

Modos de descer montanhas: Sobre falhas e noções de tempo em *Alto's Odyssey*¹

Lucas OLIVEIRA²

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

RESUMO

Este trabalho propõe uma análise do *zen gaming* - a saber, o ato de jogar videogames entendidos como “relaxantes” - a partir dos conceitos clássicos de categorização dos jogos conforme propostos por Roger Caillois, simultaneamente associando tais classificações à ideia de “tempo perdido” de Jasper Juul (2010). Ao levar em conta, especificamente, uma tendência de game design que disponibiliza um modo de jogo separado das mecânicas principais (um modo de jogo sem estresse, um “modo zen”), o trabalho propõe a ideia de que os conceitos de Caillois e Juul seriam profundamente subvertidos a partir do deslocamento da experiência de jogo no seu “modo padrão” para o “modo zen”. Para isso, o texto debruça-se, em particular, sobre o título *Alto's Odyssey* (Team Alto, 2018).

PALAVRAS-CHAVE: Falha; tempo perdido; tempo morto; *zen gaming*; modo zen.

INTRODUÇÃO

[...] começamos a discutir internamente e dissemos, ‘tá, as pessoas estão curtindo o jogo, mas ainda é um jogo. Você ainda pode bater, e você ainda pode morrer. E se a gente desse um passo adiante?’ As pessoas estavam usando a palavra “zen” para descrever o jogo para nós, a princípio. Então começamos a discutir sobre a ideia de um “Modo Zen” que retiraria tudo que fosse desnecessário para esse sentimento (CASH, 2018, tradução nossa)³.

Assim descreve Ryan Cash, em entrevista concedida ao site GamesIndustry em 2018, o início do desenvolvimento do “Modo Zen” de *Alto's Adventure*⁴ (2015). Fundador e diretor criativo do estúdio Snowman, Cash traz algumas questões no mínimo interessantes a respeito de seu jogo, mas também, de certa forma, sobre os jogos, no geral. Ao dizer

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Curso de Comunicação do PPGCOM-UFF, e-mail: lucas.oliveiraa@outlook.com.

³ Do original: So we started talking internally and said, “Okay, people are enjoying this game, but it's still a game. You can still crash, and you can still die. What if we took this a step further?” People were using the word “zen” when they would describe the game to us originally. So we started talking about the idea of making a “Zen Mode” that stripped away everything that was unnecessary to that feeling. Zen and the art of development: Designing games for meditation. *GamesIndustry.biz*. 23 nov. 2018. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-11-21-zen-and-the-art-of-game-development-designing-games-for-meditation>. Acesso em: 12 ago. 2021.

⁴ O “Modo Zen” de *Alto's Adventure* (2015) foi adicionado após o lançamento original do jogo, via atualização. Na sequência *Alto's Odyssey* (2018) este modo de jogo já estava disponível desde o lançamento.

que ações como “bater” ou “morrer” são elementos intrínsecos de um jogo, Cash denota uma visão específica do que faz um videogame ser um videogame, e que, ao negar aspectos com potencial para estressar o jogador (como bater e morrer) uma obra se afastaria desse rótulo de “jogo”. Por mais que uma discussão sobre o estatuto dos *zen games* (e modos zen) enquanto jogos seja um tanto quanto pertinente, este trabalho não se ocupa em aprofundar extensivamente tal debate – na verdade, o que me ocorre a partir dos discursos envolvendo o *zen gaming* não é uma necessidade de discutir se são ou não jogos, mas sim olhar para os desdobramentos que ocorrem a partir dos “modos de jogar lento”, sobretudo no que diz respeito à interação entre jogador e jogo.

Para isso, recorreremos a dois conceitos-chave do campo dos *game studies*. As classificações dos jogos conforme propostas por Roger Caillois em *Os Jogos e os Homens* servem de base para exemplificar os espaços interativos de *Alto's Odyssey*, ao passo que Jasper Juul e as noções de falha (*failure*) complementam o princípio do argumento e a contextualização das mecânicas do jogo em questão.

