



Roberta Purper Brandão

**Jogando além: o interjogo entre a mágica do
jogo eletrônico e o brincar criativo do jogador**

Tese de Doutorado

Tese apresentada como requisito parcial para
obtenção do título de Doutor pelo Programa de
Pós-Graduação em Psicologia da PUC-Rio.

Orientadora: Profa. Maria Inês Garcia de Freitas Bittencourt

Rio de Janeiro
Dezembro de 2012



Roberta Purper Brandão

**Jogando além: o interjogo entre a mágica do
jogo eletrônico e o brincar criativo do jogador**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia Clínica do Departamento de Psicologia do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Profa. Maria Inês Garcia de Freitas Bittencourt

Orientadora

Departamento de Psicologia – PUC-Rio

Profa. Junia de Vilhena

Departamento de Psicologia – PUC-Rio

Profa. Rejane Spitz

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

Prof. Esteban Walter Gonzáles Clua

Instituto de Computação – UFF

Profa. Ilana Strozenberg

Escola de Comunicação – UFRJ

Profa. Denise Berruezo Portinari

Coordenadora Setorial de Pós-Graduação
e Pesquisa do Centro de Teologia
e Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 5 de dezembro de 2012

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor, do orientador e da universidade.

Roberta Purper Brandão

Graduou-se em Desenho Industrial pela Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ) em 1987. Obteve o título de Mestre em Artes com especialização em computação gráfica 3D pelo Advanced Computing Center for the Arts & Design (ACCAD), The Ohio State University (OSU) em 1991, validado como Mestre em Design pela UERJ em 2012. Atualmente é pesquisadora do grupo Temas em Desenvolvimento Humano (TEDH) no Departamento de Psicologia da PUC-Rio e atua como designer de mídias digitais, principalmente nas seguintes áreas: jogos eletrônicos, novas mídias e educação, instalações interativas e oficinas para espaços culturais.

Ficha Catalográfica

Brandão, Roberta Purper

Jogando além: o interjogo entre a mágica do jogo eletrônico e o brincar criativo do jogador / Roberta Purper Brandão ; orientadora: Maria Inês Garcia de Freitas Bittencourt. – 2012.

173 f. : il. (color.) ; 30 cm

Tese (doutorado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Psicologia, 2012.

Inclui bibliografia

1. Psicologia – Teses. 2. Jogos eletrônicos. 3. Games. 4. Multiplayer. 5. Online. 6. Criatividade. 7. Brincar. 8. Bricolagem. I. Bittencourt, Maria Inês Garcia de Freitas. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Psicologia. III. Título.

CDD: 150

Para meus filhos, Rafael e Leonardo,
minha eterna fonte de inspiração para jogar,
brincar e olhar além.

Agradecimentos

Ao meu pai por ter me apresentado a um dos primeiros laptops inventados, em 1986, impulsionando a minha trajetória como designer de mídias digitais no momento certo.

À minha mãe por toda a sua dedicação, paciência e apoio, mas principalmente por ter, desde sempre, me encorajado a brincar e a jogar.

Ao John, minha cara metade, que desde o Mestrado apoia todas as minhas buscas arriscadas e anseios criativos.

À Rejane, por ter semeado diversas sementes criativas, aparentemente impossíveis, e por ter fielmente me encorajado durante todo o percurso para alcançá-las.

À Maria Inês, a orientadora mais acolhedora possível. Obrigada pelo valioso tempo, paciência, incentivo, carinho e sabedoria durante o doutorado. Você foi mais que uma orientadora, foi uma mãe “Winnicotiana”!

À Júnia, por todo o apoio e confiança, além da inestimável contribuição com a metodologia da tese, e por me ajudar a vislumbrar a luz no final do túnel... Sem você eu não teria chegado aos braços acolhedores necessários para poder ir além.

Ao meu co-orientador estrangeiro Drew Davidson, por abrir incríveis oportunidades de pesquisa no Centro de Entretenimento e Tecnologia, na Universidade Carnegie Mellon (ETC-CMU), e pelo generoso convite para supervisionar o projeto MakeShop durante a bolsa sanduíche.

A todo o grupo TEDH pela oportunidade de troca, especialmente à Bia e Luciana, pela dedicação e carinho com as crianças nas nossas divertidas, porém árduas, oficinas Herói HQ, na Biblioteca Parque Manguinhos.

À CAPES pela ajuda financeira que concretizou o sonho de realizar a bolsa sanduíche no centro ETC-CMU nos E.U.A.

A todo o Departamento de Psicologia, por ter me recebido de braços abertos; principalmente: à Terezinha por ter aberto a primeira porta; à Flavinha pela ajuda com o ingresso no programa e o apoio moral durante todas as fases árduas da pesquisa; à Ana Nicolaci pela orientação inicial e por me ensinar a ler nas entrelinhas através do MEDS; à Mari, Rosane e Betty pelo carinho e troca criativa durante a minha participação no grupo de pesquisa NETS, à Monah pelo apoio com a CAPES, e à querida Marcelina pela infundável paciência e bom humor durante todos os percalços burocráticos.

