efeito isolado a cada jogador, geralmente efeitos de interação com cenário e comandos do controle (por exemplo: rastros na areia, interação com criaturas, meditação);
- Mecânicas passíveis de cooperação: ações que podem ser executadas tanto por um jogador quanto por outro (por exemplo: ativação de murais, recuperação de pergaminhos envelhecidos);
- Mecânicas cooperativas: exigem de cooperação para serem realizadas (por exemplo: voo prolongado).

5.3.1 Interações entre jogador (personagem) e cenário

Na categoria de relação jogador-cenário não há qualquer mecânica ou situação em que um jogador necessite efetivamente de outro para realizar uma ação ou superar algum desafio, porém, entre as 37 mecânicas observadas, sete delas são ações ou situações que ambos os jogadores podem resolver podendo acelerar o andamento da narrativa.

As interações com o cenário se resumem a reações do próprio ambiente à presença ou ao movimento do jogador sobre o cenário, tratando-se portando de *affordances* reais facilmente percebidas, além das criaturas-pergaminho que possuem certa expressividade e movimentação mais livre.

O capítulo de introdução serve como um tutorial ao jogador, apresentando mecânicas de movimentação e interações básicas com o universo ao qual está inserido. Este capítulo possui duas peculiaridades: nenhum outro jogador surge na tela, e há construções que materializam a ação de selecionar capítulos, ou seja, para tal é necessário que o jogador interaja com o cenário em vez de simplesmente selecionar o capítulo desejado em um menu. Nelas há círculos luminosos no chão que emitem hologramas dos cenários de cada fase e transportam o jogador quando ele os adentra. Nessas mesmas construções ainda há painéis que ganham ilustrações conforme o jogador os encontra durante a narrativa.

A areia torna-se viva ao ganhar rastros, espalhar-se e emitir partículas com o comando de voz ou permitir que a personagem deslize quando em formato de dunas; sua expressividade é tanta que cada capítulo a colore no tom dominante da cena. O segundo capítulo (As dunas) é amplo e carregado de dunas altas. Nele o jogador precisa vasculhar o deserto em busca de glifos e criaturas-arraia aprisionadas. Ni entanto, esse deserto não possui

fontes de energia facilmente acessíveis, o que torna a jornada deveras cansativa uma vez que a subida das dunas é lenta. Este sentimento de exaustão é reduzido e substituído por entusiasmo e diversão caso outro jogador se mostre presente, pois em colaboração ambos podem recarregar suas energias e percorrer o cenário mais rapidamente. As *affordances* e as cooperações que envolvem tal mecânica de troca de energias será discutida no tópico referente à relação jogador-jogador. A mecânica de deslizamento ganha destaque no terceiro capítulo (Cidade Afundada), no qual a personagem deve obrigatoriamente deslizar por entre uma sequência longa de ruínas até cair numa construção com ventos impedindo que o jogador recue no cenário.

O vento também possui sua função ao longo da narrativa: da mesma forma como atua no capítulo três, em capítulos anteriores ele impede o avanço do jogador para zonas mais longínquas em mapas amplos e sem limite visível. Já no capítulo seis (Topo) ele atua de duas formas: sendo um pico nevado e tempestuoso, faz os jogadores recuarem em um fragmento do trajeto, obrigando-os a se proteger atrás de lápides maiores; ele também atua como um recurso narrativo, eliminando os cachecóis enquanto as personagens desfalecem no frio.

Acompanhando esta expressividade hostil, o frio ganha especial destaque com mecânicas interessantes: ainda no capítulo seis ele drena a energia das personagens, não só a fazendo baixar com o tempo quando não é usada, mas também reduzindo-a rapidamente quando é usada para saltar. Isso faz os jogadores caminharem mais lentamente e reduzirem a intensidade do comando de voz, tornando-o quase inaudível e de difícil visibilidade. Um aspecto estético que o ilustra é a aparição de manchas brancas nas vestes dos viajantes, como se estivessem congelando. Aqui a mecânica de troca de energias surge novamente como uma forma de superar as adversidades citadas para percorrer o cenário mais rapidamente, assim como no segundo capítulo.

Glifos brilhantes e flutuantes são absorvidos pela personagem quando há contato, e essa interação desencadeia o ganho inicial e posterior aumento de algo semelhante a um cachecol, além de ativar marcações de sua coleta em uma área específica no capítulo de introdução do jogo. A coleta de todos os glifos, por sua vez, torna disponível a aquisição de uma veste branca e dourada por meio de pergaminhos longos e brancos que surgem na área específica mencionada. Tal veste dá ao jogador a habilidade de recuperar sua energia ao pousar no solo após realização do salto. Essa energia só poderia ser recarregada interagindo com figuras vermelhas semelhantes a algas incrustadas no cenário por meio do comando de voz ou a partir da interação com outro jogador (novamente a mecânica de troca de energias se mostra presente).

