

As metáforas interativas nas mecânicas de *Florence*

Interactive metaphors in Florence's mechanics

Arthur Motta Duarte Sá¹, Juan Vitor Saar Silvério¹, Marcelo La Carretta¹

¹ICEI - Jogos Digitais– Pontifícia Un. Católica de Minas Gerais (PUC Minas)
R. Claudio Manoel, 1.162 – 30140-108 – Belo Horizonte – MG – Brasil

alumakesgames@gmail.com, juanriven10@gmail.com, marcelo@lacarreta.com.br

Abstract. Introduction: Digital games demand a specific hermeneutics, in which interpretation occurs in real time and through the player's performance. In this context, writers face the challenge of crafting narratives that resonate with interactivity. **Objective:** This article investigates how game mechanics can function as interactive metaphors, guiding the narrative experience without relying on branching paths or full player agency. **Methodology or Steps:** Based on theories of hermeneutics, cybertext, and interreactivity, we conducted a case study of the game *Florence*, analyzing its symbolic mechanics. **Expected Results:** The strategies used in *Florence* highlight the expressive potential of mechanics in building sensitive and affective narratives, even within linear and guided structures.

Keywords *Florence*, Video Games, Interactive Metaphor, Cybertext, Narrative

Resumo. Introdução: Jogos digitais demandam uma hermenêutica própria, na qual a interpretação ocorre em tempo real e se dá pela performance do jogador. Nesse contexto, roteiristas enfrentam o desafio de construir narrativas que dialoguem com a interatividade da obra. **Objetivo:** Este artigo investiga como mecânicas podem funcionar como metáforas interativas, conduzindo a experiência narrativa sem depender de escolhas ramificadas ou agência plena do jogador. **Metodologia ou Etapas:** Com base em teorias da hermenêutica, dos estudos do cibertexto e da inter-reactividade, realizamos um estudo de caso do jogo *Florence*, analisando suas mecânicas simbólicas. **Resultados Esperados:** As estratégias de *Florence* evidenciam o potencial expressivo das mecânicas na construção de narrativas sensíveis e afetivas, mesmo em trajetórias lineares e dirigidas.

Palavras-Chave *Florence*, Jogos Digitais, Metáfora Interativa, Cibertexto, Narrativa

1. Introdução

Jogos são uma forma de mídia cuja natureza multifacetada leva a certa dificuldade de interpretação. Jogadores não só precisam se preocupar com a interpretação temática ampla (a interpretação do jogo como objeto cultural, similar a interpretação de uma pintura), como também com a interpretação em tempo real, que aumenta em relevância e intensidade junto ao aumento de interatividade.

“Enquanto a interpretação de uma obra literária ou cinematográfica requer certas habilidades analíticas, o jogo requer uma análise praticada

em forma de performance, com feedback direto do sistema. Essa é uma hermenêutica dinâmica, em tempo real que não possui estrutura correspondente na literatura ou no cinema.” [Aarseth 2003] (Tradução nossa).

Essa diferença no campo da interpretação apresenta um desafio único a roteiristas e designers, quando querem contar uma história com temas fortes dentro do ambiente de jogo. Por outro lado, uma gameplay em sinergia com o roteiro pode ser utilizada para elevar a história.

2. (Não-)Interatividade no Enredo

Como um roteirista que não está familiarizado com as possibilidades narrativas nas mídias de cibertexto [Aarseth 1997], escrever um roteiro “interativo” pode ser uma tarefa intimidadora. Há a preocupação com a “forma de ler” (que requer um envolvimento ou ação extra do leitor), e além disso há a preocupação de permitir que o leitor (no nosso caso, jogador) tenha influência sobre a história. Essa segunda preocupação é, de forma geral, desnecessária.

De acordo com o artigo “*This Action Will Have Consequences*”: *Interactivity and Player Agency* [Stang 2019], a ideia de que o jogador possui agência durante o jogo é ilusória, uma vez que suas ações são limitadas pelo que o jogo o permite. Suas possibilidades são predefinidas, definidas pelo sistema. O artigo conclui que é virtualmente impossível, e muitas vezes indesejável, permitir que o jogador faça tudo que consiga imaginar, porém chama atenção que a imaginação do jogador é algo que não está limitado e pode ser explorado durante o jogo.

