

Dream Adventure: uma proposta de subgênero baseado em Yume Nikki

Théo Floriano dos Santos, Caroline Ribeiro Serpa, Bruno Alves da Fonseca, Rafael Marques de Albuquerque

Escola Politécnica – Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI) Florianópolis – SC – Brasil

theoofs.995@gmail.com, Carolserpa123@gmail.com, brun2609@gmail.com, albuquerque@univali.br

Abstract. *This meta-paper suggests the existence of a new subgenre, derived from the adventure genre, based on the analysis of mechanics, storytelling and aesthetics, using Yume Nikki as a reference and underlining these characteristics in other games, naming such subgenre “Dream Adventure”. Its main characteristics are: narrative with little to no plot or context to the world; simple mechanics, focused on exploration, with no clear goals and minimal interaction with NPCs; surrealist aesthetics, with varied graphic style, that may cause discomfort and/or be bothersome to the player. This work also covers the author’s analysis method to suggest the existence of the subgenre.*

Resumo. *Este artigo propõe a existência de um novo subgênero, inserido no gênero de aventura, com base na análise de mecânicas, storytelling e estéticas, utilizando como referência Yume Nikki e apontando estas características em outros jogos, nomeando tal subgênero de “Dream Adventure”. Suas principais características são: narrativa com pouca trama e que não situa o jogador na história; mecânicas não complexas, focadas em exploração, sem objetivo claro e com mínima interação com NPCs; estética surrealista, com estilo gráfico variado, e que causa incômodo e/ou desconforto ao jogador. Essa obra também aborda a forma de análise dos autores, para sugerir a existência do subgênero.*

1. Introdução

Jogos são artefatos culturais e, portanto, relacionam-se com outros elementos da cultura. Uma possibilidade de inspiração cultural é o surrealismo (Parisotto e Albuquerque, 2020). Na linha de jogos com inspiração surrealista, *Yume Nikki* (Figura 1) é um jogo independente 2D com visão isométrica e arte pixelada lançado em 2004 por seu desenvolvedor e publicador Kikiyama. Literalmente traduzido como Diário dos Sonhos, foi descrito por Kikiyama em seu site oficial kikiyamaHP (2008) da seguinte forma: “É um jogo que se passa em um mundo dentro de um sonho com uma atmosfera muito obscura. Não há uma história ou objetivo específico. É um jogo apenas para explorar, andar por aí.”



Figura 1. Captura de tela do jogo Yume Nikki feita pelos autores

Apesar de seu lançamento ter sido relativamente desconhecido, Yume Nikki foi ganhando popularidade na internet através dos anos, e foi mencionado como inspiração para outros jogos independentes como Lisa the First e Undertale. Porém, além de sua grande influência, o design de Kikiyama inspirou uma nova onda de jogos que rejeitam convenções tradicionais, desde *fan games* e sucessores espirituais feitos no *RPG Maker*, até franquias mais populares. A este artigo, cabe a proposta de que esta nova onda de jogos compõe um subgênero específico, aqui denominado de Dream Adventure.

2. Gêneros em Jogos

Dominic Arsenault (2009) concorda com Wolf (2002) quando fala que é aceito, de forma geral, que “os estudos de gêneros de *video-game* se diferem dos estudos de gênero de livros e filmes, devido a participação direta e ativa da audiência”. A partir disso, definir o gênero de um jogo só é possível quando ele é experienciado por inteiro, em todas as suas vertentes.

Nas palavras de Dominic Arsenault (2009, página 150), “os gêneros de videogame desempenham o papel de intermediário em um ecossistema complexo de considerações funcionais e ideias estéticas”. Ainda de acordo o autor, os gêneros em jogos estão longe de serem redutíveis a uma simples lista de mecânicas. E é exatamente essa lógica que é aplicada neste artigo, quando é proposto a existência de um novo subgênero. Juntando aspectos de Mecânica, Estética e *Storytelling* que serão citados posteriormente, busca-se caracterizar o que é o subgênero Dream Adventure.

3. Dream Adventure

O novo subgênero aqui sugerido, Dream Adventure, é caracterizado por suas três áreas principais: Mecânica, Estética e *Storytelling*. É importante enfatizar que a relação entre as características de diferentes áreas acaba sendo mais importante no mapeamento da categoria, do que qualquer elemento isolado. A seguir são descritas em detalhe, as características de cada área.

