

Potencial Expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Breve análise dos jogos Flower e Journey

The Expressive Potential of Indie Games and Game Art: Brief analysis of Flower and Journey videogames

Bruno Henrique de Paula

Graduado em Comunicação Social - Midialogia pela Universidade Estadual de Campinas. Atuou profissionalmente como Analista de Qualidade e Game Designer, participando da criação e desenvolvimento de jogos digitais para variadas plataformas. Atualmente é vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, no Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, onde desenvolve sua pesquisa de Mestrado intitulada "Diversão, imersão e o desenvolvimento cognitivo em jogos digitais", financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), na qual investiga as possíveis relações e aproximações entre Jogos Digitais e Educação.

Hermes Renato Hildebrand

Mestrado em Multimeios pela UNICAMP - Universidade Estadual de Campinas (1994) e Doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUCSP (2001). Atualmente é professor da UNICAMP e da PUCSP e exerce o cargo de coordenador do Programa de Pós-Graduação Tecnologia da Inteligência e Design Digital, da PUCSP. Tem experiência nas áreas de matemática, semiótica, educação, comunicação, marketing, artes e jogos eletrônicos, com ênfase no uso das tecnologias digitais, instalações interativas e sistemas digitais. Estuda o potencial expressivo de interfaces e ferramentas de interação e mediação para serem utilizadas em processos educacionais, artísticos e de entretenimento. Em Artes, Ciência e Tecnologia desenvolve reflexões e produções com abordagem em estética, semiótica, linguagens de comunicação através das mídias digitais e locativas.

Abstract

Digital games have been shown to be a powerful expressive and communicative medium, struggling against the traditional view of games as shallow media. It's especially at indie games space that there has been a greater experimentation, shifting this paradigm. Flower and Journey are in this indie universe, and these games have reached a great success in many spheres, helping this paradigm shift and favoring a new way to face digital games. The objective of this work is to reflect about the gameplay experience of both games, showing how these games innovated and helping to understand why these games have reached an important position on last years.

Keywords

Digital games, indie games, expression in games, aesthetics of games, digital interfaces.

1. INTRODUÇÃO

Os jogos digitais ainda são rejeitados como forma de cultura. Newman (2004 apud Bogost, 2007) traz à tona a suposta trivialidade dos jogos como motivo para esta rejeição: muitas vezes eles são percebidos como formas de entretenimento e meros passatempos, sendo, assim, incapazes de carregar significados mais profundos e despertar experiências estéticas. Pode-se associar esta visão ao fato de se tratar de uma mídia relativamente jovem e, portanto, ainda não totalmente madura que, segundo Bogost (2007), isto só acontecerá após um maior entendimento sobre seu funcionamento e sobre os efeitos que causa na sociedade atual. No entanto, há alguns anos esta visão acerca do campo dos jogos digitais vem sendo modificada pelo surgimento de produções que buscam modificar as fronteiras entre o entretenimento e a diversão através de criatividade, inovação e novas formas de experimentações.

Ainda que experiências e inovações variadas tenham sido feitas durante estes pouco mais de 50 anos da curta história dos jogos digitais, é agora, com o florescimento dos jogos independentes que se observa que os jogos digitais buscam explorar outros aspectos que não o simples desenvolvimento tecnológico, contribuindo assim para maior evidência do potencial expressivo dos games. O modo de produção destes jogos indie, realizados geralmente por pequenos produtores com recursos limitados e fora do mainstream dominado pelos grandes desenvolvedores de games (Iuppa; Borst, 2010), é um dos fatores que explica esta maior inovação. Os desenvolvedores de jogos independentes possuem maior liberdade criativa, já que no mundo indie não existe pressão para que se tenha um retorno financeiro em relação ao jogo desenvolvido. Enquanto isso, no modo de produção dos grandes estúdios, muitas vezes os desenvolvedores devem adequar sua produção à demanda de mercado, para que se tenha um retorno financeiro que corresponda ao montante investido. Esta necessidade de retorno acaba fazendo com que, muitas vezes, estes desenvolvedores abram mão de inovações para não correrem o risco de desagradarem aos fãs mais fervorosos e acabarem com um fracasso comercial.

Foi justamente esta falta de inovação que favoreceu o crescimento da cena independente dentro do campo dos jogos digitais. Jonathan Blow, um dos responsáveis por um dos primeiros jogos desta categoria, o "Braid", afirma que "a indústria mainstream não se esforça muito para explorar o poder expressivo

dos jogos digitais; é neste ponto onde os jogos independentes entram.” (BLOW apud Iuppa; Borst, 2010).