A partir de tal contextualização, interessa ao trabalho analisar em que medida esses conceitos teóricos, tão facilmente associáveis ao modo padrão de jogo em *Alto's Odyssey*, são subvertidos por um outro modo de jogo presente na obra, conhecido como “Modo Zen”. A partir do momento que as missões e punições são retiradas neste modo, entendemos que a associação do jogo aos conceitos clássicos de ludicidade como os propostos por Caillois e Juul torna-se um tanto quanto inviável.

SOBRE CAILLOIS E JUUL: OS JOGOS E AS FALHAS

Classificar jogos não haveria de ser uma tarefa fácil, dada a enorme multiplicidade de formas, propostas, regras e plataformas pelas quais eles se manifestam. Roger Caillois deixa bastante clara a complexidade desta missão em *Os Jogos e os Homens* (2017), eventualmente chegando a um conjunto de ideias hoje um tanto quanto canonizadas no campo dos *game studies*. Assim, chega à proposta de quatro rubricas de consideração em que predominam a competição, o acaso, o simulacro e a vertigem, denominando-os, respectivamente, de *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

A primeira dessas manifestações diz respeito ao caráter competitivo dos jogos, o cenário de disputa entre dois ou mais interatores que buscam a superação dos concorrentes rumo à vitória ou à conquista de um prêmio. “A prática do *agôn* supõe uma atenção constante, um treino apropriado, esforços assíduos e a vontade de vencer. Implica

disciplina e perseverança; [...] se apresenta como a forma pura do mérito pessoal e serve para manifestá-lo.” (CAILLOIS, 1967). Assim, o *agôn* tem a ver com demonstrativo de superioridade através da competição: o vemos mais claramente em competições no sentido mais literal do termo, como em partidas de basquete, provas de *reality shows* ou transmissões de *e-sports*, mas manifesta-se também em atividades de destreza, como “caça, alpinismo, palavras cruzadas, problemas de xadrez, etc.” (CAILLOIS, 2017), e até mesmo nas brincadeiras da criança que quer segurar a respiração debaixo d’água por mais tempo que seu colega, sair na frente para o intervalo da escola ou fazer mais embaixadinhas com uma bola. O *agôn*, portanto, evoca a competitividade entre jogadores, expondo-se de diversas formas onde há espaço para o duelo.

Se no *agôn* a vitória depende dos próprios jogadores, atividades lúdicas rotuladas como *alea* poderiam ser enxergadas quase que como um oposto: seus resultados dependem do acaso, da sorte, do destino. Nestas, os esforços físicos e mentais focados na soberania pessoal, assim como quaisquer aptidões que poderiam ser úteis em embates são inúteis dado o caráter de aleatoriedade com que as atividades se apresentam. Exemplos de *alea* incluem jogos de dados, roleta, apostas em loterias e cara ou coroa. “Ao contrário do *agôn*, a *alea* nega o trabalho, a paciência, a habilidade, a qualificação; elimina o valor profissional, a regularidade, o treino. [...] É desgraça total ou graça absoluta”. (CAILLOIS, 2017). São jogos em que a passividade é o padrão, e resta ao jogador se agarrar nas esperanças de que as aleatoriedades o favoreçam.

É verdade que jogos podem ser entendidos, simultaneamente, como *agôn* e *alea*. Em um jogo de cartas, por exemplo, um jogador não pode fazer nada no início da partida a não ser esperar adquirir um bom conjunto de cartas em sua mão. A partir do momento que as recebe, haveria um deslocamento do *acaso* para a *competição*, cabendo ao jogador a missão de bolar suas melhores estratégias a partir das cartas que a sorte o reservou.

Quanto ao *mimicry*, Caillois fala sobre as atividades lúdicas pautadas pela criação, aceitação e/ou manutenção de situações fictícias - não exatamente “imaginárias”, mas que se dão pela “interpretação de um outro”. O jogador veste uma máscara - por vezes literal, por vezes figurativamente - e emula a existência, personalidade e ações do outro, fazendo com que o *simulacro* descrito por Caillois seja norteado pela mímica e pelo disfarce. Trata-se, portanto, de “manifestações que têm como característica comum apoiar-se no fato de o sujeito simular crer, fazer crer a si próprio ou fazer com que os outros creiam

que é um outro diferente de si mesmo” (CAILLOIS, 2017) - é uma “aceitação temporária de uma nova personalidade” (PEREIRA, 2017)⁵.