Agradeço especialmente a todos os jovens jogadores entrevistados, por compartilhar abertamente as suas buscas e descobertas, e por me ajudar a vislumbrar o potencial criativo da experiência cultural nos jogos eletrônicos.

Resumo

Brandão, Roberta Purper; Bittencourt, Maria Inês Garcia de Freitas. **Jogando além: o interjogo entre a mágica do jogo eletrônico e o brincar criativo do jogador**. Rio de Janeiro, 2012. 173p. Tese de Doutorado – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Como no passado, as crianças e os jovens de hoje gostam de jogar e brincar, mas indo além das formas tradicionais, as gerações contemporâneas também jogam e brincam de novas maneiras, já que a invenção do computador e a propagação da conexão em rede difundiram não só a tecnologia digital, como o que pode ser considerado o jogo ou brinquedo mais complexo inventado até hoje: o jogo eletrônico. No entanto, em contraste ao consagrado sucesso comercial da indústria de jogos eletrônicos, ainda estamos buscando estabelecer uma linguagem unificada e um vocabulário capaz de descrever a experiência do jogador. O objetivo geral do trabalho foi realizar um estudo psicológico – apoiando-se nos resultados de uma pesquisa de campo qualitativa sobre a experiência de 10 jovens cariocas nos jogos multiplayer – para compreender o que está em jogo quando o jogador “vai além” das estratégias planejadas pelo designer, descobre táticas e ocorre um interjogo entre jogo e jogador. Objetivamente, o trabalho fornece uma conceituação psicológica sobre o ato de jogar e brincar, capaz de descrever a experiência nos jogos multiplayer, apoiada em diversos eixos conceituais gerados a partir das categorias de análise das entrevistas. A proposta é subsidiar caminhos para futuras diretrizes de design, e nortear a análise e o desenvolvimento de projetos que abram espaços para o interjogo entre a mágica proporcionada pelo jogo eletrônico e o brincar criativo do jogador.

Palavras-chave

Jogos eletrônicos; games; multiplayer; online; criatividade; brincar; bricolagem; game design; hipermídias.

Abstract

Brandão, Roberta Purper; Bittencourt, Maria Inês Garcia de Freitas (Advisor). **Playing beyond: the interplay between the magic of video games and the player's creative play**. Rio de Janeiro, 2012. 173p. Doctoral Thesis – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro.

As always, new generations find enjoyment and fun through play. In addition to playing with traditional games and toys, however, today we can also create and discover new and unique experiences through play. The popularized spread of computers, digital networks, and distributed technology has invented the most complex game or toy yet: the video game. Yet for all the acclaimed commercial success of the video game industry, we are still searching for a unified language and vocabulary capable of describing these new player experiences. This dissertation presents a psychological study – based on the results of a qualitative field research with 10 young participants of multiplayer games in Rio de Janeiro, Brazil – of what is at play when the player “goes beyond” game strategies and discovers individual tactics. The study presents a psychological framework of the interplay between player and gameplay built upon several conceptual axes, which emerged from the categories of research analysis. The objective purpose of the psychological study was to support the future development of game design guidelines, and provide a framework for the research, production, and description of experiences that foster interplay between the magic of video games and the player's creative play.

Keywords

Video games; games; multiplayer; online; creativity; play; bricolage; game design; hypermedia.

Sumário

1	Introdução	15
2	O jogar e o brincar	19
2.1	Retóricas	20
2.2	Teorias	26
2.3	Definições e enquadramento	31
2.4	A experiência cultural	36
2.4.1	<i>Homo Ludens Narrans</i>	39
2.4.2	As artes de fazer	41
2.4.3	O potencial do brincar	44
2.4.4	O jogar e o brincar na cultura	48
2.4.5	O jogo eletrônico	56
3	A experiência no jogo	62
3.1	Os espaços do jogo	64
3.1.1	O círculo mágico do jogo	66
3.1.2	As regras do jogo	68
3.2	Convite ao jogo	71
3.2.1	Venha e fique no fogo	73
3.3	O jogo e o designer	75
3.3.1	Progressão, emergência e domínio	77
3.4	O jogo e o jogador	79
3.4.1	O ciclo mágico do jogo	80
3.4.2	O perfil do jogador	82
3.5	Bricolagem digital	86
3.5.1	Entrando e saindo do jogo	88

