

A Mimicry e a Interface¹
A construção da identificação jogador-personagem em Florence

Laís MACEDO²
CESAR School Recife, PE
Nilson Valdevino SOARES³
CESAR School Manaus, AM / CESAR School Recife, PE

RESUMO

Neste artigo fazemos um estudo de caso do jogo Florence (2018) com o intuito de explorar a relação jogador-personagem que se conforma através das interações no decorrer do jogo. Para isto utilizamos o conceito das categorias fundamentais de Roger Caillois (1958), especificamente em como podemos construir uma compreensão de Florence tomando a *mimicry* como lente. Para complementar a discussão, buscamos os conceitos da interface como meio de comunicação de Johnson (2001) e, por extensão, McLuhan (1964).

PALAVRAS-CHAVE: interação; identificação; *mimicry*; interface; game studies.

INTRODUÇÃO

O presente artigo faz um estudo de caso do jogo Florence⁴ (2018). Interessamos, especificamente, a questão da identificação jogador-personagem, que conforma-se num processo onde a interface do jogo funciona como ponte, não apenas na intermediação homem-máquina, mas de maneira a permitir uma conexão entre as experiências da personagem principal Florence Yeoh e o jogador.

Para alcançar nosso objetivo, vamos trabalhar embasados em dois pontos teóricos distintos: o primeiro é a relação (e classificação) de Florence como *mimicry* de

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Pós-graduada (especialista) em Design de Interação para Artefatos Digitais pela CESAR School Recife, e-mail: laismdesign@outlook.com

³ Docente do Mestrado Profissional em Design da CESAR School Manaus; e do Mestrado Profissional em Design, da Especialização em Design de Interação para Artefatos Digitais e do Bacharelado em Design da CESAR School Recife. Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, e-mail: nvs@cesar.school

⁴ Florence foi publicado pela Annapurna Interactive e desenvolvido pela Mountains. Originalmente foi lançado para plataformas mobile iOS e Android em 2018, ganhando versões para plataformas macOS, Microsoft Windows e Nintendo Switch em 2020.

Caillois (1958); o segundo é uma compreensão da interface em Florence como forma de discurso.

No primeiro aponta-se a relação das interações de Florence com a categoria *mimicry* apresentada por Caillois (1958) como uma das quatro categorias fundamentais dos jogos em “Os jogos e os homens”. Em Florence, apesar das ações do jogador não mudarem o destino da personagem, as interações do jogo são criadas de modo a replicar, semioticamente, as sensações e impressões de Florence naquele momento de sua jornada. O jogo estabelece uma relação de *mimicry*⁵ ao utilizar de suas interações como forma de possibilitar o compartilhando de sensações e impressões de Florence Yeoh com o jogador. A mídia interativa funciona, então, como modo de aproximação entre personagem e jogador, possivelmente estabelecendo uma conexão emocional entre ambos, que potencialize a internalização dos afetos da personagem pelo jogador.

Tratando-se do segundo aspecto, este artigo traz o apontamento de Johnson (2001) sobre a interface como meio de comunicação, podendo ela ser usada como uma das formas que o jogo encontra para transmitir seu discurso.

CAILLOIS E SUAS QUATRO CATEGORIAS FUNDAMENTAIS

Segundo Johan Huizinga (1938), os jogos se dão em espaços fictícias além da vida cotidiana e devem ser de atividades voluntária dentro de seus limites de tempo, espaço e regras, sendo dotado de fim em si mesmo.

Roger Caillois (1958) se aprofunda nesses estudos e conceitos em “Os Jogos e os Homens” e levanta as seguintes considerações no que concerne um entendimento fundamental sobre os jogos e suas classificações:

A extensão e variedade infindas dos jogos provocam de início o desespero na procura de um princípio de classificação que permita reparti-los a todos num pequeno número de categorias bem definidas. [...] Opor os jogos de cartas aos de destreza não tem qualquer sentido, nem opor os jogos de sociedade aos de estádio. [...] Depois de examinadas as diferentes possibilidades, proponho para tal uma divisão em quatro rubricas principais, conforme predomine, nos jogos considerados, o papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem (CAILLOIS, 1958, p. 31-32).

⁵ O conceito de *mimicry* e sua relação com Florence serão explicados adiante neste artigo.