Por fim, fala Caillois sobre os jogos

que se baseiam na busca da vertigem e que consistem em uma tentativa de destruir por um instante a estabilidade da percepção e de infligir à consciência lúcida uma espécie de pânico voluptuoso; [...] de aceder a uma espécie de espasmo, de transe ou de aturdimento que destrói a realidade com uma soberana brusquidão (CAILLOIS, 2017).

A esses, chama de *ilinx*. Atividades que rompem com a estabilidade física ou psíquica do jogador, que o fazem experimentar, sobretudo, sensações eufóricas. Manifesta-se pela criança que grita, que corre ladeira abaixo, que desce pelo escorregador (CAILLOIS, 2017); pelo sujeito que de alguma forma aceita fazer parte de dinâmicas de ativação de adrenalina. O *ilinx* se relacionaria, ainda, “com o gosto normalmente reprimido da desordem e da destruição. Traduz formas grosseiras e brutais da afirmação da personalidade” (CAILLOIS, 2017); algo que remete a uma “vertigem moral”, um interesse pela disrupção do cotidiano que proporciona prazer e diversão.

Apesar da proposta de classificação baseada nestes quadrantes, Caillois julga incompleto um entendimento do universo dos jogos somente a partir destas classes, e assim propõe, ainda, dois conceitos opostos (e complementares) que operam dentro de cada quadrante - *ludus* e *paidia*. Para o autor, *paidia* designaria atividades lúdicas pautadas pela mais pura recreação, desprovidas de regras, carregadas de alegria desmedida e sem preocupações com normas. “[Na *paidia*] reina, quase integralmente, um princípio comum de divertimento, de turbulência, de improvisação livre e de alegria despreocupada, por onde se manifesta uma certa fantasia incontrolada” (CAILLOIS, 2017). A *paidia*, portanto, “estaria mais próxima de uma atividade lúdica menos delimitada por regras fixas e imutáveis” (FERREIRA & FALCÃO, 2020).

No outro polo, haveria as atividades cujos prazeres e divertimentos surgem a partir da agência mediada por regras, com limites impostos, em que a superação dos obstáculos requer empenho, destreza, resistência e esforço para ser alcançada. O *ludus* tem a ver com o “gosto da dificuldade gratuita” (CAILLOIS, 2017) e, “ao disciplinar a *paidia*, trabalha indistintamente para dar às categorias fundamentais do jogo sua pureza e sua excelência”

⁵ PEREIRA, Thiago Teles. Os Jogos e os Homens: Uma nota de estudo sobre a definição e classificação dos jogos de Roger Caillois. *Medium*. Disponível em: <https://medium.com/@ThiagoTelesP/os-jogos-e-os-homens-851ba6a0cc55>. Acesso em: 23 jan. 2021.

(CAILLOIS, 1967). Em maior ou menor medida, *ludus* e *paidia* se relacionam com as quatro classes propostas anteriormente⁶.

Para além dos conceitos de Caillois, achamos justo trazer à baila um segundo embasamento teórico para a discussão, que surge a partir das ideias de falha (*failure*) conforme propostas por Jasper Juul (2013). Para este trabalho, especificamente, interessamos as noções de “tempo perdido” (*lost time*) e de “custos de falha” (*failure costs*) (JUUL, 2010) em relação aos objetivos em um jogo. Para o autor, uma melhor forma de compreender a dificuldade de um jogo nos tempos contemporâneos é pela análise da quantidade de tempo que é perdida quando se falha nesse jogo. Perder sua última vida na derradeira fase de *Super Mario World* (Nintendo, 1990), por exemplo, implicaria em altos custos a serem pagos pela falha⁷, custos esses que se materializam na forma de *tempo perdido* - no caso, um jogo inteiro foi atravessado antes do personagem morrer em definitivo e, caso o jogador quisesse tentar terminar o jogo de novo, todas as fases deveriam ser atravessadas novamente até chegar no ponto em que parou. Por outro lado, morrer em *Celeste* (Matt Makes Games, 2018) apresentaria um tempo perdido bem menor, já que as vidas são infinitas e em questão de segundos o jogador é retornado à uma posição que normalmente é bastante próxima de onde se encontrava antes da falha. Portanto, *failure costs* não vêm, por exemplo, pela quantidade de vezes em que se falha, mas pela quantidade de tempo investido que é perdido. Retomaremos essa ideia mais adiante.