3.5.2	Improvisação	92
3.5.3	Jogando além	97
3.5.4	Jogos emergentes	98
3.5.5	A mágica do jogo e o potencial do brincar	101
4	Pesquisa de campo: procedimentos e metodologia	105
4.1	Objetivo	105
4.2	Metodologia	106
4.2.1	Participantes	107
4.2.2	Instrumentos	109
4.2.3	Análise dos dados	111
5	O Interjogo entre o jogo e o jogador: análise dos resultados da pesquisa de campo	112
5.1	Sociabilidade em jogo	113
5.1.1	Ruptura cultural	115
5.1.1.1	O começo	116
5.1.1.2	Trajeto: evolução de escolhas	117
5.1.1.3	Querer jogar	124
5.1.2	O jogador e o outro	128
5.1.2.1	Diferenciação e reconhecimento	129
5.1.2.2	Contribuições	132
5.1.3	Comparações e expectativas na cultura participativa dos jogos multiplayer: tradição e modernidade	136
5.2	Humano e máquina: o jogador e o jogo	139
5.2.1	Espontaneidade e planejamento: <i>paidia</i> e <i>ludus</i>	141
5.2.2	Ensaio e erro: exploração e imprevisibilidade	147
5.3	O interjogo: eixos conceituais e transicionalidade	149

6	Conclusão	153
7	Referências Bibliográficas	158
8	Anexos: roteiro da pesquisa de campo e TCLE	171

Lista de figuras

Figura 1 – A tétrede com os 4 elementos essenciais do jogo eletrônico.	33
Figura 2 – Três possibilidades de enquadramento para a análise de jogos eletrônicos.	35
Figura 3 – Os jogadores interagem com um dragão virtual, que surge no jogo a partir da leitura da carta movida pela jogadora no mundo “real”, através do sistema <i>Playstation Eye</i> .	37
Figura 4 – Jogo de bola Maia retratado em um campo de Chichén Itzá em torno de 1.600 a.C.	49
Figura 5 – Personagens virtuais interagem na cozinha da família no jogo eletrônico <i>The Sims</i> .	53
Figura 6 – A personagem virtual imita o movimento da jogadora no mundo real através do sistema de capturação de movimentos do periférico Wii Fit da Nintendo.	60
Figura 7 – O editor de criaturas <i>Creature Creator</i> do jogo <i>Spore</i> .	72
Figura 8 – O ciclo mágico do jogo eletrônico.	81
Figura 9: O avatar virtual “Leeroy Jenkins” e seu criador Ben Schulz, a camiseta que pode ser comprada pelos fãs de Leeroy, e a carta épica derivada do evento criado no jogo <i>World of Warcraft</i> .	92
Figura 10 – Dinâmica de improvisação em dupla utilizada para encorajar o princípio “Sim, e...”, observada durante o curso “Improv”, no ETC – Universidade Carnegie Mellon.	94
Figura 11 – Um exemplo do movimento <i>taunt</i> , e do tipo de plataforma onde o jovem Picto criou o evento “pulo do gato” no jogo <i>Team Fortress 2</i> .	100

Lista de tabelas

Tabela 1 – As dez principais características do jogo eletrônico. 34

Tabela 2 – Psicografia comparativa com diversos perfis de jogadores. 84

“Video games combine graphics, sound, story, and interaction to create meaningful and immersive experiences. Imaginative artists and designers use this medium to create worlds and tell their stories. None of this is possible, however, without the participation of the player. Everyone who plays a game puts a little of themselves into the experience, and takes away something that is wholly unique. This conversation among the game, the artist/designer, and the player is critical to understanding video games as art.”

Texto extraído durante a visita à exposição:
“A Arte dos Vídeo Games”
Smithsonian American Art Museum
Setembro de 2012.

1 Introdução

O objetivo geral do trabalho foi realizar um estudo psicológico – apoiando-se nos resultados de uma pesquisa de campo qualitativa sobre a experiência de 10 jovens cariocas nos jogos multiplayer¹ – para compreender o que está em jogo quando o jogador “vai além” das estratégias planejadas pelo designer, descobre táticas e ocorre um interjogo entre jogo e jogador. Objetivamente, o trabalho fornece uma conceituação psicológica sobre o ato de jogar e brincar², capaz de descrever a experiência, apoiada em diversos eixos conceituais gerados a partir das categorias de análise das entrevistas. A proposta é subsidiar caminhos para futuras diretrizes de design, e nortear a análise e o desenvolvimento de projetos que abram espaços para o interjogo entre a mágica do jogo eletrônico e o brincar criativo do jogador.

Os jogos e os brinquedos estão presentes em praticamente todas as culturas e sociedades, desde o início da civilização humana (Huizinga, 1971) e, apesar de ainda não haver consenso total sobre as suas inúmeras funções e seus possíveis significados, em algum momento todos nós já participamos de algum tipo de jogo ou brincadeira. Como no passado, as crianças e os jovens de hoje gostam de jogar e brincar, mas indo além das formas tradicionais, as gerações contemporâneas também jogam e brincam de novas maneiras, já que a invenção do computador e a propagação da conexão em rede difundiram não só o uso da tecnologia digital no cotidiano, como o que pode ser considerado o jogo ou brinquedo mais complexo inventado até hoje: o jogo eletrônico.