Dentro desta discussão, o presente trabalho visa compreender como os jogos indie têm contribuído para a mudança da visão acerca dos jogos digitais. Para isso, serão investigadas as produções desenvolvidas pelo estúdio Thatgamecompany e seus últimos dois lançamentos: Flower (Thatgamecompany, 2009), vencedor de vários prêmios como o de “Realização Artística” no BAFTA - Videogames Awards 2010 (BAFTA, 2010); e Journey (Thatgamecompany, 2012), que rapidamente atingiu a marca de jogo mais vendido para PlayStation Network (PSN) (Chen, 2012a) e também conquistou vários prêmios, como os de “Melhor Jogo para PlayStation 3” e “Melhor Jogo Independente no Video Game Awards 2012” (Videogameawards, 2012). Assim, através da análise destes dois jogos, pretende-se aumentar a compreensão acerca do potencial expressivo contido neste tipo de produção.

2. THATGAMECOMPANY: INSPIRANDO JOGADORES

Fundada em 2006 por dois egressos do Mestrado em Mídias Interativas da Universidade do Sul da Califórnia, Kellee Santiago e Jenova Chen, a Thatgamecompany é um pequeno estúdio de desenvolvimento de jogos digitais situado em Los Angeles, EUA. Tem, até o momento, quatro jogos desenvolvidos, Cloud (2006), fIOW (2007), Flower (2009) e Journey (2012), sendo estes dois últimos os objetos de estudo deste artigo.

O grande diferencial deste estúdio, em relação aos outros, é a filosofia que o rege:

Na Thatgamecompany, criamos e desenvolvemos jogos trabalhados artisticamente e amplamente acessíveis, que empurram as fronteiras do entretenimento interativo. Nós respeitamos nossos jogadores e queremos contribuir através de experiências significativas e enriquecedoras capazes de tocá-los e inspirá-los. (Thatgamecompany, 2012).

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 mecânicas⁴⁵, direcionando assim o jogo a ser desenvolvido a um gênero

⁴⁵ São definidas por Fullerton, Hoffman e Swain (2008, p.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”.

específico. Porém, Santiago (2010) 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. Pensando-se a respeito deste passo inicial do processo de criação, é fácil perceber que ele só poderia ocorrer em um estúdio independente, onde há uma tolerância maior à criatividade dos desenvolvedores e uma menor pressão em relação ao cumprimento de metas de vendas. Pode-se também considerar que, ao partir de um passo considerado não-trivial, é natural esperar que os jogos produzidos desta forma também acabem como não-triviais. Porém, quais os grandes diferenciais que levaram Flower e Journey a possuírem posição de destaque entre os jogos lançados nos últimos anos, inclusive no âmbito comercial?

3. FLOWER

Trata-se de um jogo no qual o jogador atua controlando uma pétala e a velocidade do vento. Descrito em uma simples frase como a anterior, Flower pode não parecer um jogo digital muito atrativo para um público amplo, como a Thatgamecompany deseja que seus jogos sejam. Porém, a quantidade de análises positivas de usuários e da imprensa especializada e as premiações conquistadas podem ser vistas como provas indiscutíveis de seu sucesso.

Chen (2012b), ao falar sobre o sentimento gerado pelo 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 é a dualidade entre a agitação urbana e a serenidade rural, que tanto inquieta os homens urbanos. Em suas palavras, “um desejo muito comum entre os humanos é a existência de uma harmonia entre os dois (rural e urbano) e este jogo é muito sobre a exploração esta harmonia.”

Considerando que esta obra foi selecionada por explorar o potencial expressivo dos jogos, faz-se necessário então compreender o que a experiência deste jogo trás de tão diferente aos usuários. Huizinga (2010, p.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.”.

Neste mesmo caminho de Huizinga, Salen e Zimmerman (2004) 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 do jogo por si só, mas também da maneira na qual os jogadores interagem com o jogo durante este ato de jogar. O ato de jogar significativo emerge da interação entre os jogadores e o sistema de jogo, assim como do contexto no qual o jogo é jogado. (Salen e Zimmerman, 2004, p.46).