ALTO'S ODYSSEY: MECÂNICAS E OS CAMINHOS DA FALHA A PARTIR DE CAILLOIS

A tela inicial de *Alto's Odyssey* poderia ser considerada um tanto quanto minimalista: além da logo do jogo, há alguns poucos botões nos cantos da tela, e uma paisagem de fundo. Apesar do tom bucólico, um simples toque dá início imediato ao gameplay, que conta com o personagem pegando seu *sandboard* e descendo as dunas de um infinito

⁶ Em alguns casos, na verdade, a relação é inexistente, como sugere Caillois ao falar sobre *ludus* e *ilinx*, por exemplo. Para o autor, seria impossível haver aliança “entre o *ludus*, que é cálculo e combinação, e o *ilinx*, que é arrebatamento puro” (CAILLOIS, 1967). Assim, atividades lúdicas que prezam pelo cumprimento das regras e superação de obstáculos não poderiam acontecer de forma vertiginosa, com ideias desordenadas.

⁷ Dependendo do jogador e das especificidades técnicas da plataforma em que se joga, seria possível aplicar vidas infinitas ao personagem que é controlado, ou até mesmo retroceder no tempo e evitar a morte. O cenário hipotético aqui apresentado leva em conta uma situação em que nenhum tipo de trapaça ou mecânica é usada para reverter os custos da falha em *Super Mario World*.

deserto. Antes mesmo do primeiro declive, algumas linhas de texto surgem na parte superior da tela e indicam as “missões” a serem cumpridas naquela descida: de “dê três saltos mortais” a “escape de um lêmure”, passando por “colete 100 moedas”, o sistema de missões é a base da progressão do jogo. Cumprindo-as, você sobe de nível e pode eventualmente desbloquear novos personagens jogáveis. O objetivo principal em *Alto's Odyssey*, portanto, seria cumprir estas missões da forma mais habilidosa possível. Há ainda as “manobras” que são encorajadas pelo jogo - rebater em pedras, equilibrar-se em cordas, deslizar sobre paredes e os já mencionados saltos mortais, são todas ações que concedem pontos ao jogador - as manobras funcionam quase que como objetivos secundários na partida.

Existe uma série de fatores que dificulta o cumprimento desses objetivos: desfiladeiros, pedras, animais e a própria ambição do jogador, que pode, por exemplo, tentar fazer um salto mortal e descobrir que o espaço para tal era pequeno demais, resultando em uma queda e, conseqüentemente, o fim da partida. Sendo um *endless runner*⁸ com cenários gerados de forma procedural⁹, em *Alto's Odyssey* não há como saber quais adversidades surgirão, nem quando, nem de que forma. Para superá-los conta-se, claro, com a destreza daquele que joga, mas também com o puro acaso, que decidirá quantos barrancos, lêmures ou rochas haverão no caminho do jogador.

A princípio, assume-se o papel do personagem que dá nome ao jogo, Alto. A partir do cumprimento das missões, há a possibilidade de assumir o controle de outros personagens, com suas respectivas histórias e especificidades de gameplay. Na verdade, um aspecto influencia o outro: o jogo tenta contextualizar as diferenças de jogabilidade usando um *backstory*, e o *backstory* justifica as particularidades de cada personagem. O texto explicativo sobre a personagem Sumara, por exemplo, diz que “com calor humano e sabedoria, Sumara tem uma profunda ligação com a vida selvagem do deserto e com todos os viajantes que encontra. Até mesmo os maldosos lêmures se acalmam com sua presença”. Ao apresentar a forte ligação da personagem com o ambiente natural, o texto fundamenta uma escolha de game design em termos mais práticos, permitindo que, ao

⁸ Tipo de jogo em que não existe um “fim” propriamente dito, e o objetivo é controlar seu personagem de forma que ele chegue o mais longe possível.