Na construção dessa imaginação e ilusão de agência, a apresentação de mecânicas é fundamental. O que ele pode fazer e como pode fazer direciona sua jornada pelo jogo e guia sua imersão no ambiente proposto. Deste modo, surge o termo “inter-reactividade” (do inglês *interreactivity*), apresentado por [Smethurst e Craps 2015] para descrever a ação ativa e passiva do jogador dentro do jogo. Podemos considerar que o jogo não se faz apenas pela resposta apresentada por uma determinada ação do jogador, mas também pela reação que este jogador apresenta perante o jogo, em suma, o que ele sente e pressente ao jogá-lo.

A tensão entre agência e autoria narrativa também se revela no modo como parte da comunidade de jogadores reage a experiências que priorizam o enredo em detrimento de sistemas complexos. Jogos como *Life is Strange* [Entertainment 2015] e *Detroit: Become Human* [Dream 2018] são frequentemente rotulados pejorativamente como “experiências interativas”, numa tentativa de deslegitimá-los enquanto jogos propriamente ditos. Um exemplo claro está na crítica publicada em fóruns da comunidade, como a seguinte declaração:

“Not quite, since there is no skill or luck needed to experience the content of the game or to proceed along its (set) path, it’s — per definition — not a game.”

“*Não exatamente, já que não é necessário habilidade ou sorte para vivenciar o conteúdo do jogo ou prosseguir em seu caminho (pré-definido); por definição, não se trata de um jogo.*” (Tradução nossa) [Usuário da Steam Community 2015]

Essa resistência revela uma definição restrita do lúdico, frequentemente associada à liberdade de escolha ou desafio mecânico. No entanto, tais jogos demonstram que a interatividade pode estar no modo como o jogador se conecta afetivamente com a narrativa e com as consequências (ainda que ilusórias) de suas decisões, e em desafios interpretativos. A negação desses títulos da categoria de jogo evidencia o quanto ainda se disputa e questiona o significado do que é jogar [Reddit User 2023].

Jogos baseados em FMV (Full Motion Video), que encaixam na categoria de cinema interativo como *Her Story* e *Telling Lies* são alvos inevitáveis de discussão devido à sua semelhança gráfica com cinema tradicional e a natureza estática dos sistemas de interação. Inge van de Ven comenta em *It's Not a Game! Rules of Notice and Hermeneutics of Suspicion in Contemporary FMV Games*:

"It has therefore become a meme on YouTube and Twitch to leave the comment 'It's not a game' under videos related to the genre, often followed by a discussion ensues in which other users defend the 'game-ness' of the game."

"Deixar um comentário 'Não é um jogo' sob vídeos relacionados ao gênero se tornou um meme no Youtube e Twitch, frequentemente seguido de discussões em que outros usuários defendem a 'jogosidade' do jogo"
(Tradução nossa)[van de Ven 2023]

Apesar da rigidez do texto em jogos FMV, [van de Ven 2023] argumenta que "esses jogos não funcionam como filmes, já que neles a habilidade do jogador de editar e 'suturar' os vídeos é parte fundamental da sua experiência de 'tentar entender', e demandam uma postura mais ativa do que uma estrutura clássica de escolha-sua-aventura"(parafraseado).

3. Metáforas Interativas

Sendo categoricamente jogo ou não, todos esses artefatos de mídia discutidos usam estruturas de sistemas interativos de forma proposital e essencial para a construção da experiência do jogador. Estruturas que, numa perspectiva de desenvolvimento e design, são parte característica da criação de jogos. Como um jogo que emprega estruturas interativas de forma exclusivamente emotiva, sem propósito de desafio além da interpretação empática do texto, *Florence* [Mountains 2018] é um exemplo ideal de formas simples de interação mecânica que guiam a interpretação do jogador, criando significado narrativo. Isso por que todas as interações presentes em *Florence* podem ser interpretados pela lógica explicativa da metáfora.