Baseado em suas pesquisas, Caillois (1958), então, define quatro categorias fundamentais dos jogos, sendo elas:

- a) *agôn* – o princípio da competição e a habilidade do jogador;
- b) *alea* – o princípio da sorte e abrir mão do controle;
- c) *mimicry* – o princípio do faz-de-conta, da representação e imitação;
- d) *ilinx* – o princípio da vertigem, da interferência nos sentidos.

Essas categorias não são excludentes, podendo um único jogo apresentar elementos de mais de uma categoria. Jogos de cartas por exemplo, que dependem não apenas da habilidade do jogador, mas também da aleatoriedade de como as cartas estão distribuídas, são jogos que se encontram tanto no *agôn* quanto na *alea*.

Discutiremos a *mimicry* com particular interesse, pois possui forte associação com Florence.

MIMICRY

Caillois (1958) empresta o termo *mimicry* do inglês para “mimetismo”, que se refere à capacidade dos animais de imitar a aparência outros animais ou plantas. Sobre essa categoria Caillois escreve:

Mímica e disfarce são assim os aspectos fundamentais desta classe de jogos. Na criança, trata-se sobretudo de imitar o adulto. [...] Não obstante, as condutas de *mimicry* extravasam largamente da infância para a vida adulta. Abrangem igualmente toda a diversão a que nos entreguemos, mascarados ou travestidos, e que consista no próprio facto de o jogador/actor estar mascarado ou travestido, bem como nas suas consequências. E, finalmente, é claro que a representação teatral e a representação dramática entram de direito neste grupo (CAILLOIS, 1958, p. 41, grifo do autor).

A *mimicry* então tem suas raízes no fingir, no parecer com o outro. É a criança brincando de super herói, é o ator, é o jogador entrando no papel de um personagem. A *mimicry* está presente na suspensão da descrença por parte do jogador, no prazer em se entregar à fantasia e, de alguma forma, vivenciá-la.

Alguns dos artefatos que exemplificam essa categoria são os livros-jogos e os RPGs. Ambos empregam a *mimicry* de sua própria maneira e usufruem da fantasia presente nela.

Os *livros-jogo*, ou *aventuras-solo*, são livros onde o leitor encara o papel de protagonista da história. Nesses livros, opções são dadas ao leitor e sua escolha determina para que página o mesmo deve prosseguir. Esse tipo de livro pode apresentar diversos finais, de acordo com as escolhas tomadas pelo leitor. A *mimicry* neste caso é vivenciada pelo jogador a partir da tomada de decisão.

Os RPGs (*Role-playing games*) podem ser traduzidos para “jogos de interpretação de papéis”, e constituem uma categoria de jogo que tem como forte característica a interpretação, ou seja: neles, os participantes devem interpretar o papel de um personagem que muitas vezes é criado pelo próprio jogador. Assim como nos livros-jogos, os RPGs de mesa possuem livros que auxiliam nas aventuras, entretanto estes têm uma característica mais modular.

Enquanto nos livros-jogos a aventura já é predefinida (por mais que o leitor possa chegar a diferentes finais, todos os finais e os caminhos para alcançá-los já foram previamente planejados e escritos) nos RPGs de mesa, os livros servem para criar uma base. Nesses jogos é comum os livros descrevem o contexto do mundo em que a aventura irá se passar, as criaturas que podem viver ali, as regras desse mundo, o que pode ou não acontecer ali. Com base nisso, um dos jogadores toma a posição de “mestre”, e irá narrar a aventura para os demais jogadores. Estes por sua vez serão os personagens da aventura, que também são criados com o auxílio dos livros, mas cada personagem pode ter sua própria história, criada pelo jogador que irá interpretá-la. A *mimicry* então é vivenciada pelo jogador na sua essência interpretativa.

A MIMICRY EM FLORENCE

No jogo Florence acompanha-se alguns capítulos da vida de Florence Yeoh, uma jovem de 25 anos.

No começo da jornada é mostrado, ao jogador, uma personagem – Florence – que demonstra estar infeliz com os aspectos de sua vida adulta. Através de sequências de imagens e interação, é entregue ao jogador a possível interpretação que Florence está entediada com seu cotidiano, insatisfeita com seu trabalho, não possui uma boa relação com sua mãe e sente falta das atividades artísticas de quando criança.

Ao longo da trajetória tanto Florence quanto o jogador conhecem Krish, um músico com quem a personagem vivencia os altos e baixos de um relacionamento, desde

o seu começo ao rompimento, e que traz junto a superação do término, mudanças positivas na vida da personagem.