Considerando então que os significados do jogo emergem da relação jogo-jogador, podemos concentrar a interpretação no que Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2008, p.97) chamam de “estética do jogo digital”, ou seja, os aspectos do jogo que são experimentados direta ou indiretamente pelo jogador. Os autores dividem estes aspectos em regra, número de jogadores, geografia e representação que, não necessariamente possuem relações diretas entre si. De fato, uma opção realizada em um dos aspectos, certamente irá influenciar os outros. Como exemplo, pode-se ver que a decisão por se desenvolver um jogo, para apenas um jogador, fará com que certas regras e representações gráficas sejam preferidas ao se acreditar que elas vão funcionar melhor para um jogo single-player.

Do ponto de vista formal, as regras são a identidade de um jogo (Salen e Zimmerman, 2004, p.173). Elas estabelecem o protocolo através do qual o jogador interagirá com o jogo. Por número de jogadores, entende-se um parâmetro praticamente autoexplicativo e que se refere à quantos jogadores podem participar, simultaneamente, da experiência do jogo. Já por geografia e 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; Tosca, 2008, p.97).

Considerando o processo criativo utilizado pela Thatgamecompany, que se baseia nos sentimentos despertados no jogador e não nas mecânicas de jogo, faz sentido deixar as regras de lado, em um primeiro momento, dado que estas possuem uma relação muito forte com as ações dentro do jogo.

Inicialmente, analisando o jogo Flower, observa-se que ele destaca-se 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 (Figura 2).



Figura 2: 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 obra. Porém, isto só é possível graças à grande qualidade das texturas (imagens) utilizadas, já que modelos tridimensionais malfeitos tendem a causar reações negativas nos jogadores.

No menu, nota-se um ambiente no qual há uma janela de um apartamento e pequenos vasos de flores: cada um refere-se a uma das fases do jogo (são seis no total). 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 em relação ao seu desempenho (flor aberta significa fase superada e flor murcha, fase pendente). Outro indicador da progressão no jogo é o estado do ambiente fora do apartamento: no começo do jogo, o céu se apresenta cinza, mais escuro e, de acordo com a progressão do jogador, este vai clareando. Ambos indicadores de progressão no jogo vão ao encontro do conceito fundador do jogo apresentado por Chen (2012b), que se preocupa em trazer para o jogador boas vibrações e o sentimento de dar vida às coisas.

Após optar por uma fase, o jogador encarna a planta selecionada. Uma pequena cutscene 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 Figura 3, a seguir.



Figura 3: Flower

Ele comanda uma pétala movimentando o controle de seu console e, ao pressionar e segurar qualquer botão, uma rajada de vento acelera a velocidade na qual a pétala flutua. O jogador completará o nível ao arrebanhar pétalas suficientes para trazer a vida de volta à área. Ao tocar nas flores, estas se abrem e liberam mais uma pétala para o conjunto guiado pelo jogador. A área que pode ser explorada pelo jogador é relativamente grande em cada fase e 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: aquelas facultativas, que funcionam como um bônus na fase, e as obrigatórias, sem as quais o jogador não progride no jogo. Essas são destacadas através de um pequeno halo.

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. Há também uma diferença para o som tocado por cada tipo de flor: as não-obrigatórias tocam o mesmo som, mesmo quando em sequência, enquanto as obrigatórias tem notas variadas, formando uma escala musical a cada pequeno grupo. Desta forma, o jogador sente-se impelido a

tocá-las em sequência e em um mesmo ritmo para formar uma pequena melodia.

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 ou um sopro de vento que coloca as turbinas de energia eólica para funcionar, por exemplo. Ao fim de cada fase, uma ação maior (apresentada por meio de uma cutscene) ocorre no espaço, indicando que este foi completamente revitalizado. Após esta cena, o jogador é direcionado ao menu inicial, onde vê a flor selecionada inicialmente desabrochar e a cidade, vista através da janela, ganhar cores mais vivas.

Existe ainda um fio narrativo permeando as fases, pois a área onde cada uma se inicia retoma o final da fase anterior. Esta linearidade reforça o conceito de trazer a vida de volta ao ambiente, já que faz com que o 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 ser completado por um jogador relativamente experiente em cerca de uma hora, podendo, então, promover uma interessante experiência em uma única sessão de jogo.

