

# POTENCIAL EXPRESSIVO NOS JOGOS *INDIE* E *GAMEARTE*: ANÁLISE DOS JOGOS *FLOWER* E *JOURNEY*

Bruno Henrique de Paula<sup>1</sup>

Hermes Renato Hildebrand<sup>2</sup>

**Resumo:** Nos últimos anos, os jogos digitais tem se apresentado como um meio com grande potencial comunicacional e expressivo contrariando a visão tradicional que os consideram como uma mídia que deve ser usada apenas para o entretenimento. Nos jogos independentes — indie e jogos de arte — gamearte observamos maiores possibilidades de experimentação e inovação, o que favorece uma mudança de paradigma tradicional. Dentro dos universos indie e gamearte estão inseridos os jogos *Flower* e *Journey* que, através de interessantes experimentações, atingiram um grande sucesso comercial e de crítica, abrindo uma nova fronteira para a área de games e do modo como se deve encarar os jogos digitais. O objetivo deste trabalho é refletir sobre estas experiências criativas evidenciando como elas trouxeram inovações ao campo de desenvolvimento dos jogos eletrônicos e como elas estão se destacando de outras iniciativas realizadas nesta área.

**Palavras-chave:** Expressão em jogos, Jogos digitais, Jogos independentes.

**Contactos:** [brunohpaula@gmail.com](mailto:brunohpaula@gmail.com) | [hrenatoh@terra.com.br](mailto:hrenatoh@terra.com.br)

## Introdução

Muitas vezes, os jogos digitais são rejeitados como forma de arte. O pesquisador e crítico James Newman (2004) traz à tona a suposta trivialidade dos jogos como um dos motivos para esta rejeição: são percebidos como meros passatempos, sendo assim incapazes de carregar significados mais profundos e

---

<sup>1</sup> Mestrando do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Bolsista da FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo).

<sup>2</sup> Professor Doutor do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

despertar experiências estéticas. Pode-se associar a esta visão o fato de que se trata de uma mídia relativamente jovem e, portanto, não totalmente explorada e ainda em processo de amadurecimento. Segundo Bogost (2007), esta visão só se modificará após um entendimento sobre seu funcionamento e seus efeitos enquanto forma de linguagem na sociedade atual.

Ainda que experiências e inovações variadas tenham sido feitas durante a curta história dos jogos digitais, é agora, com o florescimento dos jogos *indie* e *gamearte*, que se nota mais claramente a exploração de outros aspectos que não o simples desenvolvimento tecnológico, contribuindo assim para a evidenciação do potencial expressivo dos *games*.

Os jogos independentes são aqueles realizados por pequenas equipes, com recursos limitados, fora do *mainstream* dominado pelos grandes desenvolvedores. (Iuppa e Borst 2010). Os desenvolvedores de jogos *indies* e artísticos possuem maior liberdade criativa, já que nessas esferas não existe pressão para que, necessariamente, se tenha retorno financeiro em relação às produções desenvolvidas. Enquanto isso, nos grandes estúdios, muitas vezes os desenvolvedores devem adequar suas produções às demandas de mercado em busca do retorno financeiro. Isto pode fazer com que estes desenvolvedores abram mão de inovações para não correrem o risco de criarem um jogo fora dos padrões aceitos pelo grande público, gerando um fracasso comercial.

Esta falta de inovação dos jogos *mainstream* abriu espaço para produções independentes e artísticas no campo dos jogos digitais. Jonathan Blow, importante *game designer indie*, afirma que “a indústria *mainstream* não se esforça para explorar o poder expressivo dos jogos digitais; é neste ponto onde os jogos independentes e artísticos entram” (Blow *apud*. Iuppa e Borst 2010, 10).

O presente trabalho visa compreender como os jogos *indies* e a *gamearte* tem contribuído para a mudança da visão acerca dos jogos digitais. Para isso, foram investigadas duas produções desenvolvidas pelo estúdio Thatgamecompany, *Flower* e *Journey*, ambos grandes sucessos de crítica (Bafta 2010; Videogameawards 2012) e de vendas (Chen 2012a). Através da análise destes jogos, pretende-se aumentar a compreensão acerca do potencial expressivo deste campo.