A possibilidade de jogar digitalmente oferece quatro importantes características que viabilizam experiências únicas e, para muitos, “mágicas”: a interatividade imediata, a manipulação de informação, a automatização de sistemas complexos e a comunicação em rede (Salen & Zimmerman, 2004). Além de possibilitar a simulação de uma inteligência artificial programática e de estimular a

¹ Os jogos multiplayer (ou multiusuário) são jogos eletrônicos nos quais diversos jogadores podem interagir dentro do ambiente do jogo através da conexão em rede, seja ela via: banda larga, *bluetooth*, LAN Houses, *wifi*, etc. A interação pode ocorrer apenas de forma remota ou também incluir o aspecto presencial, quando os jogadores jogam dentro do mesmo ambiente físico. Em alguns casos, inclusive nos depoimentos dos jovens entrevistados (apresentados no capítulo cinco), os jogos multiplayer são chamados de “jogos online”. No entanto, neste trabalho, escolheu-se empregar o termo “jogos multiplayer” já que diversos jogos online não possuem o modo multiplayer e podem ser jogados apenas por um usuário.

² As funções, retóricas, definições e os possíveis significados do ato de jogar e brincar na cultura serão apresentados e analisados em detalhe no segundo capítulo.

emergência de novas formas de narrativa, as tecnologias digitais podem ser agregadas a outras mídias através do conceito *cross-media* (Davidson et al., 2010), ou transmídia (Jenkins, 2006). O cruzamento entre mídias não é algo necessariamente novo – o cinema, por exemplo, cruza mídias como: a literatura, o teatro, a fotografia e a animação – mas apenas as tecnologias digitais oferecem a possibilidade de integração de mídias lineares e não lineares (ou hiper-mídias³); quando o caminho pode ser sugerido, mas existem portas e atalhos para que o indivíduo possa alterar o rumo da experiência e definir vários começos, meios e fins. Nos jogos eletrônicos, o jogador pode descobrir eventos, customizar narrativas de forma não sequencial, compartilhar a autoria da história e deixar uma marca na experiência, sem se deixar limitar pelos espaços físicos e temporais determinados pelo sistema formal e as estratégias planejadas do jogo.

Diversos jovens da atualidade fazem parte da primeira geração que cresceu jogando e brincando digitalmente e para quem a tecnologia digital “sempre” existiu. Para estes jovens os jogos eletrônicos são “épicos”, pois, além de divertidos, eles oferecem um ponto de encontro e oportunidades de troca e fabricação únicas. Diversas inovações, como as redes sociais Facebook e Twitter, o blog Wordpress e a ferramenta de busca Google, possuem autoria ou coautoria destes jovens, muitas vezes chamados de: “nativos digitais” (Prensky, 2001), “prosumidores” (Jenkins, 2006), ou “*clickerati*” (Harel, 2009). Já para a maior parte dos adultos que educam e preparam estes jovens para o futuro, o universo midiático que rodeia os jogos eletrônicos é algo ainda um tanto misterioso, bizarro e em muitos casos assustador. Marc Prensky (2006) diz que os adultos de hoje estão apavorados por um bom e óbvio motivo: eles não têm a menor ideia do que está acontecendo.

Como designer e desenvolvedora de conteúdo de arte digital, participo da chamada “Revolução Digital” desde o final dos anos 80 quando ingressei no mestrado com especialização em computação gráfica nos EUA, e venho acompanhando com entusiasmo os avanços das novas mídias. Entretanto, já como mãe e educadora, desde meados dos anos 90, presencio o crescente interesse e engajamento das novas gerações no complexo universo midiático dos jogos eletrônicos com uma certa preocupação. Assim, confesso que essas duas visões

³ A hiper-mídia é uma forma multimídia do hipertexto, já que além de textos e links, ela integra experiências visuais e sonoras de forma interativa (Davidson et al., 2009, p.16).

nem sempre convivem em harmonia, e foi com o objetivo de entender melhor “o que está acontecendo” que dei início à esta investigação.

Pois em contraste ao consagrado sucesso comercial da indústria de jogos eletrônicos (Anderson, 2007; Bangeman, 2008; Whitney, 2009), ainda estamos buscando estabelecer uma linguagem unificada e um vocabulário capaz de descrever a experiência do jogador. A grosso modo, as pesquisas na área, tendem a utilizar três vertentes principais a partir das Ciências Sociais, Humanas e Exatas (Zagal, 2010). A primeira vertente tende a investigar os impactos dos jogos eletrônicos na vida do indivíduo, como as possíveis formas de aprendizado, e as consequências decorrentes do seu uso no cotidiano. Já as pesquisas na área de Ciências Humanas geralmente buscam compreender o significado e o contexto da experiência, incluindo as possíveis formas de atuação e de reapropriação das retóricas pelo indivíduo. Por sua vez, as Ciências Exatas tendem a focar na técnica e no design das novas mídias, e desenvolver tecnologias inovadoras. No entanto, essas três vertentes não são mutuamente exclusivas e algumas pesquisas – como as de: Salen et al. (2008) e Ito et al. (2010) – buscam interconectar as variadas perspectivas de modo interdisciplinar, e revelam importantes aspectos da experiência neste novo universo midiático.