A opção por realizar uma obra para um único jogador favorece uma maior ligação do fruidor/jogador com o jogo; ao entrar no ambiente, ele será o único agente, fazendo assim com que as alterações do espaço estejam diretamente ligadas às suas ações. Desta maneira, fica clara a existência de outra maneira de se explorar o jogo: o jogador pode continuar agindo de forma a cumprir seu objetivo, fazendo com que as flores desabrochem para, assim, concluir o nível, ou simplesmente vagar pelo ambiente, explorando o espaço virtual criado pela conjunção de gráficos e sons sem um objetivo final determinado.

4. JOURNEY

Na tela de apresentação do jogo (Figura 4), o jogador tem como avatar esta personagem vestida 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, esta grande montanha com o cume iluminado; tendo em mente o nome do jogo, é fácil deduzir qual é o objetivo a ser atingido. Considerando este panorama, não parece que este seja um jogo inovador;

contudo, há a necessidade da imersão para compreendê-lo, o que fez de Journey um sucesso.

Assim como nas outras obras da Thatgamecompany, o jogo Journey também é baseado no sentimento desejado para o jogador: neste caso, Chen (2012b) afirma que optaram por estabelecer um contraponto para aquilo que é o padrão encontrado em jogos multiplayer online, onde, em geral, os jogos fazem com que os jogadores assumam posições hostis, seja ela através da violência estimulada pelas temáticas dos jogos ou pela grande competitividade. Desta maneira, o desejo foi criar uma experiência online onde os jogadores fossem amistosos e incentivar a criação de um vínculo emocional com o jogador naquela sessão do jogo.



Figura 4: Journey

Chen (2012b) afirma também que uma das inspirações foi a “jornada do herói”⁴⁶, uma estrutura narrativa apresentada por Joseph Campbell⁴⁷. Ela pode ser descrita como os nove passos que Campbell identificou como comuns a vários heróis míticos durante suas jornadas mitológicas em diferentes culturas. Porém, esta estrutura não é exclusividade das histórias clássicas, já que são facilmente encontradas em filmes hollywoodianos⁴⁸, por exemplo. (Egenfeldt-Nielsen; Smith; Tosca, 2008, p.194). Para Chen (2012b), esta influência do trabalho de Campbell no jogo fez com que ele fosse, muitas vezes, associado a religiões. Segundo o próprio criador, isso ocorre porque várias religiões

⁴⁶ Também conhecida como “monomito”.

⁴⁷ Campbell, J. O Herói de mil faces. São Paulo: Cultrix, 1992.

⁴⁸ Star Wars é um exemplo de jornada do herói.

dividem uma estrutura comum semelhante à jornada do herói, que, por sua vez, é encontrada em mitos de várias culturas.

Pode-se afirmar que esta espiritualidade é reforçada pelo próprio ambiente do jogo: os cenários foram elaborados com extremo cuidado e 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." Para o autor, civilizações como a egípcia, grega e chinesa foram inspirações, dando assim origem à arquitetura vista no jogo.

Journey possui outras características comuns à obra anterior da Thatgamecompany, Flower: também é um jogo que prima pela simplicidade de comandos e pela ausência de textos e, assim, como na outra obra, as instruções são passadas através das imagens e a narrativa é contada através de cutscenes. Porém, um diferencial é o uso de outras estéticas durante estes pequenos filmes que conta a história. Muitas vezes, se recorre a uma estética que lembra mosaico ou hieróglifo egípcio, principalmente em trechos que retomam um pouco da história do povo do personagem controlado pelo jogador. Outra característica comum entre os jogos analisados são as trilhas sonoras: assim como em Flower, a trilha sonora de Journey é assinada por Austin Wintory e, além de contribuir muito para a ambiência do mundo do jogo e para a qualidade da experiência, a trilha sonora conquistou para Journey o feito de ser o primeiro jogo digital a ser indicado ao Grammy de Melhor Trilha Sonora (Pinchefskey, 2012).