A energia que move este universo tem papel central em toda a experiência sensorial em *Journey*, marcando inclusive as mecânicas cooperativas, foco deste estudo. Representada graficamente pelos glifos e elementos brilhantes, ela aparece em quase todos os elementos interativos do jogo: protagonistas, criaturas, murais, glifos, pontes de tecido, “algas” e máquinas. Com ela o protagonista pode saltar, se aquecer no frio, revitalizar tecidos destruídos e ativar mecanismos. Porém esta energia não é infinita (ao menos não para os protagonistas enquanto usam a capa vermelha) e deve constantemente ser recuperada pelas personagens através dos elementos vermelhos, com a ajuda de outro jogador ou dentro de zonas onde a magia é densa, como a névoa dourada do capítulo cinco ou a trilha de glifos nos momentos finais de jogo, fazendo as personagens brilharem por completo.

Com relação às criaturas, existem quatro formas presentes, excetuando as formas semelhantes a algas:

- Criaturas-panfleto: pedaços de tecido vermelho que flutuam em uma espécie de enxame;
- Criaturas-arraia: um conjunto de tecidos vermelhos que se assemelham a uma arraia possuindo um agrupado principal de tecido como corpo e partes prolongadas

semelhantes a caudas. Podem aparecer solitárias ou acompanhadas;

- Criaturas-água-viva: um conjunto de tecidos vermelhos que se assemelham a uma água-viva com um agrupado formando uma espécie de globo e partes prolongadas semelhantes a tentáculos. Aparecem em grupos, formando trilhas;
- Criaturas-dragões: um conjunto de tecidos vermelhos mais complexo que simulam um corpo enorme e alongado com diversas barbatanas laterais; aparecem solitários.

Todas as criaturas emitem sons musicais e indicativos visuais de som semelhantes ao da personagem protagonista. Quando em contato com elas, a personagem recupera a energia de seu cachecol, ocorrendo o mesmo em contato com qualquer outro objeto vermelho semelhante a um pergaminho, como os parecidos com algas e os que simulam pontes. Cada criatura ainda possui uma interação diferente: quando o comando de fala atinge os panfletos, estes voam em direção ao jogador e o fazem flutuar; já as raias e os dragões podem eventualmente carregar a personagem em cima de si; e as águas-vivas apenas mantêm o jogador flutuando. Efeitos semelhantes ocorrem no capítulo cinco (Templo) quando uma névoa dourada toma o cenário: o personagem flutua e brilha como se a energia fosse infinita.

Entre outras interações com o cenário, há a aparição do logotipo do jogo quando se sobe a primeira colina; personagem sobe degraus automaticamente quando se insiste na movimentação contra quinas ou degraus baixos; totens que emitem símbolos semelhantes ao da personagem, podendo ser equiparadas a lápides; personagens que meditam solitários ou lado a lado quando adentram círculos luminosos no fim de cada capítulo; e máquinas/sentinelas que destroem o cachecol quando o jogador entra em seu campo de visão.

Todas as mecânicas até então citadas não possuem qualquer sugestão de cooperação, mas despertam sensações negativas que fazem os jogadores ansiarem pela socialização, pelo contato com outra figura semelhante à sua naquele vasto cenário vazio e hostil. Como dito, a cooperação ocorreria de forma passiva, como quando um jogador está mais adiante no caminho e já faz as devidas interações com o cenário. Tais mecânicas seriam: revelação de ilustrações nos murais através de aproximação ou comando de canto, restauração dos pergaminhos corroídos pelo tempo que podem ativar mecanismos e abrir compartimentos, ativar o círculo de meditação no final dos capítulos, e ativar as sentinelas que permeiam as ruínas no capítulo quatro (Passagem Subterrânea).

5.3.2 Interações entre jogador e personagem e jogador-jogador

Nas categorias de relação jogador-personagem e jogador-jogador foram encontradas dez mecânicas, dentre elas três cooperativas. Nota-se a ausência de mecânicas passíveis de cooperação.