Assim sendo, com apoio na minha experiência profissional, acadêmica e pessoal busquei conduzir a investigação de modo interdisciplinar, a partir dessas três vertentes, para analisar a experiência nos jogos multiplayer de forma ampla e interconectada. Para delimitar com mais precisão a investigação final, desenvolvi uma pesquisa exploratória⁴ com jovens adolescentes cariocas nos jogos multiplayer e os resultados revelaram que diversos jogadores vão além das estratégias projetadas, descobrem táticas próprias e customizam a experiência de forma criativa (Brandão & Bittencourt, 2010). A constatação desse tipo de movimento criativo foi o que impulsionou a principal pergunta da investigação final: “Por que o jogador vai além das estratégias oferecidas pelos jogos multiplayer?”.

Para estabelecer a fundamentação teórica da tese, o segundo capítulo apresenta uma ampla revisão das definições, funções e os possíveis significados relacionados ao ato de jogar e brincar – atividades culturais que, apesar de antigas,

⁴ Os resultados da investigação exploratória foram publicados no artigo “Jogando além: a bricolagem digital nos jogos sociais” (Brandão & Bittencourt, 2010), nos Anais do IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2010), Trilha Arte & Design, p. 116-127. O artigo encontra-se disponível no link: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/artanddesign/Full_A&D_14.pdf>.

ainda instigam discussões dada a sua grande ambivalência, complexidade e abrangência. A análise desta literatura – a partir da obra de: Huizinga (1971), Caillois (1962), Freud (1908), Parlett (1992, 1999), Salen & Zimmerman (2004), Schell (2009), Sutton-Smith (1986, 2001), Winnicott (1975) e Brown (2009) –, estabelece a base estrutural para o enquadramento utilizado na investigação, especialmente no que diz respeito ao conceito de jogo, e os espaços criativos proporcionados, incluindo o círculo mágico de Huizinga (1971/1938) e o espaço potencial de Winnicott (1975/1971). O segundo capítulo também apresenta o fio condutor da tese: “as artes de fazer” de Michel de Certeau (1998), e faz um breve panorama histórico sobre o ato de jogar e brincar na cultura.

O terceiro capítulo discute a experiência no jogo, tanto do ponto de vista do designer que projeta, como do jogador que participa, já que a experiência começa mesmo antes do convite ao jogo eletrônico e não se limita ao encerramento da partida, de forma cíclica e aberta como em um ciclo mágico⁵. Os principais autores contemporâneos utilizados para esta discussão foram: Bogost (2007), Consalvo (2009), Gee (2003, 2004, 2007), Juul (2005), Manovich (2001, 2010), Perron & Wolf (2003, 2009), Prensky (2001, 2006), e Walz (2010). Ainda no capítulo três, a seção “Bricolagem digital” apresenta a investigação exploratória da tese, além de outras pesquisas que identificaram formas de reapropriação de jogadores que vão além das estratégias projetadas no jogo.

O quarto capítulo apresenta a metodologia empregada para a realização da pesquisa de campo qualitativa com 10 jovens jogadores cariocas (entre 13 e 16 anos), que participam do universo dos jogos multiplayer e descobrem táticas para ir além do que é planejado pelo jogo. Logo a seguir, o quinto capítulo traz os resultados da pesquisa de campo: as principais questões e conflitos sinalizados, os moldes da bricolagem digital criativa, e eixos conceituais revelados pelas categorias de análise, para discutir o que está em jogo quando ocorre um interjogo entre a mágica do jogo eletrônico e o potencial do brincar do jogador.

Por fim, o sexto e último capítulo traz a conclusão da tese e discute, à luz da vivência dos jovens entrevistados, alguns dos impactos ocasionados pela experiência criativa nos jogos multiplayer no atual ambiente de ruptura cultural.

⁵ O conceito de ciclo mágico (Perron & Wolf, 2009), apresentado detalhadamente na seção 3.3.1, pode ser resumido como um processo contínuo pelo qual o jogador direciona ações, muda de opinião, percebe o efeito das diversas atuações no jogo, e reage de acordo com o que acontece através de quatro degraus cíclicos que proporcionam a “mágica” do jogo eletrônico.

2

O jogar e o brincar

A existência do jogo é inegável.

É possível negar, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus.

É possível negar a seriedade, mas não o jogo.

Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938

Jogar e brincar são atividades que ocupam um lugar especial na vida do ser humano. Conforme observado por Huizinga em “*Homo Ludens*” (1971/1938), a existência do jogo é inegável. O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as sociedades humanas, das mais primitivas às mais avançadas, e fazem parte da vida de outros animais como os mamíferos e os primatas (Waal, 2001).