Uma metáfora interativa é aquela que simula um elemento temático através do seu funcionamento. Em *In Pursuit of Ourselves: Roleplaying (Self-)Control and the Doppelgänger Trope in Videogames*, [Verran 2024] descreve a montanha (e escalada dela pela protagonista, Madeline) de *Celeste* [Thorson 2018] como uma "metáfora interativa da luta dela com seus pensamentos intrusivos" (parafraseado). Seguindo a metáfora, chegar no pico se alinha com a vitória de Madeline nessa luta interna e desbravar o interior da montanha (após revisitar níveis para coletar corações e completar os "lados-b") se alinha com uma jornada de introspecção. Ambos acontecem ao mesmo tempo que a Madeline é mostrada passando por tudo isso (a nível de enredo).

Mas nem toda interação precisa ser representativa de um grande conflito ou motivação de personagem, muito menos englobar todos os sistemas de jogo e estar presente ao decorrer da experiência inteira. Essa mesma forma de representação está evidente de forma bem mais particular em *Florence* que acompanha sua narrativa visual com interações simples. Andrew Webster, crítico do The Verge, comparou o jogo *Florence* a "um webcomic cruzado com WarioWare" em sua resenha publicada em 14 de fevereiro de 2018 [Webster 2018]. A similaridade com a mídia dos quadrinhos não está só na presença de painéis organizados como se em uma página, mas também com a forma em que o jogo é dividido em capítulos e como a história espera o jogador (como o leitor) fazer uma ação simples para mostrar as próximas páginas. No caso do quadrinho, o passar de páginas; no caso de *Florence*, interações gráficas. A grande vantagem de *Florence*, como jogo, é que pode ter múltiplas interações diferentes, cada uma "passando a página" de forma diferente, com tempos diferentes, com a possibilidade de imbuir cada uma de seu próprio significado.

A seguir, fizemos um estudo de caso analisando várias das interações em *Florence*, apontando o que elas representam e como sua apresentação visual e mecânica é utilizada para reforçar ou conectar temas.

4. As Metáforas de *Florence*

4.1. Relógio

Uma das primeiras mecânicas apresentadas em *Florence* é uma simples mecânica de relógio, onde o jogador precisa rodar os ponteiros no sentido horário para representar a passagem do tempo. Ela é utilizada em parceria a um elemento visual que demonstra as mudanças sofridas com o passar do tempo. A primeira instância que esta mecânica é utilizada tem a função de mostrar visualmente as mudanças da vida da personagem principal dos seus 7 anos até a sua idade atual no jogo (25 anos). Isto é demonstrado com imagens da protagonista com suas amigas e aos poucos estas figuras se distanciam da personagem até chegar no momento atual onde ela se encontra sozinha e fechada.

Apesar do jogo possuir outras formas de contar progressão de tempo, como cartões indicando a passagem como "1 ano depois", essa mecânica está mais interessada em enfatizar as mudanças de forma progressiva, dando mais abertura de empatia para o jogador. Isso pode ser visto claramente em uma outra situação que é utilizada, mais para frente no jogo, quando vemos Florence esquecendo seu sonho de criança devido às responsabilidades da vida adulta. Isto é dado por um kit de arte que aos poucos, com o passar dos ponteiros, vai sendo sobreposto por itens como documentos e cartas até estar completamente coberto, justificando o motivo desse abandono. (Figura 1)



Figura 1. Diversos itens sobrepondo o kit de arte com o passar dos ponteiros

4.2. Tontura

O momento em que Florence e Krish se conhecem oficialmente é apresentado a partir de uma mecânica de foco, onde Florence está pedalando pela cidade e repara um rosto conhecido, porém por estar longe ela precisa “focar” a visão. Para isso o jogador deve ajustar a imagem com controladores de foco para revelar a imagem de forma nítida, porém com essa desatenção, Florence acaba caindo e sofrendo um acidente de bicicleta, batendo a cabeça. Então, ela acorda com uma visão tonta e a mecânica de foco agora se torna uma mecânica para recuperar sua visão e encontrar Krish a socorrendo.