⁹ “Na computação, geração procedural é uma forma de algoritmicamente criar dados não de forma manual, mas geralmente por uma combinação de *assets* e algoritmos criados por humanos acoplados a poder de processamento e aleatoriedades geradas por computadores” (tradução nossa). Procedural generation. *Wikipedia*. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Procedural_generation. Acesso em: 29 jan. 2021.

controlar Sumara, o jogador não seja perseguido por lêmures. Há um esforço no sentido de promover contexto o suficiente para que exista uma ligação entre personagem e jogador e, a partir daí, a apropriação do manto do(s) protagonista(s) diegético(s) por parte daquele que experimenta a obra.

Por fim, *Alto's Odyssey* proporciona momentos de considerável adrenalina. Talvez principalmente durante a realização das já mencionadas manobras, o jogo permite a livre experimentação de ações um tanto quanto desconexas do movimento automático de descida do personagem. Se este desce automaticamente as dunas do deserto e cabe ao jogador o papel de pular e desviar de obstáculos, realizar manobras é uma atividade não-obrigatória para o funcionamento das mecânicas base do jogo e que, inclusive, poderiam colocar tudo a perder. Existiria aí um senso de experimentação e de puro divertimento em realizar tais ações, um intuito de quebra do ritmo normal de jogo em favor de breves momentos caóticos.

Toda a apresentação das mecânicas e narrativa de *Alto's Odyssey* que acabamos de fazer não é gratuita. Muito além de elucidar os aspectos do jogo para os que não o conhecem, os parágrafos anteriores são muito oportunos para que possamos exemplificar os conceitos de Roger Caillois. Onde estaria o *agôn*, se não nos primeiros segundos de jogo em que são apresentadas as missões daquela partida? Ou ainda, quando a obra permite a realização das manobras que dão pontos extras e que encorajam o jogador a experimentá-las de formas cada vez mais “ousadas” até que as domine proficientemente? Tanto a necessidade quanto o desejo de superar os desafios estão presentes em uma partida de *Alto's Odyssey* em sua totalidade, do momento em que o jogador começa a descida até o momento em que é derrubado e quer recomeçar para assim fazer melhor da próxima vez.

É constante, ainda, a expectativa em torno da aleatoriedade: deseja-se que venham sempre novos itens coletáveis ou paredes para se deslizar, mas espera-se que não apareça tantos desfiladeiros, ou os infames lêmures. Os obstáculos e itens aparecem de forma aleatória, e muitas vezes cabe ao interator esperar que seja agraciado com um acaso de virtude positiva. Nesse momento, a *alea* manifesta-se de forma bastante clara: o desempenho do jogador está, em grande medida, sujeito à sorte.

Quanto à *mimicry*, expressa-se através do controle de Alto e dos outros personagens do jogo. Por um período de tempo, o jogador aceita ser viajante em um vasto deserto, veste o traje de *sandboarder* e toma para si os desejos e objetivos dos personagens. Ao

fazê-lo, passa ainda a pular de penhascos, dar giros no ar, planar ao longo de quedas livres e experimentar manobras tão arriscadas que, mais do que dar fim à partida, podem dar fim ao simulacro de ser um viajante do deserto. *Alto's Odyssey* é, dessa forma, fortemente pautado pelo *ilinx*, e a sensação de perturbação da ordem é constante.

À medida que compreendemos o funcionamento das mecânicas do modo padrão de jogo frente aos aspectos do jogar de Caillois, parece fazer sentido o entendimento de que as dinâmicas de *habilidade*, *aleatoriedade*, *simulacro* e *vertigem* em *Alto's Odyssey* levam o jogador a um único fim: a falha. Falhar em *Alto's Odyssey* significa que o jogador não teve as habilidades necessárias para continuar sua descida por mais tempo, ou que a quantidade de obstáculos que surgiu em seu caminho foi mais intensa do que se esperava. Enquanto coloca o jogador em um papel de viajante em um deserto, a obra põe também sobre seus ombros todo o peso dos riscos que se corre ao pular de penhascos e fazer saltos mortais que aumentam consideravelmente as chances do interator falhar. Assim, o exercício de relacionar as mecânicas de *Alto's Odyssey* aos quadrantes de Caillois nos mostra que é justamente sua existência simultânea nestas quatro esferas que leva o jogador à sua inevitável falha e, conseqüentemente, à perda de tempo - independente de quanto tempo seja.