O ato de jogar e brincar pode ser visto como uma forma de expressão criativa, lúdica, motivacional e educativa. Por outro lado, jogar e brincar podem ser consideradas atividades competitivas, que viciam, ou como uma forma de “escape” da realidade. Na obra “*The Ambiguity of Play*” (2001), Brian Sutton-Smith argumenta extensivamente, como o título da obra indica, que a natureza do ato de jogar e brincar é bastante ambígua. O autor (2001, p. 218) exemplifica como o conceito lúdico é empregado em contextos dos mais variados, desde o ato mais privado ao mais público, e engloba atividades que vão desde o devaneio individual às competições olímpicas internacionais. Sutton-Smith conclui que praticamente qualquer ato ou atividade pode induzir o indivíduo ao jogo e à brincadeira, e cita trabalhos que analisam o conceito do lúdico em áreas extremamente diversas como: o turismo, a televisão, as formas de devaneio, a intimidade sexual, etc. (2001, p. 3).

Sutton-Smith também descreve a enorme diversidade de perfis de jogadores, que vão, por exemplo, do bebê ao idoso, do jogador de pôquer profissional ao amigo gozador. Segundo o autor, qualquer definição que englobe o ato de jogar e brincar deve ser ampla, pois deve poder incluir todos os tipos de participantes e todas as formas de participação possíveis. Além disso, o autor diz que seja qual for a definição utilizada ela deve incluir tanto as formas de jogar e brincar passivas e aparentemente “sem sentido”, como as formas claramente participativas e intencionais. O ato de jogar e o brincar inclui portanto: o espectador,

o participante da atividade lúdica, e o indivíduo que “fabrica⁶” elementos utilizados no jogo e na brincadeira.

Sutton-Smith nos lembra que a retórica dos “experts”, seja quem idealiza ou guia a experiência lúdica, seja quem educa a partir dela, seja quem projeta ou produz o jogo ou brinquedo, nem sempre é a mesma de quem joga e brinca. Entretanto, o autor diz que é possível utilizar um tipo de retórica para descrever o que o participante percebe, e outra para discutir o que pode estar sob a superfície aparente da experiência (2001, p. 16).

A seguir, serão apresentadas diversas retóricas e teorias relacionadas aos possíveis significados do ato de jogar e brincar, e proposta uma definição e enquadramento necessários para a análise dos resultados da pesquisa de campo – lembrando que a proposta do trabalho é investigar a experiência, principalmente as motivações do jogador que se reapropria das estratégias planejadas, e descobre táticas próprias para ir além.

2.1.

Retóricas

*In sum, there are the rhetorics of the larger culture that have their own socializing influence, there is the game-relevant rhetoric of the group that plays the game...and then, within both of these, there is the game itself.*⁷

Brian Sutton-Smith (2009, p. 106)

A obra “*Homo Ludens*”, publicada em 1938 pelo historiador Holandês Johan Huizinga (1872-1945), é até hoje uma das análises mais importantes sobre o jogo. Nela, o autor trata o jogo como um importante elemento e fenômeno cultural e considera o ato de jogar e brincar como anterior à cultura, e em certo sentido superior ou pelo menos autônomo em relação a ela. Para Huzinga, existe algo “em jogo” além do jogo, esporte, festival, ritual ou brincadeira, que confere um sentido à ação e transcende as necessidades imediatas da vida (1971, p. 4). Como Nietzsche (1844-1900), Huizinga (1971, p. 25) acredita que jogar e brincar vão além da racionalidade e da ética humana.

⁶ Neste trabalho, o termo fabricação é empregado a partir da definição utilizada por Michel de Certeau (1998) ao descrever as “artes de fazer” do consumidor cultural, descritas em detalhe no item 2.4.2.

⁷ Minha tradução: “Em suma, existem as retóricas da cultura em geral que trazem uma influência social própria, existe a retórica do jogo relevante ao grupo que joga... e por fim, inserido em ambas, encontra-se o jogo em si.”

Diversos autores contemporâneos também apontam que o significado e a função do jogo e da brincadeira vão além do ato de jogar e brincar em si. Em *Rules of Play* (2004), os teóricos e designers de jogos eletrônicos Salen & Zimmerman (2004, p. 39) realizam uma extensa investigação sobre as diversas teorias e funções do jogo e da brincadeira, e concluem que ambos cumprem uma função ampla, mesmo que de modo implícito, para a construção da psique do indivíduo, de grupos e espaços sociais, e da cultura em geral. Como Huizinga, esses autores indicam que a análise dos objetivos e das funções do jogo e da brincadeira apontam para significados que vão além do próprio ato de jogar e brincar.