### **Thatgamecompany: inspirando jogadores**

Fundada em 2006, a Thatgamecompany é um pequeno estúdio de jogos digitais situado em Los Angeles, EUA. O grande diferencial dele é a filosofia que norteia suas produções:

na Thatgamecompany, nós criamos e desenvolvemos jogos que são trabalhados artisticamente e amplamente acessíveis e que estão nas fronteiras do entretenimento interativo. Respeitamos nossos jogadores e queremos contribuir com experiências significativas e enriquecedoras que são capazes de tocá-los e inspirá-los.” (Thatgamecompany 2013)<sup>3</sup>

Um reflexo desta filosofia pode ser notado no processo criativo adotado pelo estúdio adota: normalmente, um jogo é fundado nas mecânicas<sup>4</sup>, direcionando-o assim para um gênero específico. Porém, Santiago (2010) afirma que a concepção dos jogos da Thatgamecompany começa com o sentimento que os criadores desejam despertar no jogador durante a experiência de jogo e, a partir deste sentimento, o jogo é construído de maneira a atingir esse objetivo. Percebe-se que um processo diferenciado como este só poderia ocorrer em um estúdio independente, onde há um maior grau de liberdade criativa dos desenvolvedores. Além disso, entende-se que ao partir de um padrão não-trivial de concepção, os resultados (jogos produzidos) também sejam não-triviais. Cabe então investigar como estes jogos se diferenciam de seus contemporâneos.

### **Flower**

*Flower* é um jogo no qual se atua controlando pétalas de flores e a velocidade do vento. Pode não parecer um jogo digital muito atrativo para o público tradicional, porém, a quantidade de análises positivas de usuários e da imprensa especializada e as premiações conquistadas são provas de seu sucesso.

Chen (2012b), ao falar sobre o sentimento gerador do jogo, aponta “o desejo de evocar um sentimento de dar vida. O jogador, ao invés de destruir, pode trazer energia positiva, uma mudança positiva para o mundo”. Outro sentimento resgatado por Chen (idem) é a dualidade entre a agitação urbana e a serenidade rural: “um desejo muito comum entre os humanos é a existência de

---

<sup>3</sup> Tradução dos autores, tal como todas as seguintes traduções do inglês.

<sup>4</sup> São definidas por Fullerton (2008, 29) como: “as ações ou maneiras de se jogar permitidas pelas regras”. Uma discussão mais profunda sobre o tema é realizada no artigo de Sicart (2008) intitulado “Defining Game Mechanics”.

uma harmonia entre os dois (rural e urbano) e este jogo é muito sobre a exploração esta harmonia". Porém, como esta experiência é proporcionada?

Huizinga (2010, 4) afirma que: "no jogo, existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa". Apoiando-se em Huizinga, Salen e Zimmerman (2004, 46) defendem que o grande desafio na criação de um jogo é conseguir fazer com que o ato de jogar seja significativo para o jogador: "Jogar não é algo que surge apenas da ação com o jogo, mas depende da maneira como se interage com ele durante o ato de utilizá-lo. A ação de jogar emerge da interação entre os jogadores e o sistema de jogo, assim como do contexto no qual o jogo é jogado".

Desta forma, temos que os significados do jogo emergem da relação jogo-jogador. Assim, podemos nos concentrar em interpretar o que Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2008, 97) chamam de "estética do jogo digital", os aspectos do jogo que são experimentados direta ou indiretamente pelo jogador. Os autores dividem estes aspectos como três: regras, número de jogadores, e geografia (representação). Os três aspectos estão ligados, mesmo que não diretamente; por exemplo, a decisão de se desenvolver um jogo para apenas um jogador fará com que certas regras e representações gráficas sejam preferidas, por se acreditar que estas funcionam melhor para um jogo *single-player*.