Ao final da jornada, o jogador se depara com uma Florence mudada, agora a personagem é uma artista bem sucedida, feliz com seu trabalho, com uma boa relação com sua mãe e que tem bons sentimentos em relação às lembranças de seu relacionamento com Krish.

Em Florence, apesar das ações do jogador não mudarem o destino da personagem, as interações do jogo são criadas de modo a replicar, semioticamente, as sensações e impressões de Florence naquele momento de sua jornada. Independente da vontade do jogador, se este continuar o jogo, o relacionamento entre Florence e Krish irá chegar ao término, Florence seguirá em frente (como sugere o título do último capítulo, “seguindo”) e se tornará uma artista, cabe ao jogador então apreciar a jornada e, se este estiver disposto, tentar absorver o aprendizado que a própria protagonista está adquirindo em sua trajetória.

O jogo consegue estabelecer uma relação de *mimicry* ao utilizar de suas interações como forma de mimetizar as sensações da protagonista, possibilitando o compartilhando destas sensações e impressões de Florence Yeoh com o jogador. A mídia interface funciona, então, como modo de aproximação entre personagem e jogador, possivelmente estabelecendo uma conexão emocional entre ambos, que potencialize a internalização dos afetos da personagem pelo jogador.

No jogo, pode-se perceber pelo menos duas formas distintas onde a interface possibilita uma mímica entre o personagem e o jogador, sendo estas neste artigo chamadas de “mímica direta” e “mímica metafórica”.

Na mímica direta, a ação do jogador corresponde a ação do personagem ou a uma representação da ação deste, como pode-se ver na sequência das figuras 1, 2 e 3:

Figuras 1, 2 e 3: processo de revelação de uma fotografia em Florence.

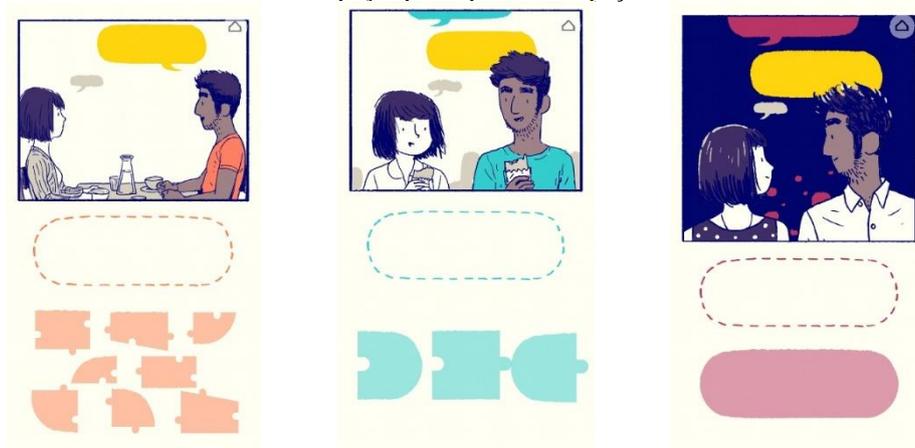


Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

Nesta interação, que ocorre no capítulo 8, “exploração”, o jogador deve arrastar com o dedo de um lado para o outro o objeto que represente a fotografia para que esta seja revelada, assim no universo do jogo a personagem estaria balançando esta fotografia.

A mímica metafórica, por sua vez, utiliza de metáforas de interface para estabelecer uma relação de significado, simulando então a impressão que a personagem tem naquele momento. É possível observar isso na seguinte sequência na interação presente no capítulo 5, “primeiros encontros”. No momento anterior no jogo, a personagem Florence é ajudada por Krish depois de cair com sua bicicleta, este evento resulta em Krish entregando um papel com seu nome e telefone. Nesta interação do capítulo 5, representadas pelas figuras 4, 5 e 6, vê-se os personagens se conhecendo melhor:

Figuras 4, 5 e 6: progressão do diálogo entre Florence em Krish, passando de um quebra-cabeças com oito peças para apenas uma peça.



Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

Nesta interação o quebra-cabeça representa a fala de Florence, enquanto o jogador tem a tarefa de montar um quebra-cabeça, no universo do jogo, a personagem está desempenhando a atividade de conversar. A atividade de montar o quebra-cabeça e a atividade da fala são distintas, todavia ocorre uma similaridade na impressão que ambas propõem. O primeiro quebra-cabeça desta interação é composto por oito peças como pode-se observar na figura 4, esta quantidade de peças diminui ao longo das interações. Na figura 5 é necessário juntar apenas três peças para liberar o balão de fala da personagem. Por fim, na figura 6, o jogador se depara com apenas uma peça. Esta dificuldade regressiva que ocorre nos quebra-cabeça pode ser interpretada como uma dificuldade regressiva na atividade de conversar, assim o jogador pode fazer um paralelo entre as atividades: a cada quebra-cabeça montado mais fácil será o seguinte, a cada conversa com o Krish mais fácil se torna o diálogo. Forma-se, então, um paralelo entre as impressões das atividades.

A *mimicry* em Florence então é vivenciada pela inter-relação que o jogador forma com o jogo através da mímica nas interações, sendo estas diretas ou metafóricas, e que o transporta para a situação da personagem, podendo compartilhar da aprendizagem que a mesma adquire ao longo de sua jornada.

O DISCURSO EM FLORENCE

O discurso em Florence se utiliza do texto escrito em poucos momentos, sendo boa parte deste momento usados de forma pontual: marcação de datas, legendas em fotos, passagem de tempo e informativos diretos como o demonstrado na figura 7 “academia de música teste hoje”.

Figura 7: cartaz informativo em Florence.



Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

Estes textos carregam pouca significância em relação ao discurso da obra, tendo sua função na maioria das vezes em localizar o jogador ou resumir fatos que se passaram com Florence. Essa característica direta dos textos em Florence possui algumas exceções, como por exemplo na interação demonstrada pela figura 8 que simula uma ligação telefônica entre Florence e sua mãe.

Figura 8: ligação entre Florence e sua mãe.



Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

Nos textos presentes nesta interação o jogador pode extrair mais informação do que o que está escrito nas caixas de texto como opção de respostas a mãe, com opção como: “ocupada”, “não se preocupe comigo” e “você não precisa procurar um namorado pra mim.” em conjunto a um semblante irritado na face da personagem, o jogador pode interpretar que a relação da personagem com sua mãe não é agradável, ou pelo menos não naquele momento. Outra importante exceção em relação a função dos textos está nos títulos dos capítulos. Estes podem guiar o jogador em sua compreensão sobre o capítulo jogado. Títulos como “inspiração”, “desgaste”, “esquecendo” ou “seguindo” são alguns dos exemplos dos títulos que podem direcionar o olhar do jogador sobre o significado das interações contidas no próprio capítulo. Estes textos são pequenas exceções que surgem ao longo do jogo, sendo ele em sua maior parte não textual.

Ao retirar ou minimizar o elemento textual, o jogo utiliza de outros recursos para transmitir o seu discurso, sendo estes: trilha sonora, ilustração, cores e sua interatividade na interface. Por discurso entende-se como o significado que é transmitido para o jogador. Nilson Soares (2019) apoiado nos textos de Turkle (2007) comenta:

O conceito de objeto evocativo de Turkle possui uma matriz derivada de seus estudos doutorais na França, nos quais, ao final da década de 1970, frequentou os Seminários de Lacan, Barthes, Foucault e Lèvi-Strauss. Turkle, assim, recorre ao pensamento francês, como a compreensão de Barthes de que, *se significam algo, até mesmo os objetos se tornam discurso*; ou a de Foucault, de que as coisas, em si, escondem e manifestam seu próprio enigma, assim como a linguagem (SOARES, 2019, p. 50, grifo nosso).

Steven Johnson (2001), em seu livro, “Cultura da Interface”, faz um apanhado histórico sobre o surgimento do design de interface e aponta este como uma fusão entre arte e tecnologia. Segundo Johnson, a partir do momento que os computadores adquirem uma sensibilidade visual a interface passa a ser, não somente um tradutor entre o usuário e a máquina, mas também um meio de comunicação com uma linguagem própria. A interface “era agora uma entidade autônoma, uma obra de cultura tanto quanto de tecnologia” (JOHNSON, 2001, p. 41).

Neste ponto, é interessante evocar a ideia concebida por McLuhan (1964) de que “o meio é a mensagem”, a interface configurando-se como meio de comunicação torna-se também parte da mensagem. A interface então pode ser usada como discurso. Além de um meio no qual a intermediação homem-máquina acontece, a interface pode permitir uma maior conexão entre as experiências da personagem e o jogador, potencializando a compreensão por parte do jogador sobre a aprendizagem da personagem e servindo como ponte para uma possível identificação jogador-personagem.