DO LUDUS À PAIDIA: MODO ZEN E A SUBVERSÃO DO JOGO

Embora *Flower* tenha sido um dos primeiros (ou, segundo algumas fontes, o primeiro) *zen game* da história¹⁰, já havia, anos antes, uma tendência de disponibilizar modos alternativos de jogo dentro de obras que não exatamente apresentavam “propostas relaxantes”. Jogos da PopCap Games, como *Chuzzle* (2005) e *Bejeweled Twist* (2008) tinham “modos de jogo zen” disponíveis a partir de seus menus iniciais. Ao tratar do fenômeno dos modos zen, Navarro-Remesal indica que eles apresentam “estéticas minimalistas e ausência de objetivos ou punições”¹¹ (2016, tradução do autor) e que eles buscam oferecer ao jogador “uma experiência prazerosa, individualista e relaxante, construída ao redor de uma quase completa ausência de fatores de estresse e demanda de

¹⁰ TOTILO, Stephen. Sony introduces new genre to videogames. *MTV News*. 10 dez. 2008. Disponível em: <http://www.mtv.com/news/2458263/sony-introduces-new-genre-to-video-games/>. Acesso em 26 jan. 2021.

¹¹ Do original: “[...] are defined by minimalistic aesthetics and a lack of goals and punishments [...]”.

esforço”¹² (2016, tradução do autor). O entendimento de Navarro-Remesal sobre os modos zen parece fazer jus ao entendimento do que seriam os zen games como um todo: jogos de estética minimalista, com estímulos audiovisuais singelos, trilha sonora lenta e agência que preza pela livre exploração e divertimento, desconsiderando missões a serem cumpridas e eventuais punições por erros - tudo na intenção de promover despreocupação e relaxamento naquele que experimenta a obra.

O que surge a partir do reconhecimento dos modos zen enquanto fenômeno da indústria e da cultura de jogos, portanto, é a constatação de que existe aí uma quebra das propostas basilares do jogo original: se em seu modo “padrão” de jogar existem desafios a serem cumpridos, preços a serem pagos pela falha e, por isso, a possibilidade da ascensão de sentimentos tidos como “negativos” (raiva, frustração, tristeza, etc), há de existir um “espaço seguro”, sem descontentamentos, dado na forma do modo zen de se jogar. Dito isso, nos interessa questionar: de que maneira esses dois modelos de jogo se aproximam ou se afastam dos conceitos teóricos que Caillois e Juul propõem para o entendimento dos jogos?

Em *Alto's Odyssey*, ao tentar iniciar uma partida neste modo a partir do menu inicial, a seguinte mensagem, de tom bastante “lírico”, surge na tela: “Bem-vindo ao modo Zen. Sem pontuação, sem fim, sem distrações, só você e o deserto infinito. Recomenda-se fones de ouvido”. A definição deste modo de jogo no texto descritivo do game nas lojas de aplicativo também auxilia no entendimento de suas diferenças em relação ao jogo principal: “Com sua própria trilha sonora tranquila, esse modo relaxante refina *Odyssey* em seus elementos mais puros: sem placares, sem moedas ou conquistas de poderes”.

A apresentação que os desenvolvedores fazem do modo zen de *Alto's Odyssey* é bastante enfática ao deixar claro que, nele, não há desafios a serem cumpridos, não há a necessidade de aprimoramento de habilidades e não há disputa com nada nem com ninguém. Ao remover todo tipo de obstáculo do caminho do personagem, o modo zen parece negar o *agôn* previamente existente em prol de uma jogabilidade que “não estresse” o jogador. Não há nada a ser “superado” e, como diz a tela inicial, é “só você e o deserto infinito”. Quanto à *alea*, parece não importar mais: por mais que o que quer que apareça na frente do personagem continue sendo gerado proceduralmente, o jogador sabe que nenhuma das aleatoriedades trará elementos adversos que colocarão em xeque sua

¹² Do original: [...] offer the player a pleasurable, individualistic and relaxing experience, built around an almost complete absence of stress factors and effort demand.

partida. Não havendo nenhum tipo de perigo, acaba também qualquer tipo de dependência da sorte para que a obra possa ser aproveitada.