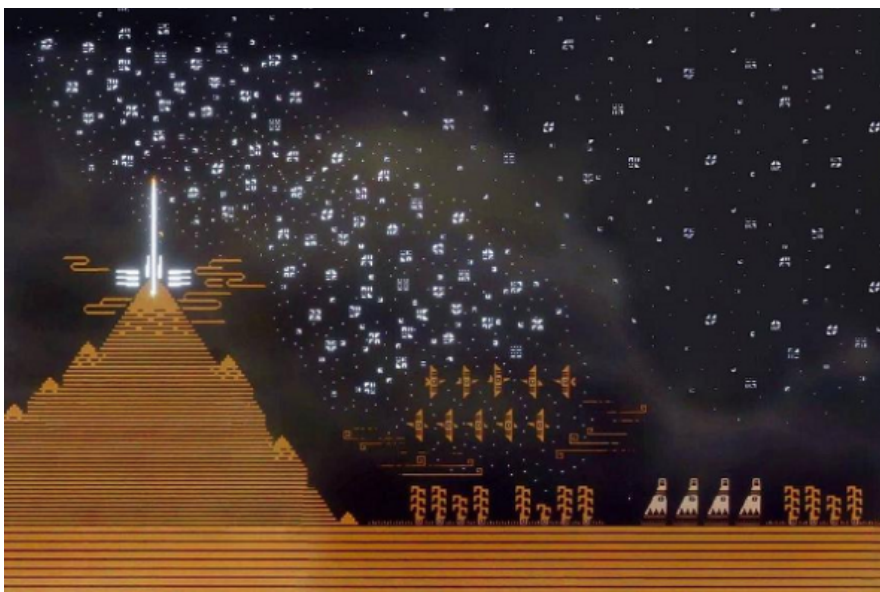


Figura 5: Exemplo de cutscene de Journey

Contudo, o grande diferencial de Journey é a experiência multijogador: ainda que se possa fruir a obra solitariamente e esta fruição proporcione momentos prazerosos, principalmente pela beleza do conjunto cenários e sons, é possível dividir a sessão do jogo com outro usuário e isto leva o jogador a refletir sobre vários aspectos. 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.

Outro aspecto que contribui para este laço entre os jogadores é a manutenção da dupla de usuários na mesma sessão, até que um dos dois passe para outra área sem a companhia do outro (algo que é possível apenas voluntariamente) e, principalmente, o fortalecimento dos poderes mágicos dos jogadores caso exista companhia.

Desta maneira, consegue-se atingir maiores altitudes e se pode flutuar por mais tempo, caso se esteja próximo ao outro jogador, esta magia de um jogador fortalece o outro. Assim, não há benefícios ou incentivos para que os jogadores sejam rudes um com o outro ou faça a opção pela individualidade.



Figura 6: Dois jogadores em sessão online de Journey

5. IMERSÃO, AGÊNCIA E EXPRESSIVIDADE

A imersão é um aspecto comum ao universo dos jogos digitais e exerce um papel chave para a boa qualidade da experiência de se jogar. Murray (2003, p.102) define a imersão como sendo “a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, [...], que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial”. O processo de imersão é importante, pois ao trazer o jogador para esta realidade estranha, fortalece a relação entre ambos, gerando um processo de engajamento. Outro fator que age em conjunto com a imersão, reforçando este engajamento, é a agência que é definida por Murray (2003, p.127) como “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”.

Observa-se que estes dois aspectos são ativos em ambos os jogos analisados. Graças ao profundo cuidado com o qual os mundos destas produções lúdicas foram projetadas; a alta qualidade das imagens e dos sons das obras não apenas favorecem o estabelecimento das “realidades estranhas”, como também acabam funcionando como recompensas estéticas⁴⁹ para o jogador que explora estes ambientes. As regras e mecânicas de jogo simplificadas também são importantes para estes fatores, pois além de facilitarem o sentido de agência, mantendo um ambiente controlado para que haja sempre respostas condizentes com o mundo dos jogos, permitem que os jogadores não

⁴⁹ *Eye-candies*, no jargão dos desenvolvedores de jogos.

tenham que se preocupar com fatores formais do jogo, podendo concentrar-se na experiência de fruição das obras.

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. Existem, portanto, outros importantes fatores que contribuíram para o sucesso de ambos os jogos: a expressividade.

Para o filósofo John Dewey (2010, apud Mendonça; Freitas, 2011, p.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 ressignificação de um objeto e “ela consiste na fusão entre a experiência passada e percepção” (Mendonça; Freitas, 2011, p.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: a jogabilidade, a compreensão de suas regras e de suas mecânicas (Mendonça; Freitas, 2011, p.160). Obviamente, estes três fatores são fundamentais para se vivenciar a experiência de um jogo, especialmente porque geram respostas (feedback) para que o jogador continue a jogar. Ainda que nas obras analisadas estas características estejam bem desenvolvidas, elas aparecem na vasta maioria dos jogos digitais, principalmente nos comerciais. Portanto, ainda fica a pergunta: como Flower e Journey destacaram-se como jogos de grande expressividade?