O DISCURSO NAS INTERAÇÕES - ANÁLISE

Neste tópico serão analisadas algumas das interações presentes em Florence que exemplificam a transmissão do discurso por meio da interface. Essa análise divide-se em duas seções, a primeira exemplificando interações independentes e outra seção com interações em conjunto.

A – Interação independente – Ato IV, capítulo 10, “Mudança”. Interação: arrumação.

Neste momento o jogo tem um salto temporal, seis meses se passaram ao final do capítulo anterior, onde Krish e Florence tiveram sua primeira briga e sua primeira

reconciliação. Agora os personagens se preparam para morar juntos e o jogador auxilia na mudança de Krish para a casa de Florence.

Na interação representada nas figuras 9, 10, 11 e 12 o jogador deve organizar os objetos nos ambientes:

Figuras 9, 10, 11 e 12: ambientes da casa de Florence (sapateira, cozinha, banheiro e estante).



Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

O jogador pode tirar as coisas de Florence e jogá-las na caixa para ter espaço para as coisas de Krish, o jogador também pode jogar as coisas de Krish na caixa. Há ambientes, como a da figura 9 no qual há espaços sobrando entre as coisas de Florence e poucas coisas precisam ser colocadas na caixa para que tudo caiba. Já nos ambientes das figuras 10 e 12, muitos objetos tem que ser mandados para a caixa, cabe ao jogador escolher entre os objetos de Florence ou de Krish, podendo escolher de forma mais equilibrada ou uma predominância dos objetos de um dos personagens. Em contraste na figura 11 o jogador não precisa por nada na caixa, está inclusive nem se encontra na tela, apesar da grande quantidade de coisas de Florence neste ambiente, a espaço suficiente para o único objeto de Krish, a escova de dente.

Desta interação o jogador pode extrair diferentes discursos, um destes pode ser absorvido ao observar os objetos de cada personagem. Na estante (figuras 12) pode se ter uma impressão dos hábitos dos personagens, entre os objetos de Florence encontram-se principalmente livros, enquanto entre os objetos de Krish encontram-se itens relacionados a música e esportes. Na cozinha (figuras 10) o jogador pode observar as diferenças culturais dos personagens expressa nos itens relacionados à culinária de cada cultura. Florence tem descendência chinesa (isso pôde ser notado pelo jogador em outros momentos no jogo, como quando aparecem caracteres em mandarim quando Florence

conversa com sua mãe), elementos como o bule, pacotes de chá e máquina de arroz podem ser indicadores da influência da culinária chinesa na vida de Florence. Já entre os itens de cozinha de Krish pode-se observar uma variedade de temperos, traço marcante da culinária indiana, a qual Krish pode ter aprendido com sua família, (assim como no caso de Florence o jogador pode notar a descendência indiana de Krish em outros momentos do jogo, como em uma foto de família na qual um mulher que possivelmente é a mãe do personagem veste trajes típicos indianos) entretanto, apesar dos elementos culturais ambos os personagens possuem utensílios semelhante, como por exemplo as torradeiras, as quais apenas as cores são distintas.

Outro dos discursos que também pode ser extraído nessa interação é a respeito do relacionamento. Neste aspecto o jogador pode entender o ato de desfazer-se de alguns objetos dos personagens para ter espaço para os objetos do outro como um questionamento: do que estamos dispostos a abrir mão para acomodar outro alguém em nossa vida?

Sendo assim o jogador pode extrair um ou vários discursos de uma única interação, mesmo esta não contendo texto escrito. O jogo usa a interface para transmitir suas mensagens, possibilitando que o jogador construa seu entendimento a partir do que lhe é entregue.

B – Conjunto de interações:

Algumas dessas interações, apesar de também transmitirem seu discurso de forma independente, quando em conjunto podem trazer outros significados ou significados complementares. Usando o ato I como exemplo, dentre seus três capítulos (“Vida adulta”, “Memórias” e “Música”) pode-se observar interações e cenas que se conectam para transmitir significado em conjunto, abaixo analisa-se dois conjuntos de interação.

B.1 – Conjunto 1.