O afastamento dos conceitos de *agôn* e *alea* que o modo zen promove reverberam diretamente nos custos da falha. Na verdade, se o modo padrão de jogo implicava um inevitável caminho rumo à falha, o modo zen acaba por subverter de maneira muito forte este caminho: sem os problemas da *destreza* e os perigos da *aleatoriedade*, não há ônus ou preço a ser pago.

No modo zen, talvez o quadrante que se mantém mais forte seja a *mimicry*, já que o jogador continua controlando um personagem da mesma maneira com que faria no modo de jogo padrão. Ainda assim, parece haver um deslocamento na forma com que o título trata a relação entre obra e interator.

Histórias tocantes e comoventes eram enviadas a nós pouco tempo depois do lançamento [de *Alto's Adventure*]. vez e outra eu recebia um email de alguém nos agradecendo por ajudá-los a lidar com algo. Fosse a perda de um ente querido, ou sua própria ansiedade ou depressão ou uma doença ou um ferimento, [o jogo] parecia ser algo muito especial para as pessoas.¹³ CASH, 2018, tradução do autor.

A fala de Ryan Cash demonstra bem um aspecto bastante intrínseco ao *zen gaming*, que é certa proposta “salvífica” (NAVARRO-REMESAL, 2020), uma intenção de “ajudar” o jogador a lidar com adversidades a nível pessoal por meio da calma. Assim, por mais que ao experimentar o modo zen de *Alto's Odyssey* o jogador continue controlando um personagem fictício, existe um movimento de expansão extradiegética no sentido de colocar o próprio jogador no centro das propostas de gameplay. O modo zen existiria para acalmar o jogador, para fazer com que *ele* se sinta bem, para promover sentimentos de serenidade exatamente *naquele que experimenta a obra*. Nesse sentido, o modo zen parece deixar o *mimicry* em segundo plano em favor do reconhecimento de uma força externa - o jogador - que comanda os acontecimentos da narrativa e, ainda, a exaltação deste como o verdadeiro foco deste modo específico de jogar.

Se, por um lado, detectar os deslocamentos na forma com que o *mimicry* manifesta-se na obra em questão pode ser tarefa complexa, por outro, é relativamente simples fazer

¹³ Do original: Touching, heartwarming stories were sent in to us shortly after launch. [...] every once in a while I'd have an email in my inbox from someone thanking us for helping them cope with something. Whether it was the loss of a loved one or their own anxiety or depression or an illness or injury, it just seemed to be really special to people. Zen and the art of development: Designing games for meditation. *GamesIndustry.biz*. 23 nov. 2018. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-11-21-zen-and-the-art-of-game-development-designing-games-for-meditation>. Acesso em: 12 ago. 2021.

tal análise em relação ao *ilinx*. O modo zen de *Alto's Odyssey* busca retirar completamente qualquer traço de desequilíbrio, vertigem, adrenalina, pavor, pânico, desordem ou caos que possa surgir a partir da experiência com o jogo. Não há incentivo a nenhum tipo de ação frenética, mas sim o estímulo à quietude, ao foco no presente, à preservação da estabilidade nos seus mais diversos níveis. O modo zen transforma os saltos radicais de penhascos em um passeio sereno. O modo zen seria a antítese de tudo que o *ilinx* representa.

Assim, consideramos que as especificidades de gameplay no modo padrão de *Alto's Odyssey* são vigorosamente deslocadas de (1) um modelo mais próximo do conceito de *ludus*, programado para exercer sobre o jogador o peso de uma falha iminente com maior ou menor “tempo perdido” (Juul, 2010) para (2) um espaço de jogo mais associável à ideia de *paidia*, em que a eliminação dos custos da falha implica diretamente no desaparecimento do “tempo perdido”.

Neste sentido, entendemos que falar em “tempo perdido” já não faz mais jus ao problema do modo zen da obra em questão, ao passo que, com suas mecânicas de livre exploração e que prezam pela calma e ausência de desafios, seria pertinente, na verdade, falar aqui em “tempo morto”. No modo zen de *Alto's Odyssey* não “perde-se tempo”, mas *mata-se o tempo*. Jogar o modo zen tem a ver com matar o tempo e deixar com que ele passe sem levar em conta obrigações ou punições. Trata-se de uma possibilidade de interação com o conceito de tempo que só se torna possível a partir do deslocamento em direção às dinâmicas propostas pelo modo zen.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta deste trabalho foi analisar o *zen gaming* a partir de um recorte bastante específico. A princípio, detectamos as maneiras pelas quais a classificação de jogos de Roger Caillois pode ser percebida nas mecânicas de *Alto's Odyssey* - sobretudo em seu modo de jogo padrão - ao mesmo tempo em que buscamos possíveis relações entre os aspectos próprios da obra (tão associáveis aos modelos de jogo de Caillois) e o conceito de tempo perdido (*lost time*) a partir da falha (*failure*) de Jasper Juul.