4.3. Balões de fala

A mecânica de balões de fala é bastante utilizada para demonstrar a relação entre Florence, a protagonista, e Krish, seu interesse romântico, com um foco em como as coisas são ditas (ou qual a dificuldade em dizê-las) e não o que é dito, uma vez que os balões não apresentam nenhuma escrita. A maneira que o jogo faz isso é utilizando quebra cabeças, onde cada balão de fala partido da Florence é um conjunto de peças a serem montados pelo jogador. Inicialmente cada balão é composto por várias peças, como se a personagem estivesse tendo dificuldade de se comunicar bem, porém quanto mais tempo se passa e os personagens vão se conhecendo e criando intimidade, menos peças são necessárias para formar estes balões.

Em contrapartida, essa mecânica também é utilizada para demonstrar os conflitos entre os dois, adotando uma mecânica de competição entre Florence e Krish, onde os personagens precisam montar suas falas mais rápido que o outro para ganhar a discussão. O calor do momento fica bem evidente com os balões precisando de poucas peças para serem montados, além de que visualmente formam uma grande nuvem por cima dos personagens. Esse efeito é levado ao extremo na última discussão do casal, onde os balões já começam montados e é só uma questão de quem fala mais rápido. (Figura 2)

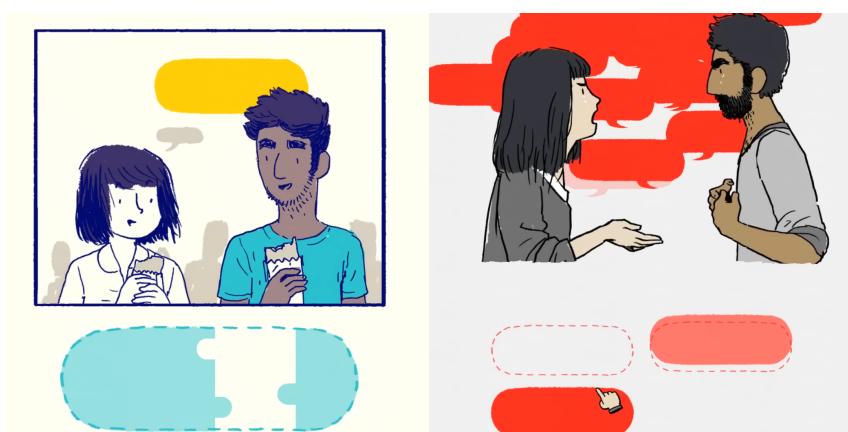


Figura 2. Normalmente balões de fala são montados como um quebra cabeça, porém na briga, é necessário apenas colocar o balão no espaço de fala

4.4. Cores

Essa subversão do conhecido é algo bastante utilizado no jogo para causar impacto na mudança da narrativa, onde um elemento mecânico é inicialmente associado a um tema em um determinado contexto, porém mais para frente este elemento é revisitado em um

contexto bem diferente. Essa estratégia funciona muito bem neste jogo pois a própria narrativa constrói diversos paralelos entre os momentos vividos pela protagonista. Um bom exemplo disso são as ações rotineiras que Florence tem que fazer no começo do jogo, onde o mundo está completamente cinza e entediante. Porém, logo após começar a morar junto com seu parceiro, as ações rotineiras deixam de ser um fardo e se tornam divertidas e coloridas, chegando em um ponto em que a própria personagem conclui certas tarefas antes que o jogador tenha oportunidade de fazê-las. O jogo ainda decide revisitá este mesmo cenário uma outra vez, porém agora com o casal acomodado e distante entre si, onde as coisas não estão coloridas mas também não estão completamente cinzas e as ações rotineiras voltaram a ser entediantes e sem graça.