O sociólogo Francês Roger Caillois (1913-1978), foi um importante teórico que deu continuidade ao trabalho de Huizinga, e em 1958 publicou *Les jeux et les hommes*, cuja tradução em inglês é *Man, Play, and Games* (1962), apresentando algumas novas definições sobre o ato de jogar e brincar. Os conceitos apresentados por Caillois corroboraram a ideia de que o ato de jogar é “guiado” pelas regras do jogo e suas possíveis retóricas. É importante notar que diversas das questões apresentadas por Caillois apoiaram-se em conceitos introduzidos por Huizinga; entre eles o fato que jogar e brincar ocorrem em um espaço separado da vida “comum”, e que a necessidade de jogar e brincar está associada a algo além do jogo e da brincadeira em si. Também como Huizinga, Caillois indicou que existe algo além do jogo e da brincadeira, e associou a vontade de jogar e brincar com a necessidade de imaginar e fantasiar.

Apoiando-se nessas definições, Caillois introduziu um modelo conceitual a partir de dois pontos extremos: a *paidia* e o *ludus*. O conceito *paidia* está ligado à informalidade, às brincadeiras soltas e desestruturadas, e às improvisações, que Parlett (1992, 1999) chamou de jogos “informais”. Já o conceito *ludus* refere-se aos jogos “formais” de Parlett, compostos por regras e estruturas explícitas e pré-definidas. Para classificar as diferentes formas de jogar e brincar que ocorrem ao longo do eixo *paidia* e *ludus*, Caillois introduziu quatro categorias: *agón* (que inclui os jogos competitivos), *alea* (que inclui os jogos de azar), *mimesis*, (que inclui os jogos de simulação e RPG), e *ilinx* (que inclui os jogos de vertigem e excitação).

Assim, entre os pontos extremos, que constituem o eixo conceitual *paidia* e *ludus*, encontramos diversas manifestações lúdicas: desde atos de completa improvisação informal, até jogos extremamente rígidos e regrados. E, como ocorre em qualquer outra atividade cultural, o ato de jogar e brincar pode ocasionar

manifestações focadas em situações extremas, mas também pode abrir espaço para uma vasta área intermediária, de onde podem surgir movimentos descobertos entre a espontaneidade da *paidia* e a ordem guiada do *ludus*. Além de introduzir o eixo conceitual *paidia* e *ludus*, Caillois expandiu a ideia, introduzida por Huizinga, de que jogar e brincar são atos voluntários e livres, e apontou que o final do jogo e da brincadeira são incertos.

As duas principais questões apontadas por Caillois são elementos importantes para esta discussão: a primeira indica que existem retóricas e estratégias além daquelas que o jogador percebe, e a segunda assinala a importância do elemento surpresa e daquilo que é inesperado no jogo, o que pode gerar expectativas e instigar a curiosidade do jogador para realizar possíveis descobertas. Pois este tipo de descoberta criativa, que movimenta-se entre os eixos *paidia* e *ludus*, pode emergir também nos jogos multiplayer, como indicado pela investigação exploratória da tese (Brandão & Bittencourt, 2010), e por outros trabalhos de pesquisa relacionados (Mortensen, 2009, p. 203-223), podendo tornar-se um elemento crucial para a experiência, e para identificar as possíveis retóricas, tanto do ponto de vista de quem projeta como de quem joga.

Com o objetivo de trazer coerência para a ambiguidade inerente ao ato de jogar e brincar, Sutton-Smith (2001, p. 7) oferece sete possíveis retóricas⁸: destino, frivolidade, poder, imaginário, self, infância, e progresso. O autor aponta que as três primeiras – destino, frivolidade e poder – são retóricas antigas, enquanto que as quatro últimas – imaginário, self, identidade, e progresso – são mais recentes, e estão ligadas à noção de produtividade que surgiu a partir do século XIX com o advento da Revolução Industrial⁹.

A retórica de poder é empregada para representar conflitos como uma forma de fortalecer a posição de quem controla ou age como herói na atividade lúdica, e é geralmente associada aos esportes, ao atletismo e às competições. Por sua vez, a retórica relacionada à noção de progresso é comumente empregada em atividades que envolvem jogos e brinquedos infantis, e prega que os animais e as crianças,

⁸ Neste trabalho o termo retórica é utilizado para descrever a arte da eloquência do jogo, o modo como os recursos oferecidos pelas regras podem direcionar o jogador (Houaiss, 2001), e como procedimentos processuais inerentes à tecnologia digital podem ser empregados para persuadir o jogador (Bogost, 2007).

⁹ O item 2.4.4 faz um breve panorama histórico sobre o ato de jogar e brincar na cultura e apresenta jogos e atividades lúdicas que focam em retóricas mais antigas, assim como as mais recentes, e pós Revolução Industrial.

mas não os adultos, adaptam-se e desenvolvem-se através de atividades lúdicas. Já a retórica relacionada ao conceito de destino, provavelmente a mais antiga de todas as sete categorias, é geralmente empregada no contexto dos jogos de aposta e de azar, e opõe-se dramaticamente à retórica de progresso.

A retórica que utiliza o conceito de identidade é geralmente empregada em comemorações comunitárias e festivais, como uma forma de confirmar, manter, ou elevar a noção de poder e identidade dos seus participantes. Já a retórica do self é geralmente empregada em atividades individuais como hobbies, ou em situações de risco como os esportes radicais, e destina-se a promover experiências que possam satisfazer de forma intrínseca ou estética – como forma de escape, relaxamento e diversão.