A primeira relação (jogador-personagem) contém os resultados expressos pela personagem de comandos gerenciados pelo jogador através do controle. A movimentação ocorre pelo analógico esquerdo; botões X, R1 e L1 executam o salto quando pressionado; o botão O simula a vocalização. É interessante notar que a personagem assume uma pose de meditação se não recebe comandos durante alguns segundos ou se o jogador pressiona o botão Select, levantando assim que recebe qualquer comando de movimentação. Se o jogador decide retornar para o capítulo de introdução, o cachecol reduz de tamanho como se negasse qualquer progresso narrativo.

Na segunda relação (jogador-jogador) temos o contato entre jogadores distintos através das próprias personagens. Quando há o contato físico entre as personagens ambas brilham e transmitem energia mutuamente, ocorrendo o mesmo se um jogador ativar o comando de fala na forma potencializada (pressionando o botão O por mais tempo) e esta atingir o outro jogador. Uma ocorrência

curiosa é que este mesmo conjunto de ações age sobre o frio expresso nos desafios do capítulo seis (Topo): enquanto o frio retarda a movimentação e reduz a energia das personagens, tais ações negam momentaneamente estes efeitos como se uma personagem aquecesse a outra.

As mecânicas cooperativas encontradas aqui giram em torno do comando de vocalização e da troca de energia entre jogadores (seja pela voz ou pelo contato físico). Como já dito na seção anterior, a energia que permeia o universo de *Journey* é o que move a narrativa, e sua manipulação durante o jogo ajuda a superar os desafios encontrados nele. Observando agora sua utilização entre jogadores nota-se mais sua relevância: é utilizada para a sobrevivência das personagens (mais especificamente no frio), não somente como um combustível de voo ou uma magia para ativar dispositivos. Quando acompanhado e em sincronia com outro jogador, eles não só perdem a dependência dos elementos de tecido, já que aproveitam da presença mútua, como também podem usar mais vezes dos saltos para acelerar o percurso.

Este salto ilustra o ápice da sincronia entre os jogadores quando realizado por tempo mais prolongado. Aqui, demonstram-se algumas das categorizações de Rocha *et al* [10] quanto ao design de mecânicas e desafios. Para manter-se no ar por um tempo consideravelmente grande, os jogadores devem desenvolver uma sinergia entre suas habilidades no manejo do controle para coordenar o comando de voz potencializado, de forma que ambos se doam energia alternadamente sem que os personagens escapem de sua área de efeito. A realização desta ação sincronizada seria então classificada como um desafio puro de coordenação, reflexo/reação e consciência espacial, que amplifica as sensações de irmandade e familiaridade surgidas até então entre os jogadores, tornando o momento uma relação quase íntima, semelhante a uma dança. Sua execução seria considerada difícil pois exige que ambos os jogadores percebam esta possibilidade de ação, ou *affordance*, e tenham interesse e persistência para tal.

5.3.3 Interações entre jogador e interface

Na categoria de relação jogador-interface foram identificadas nove mecânicas, sendo duas delas cooperativas. Nota-se a ausência de mecânicas passíveis de cooperação.

Entre as ações e reações disponíveis não cooperativas temos o movimento de câmera através do giro do controle ou do analógico direito, o modo meditativo ao se pressionar o botão *Start* (uma sequência de recortes do cenário atual passa na tela), demonstrações de comandos do jogo como caminhar ou controlar a câmera, uma indicação visual (personagem se desfaz no ar) de que o jogador saiu daquele capítulo ou desconectou, e indicativo na personagem como elemento estético de quantas vezes o jogo foi vencido (detalhes surgem na capa até um total de três níveis de complementação).

Uma das mecânicas cooperativas é a indicação de proximidade de outra personagem em forma de brilho que percorre os limites da tela, uma *affordance* de percepção sutil caso o jogador conectado esteja distante, mas essencial para que a interação entre jogadores ocorra. A outra mecânica trata-se da aparição ou não de uma figura semelhante a do protagonista ao seu lado nas ilustrações da narrativa relatada pelas entidades do passado. Tal mecânica talvez não se classifique corretamente como cooperação, mas é uma confirmação, um reflexo na própria narrativa de que este envolvimento entre jogadores ocorreu, o que reforça a sensação de companheirismo, pois indica que ambos construíram memórias juntos, de momentos de dificuldade superados e transcendidos.

5.3.4 Conquistas

Existem catorze conquistas em *Journey* no total. Tais desafios não são *affordances* notáveis pela interface do próprio jogo, a menos que o jogador os complete sem se ter noção e, assim, surgirão no canto da tela como conquistas alcançadas, pois só são

acessados externamente ao jogo e somente através da interface do próprio console, como explicitado anteriormente. Apesar de se manterem ocultas possuem extremo potencial de cooperação por se identificarem com outras instâncias categorizadas por Rocha *et al* [10] tanto de design quanto de desafios. As conquistas também puderam ser divididas em três categorias semelhantes às das mecânicas.