Do ponto de vista formal, as regras são a identidade de um jogo (Salen e Zimmerman 2004). Elas estabelecem o protocolo através do qual o jogador interagirá com o jogo. Por número de jogadores, entende-se a quantidade de jogadores que pode participar ativamente da experiência de jogo. Já por geografia (ou representação), entende-se a maneira na qual o mundo do jogo é apresentado para o usuário, por exemplo, os gráficos e sons (Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca 2008).

*Flower* se destaca pela naturalidade na comunicação com o jogador, sendo um de seus grandes diferenciais a simplicidade da interface: são pouquíssimos os textos presentes no jogo e as poucas instruções necessárias para a interação são, em sua maioria, feitas através de imagens, como pode ser notado no menu (Fig. 1).



Fig. 1 - Menu principal de *Flower*.

Nota-se também a opção pelo uso de gráficos tridimensionais realistas, que acabam por trazer um tom mais sóbrio e sério à produção. Porém, isto só é possível graças à grande qualidade das texturas.

No menu inicial nota-se uma janela de um apartamento e pequenos vasos de flores: cada um se refere a uma das fases do jogo. Apesar da ausência de textos ou falas, há uma estrutura narrativa no jogo: as fases são liberadas sequencialmente e o aspecto visual da planta é um indicador da situação daquela fase (flor aberta, fase superada; flor murcha, fase pendente).

Após optar por uma fase, o jogador encarna a planta selecionada. Uma pequena *cutscene*<sup>5</sup> é apresentada, problematizando a situação e reforçando a dualidade urbano-rural, citada por Chen (2012b) como outro motivo do jogo. Ao entrar na fase, o jogador vê algo como a Fig. 2.

---

<sup>5</sup> Uma *cutscene* é uma sequência de imagens em um jogo eletrônico que o jogador não tem domínio da ação. Em geral, são sequências de imagens que apresentam aspectos narrativos do jogo e interrompem a jogabilidade.



Fig. 2 - *Flower*.

O jogador comanda uma pétala movimentando o controle de seu *console* e, ao se pressionar e segurar qualquer botão, uma rajada de vento acelera a velocidade na qual a pétala flutua. Ao tocar nas flores, estas se abrem e liberam mais uma pétala para o conjunto guiado pelo jogador. A área a ser explorada é relativamente grande e é limitada através de um recurso condizente com o ambiente: caso o jogador tente prosseguir para uma área fora da zona limite, uma rajada de vento sopra na direção contrária e o coloca novamente dentro do espaço explorável. Existem dois tipos de flores a serem tocadas: as facultativas e as obrigatórias, destacadas através de um pequeno halo; apenas após tocar todas flores obrigatórias o jogador progride.

Os sons também realizam um papel primordial no jogo: a música cria a ambiência para o espaço vivido pelo jogador e, a cada flor tocada, uma nota musical é ouvida. Ao fazer todas as flores obrigatórias desabrocharem em determinada área da fase, surge uma pequena cena que mostra a volta da vida ao ambiente, como a mudança da cor do gramado da região para uma cor mais viva, por exemplo.

No fim de cada fase uma ação maior (apresentada por meio de uma *cutscene*) ocorre no espaço, indicando que ele foi revitalizado. Após esta cena, o jogador é direcionado ao menu inicial, onde vê a flor selecionada inicialmente desabrochar.

Existe ainda um fio narrativo permeando as fases, pois o jogador passa por diferentes ambientes, fazendo com que jogador sinta-se realizando uma grande ação dividida em atos. O tamanho do jogo também facilita esta sensação: *Flower* é um jogo curto se comparado a outros jogos para consoles, podendo promover uma experiência completa em uma única sessão de jogo.

A opção por realizar uma obra para um único jogador favorece uma maior ligação do fruidor com o ambiente, já que as alterações do espaço estarão diretamente ligadas às suas ações. Desta maneira, fica clara a existência de duas maneiras de se explorar o jogo: o jogador pode agir para cumprir seu objetivo, fazendo com que as flores desabrochem para assim concluir o nível, ou explorando o espaço apenas pela experiência estética.