4.5. Pintura

A mecânica de pintar/limpar espaços para revelar os sonhos dos personagens é um outro exemplo de mudança de contexto. Inicialmente a mecânica é apresentada em um encontro do casal, onde Krish conta seus sonhos de carreira/futuro e o jogador pode visualizar estes sonhos pintando-os na tela. Essa mesma mecânica é utilizada por Florence que se vê no espelho e quando o jogador utiliza da mesma mecânica, se forma um novo reflexo, colorido e feliz da personagem, com um avental e uma paleta de cores em sua mão, evidenciando seu sonho de ser artista. Em ambos os contextos a mecânica é utilizada para revelar grandes sonhos dos personagens, porém mais para frente no jogo, há uma revisitação da mecânica, agora com o sonho de Krish inicialmente visível, e ao passar o dedo/mouse por cima, a realidade é revelada, mostrando o personagem se frustrando no próprio trabalho. (Figura 3)

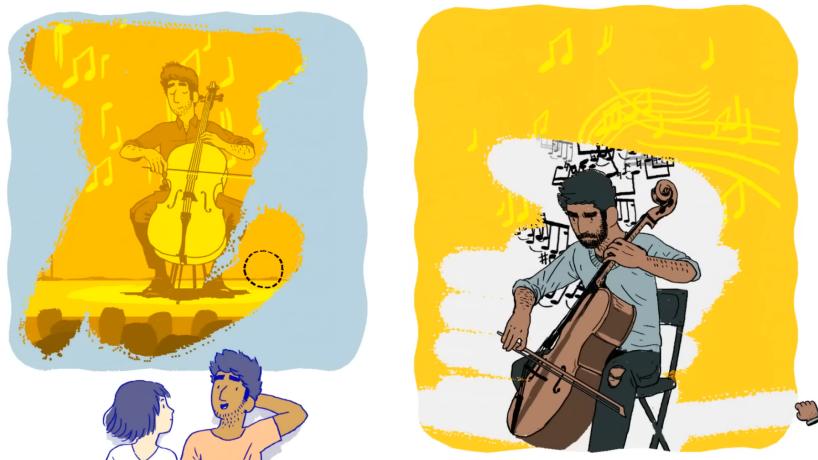


Figura 3. Jogador limpa o vazio para pintar o sonho de Krish e mais tarde tem que limpar este sonho para revelar sua realidade frustrante

4.6. Notas musicais

Outro paralelo que o jogo apresenta é entre o momento que Florence conhece Krish e o momento em que ela tem que deixá-lo ir. Florence caminhava pelas ruas em um mundo sem cor, até que notas musicais amarelas acompanham uma bela música a distância que cativa a personagem. O jogo então permite controlá-la em direção a estas notas para encontrar sua origem e quanto mais se aproxima o mundo vai ganhando cor, até finalmente encontrar Krish. Já no final do jogo, após o término do casal, vemos Florence andando

similarmente a como caminhava pelas ruas anteriormente, porém dessa vez acompanhada de Krish (ou a lembrança dele) que sempre está um pouco mais lento que ela. Diferente da cena em que o jogador pode movê-la em direção a Krish, dessa vez a única interação possível é clicar na tela e fazer com que Florence pare de andar e Krish consiga a acompanhar. Neste capítulo o que o jogador deve fazer para prosseguir a história é parar de tentar e simplesmente deixar Krish para trás, assim como a personagem. Assim, temos o caminho oposto de quando eles se conheceram, onde Krish é quem está indo atrás da personagem, se tornando um estorvo metafórico.

5. Considerações finais

As diversas tematizações incorporadas nas mecânicas de *Florence* são exemplos relevantes de como metáforas interativas podem ser empregadas na construção de narrativas em jogos digitais. Ao invés de depender de escolhas ramificadas ou sistemas complexos, o jogo se apoia em interações simbólicas, cujo funcionamento comunica diretamente aspectos emocionais e psicológicos da protagonista. Isso reforça a ideia de que a expressividade de um jogo pode emergir não apenas do enredo ou dos gráficos, mas do próprio modo como o jogador interage com o sistema.

Ao longo do artigo, mostramos como cada mecânica apresentada em *Florence* — do girar de ponteiros de um relógio à montagem de balões de fala, da pintura de sonhos às decisões silenciosas durante uma despedida — serve a um propósito narrativo claro, funcionando como veículo de interpretação para o jogador. Essas interações são simples em execução, mas carregadas de sentido quando colocadas em diálogo com a progressão visual e temática da obra.