- Conquistas sem cooperação: exigem esforço somente do jogador;
- Conquistas passíveis de cooperação: exigem esforços de apenas um jogador, mas podem ser realizadas mais facilmente quando acompanhado, principalmente se uma das partes já tiver completado as mesmas;
- Conquistas cooperativas: exigem de cooperação para serem alcançadas.

A primeira categoria comporta os seguintes objetivos: retornar ao jogo após uma semana sem jogá-lo, atravessar a ponte quebrada no primeiro capítulo sem completá-la com tecidos, atravessar quinze portais no terceiro capítulo e terminar o jogo.

A segunda categoria comporta objetivos de exploração como: coleta de itens ou descobrimento de elementos ocultos e atravessar o quarto capítulo sem ser atingido pelas sentinelas. Como já descrito, tais ações podem ser realizadas normalmente pelo jogador quando solitário, porém o auxílio oferecido por outro jogador mais experiente pode facilitar o cumprimento de tais tarefas. Neste caso os objetivos podem ser compartilhados por ambos os jogadores, basta que estejam a par da existência destas conquistas e consigam indicar um ao outro os caminhos corretos a se percorrer para completá-las. Pode ser ainda um caso de sinergia entre objetivos: caso um jogador já tiver finalizado o jogo por completo, pelo arquétipo do ancião construído em torno da personagem, o objetivo deste passa a ser algo além do estabelecido pelo jogo: o de ajudar um companheiro menos experiente, e desta forma o jogador alia este ímpeto de mentor ao desejo do outro de alcançar suas conquistas.

A terceira categoria tem tarefas como: finalizar o jogo acompanhado, fazer o mesmo com um outro jogador o acompanhando pela maioria dos capítulos, investir um certo tempo em meditação com um parceiro e encontrar dez ou mais jogadores diferentes. As três primeiras tarefas exigem um mínimo de compreensão entre os participantes para que sejam completadas, uma vez que exigem certa sincronia de ações, e sua existência instiga a cooperação justamente por exigir tal companheirismo.

6 Considerações

A ausência de expressão verbal em *Journey* não se limita somente à comunicação entre jogadores: a escrita é quase inexistente no jogo como um todo, surgindo apenas no capítulo introdutório através de ilustrações e textos flutuantes para ensinar o jogador a interagir com a personagem. A vocalização, como já mencionado, se mostra somente através das personagens e criaturas na forma de notas musicais. Desta forma, desde o começo o jogador é instigado a interpretar e manter o foco nos aspectos visuais do jogo, como cores, formas e movimentos. Igualmente, a falta de vocalizações de palavras compreensíveis faz o jogador perceber os sons produzidos pelo cenário, bem como a trilha sonora. Suscetível às influências de seu entorno, o jogador então é incitado no sensorial, através de suas emoções, a percorrer os cenários na esperança de achar um semelhante a si.

A velocidade com que surge a cooperação em *Journey* depende unicamente da relação estabelecida entre duas pessoas distintas e completamente estranhas entre si, o que dificulta de certo modo alcançar o nível mais alto de sincronia de movimentos uma vez que não há troca de textos ou vozes por parte dos envolvidos.

Ao concluir o capítulo introdutório é habilitada a aparição de outros jogadores no cenário (caso haja conexão com a internet) que surgem como indicações luminosas nos limites da tela. Tal sugestão leva os dois jogadores a se encontrarem. A partir deste momento começa a comunicação entre eles, algo difícil de se

realizar pela limitação às mecânicas de caminhar, saltar e “vocalizar”. Ambos devem gesticular e compreender a intenção do outro, ou arriscar uma demorada conversa em algo semelhante ao código Morse. Percebemos que, havendo entendimento entre a dupla, um dos jogadores lidera o caminho e o outro o segue, ora em direção ao fim do jogo, ora em direção à completude das conquistas. Não ocorrendo essa aproximação, os caminhos se divergem e os jogadores em tela são substituídos por outros.