O aspecto mecânico tende a ser leve, evitando sistemas muito complexos e profundos. O maior foco deve ser a exploração sem destino, com cenários e eventos que causem um estado de reflexão no jogador. Quanto às interações com objetos e outros personagens, estas são mínimas ou ausentes. Na ocasião de uma interação mais tradicional existir, como por exemplo a possibilidade de atacar *NPCs*, estas raramente trazem alguma utilidade óbvia, muito menos fazem parte de algo maior, como um sistema de combate.

No *storytelling*, Dream Adventure costuma trazer narrativas sem ou com pouca trama e que não são transmitidas de forma típica (diálogos, exposição etc.), optando pelo uso de iconografia surrealista e semiótica para se comunicar. Estas tendem a criar histórias abertas à interpretação do jogador.

Em relação à estética, ganham foco as ferramentas do desconexo, com atmosferas com estilos gráficos variados, que vão desde cores pastéis até cenas mais mórbidas e formas vagamente humanóides, de novo, buscando o surrealismo para causar incerteza, introspecção, reflexão, algum incômodo, desconforto ou inquietação aos jogadores.

Apesar de Yume Nikki ser constantemente usado como referência na pesquisa, a obra de Kikiyama não deveria ser entendida como o primeiro Dream Adventure. Tal discussão não cai dentro do escopo deste artigo, mas a existência do jogo LSD: Dream Emulator, lançado em 1998, já desencoraja esta hipótese. LSD apresenta todas as características de um Dream Adventure, podendo ser considerado um precursor da categoria.

4. Materiais e métodos

Inicialmente, a ideia era procurar por jogos que fossem parecidos com Yume Nikki, visto sua singularidade enquanto jogo, e o quanto inspirou diversas obras que o sucederam pela sua atmosfera e experiência específica.

Nesse artigo, buscou-se jogos similares a Yume Nikki nas áreas de *storytelling*, mecânica e estética, visto que a obra é tão singular nesses quesitos.

Procurou-se de maneira não sistemática na internet, sugestões de jogos em listas e vídeos online variados, Steam e Itch.io, também utilizando como pré-requisitos a experiência prévia dos três primeiros autores. Após separar-se 26 candidatos, foram designados diferentes jogos para cada participante do projeto, para que cada um julgasse quais dos jogos se encaixam no nicho que foi identificado como Dream Adventure, baseado nos termos definidos anteriormente.

Para a avaliação desses aspectos, foram experimentados os 26 jogos selecionados anteriormente através de *gameplays* online variados, escolhidos individualmente por cada participante do projeto, com o tempo médio de 20 a 30 minutos de cada obra.

Os jogos analisados foram: Shita ni (LuN, 2023), Dream Graffiti/Yume Graffiti (Oudn,2010), Lisa the First (Austin Jorgensen,2012), Neftelia (14ch Eternal Gomez,

2008), Proteus (Ed Key e David Kanaga,2013), .flow (lol,2009), Yume 2ikki (Contribuições anônimas, Em desenvolvimento), Me (Isasapiens,2011), Strange man Series - crooked man, Sand man, Boogie man, Hanged man - (Playism, Active Gaming Media,2018), Milk inside A Bag Of Milk inside A Bag Of Milk (Nikita Kaf Productions, Missing Calm,2020), Neko Yume (Modus Interactive, Em desenvolvimento), Isolomus (Michael Rfdshir, Sometimes You,2020), Somewhere in between (MasonTime,2022), Hypnagogia (RaptorSoft,2021), Milk Outside A Bag Of Milk Outside A Bag Of Milk (Nikita Kaf Productions, 2021), Anemoiapolis: Chapter 1 (Andrew Quist,2020), THE CORRIDOR (Thomas Mackinnon,2020), Iron Lung (David Szymanski, Dread XP,2022), Sludge Life (Devolver Digital,2020), Patrick Paradox (Patrick Traynor,2022), Hylics (Mason Lindroth, 2015), 0°N 0°W (Colorfiction, 2018) e Fatum Betula (Bryce Bucher, Baltoro Games Sp. z o.o, 2020).