Em seguida, buscamos elucidar de que modo os quadrantes de categorização de Caillois e a noção de tempo perdido (Juul) são simultânea e quase que completamente rejeitados a partir da disponibilização de um “modo zen”. Se a princípio o jogo exige que o interator tenha a habilidade para superar os limites e chegar o mais longe possível com

a possibilidade de ser punido e ter que recomeçar a descida da montanha desde o início, o modo zen desconstrói toda essa lógica a partir do momento que subtrai as dinâmicas de jogo que poderiam implicar em um “*game over*”, extinguindo a possibilidade do jogador “perder tempo” - já que não há objetivos ou falhas - e, em vez disso, permitindo que ele mata o tempo conforme deseja. Retomando a frase que inicialmente aparece ao entrar no modo zen: é só o jogador e o deserto infinito.

Basicamente, existem duas formas de descer as montanhas de *Alto's Odyssey*. É possível descê-las na intenção de mostrar excepcionais habilidades com um *sandboard* virtual, cumprindo objetivos diversos e sujeitando-se a riscos e punições. E é possível descê-las sem a menor preocupação com todos esses fatores, em uma sessão de jogabilidade que não preza por nada a não ser aproveitar um cenário desértico da maneira mais relaxante possível. Independentemente da forma com que se desça, a montanha nunca terá fim - mas há de se encontrar prazer ao experienciar tal odisséia, de uma forma ou de outra.

REFERÊNCIAS

Alto's Adventure. Team Alto: Toronto, 2015. 1 jogo eletrônico.

Alto's Odyssey. Team Alto: Toronto, 2018. 1 jogo eletrônico.

Bejeweled Twist. PopCap Games, 2008. 1 jogo eletrônico.

BOGOST, Ian. Persuasive Games: Video Game Zen. **Gamasutra**. 29 nov. 2007. Disponível em: https://www.gamasutra.com/view/feature/130994/persuasive_games_video_game_zen.php?page=1. Acesso em 10 ago. 2021.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad. Maria Ferreira. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

Celeste. Matt Makes Games, 2018. 1 jogo eletrônico.

Chuzzle. PopCap Games, 2005. 1 jogo eletrônico.

FERREIRA, Emmanoel. O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames. In: **Revista FAMECOS**, v. 27. Porto Alegre: PUC-RS, 2020. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/33957>. Acesso: 21/01/2021.

Flower. thatgamecompany, Santa Mônica, 2009. 1 jogo eletrônico.

JUUL, Jasper. In Search of Lost Time: On Game Goals and Failure Costs. **Foundations of the Digital Games Conference**, Monterey, 2010.

_____. **The Art of Failure: An Essay On The Pain of Playing Video Games**. Cambridge: The MIT Press, 2013.

NAVARRO-REMESAL, Victor. Introspección y calma jugables. Notas sobre el slow gaming. **Presura**. 21 mar. 2020. Disponível em: <http://www.presura.es/blog/2020/03/21/introspeccion-y-calma-jugables-notas-sobre-el-slow-gaming/>. Acesso em: 10 ago. 2021.

_____. PopCap Games, Osmos, Flower, Zen Bound, and early uses of the “Zen gaming” label. **Free Play**. Medium. 10 dez. 2018. Disponível em: <https://medium.com/free-play/osmos-flower-popcap-zen-bound-and-early-uses-of-the-zen-gaming-label-b13aa71c9e77>. Acesso em: 09 ago. 2021.

_____. What’s Zen about Zen Modes? Prajna Knowledge versus Mindfulness in Game Design. **The Philosophy of Computer Games Conference**, Malta, 2016.

Super Mario World. Nintendo, 1990. 1 jogo eletrônico.