Tal interação entre jogadores se mostra mais significativa quando uma das partes já finalizou o jogo em todos os aspectos e deseja auxiliar outro jogador que ainda não o tenha feito. Aqui o veterano assume o papel de mestre e o novato o de aprendiz, que somados à indicação estética de finalização do jogo nas vestes, teríamos uma alusão à transcendência do jogador, algo semelhante a passagem de nível característica do universo dos videogames, criando um clima de responsabilidade e dever, instigando o veterano a ajudar aqueles que ainda não possuem os mesmos conhecimentos. Ao mesmo tempo, a busca para complementar ao máximo o desenho de sua capa instiga o jogador a refazer o jogo quantas vezes forem necessárias fazendo-o inconscientemente obedecer ao ciclo vital e espiritual proposto pela narrativa (início de uma jornada, busca pelo passado e identidade própria, ascensão, morte e renascimento).

Durante as sessões de jogo, na situação de estar acompanhado, nota-se que a ativação das *cinematics* (cenas de corte) só ocorre quando ambos adentram o círculo luminoso no final dos capítulos, mas não necessariamente ao mesmo tempo. Tal ocorrência pode aumentar a sensação de parceria entre os jogadores por insinuar que ambos estão ouvindo a mesma história da entidade que lhes aparece ao mesmo tempo, como crianças reunidas escutando um conto de um ancião.

A mecânica de fala que momentaneamente gera um fornecimento mútuo de energia, aliada à mecânica de salto/voo, quando em sincronia, possibilitam aos jogadores voar por períodos mais longos e alcançar altitudes bem maiores. Classificou-se esta ação percebida e desenvolvida pelos participantes como a instância de cooperação mais elevada pela alta dificuldade técnica de ser aplicada por um período prolongado.

7 Conclusões

Entre as mecânicas e conquistas identificadas há aquelas que exigem esforços de apenas um jogador para ocorrer, aquelas que insinuam a cooperação de forma indireta e aquelas que exigem certa sintonia de ambos os jogadores para ocorrer, seja por meio de coordenação de movimentos ou em direção a objetivos específicos. As duas primeiras predominam nas relações jogador-interface e jogador-cenário, enquanto a última é a essência da relação jogador-jogador, que recebe bastante atenção no *game design* de *Journey*.

O jogo possui uma simplicidade tanto em aspectos estéticos quanto em relação a suas mecânicas de jogo, porém possuidoras de enorme expressividade. A sincronicidade entre narrativa e mecânicas é o que torna este universo conciso, e a hostilidade expressa pelo cenário planejada por Jenova Chen, bem como a composição artística de Matt Nava, enaltece de fato a comunicação entre jogadores e possibilita a construção de fortes laços emocionais, apesar das limitações inerentes ao universo de jogo.

O estabelecimento dessa relação entre jogadores se dá de forma gradual, partindo de uma sugestão na tela, sendo escalonada por meio do refinamento da comunicação entre os participantes até o ápice, quando do momento do voo prolongado no último capítulo, a forma mais extrema de sintonia entre as diversas mecânicas apresentadas.

O *game design* de *Journey* suscita, portanto, a percepção de *affordances* colaborativas diferentes das encontradas em outros jogos. Assim, podemos inferir que um *game design* focado na elaboração de mecânicas aliado à estética com forte apelo emocional abre campo para *affordances* no nível sensorial.