Em seguida, foram compiladas nove características marcantes do jogo Yume Nikki, considerando-as como características típicas do gênero, já que Yume Nikki é o jogo de referência do gênero que está sendo proposto. As características são:

- O jogo possui pouca trama
- O jogo não situa o jogador na história
- As mecânicas não são complexas
- O foco do jogo é exploração
- O jogo não possui objetivo claro
- A interação com os NPCs é mínima
- A estética é surrealista
- O estilo gráfico é variado
- A experiência é incômoda/desconfortável

Os 26 jogos foram analisados com base nos critérios acima. Concluiu-se que apenas 13 deles compartilham de uma quantidade significativa das características do gênero, de forma que apenas os 13 foram analisados mais a fundo neste estudo. Os 13 jogos que mais chegaram perto do sub-gênero Dream Adventure foram: Shita ni (LuN, 2023), Dream Graffiti/Yume Graffiti (Oudn,2010), Lisa the First (Austin Jorgensen,2012), Neftelia (14ch Eternal Gomez, 2008), Proteus (Ed Key e David Kanaga,2013), .flow (lol,2009), Yume 2ikki (Contribuições anônimas, Em desenvolvimento), Me (Isasapiens,2011), Neko Yume (Modus Interactive, Em desenvolvimento), Fatum Betula (Bryce Bucher, Baltoro Games Sp. z o.o, 2020), Isolomus (Michael Rfdshir, Sometimes You,2020), Sludge Life (Devolver Digital,2020), e 0°N 0°W (Colorfiction, 2018).

5. Resultados e Discussão

Para o Quadro 1, optou-se pela cor roxa para o Storytelling/narrativa com pouca trama ou/e que não situa o jogador do contexto de mundo em que ele está inserido. Também foi escolhida a cor rosa, para representar mecânicas não complexas, focadas em exploração, sem objetivo claro, tendo mínima/nenhuma interação com NPCs. Já a cor azul, decidiu-se que representaria a estética (trilha sonora incluída) surrealista, o estilo gráfico variado e a experiência visual incômoda/desconfortável .

Para além disso, foi utilizada a cor verde em conjunto com “C” para o que condiz com a obra Yume Nikki, a cor cinza em conjunto com “NC” para o que não condiz com a obra, e a cor amarela em conjunto com “M” para o que seria um meio termo.

Quadro 1. análise dos jogos

jogos	c/ pouca trama	não situa o jogador	não complexa	focado em exploração	s/ objetivo claro	mínima interação c/ NPCs	Abstrato	Variado	incômodo/ desconfortável
Shita Ni	C	C	C	C	C	NC	C	C	C
Dream Graffiti	C	C	C	C	C	C	C	C	M
<i>Lisa the First</i>	NC	C	C	NC	M	NC	M	C	C
Nefelia	C	C	M	C	M	C	C	C	C
Proteus	C	C	C	C	C	C	C	M	NC
.flow	C	C	C	C	C	M	C	C	C
Yume 2ikki	C	C	M	C	C	C	C	C	C
Me	C	M	M	C	C	NC	C	C	C
Neko Yume	M	C	C	C	M	C	C	C	NC
Fatum Betula	M	M	C	C	M	M	C	C	C
Isolomus	M	C	C	NC	NC	NC	C	C	C
Sludge Life	C	C	C	C	M	M	NC	NC	NC
ONOW	C	C	C	C	C	C	C	NC	NC

Baseado no Quadro, é possível perceber uma quantidade significativa de jogos que compartilham das características que representam o subgênero, também presente em Yume Nikki. Dentre estes exemplos é possível notar que os títulos variam na sua época de lançamento, método de produção, estilo, tecnologia, dimensão, distribuição, entre outros fatores, conferindo a este grupo diversidade o bastante para evitar o rótulo de tendência, mas ainda mantendo um design similar o bastante para serem considerados parte da mesma categoria.

Em conclusão, propõe-se a existência do subgênero Dream Adventure, caracterizado pelo uso de um design minimalista e por levar o jogador a um estado reflexivo, fugindo das experiências de fluxo tão comuns em jogos tradicionais. O que sugere um cenário com potencial a ser mais explorado na indústria.

Referências

- Arsenault, D. (2009) Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 3 (2), p. 149-176.
- Mark J.P. Wolf. (2002). *Encyclopedia of Video Games, Vol 1*.

Parisotto, B. ; Albuquerque, R. M. (2020). “Art games e design emocional: um estudo de caso sobre o jogo surrealista Beyond Nawa”. REVISTA EDUCAÇÃO GRÁFICA, v. 24, p. 232-244, 2021.

Kikiyama. (2008). KikiyamaHP website.