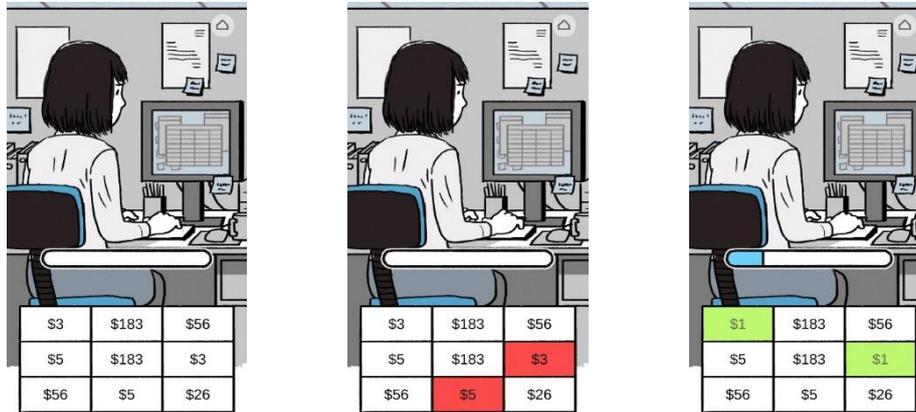
Cujos elementos serão descritos em *B.1.1* e *B.1.2* e a conexão entre seus elementos se traça em *B.1.3*.

B.1.1 – Ato I, capítulo 1, “Vida adulta”. Interação: trabalho.

Neste momento o jogo está apresentando Florence e seu cotidiano para o jogador, este candidato é mostrado em uma série de interação como acordar e escovar

os dentes. A interação que é exibida nas figuras 13, 14 e 15 representa o trabalho da personagem.

Figuras 13, 14 e 15: representação do trabalho de Florence.



Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

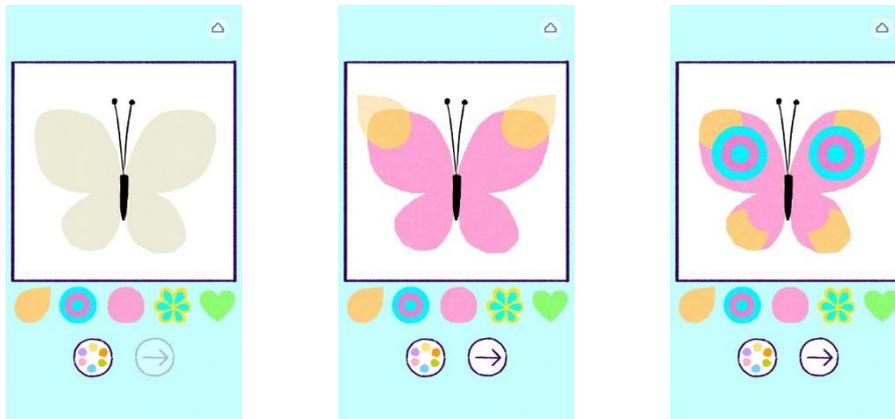
Nesta atividade o jogador deve clicar nos números repetidos, quando o jogador clica em números distintos o jogo demonstra o erro com os quadrados desses números se tornando temporariamente vermelhos (figura 14), o jogador só poderá seguir para a próxima interação ao clicar corretamente nos pares dos números.

B.1.2 – Ato I, capítulo 2, “Memórias”. Interação: exercícios de arte e matemática.

Neste momento Florence derruba uma caixa contendo lembranças de sua infância, o jogador é transportado para a imagem da personagem aos 7 anos, a partir daí uma série de interações que demonstram o passar dos anos e o estado emocional de Florence nesses períodos do seu crescimento são implementadas no jogo.

Na interação representada nas figuras 16, 17 e 18 o jogador pode brincar com as formas coloridas sem ter uma ação que possa ser marcada como erro pelo jogo (como o caso da interação que representa o trabalho da personagem) nesta interação as ações do jogador resultam na composição artística de uma borboleta, colorida de forma singular, ao permitir o jogador criar algo, a interação propõe conceber um laço entre o jogador e a arte, laço este que a personagem possui, mimetizando então o afeto de Florence pela arte.

Figuras 16, 17 e 18: processo da interação do exercício de arte em Florence (feito por um jogador).



Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

O jogo reforça este laço em uma de suas telas finais, quando em sua tela de agradecimento o jogador é revisitado pela obra que criou, como podemos ver na figura 19.

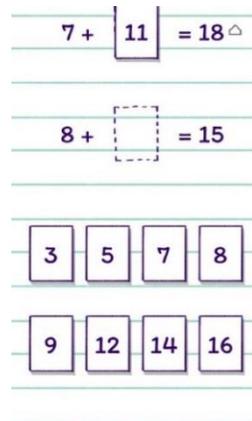
Figura 19 - tela de agradecimento de Florence (com a arte do jogador).



Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

Na sequência da interação que propõe os exercícios de arte, são introduzidos exercícios de matemática, como mostra a figura 20, nesta interação são entregues 8 opções ao jogador para completar a conta, diferente da interação anterior onde não havia a possibilidade do erro, nesta interação caso o jogador coloque o número errado no espaço da conta o retângulo com o número treme e volta para o lugar das opções, a interação só prosseguirá depois que o jogador colocar o número correto na conta.

Figura 20: exercício de matemática em Florence.



Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

B.1.3 – Resultado das interações: a melancolia de Florence.

Ao relacionar a interação mostrada nas figuras 13, 14 e 15 com a representada na figura 20, estas contendo números e sinais negativos quando o jogador seleciona a opção errada, e compará-las com a interação demonstrada pelas figuras 16, 17 e 18, na qual o jogador possui mais liberdade, este pode entender que em sua vida adulta Florence não está satisfeita com o trabalho, e que a personagem se divertia fazendo arte, mas perdeu essa conexão à medida que envelheceu, já que agora as atividades que realiza são mais próximas as atividades de matemática que de arte.

B.2 – Conjunto 2.

Cujos elementos serão descritos em *B.2.1* e *B.2.2* e a conexão entre seus elementos se traça em *B.2.3*.

B.2.1 – Ato I, capítulo 1, “Vida adulta”. Interação: redes sociais.

Na figura 21, vê-se outra das interações do capítulo 1, no qual o jogador está sendo apresentado ao cotidiano de Florence. Esta interação representa uma rede social na qual a personagem interage em quando está a caminho do trabalho.

Figura 21: rede social em Florence.



Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

O jogador deve escolher um dos dois símbolos para clicar, podendo as setas serem interpretadas como “compartilhar” e o coração como “curtir”. Contudo, independente do símbolo que o jogador escolha, ao clicar em uma das opções, a foto seguinte aparecerá, e novamente a escolha entre “compartilhar” ou “curtir” é dada ao jogador até completar a barra.

O jogador pode chegar a diferentes discursos a partir desta interação. Pela ausência do texto escrito, os jogadores podem construir significados que lhes são pessoais. Um destes discursos é uma sensação de desimportância nas escolhas tomadas nas redes sociais, um fator que colabora para essa sensação é o fato do jogador visualizar apenas parte da foto, reforçando o significado de pouca importância.

Outro discurso que pode vir a mente do jogador é a questão do consumo passivo do conteúdo nas redes sociais no qual a interação se resume em “compartilhar ou curtir”, sempre reações positivas, estas têm mais relevância que o próprio conteúdo das fotos visto que são mostradas por inteiro ao contrário das fotos, nota-se também a escolha das cores. O contraste entre o acinzentado em Florence e no ambiente em que ela se encontra com o colorido das postagens na rede social, o jogador pode compreender então que neste meio não há espaço para interações reais, as vidas nas postagens são moldadas de modo a parecer mais positivas que a vida cotidiana representada pela personagem no transporte.

B.2.2 – Ato I, capítulo 3, “Música”. Interação: caminhar e flutuar.

No capítulo 3, se faz presente uma variante da interação da rede social, como é mostrado na figura 22. Nesta versão, em vez de completar uma barra, a cada “compartilhar” ou “curtir” a personagem se move um pouco para frente, ao mesmo tempo o jogador escuta uma música com uma batida eletrônica suave. Tanto a interação quanto a música são interrompidos quando o símbolo mostrado na figura 23 aparece, representando que o aparelho de celular da personagem descarregou. Ao clicar novamente na tela, o jogador vê Florence guardando tal aparelho e seu fone de ouvido no bolso. A partir daí começa uma nova interação, porém com o mesmo propósito que a anterior: fazer a personagem mover-se para frente.

Figuras 22 e 23: tela horizontal - rede social em Florence e celular da personagem descarregado.



Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

Nesta nova interação, para fazer a personagem mover-se, o jogador deve clicar nas colcheias amarelas que aparecem na tela, como pode ser visto na figura 24. A medida que Florence caminha o plano vai se abrindo, o jogo insere, primeiramente com um volume baixo que aos poucos vai aumentando, uma melodia instrumental. Conforme a melodia aumenta, a personagem deixa o ato de caminhar, propriamente dito, e passa a *flutuar*, como pode ser visto na figura 25. As cores do cenário e da própria Florence também vão mudando aos poucos, abandonam os tons de cinza e adquirem tons azuis e marrons, além de um amarelo vivo, como é mostrado na figura 28.