Referências

- [1] J. J. Gibson. The ecological approach to visual perception. New York: Psychology Press, 1986.
- [2] D. A. Norman. The Invisible Computer. Cambridge: The MIT Press, 1998.
- [3] Letícia Perani; Ernando M. Neto; Igor S. Marini. As mecânicas do divertimento: uma análise de affordances em games de simulação de parques de diversão. In: *Metamorfose*, v. 2, n. 1, 2017, p. 188-207. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/20632/14785>>. Acesso em: 25 jul. 2018.
- [4] L. P. Soares. O maior brinquedo do mundo: a influência comunicacional dos games na história da interação humano-computador. 2016. 187 f. Tese (Doutorado em Comunicação). Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. 2016.
- [5] F. J. P. Pimenta. Ambientes multicódigos, efetividade comunicacional e pensamento mutante. São Leopoldo, RS: Ed. UNISINOS, 2016.
- [6] G. Frasca. Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate. 2001. 128 f. Dissertação (Mestrado em Design da Informação e Tecnologia). School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2001.
- [7] J. P. Gee. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave/St. Martin's, 2003.
- [8] Adriana S. Vivacqua e Ana C. B. Garcia. Ontologia de colaboração. In: PIMENTEL, Mariano e FUKS, Hugo (orgs.). *Sistemas Colaborativos*. Rio de Janeiro, Elsevier Editora, 2012.
- [9] M. S. El-Nasr, *et al.* Understanding and evaluating cooperative games. In: SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 2010, Atlanta. Anais... Atlanta, 2010, p. 253-262.
- [10] José B. Rocha; Samuel Mascarenhas; Rui Prada. Game mechanics for cooperative games. In: ZON Digital Games 2008, p. 72-80. Disponível em: <<http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zondgames08/article/view/343/319>>. Acesso em: 23 jun. 2018.
- [11] Jonas H. Smith. The problem of other players: In-game cooperation as collective action. In: DiGRA '05, 2005, Vancouver. Anais do DiGRA 2005 – Changing Views – Worlds in play, Vancouver, v. 3, 2005.
- [12] K Squire. Video games in education. In: *International Journal of Intelligent Simulations and Gaming*, Wolverhampton, v. 2, n. 1, 2003. Disponível em: <<https://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenure-files/39-squire-IJIS.pdf>>. Acesso em: 07 nov. 2017.
- [13] Constance Steinkuehle & OH, Yoonsin. Apprenticeship in Massively Multiplayer Online Games. In: Constance Steinkuehler; Kurt Squire; Sasha Barab(Orgs.). *Games, learning and society: learning and meaning in the digital age*. New York: Cambridge University Press, 2012. p. 154-184.
- [14] M. McLuhan. Os meios de comunicação como extensões do homem. Tradução: Décio Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix, 1964.
- [15] J. Huizinga. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- [16] R. Caillois. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Tradução: José Garcez Palha. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- [17] K. Salen; E. Zimmerman. *Rules of play: game design fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- [18] C. Pearce. Towards a game theory of game. In: *First Person: new media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- [19] J. Jull. Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- [20] K. Santiago. Thatgamecompany's Kellee Santiago Interview. In: *GameIndustry*, 2 jul. 2010. Entrevista concedida a Phil Elliot. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/thatgamecompanys-kellee-santiago-interview>>. Acesso em 23 jun. 2018.

- [21] Bruno H. de Paula e Hermes R. Hildebrand. Potencial Expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Breve análise dos jogos Flower e Journey. In: *Obra Digital: Revista de Comunicación*, n. 3, 2013, p. 98-113. Disponível em: <<https://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/282644/370472>>. Acesso em: 29 jul. 2018.
- [22] E. Vanderwall. Jenova Chen: Journey is a game about strangers. *The Escapist*. Retrieved from <http://escapistmagazine.com>. Acesso em 28 jul 2018.
- [23] R. W. Guyker Jr. The Mythic Scope of *Journey*: a comparative assessment concerning the spirit at play and cybernetic shamanism. In: HEIDBRINK, Simone; KNOLL, Tobias (Orgs.). *Heidelberg Journal for Religions on the Internet*, v. 5, 2014, p. 317-351.
- [24] Rodrigo Brandão; André M. Neves. Design da Ludonarrativa: princípios da narratologia aplicados ao game design para concepção de mecânicas. In: *SBGames 2014, Porto Alegre. Anais...* Porto Alegre, 2014, p. 112-119.
- [25] I. Mouraviev. The Syncretic Network: linking music, narrative, and emotion in the video game *Journey*. In: *Nota Bene: Canadian Undergraduate Journal of Musicology*, v. 10, n. 1, 2017, p. 64-80.
- [26] G. P. T. da Silva. A relação entre o jogador e o ambiente virtual: uma análise das affordances no mundo de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. In: *Convenção Ludonarrativas: criação, inclusão, transformação, 2017, Juiz de Fora. Anais...* Juiz de Fora, 2017.
- [27] W. W. Gaver. Technology affordances. *Anais do CHI '91 - SIGCHI conference on Human factors in computing systems: Reaching through technology*. New York, ACM: 1991.
- [28] M. J. Braund. The structures of perception: an ecological perspective. *Kritike*, v.2, n.1, 2008. p. 123-144.
- [29] Claire F. Michaels; Claudia Carello. *Direct perception*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1981.
- [30] K. Ohannessian. Game Designer Jenova Chen on the Art behind his “*Journey*”. In: *FastCompany*, 2012. Disponível em: <<https://www.fastcompany.com/1680062/game-designer-jenova-chen-on-the-art-behind-his-journey>>. Acesso em: 31 jul. 2018.
- [31] Niels't Hooft. Jenova Chen Interview: The Theory Behind Thatgamecompany's Journey. In: *YouTube*, 19 mar. 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hOuopA60kqU&list=WL&t=0s&index=35>>. Acesso em 16 jul. 2018.