Neste momento, convém lembrar que a expressividade também está ligada às experiências anteriores (repertório) do jogador e é exatamente esta relação entre expressividade e repertório que aponta o grande diferencial de Flower e Journey: a maioria dos jogos é construída ao redor de uma mecânica ou uma narrativa; os futuros jogadores podem ter experiências anteriores que os liguem a estes elementos utilizados na construção do jogo ou não, podendo assim restringir o público desse jogo. No caso dos dois jogos analisados, os elementos geradores foram sentimentos e estes são mais acessíveis para os futuros jogadores. Ao utilizar-se de elementos não 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, das mais diferentes formas, observa-se reconstruções possíveis para estas obras.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta primeira análise dos jogos que servirão de objeto de estudo para este artigo, é possível notar que tanto Flower quanto Journey não podem ser considerados banais: na qualidade dos gráficos e dos sons, na simplicidade das regras e mecânicas, nas temáticas fora do comum e, chegando ao sentimento evocado no jogador ao fim de uma sessão, 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. Acredito 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.

7. BIBLIOGRAFIA

BOGOST, I. (2007). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press.

BAFTA. (2010). "2010 Winners & Nominees". Bafta. [S.I.], 19 mar. 2010. Disponível em: <<http://www.bafta.org/games/awards/2010-winners-nominees,2475,BA.html>>. Acesso em 20 nov. 2012.

CHEN, J. (2012). "Journey breaks PSN sales records". PlayStation Blog. [S.I.], 29 mar. 2012a. Disponível em: <<http://blog.eu.playstation.com/2012/03/29/journey-breaks-psn-sales-records/>>. Acesso em 20 nov. 2012.

CHEN, J. (2012). "Religion, friendship, and emotion: a Journey post-mortem". Gamespot, [S.I.], 20 mar. 2012b. Entrevista concedida a Jonathan Leo Toyad. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/features/religion-friendship-and-emotion-a-journey-post-mortem-6367138/>>. Acesso em 23 nov. 2012.

EGENFELDT-NIELSEN, S; SMITH, J. H; TOSCA, S. P. (2008). Understanding videogames: the essential introduction. Nova York: Routledge.

FULLERTON, T; HOFFMAN, S. S.; SWAIN, C. (2008). Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. 2nd. ed. Burlington: Morgan Kauffman Publishers.

HUIZINGA, J. (2010). Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva.

IUPPA, N.; BORST, T. (2010). End-to-end game development: creating independent serious games and simulations from start to finish. Oxford: Focal Press.

MENDONÇA, C. M. C.; FREITAS, F. A. (2011). "A experiência singular dos jogos digitais: o videogame em suas potencialidades estéticas". Intexto. Porto Alegre, v. 02, n.25, p.147-164, dez. 2011.

MURRAY, J. (2003). Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural.

PINCHEFSKY, C. (2012). "Journey" earns the videogame world's first Grammy nomination. Forbes. 6 dez. 2012. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/carolpinchefsky/2012/12/06/journey-earns-the-videogame-worlds-first-grammy-nomination/>>. Acesso em 6 dez. 2012.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (2004). Rules of play: game design fundamentals. Cambridge: MIT Press.

SANTIAGO, K. (2010). "Thatgamecompany's Kellee Santiago". GameIndustry. [S.I.], 02 jul. 2010. Entrevista concedida a Phil Elliot. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/thatgamecompanys-kellee-santiago-interview>> Acesso em 23 nov. 2012.

SICART, M. (2008). "Understanding game mechanics". GameStudies. v.8, n.2, dez. 2008. Disponível em <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>. Acesso em 25 nov. 2012.

THATGAMECOMPANY. (2012). Journey. Los Angeles: Sony Computer Entertainment. 1 arquivo de distribuição digital via PlayStation Network. Disponível em: <<http://us.playstation.com/games-and-media/games/journey-ps3.html>>. Acesso em 24 nov. 2012. Plataforma PlayStation 3.

THATGAMECOMPANY. (2009). Flower. Los Angeles: Sony Computer Entertainment. 1 Arquivo de distribuição digital via PlayStation Network. Disponível em: <http://us.playstation.com/games-and-media/games/flower-ps3.html>>. Acesso em 23 nov. 2012. Plataforma PlayStation 3.

VIDEOGAMEAWARDS. (2012). Best PS3 game. Disponível em: <<http://www.spike.com/events/video-game-awards-2012-nominees/voting/best-ps3-game>>. Acesso em 10 dez. 2012.