Ao final desta interação o jogador pode chegar a um entendimento que incluem não somente esta, mas toda sua experiência em Florence até este o momento. Este entendimento será apresentado no ponto a seguir.

Figuras 24 e 15: colcheia aparecendo no cenário e Florence começando a flutuar.



Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

Figura 26 - Florence flutuando.



Fonte: captura de tela do jogo Florence (2018), feita pelos autores.

B.2.3 – Resultado das interações: encontrando vida e leveza.

Entre estas três interações é importante observar suas alterações e a significância destas. A primeira destas alterações é o posicionamento do dispositivo de jogo do próprio jogador – que, na iteração original de Florence, é necessariamente um aparelho de celular – até então o jogo se apresentava de maneira a utilizar o aparelho em posição vertical, ou modo retrato, comumente utilizado para leitura e também interação com redes sociais nos dispositivos móveis, no jogo esta posição tem como efeito uma visão quase que unicamente voltada para a personagem. Porém no capítulo 3, e apenas neste, o jogo demanda, do jogador, a rotação do aparelho para a posição horizontal, ou modo paisagem (geralmente mais reservado para o consumo de mídias como filmes e a maior parte dos jogos digitais) esta posição permite enxergar ao redor da personagem. Este ato parece querer dizer ao jogador que algo irá mudar, não apenas na dinâmica do jogo, mas na vida da personagem.

Outra alteração é a mudança de ângulo pode trazer ao jogador o discurso sobre olhar ao redor, a partir do momento que Florence guarda seu celular e o plano de câmera é expandido, tanto Florence quanto o jogador conseguem enxergar ao redor da personagem.

A alteração nas cores ocorre junto com a mudança de "retrato" para "paisagem" e também com um afastamento da câmera. Em ambas as interações que envolvem a rede social tanto Florence quando o seu redor eram acinzentados, o colorido

existia apenas dentro da rede social com a qual a personagem interage, porém quando o celular é guardado e ela passa enxergar e ouvir o mundo ao seu redor, as cores nela e em seu ambiente também começam aparecer: sem a distração da falsa realidade da rede social, Florence passa a enxergar beleza no mundo e em sua própria vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Florence, ao utilizar-se da interface para replicação dos atos e gestos de sua personagem-título, constrói uma relação entre o jogador e o jogado. Escovar os dentes no jogo, ou compor seus diálogos através de quebra-cabeças, aproxima o jogador do cotidiano de Florence, da *experiência* de ser Florence. A interface, então, atua como metáfora não apenas de *lugar* – tal qual na metáfora do desktop descrita por Johnson (2001) – mas, por meio da evocação do *mimicry*, torna-se metáfora de *viver*. Cria-se, então, dentro do espaço narrativo, um aprendizado compartilhado entre personagem e jogador, potencializando uma outra dimensão narrativa em adição ao livro digital *puro*, por exemplo.

Expandindo para além de Florence, pode-se utilizar desse tipo de artifício na hora de se construir narrativas em jogos digitais e mídias interativas. Visto que a conexão do jogador/usuário com a personagem/produto traz uma vivência mais pessoal.

Este artigo, certamente, não se propõe a construir um alvo fechado e encerrado em si, mas é, sim, um exercício inicial de compreensão de Florence e seus aspectos particulares em termos da interface e da conexão potencial que forma com seu jogador. Em explorações futuras pretendemos destacar uma possível relação entre o objeto evocativo de Turkle (2007) e a interface como potencializadora da conexão jogador-personagem, também pretendemos realizar pesquisas com usuário, de modo a verificar se é possível observar se a identificação jogador-personagem de fato ocorre na prática como discutido acima, e se há, talvez, dimensões adicionais que nos escaparam.

REFERÊNCIAS

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia, 1958 (impressão em 1990)

FLORENCE. Austrália: Mountains, 2018. Jogo eletrônico.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1938 (impressão em 1971).

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação**: como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 1964 (impressão em 1974).

SOARES, Nilson Valdevino. **Os jogos e o fazer**: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações. 2019. 179 f. Tese (Doutorado em Tecnologia da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologia da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/22131>>. Acesso em: 27 jul. 2020.

TURKLE, Sherry Ed. **Evocative objects**: Things we think with. Cambridge: MIT Press, 2007.