### **Journey**

O outro jogo analisado é *Journey*. A tela a seguir (Fig. 3) é sua apresentação. Nele o jogador tem como avatar um ser vestido de vermelho, que lembra um humanoide, em um grande deserto. Após alguns passos, o jogador é confrontado com esta cena: o deserto e, bem ao fundo, a grande montanha com o cume iluminado; o objetivo, portanto, é cumprir sua jornada até o cume. À primeira vista, não parece que ele seja um jogo inovador; contudo, deve-se imergir no universo do jogo para compreendê-lo mais a fundo.



Fig. 3 - *Journey*.

Assim como nas outras obras da Thatgamecompany, *Journey* também é baseado no sentimento desejado para o jogador: neste caso, Chen (2012b) afirma que optaram por estabelecer um contraponto àquilo que é o padrão

encontrado em jogos *multiplayer online*, onde, em geral, os jogos fazem com que os jogadores assumam posições hostis.

Assim, o desejo foi criar uma experiência *online* onde os jogadores fossem amistosos, bem como incentivar a criação de um vínculo emocional entre os participantes. Chen (2012b) afirma também que uma das inspirações foi a “jornada do herói”,<sup>6</sup> uma estrutura narrativa apresentada por Joseph Campbell (1992). Ela pode ser descrita como os nove passos que Campbell identificou como comuns a vários heróis míticos durante suas jornadas mitológicas em diferentes culturas.

Esta estrutura não é exclusividade das histórias clássicas, já que são facilmente encontradas em filmes hollywoodianos, por exemplo (Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca 2008). A influência do trabalho de Campbell fez com que, nas palavras de Chen (2012b), o jogo fosse muitas vezes associado a religiões. Segundo o criador, isso ocorre porque várias religiões dividem uma estrutura comum semelhante à jornada do herói.

Pode-se afirmar que esta religiosidade é reforçada pelo ambiente no qual o jogo se passa: os cenários levam o jogador a um mundo que invoca dualidades entre sombrio e sereno, conhecido e desconhecido. Chen (2012b) afirma que este mundo emergiu do desejo da equipe de construir algo “exótico, mas familiar; um espaço alienígena, com uma civilização antiga.”

Assim como *Flower*, *Journey* também prima pela simplicidade de comandos e pela ausência de textos: as instruções são passadas através de imagens e a narrativa é contada através de *cutscenes*. Um diferencial entre eles é o uso de diferentes poéticas durante os pequenos filmes que contam a história: muitas vezes, se recorre a uma estética que lembra mosaicos ou os hieróglifos egípcios. Outra característica comum ao jogo anteriormente analisado é a trilha sonora: assim como em *Flower*, o responsável é Austin Wintory, realizador que fez com que *Journey* fosse o primeiro jogo digital a ser indicado ao Grammy de Melhor Trilha (Pinchefsky 2012).

Contudo, o grande diferencial de *Journey* está realmente na experiência multijogador: ainda que jogar sozinho seja uma experiência interessante, é dividindo a sessão do jogo com outro usuário que a obra leva o jogador a refletir. Jogando online, ele pode encontrar outra pessoa que está no mesmo

---

<sup>6</sup> Também conhecida como “monomito”.

ponto da experiência, e assim, os dois podem jogar simultaneamente, mesmo sem ter ligação nenhuma com este jogador fora do jogo; neste caso, os personagens controlados por ambos são visualmente idênticos.

Destaca-se ainda que há poucos comandos disponíveis para o usuário: andar em qualquer direção, flutuar (algo que só é possível em áreas demarcadas por pedaços de tecido esvoaçantes) e emitir um sinal (visual e sonoro), única forma de comunicação que pode ser feita entre os jogadores. Esta comunicação através de um sinal é fundamental, já que é impossível saber quem divide a sessão de jogo com você naquele momento (apenas ao fim do jogo é mostrada uma lista com todos os jogadores que participaram de sua experiência). Como não há benefícios para que o jogador seja rude ou individualista, cria-se um ambiente pouco usual nos jogos *online*: um incentivo para que desconhecidos colaborem entre si.