A análise da “tontura”, da “limpeza dos sonhos” e da repetição cíclica das ações cotidianas, por exemplo, ilustra como a revisitação de mecânicas em novos contextos amplia seu significado. Esse tipo de reaproveitamento reforça o caráter simbólico do gameplay, permitindo que a mecânica deixe de ser apenas uma função operativa para tornar-se linguagem narrativa.

Além disso, argumentamos que a agência do jogador, muitas vezes supervalorizada em discursos sobre interatividade, não é requisito fundamental para a construção de uma experiência significativa. A ilusão de agência, discutida por Stang [Stang 2019], e o conceito de inter-reatividade de Smethurst e Craps [Smethurst e Craps 2015], mostram que o envolvimento do jogador pode estar mais no modo como ele reage emocionalmente às ações propostas do que na liberdade de escolha em si. Como Aarseth já apontava [Aarseth 2003], o jogo exige uma hermenêutica em tempo real, cuja interpretação se dá no ato performativo de jogar.

Ainda assim, essa concepção de narrativa interativa baseada na sugestão e na carga simbólica das mecânicas encontra resistência em parte da comunidade de jogadores. Obras como *Florence*, *Life is Strange* [Entertainment 2015] e *Detroit: Become Human* [Dream 2018] são frequentemente desqualificadas como “não-jogos”, rotuladas de forma pejorativa como meras “experiências interativas”. Essa recusa indica uma visão limitada e muitas vezes conservadora do que um jogo pode ou deve ser, centrada em modelos de desafio, performance e agência plena. No entanto, como demonstrado, essas obras propõem um envolvimento distinto, que privilegia o afeto, a empatia e a escuta — dimensões fundamentais do ato de jogar.

A potência narrativa de *Florence* está justamente na maneira como reduz a interatividade àquilo que é essencial para a metáfora funcionar. Esse foco em uma interatividade expressiva — ao invés de expansiva — contribui para a construção de sentido sem comprometer a coerência da experiência. É um exemplo de como jogos podem operar em uma zona intermediária entre literatura, cinema e sistema computacional, criando uma experiência estética própria, como defende Janet Murray em sua noção de imersão participativa [Murray 1997]. O jogo *Florence* se mostra um exemplo paradigmático de como uma narrativa linear pode explorar criativamente os recursos do cibertexto, mobilizando mecânicas como metáforas interativas para guiar a interpretação, fomentar empatia e construir uma experiência lúdica sensível e potente. Em vez de se apoiar na multiplicidade de caminhos, o jogo convida o jogador a caminhar por uma trajetória cuidadosamente desenhada — mas ainda assim profundamente pessoal.

Referências

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. JHU Press.
- Aarseth, E. (2003). Investigació sobre jocs: aproximacions metodològiques a l'anàlisi de jocs. <https://www.raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/83248>.
- Dream, Q. (2018). Detroit: Become human. Videogame. Available on PlayStation 4 and PC.
- Entertainment, D. (2015). Life is strange. Videogame. Available on multiple platforms.
- Mountains (2018). Florence.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press, Cambridge, MA.
- Reddit User (2023). Why is this an actual game instead of an interactive movie? Reddit. Available at: https://www.reddit.com/r/DetroitBecomeHuman/comments/17lyhbc/why_is_this_an_actual_game_instead_of_an/.
- Smethurst, T. e Craps, S. (2015). Playing with trauma: Interreactivity, empathy, and complicity in the walking dead video game. <https://doi.org/10.1177/1555412014559306>.
- Stang, S. (2019). “this action will have consequences”: Interactivity and player agency. <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>.
- Thorson, M. (2018). Celeste.
- Usuário da Steam Community (2015). Discussion thread on the definition of a game: Life is strange. Steam Community. Available at: <https://steamcommunity.com/app/319630/discussions/0/611696927929066104/>.
- van de Ven, I. (2023). It's not a game! rules of notice and hermeneutics of suspicion in contemporary fmv games. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/15554120231161180>.
- Verran, E. (2024). In pursuit of ourselves: Roleplaying (self-)control and the doppelgänger trope in videogames. <https://gamestudies.org/2401/articles/verran>.

Webster, A. (2018). With just a few taps, florence shows you how it feels to fall in love.
Acessado em: 16/04/2025.