Fig. 4 - Dois jogadores em sessão online de *Journey*.

### **Imersão, agência e expressividade**

Um fator comum no universo dos jogos digitais é a imersão. Murray define-a como “a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, [...], que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial” (2003, 102). O processo de imersão é importante, pois ao trazer o jogador para esta realidade estranha, fortalece a relação entre jogo e jogador, gerando um processo de engajamento.

Outro fator que age em conjunto com a imersão reforçando este engajamento é a agência, definida também por Murray como “a capacidade

gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (2003, 107).

Estes dois aspectos são muito ativos em ambos os jogos analisados graças ao profundo cuidado com o qual os mundos das obras foram projetados; a alta qualidade das imagens e dos sons das obras não apenas favorecem o estabelecimento das “realidades estranhas”. As regras e mecânicas de jogo simplificadas também são importantes, pois além de facilitarem o sentido de agência, mantendo um ambiente controlado sempre com respostas condizentes com o mundo desses jogos, permitem a concentração na fruição das obras sem se preocupar em excesso com as mecânicas de jogo.

Ainda que a imersão e a agência estejam presentes em *Flower* e *Journey* e realizem um papel importante para a qualidade da experiência, não podemos reduzir a estes fatores o motivo do sucesso de ambos os jogos, uma vez que estes podem ser encontrados em muitos outros, inclusive em diferentes experiências dentro do mundo digital. Existe, portanto, outro importante fator que contribui para este sucesso: sua expressividade.

Para o filósofo John Dewey (2010 *apud*. Mendonça e Freitas 2011, 161), a expressividade de um objeto é “o relato e a celebração da fusão completa entre aquilo por que passamos e o que nossa atividade de percepção atenta introduz no que recebemos através dos sentidos”. Desta maneira, a expressão é o resultado da resignificação de um objeto e “ela consiste na fusão entre a experiência passada e percepção” (Mendonça e Freitas 2011, 161).

Apoiando-se em Dewey, pode-se entender este conceito de percepção como um processo que surge durante o ato de jogar, estando intimamente ligado a três importantes aspectos do jogo: sua jogabilidade, a compreensão de suas regras e de suas mecânicas (Mendonça e Freitas 2011). Obviamente, estes três fatores são fundamentais para a experiência, especialmente considerando que gerarão as respostas (*feedback*) para que o jogador continue sua sessão. Ainda que nas obras analisadas estas características estejam bem desenvolvidas, elas aparecem na vasta maioria dos jogos digitais, principalmente naqueles comerciais. Portanto, ainda fica a pergunta: como *Flower* e *Journey* acabaram se destacando como jogos de grande expressividade?

Pode-se apontar o método de criação dos jogos: enquanto a maioria dos jogos é construída ao redor de uma mecânica ou uma narrativa, os dois jogos

analisados tiveram como elementos geradores sentimentos. Assim, ao se utilizarem de elementos que não são restritos aos jogos digitais, os desenvolvedores da Thatgamecompany foram capazes de gerar obras mais acessíveis a um público mais amplo e não apenas aquele já habituado aos jogos digitais. E, ao serem interpretadas por mais pessoas, com as mais diferentes experiências anteriores, mais diferentes são as reconstruções possíveis para estas obras.

### **Considerações finais**

Desde uma primeira visão dos jogos analisados, é possível notar que tanto Flower quanto Journey não podem ser considerados banais: desde a qualidade dos gráficos e dos sons, passando pela simplicidade das regras e mecânicas, as temáticas fora do comum e chegando ao sentimento evocado no jogador ao fim de uma sessão de um dos jogos, temos duas obras capazes de incentivar grandes reflexões em seus fruidores.

Pode-se apontar como o fator principal para este resultado o processo criativo inovador empregado na Thatgamecompany, que não visa criar jogos em busca exclusiva de retorno financeiro ou simplesmente explorar regras e mecânicas a esmo, mas sim desenvolver jogos que busquem despertar sentimentos bons em seus jogadores e promover a expressividade em suas obras.

Desta maneira, compreende-se que, através da liberdade de criação e experimentação, pode-se chegar a novos métodos de desenvolvimento de jogos digitais capazes de obter resultados importantes para a compreensão de qual o real potencial expressivo destes jogos. Acreditamos que o caminho para essa compreensão passa necessariamente pelos projetos *indie*, como Journey e Flower, obras capazes de reconfigurar o sentido de um jogo digital.

### **Referências bibliográficas**

- Bafta. 2010. "Bafta 2010 Winners & Nominees". Disponível em <http://www.bafta.org/games/awards/2010-winners-nominees,2475,BA.html>. Acedido em 20 de novembro de 2012.
- Bogost, Ian. 2007 *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Campbell, Joseph. 1992. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix.
- Chen, Jenova. 2012a. "Journey breaks PSN sales records." *PlayStation Blog*, 29 mar. 2012. Disponível em <http://blog.eu.playstation.com/>

[2012/03/29/journey-breaks-psn-sales-records](http://www.gamespot.com/features/religion-friendship-and-emotion-a-journey-post-mortem-6367138). Acedido em 20 de novembro de 2012.

Chen, Jenova. 2012b. "Religion, friendship, and emotion: a Journey post-mortem". *Gamespot*. Disponível em <http://www.gamespot.com/features/religion-friendship-and-emotion-a-journey-post-mortem-6367138>. Acedido em 23 de novembro de 2012.

Newman, James. 2004. *Videogames*. Londres: Routledge.

Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Smith, Jordan Heide; Tosca, Susana Pajares. 2008. *Understanding Videogames: The Essential Introduction*. Nova Iorque: Routledge.

Fullerton, Tracy. 2008. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Burlington: Morgan Kauffman Publishers.

Huizinga, Johan. 2010. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

Iuppa, Nick; Borst, Terry. 2010. *End-to-end Game Development: Creating Independent Serious Games and Simulations from Start to Finish*. Oxford: Focal Press.

Mendonça, Carlos Magno Camargos; Freitas, Filipe Alves de. "A experiência singular dos jogos digitais: o videogame em suas potencialidades estéticas". *Intexto* 25: 147-164. Disponível em <http://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/19802/14487>. Acedido em 12 de março de 2014.

Murray, Janet. 2003. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, São Paulo: Itaú Cultural.

Pinchefskey, Carol. 2012. "Journey earns the videogame world's first Grammy nomination". *Forbes*. Disponível em <http://www.forbes.com/sites/carolpinchefskey/2012/12/06/journey-earns-the-videogame-worlds-first-grammy-nomination/>. Acedido em 6 de dezembro de 2012.

Thatgamecompany. 2009. *Flower*. Los Angeles: Sony Computer Entertainment. (arquivo de distribuição digital via PlayStation Network).

Thatgamecompany. 2012. *Journey*. Los Angeles: Sony Computer Entertainment, (arquivo de distribuição digital via PlayStation Network).

Salen, Katie, e Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Santiago, Kellee. 2010. "Thatgamecompany's Kellee Santiago". *GameIndustry*. Disponível em <http://www.gamesindustry.biz/articles/thatgamecompanys-kellee-santiago-interview>. Acedido em 23 de novembro de 2012.

Sicart, Miguel. 2008. "Understanding Game Mechanics". *Game Studies* 8(2), Dez. Disponível em <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Acedido em 25 de novembro de 2012.

Thatgamecompany. 2013. "About us". *Thatgamecompany*. Disponível em <http://thatgamecompany.com/company/>. Acedido em 8 de dezembro de 2012.

Videogameawards. 2012. "Videogameawards Best PS3 Game". *Videogameawards*. Disponível em <http://www.spike.com/events/video-game-awards-2012-nominees/voting/best-ps3-game>. Acedido em 10 de dezembro de 2012.