Por sua vez, a retórica do imaginário, empregada em situações de improvisação lúdicas e em variados gêneros literários, vem sendo cada vez mais valorizada devido ao alto valor atribuído às formas de inovação e criatividade na sociedade contemporânea. Em contraponto, a retórica da frivolidade, empregada em atividades de ócio ou consideradas fúteis, apesar de historicamente e culturalmente importantes – como por exemplo na figura do bobo da corte ou dos personagens carnavalescos –, atualmente sofre constante declínio e é geralmente mal vista, principalmente devido à inversão de valores ocasionada pela instauração de uma forte ética de trabalho pós Revolução Industrial.

Sutton-Smith (2001, p. 70) argumenta a existência de uma ênfase forte e recente relacionada à retórica de poder, visível nos jogos esportivos e no atletismo, quando o conceito de superioridade, competição ou vindicação de uma identidade comum estão claramente integrados ao espírito lúdico – sejam os participantes da atividade adultos, jovens ou crianças. O autor exemplifica como o termo *agon motif* pode ser utilizado para descrever a relação entre o conceito de luta e guerra com os jogos competitivos, demonstrando que as formas de competição atléticas e esportivas refletem uma luta por poder e superioridade, seja entre duas pessoas, dois times, duas tribos, duas classes sociais ou duas nações.

Assim, mesmo nas atividades lúdicas consideradas espontâneas e informais, sem ordem e conflitos aparentes, encontramos expectativas e regras; como quando a criança brinca com blocos coloridos em um ambiente escolar supervisionada por um professor. A retórica da brincadeira para a criança pode ser apenas a do imaginário, pois sua preocupação pode estar focada na estética da torre de blocos,

e não na retórica de progresso e aprendizado do educador, mas ambas podem coexistir.

Nas obras “Vigiar e Punir” (1977), e “Microfísica do Poder” (1979), o filósofo Michel de Foucault (1926 - 1984) discutiu as relações de poder que permeiam a sociedade, e as formas de controle existentes nas instituições sociais como hospitais, escolas, lojas e empresas. Através do conceito do panóptico, introduzido por Jeremy Bentham (1748-1832), Foucault discutiu como é possível uma constante vigilância do “fraco” através de mecanismos imperceptíveis ou dissimulados. No entanto, é importante lembrar que a discussão apresentada não visa as possíveis formas de controle, e sim a inter-relação entre as estratégias oferecidas por quem projeta – “vende” ou “convida” – e as táticas utilizadas por quem joga – “compra” ou “aceita o convite”.

No livro “A Invenção do Cotidiano” (1988), Michel de Certeau discute que as diversas práticas cotidianas do consumidor cultural, incluindo o ato de jogar e brincar, não estão totalmente livres de estratégias planejadas já que existe uma ordem imposta. No entanto, segundo o autor, existe também a “a arte do fraco”: a possibilidade de reapropriação de situações, através de astúcias e táticas populares, onde a maneira de pensar encontra-se investida em uma maneira de agir. A partir dessa rede antidisciplinar de quem “compra”, Certeau identificou “maneiras de fazer” que seguem interesses e regras próprios (1988 p. 103).

Sutton-Smith observa, e lamenta, que as retóricas de poder e progresso possuem grande influência na vida dos adultos e na sociedade contemporânea de modo geral. Em contrapartida, ele aponta que as retóricas de poder e de identidade são reprimidas e até ignoradas no que diz respeito ao universo infante juvenil (2001, p. 111). Segundo ele, existem algumas exceções, como as formas de brincar “ilícitas” no ambiente escolar, que recebem atenção e punição, quando a criança ou o jovem rabiscam no caderno, fazem caretas e gozam do professor. Vale notar que atualmente, as formas de brincar que mais recebem punição em um contexto acadêmico envolvem o emprego de mídias digitais, como por exemplo: ouvir música via tocadores de mp3, enviar fotos e mensagens de texto via celulares, e atuar nas redes sociais (Takahashi, 2007).

Freud (1856-1939) observou que toda criança ao brincar comporta-se como um *Dichter*: “na medida em que cria um mundo próprio para si mesma, ou dito mais precisamente, transpõe as coisas de seu mundo para uma nova ordem que lhe

agrada” (Gay, 1997, p. 287). Para Freud (1908), a antítese do jogo e da brincadeira não é a seriedade, mas a realidade. A criança, por exemplo, confirma a seriedade do jogo e da brincadeira através de protestos e indignações quando a experiência é interrompida ou destruída sem seu consentimento. No entanto, apesar de levar o jogo e a brincadeira a sério, a criança, assim como o escritor ou o artista, reconhece que as fantasias elaboradas durante essas atividades não fazem parte do mundo “real”.

Em “*Homo Ludens*”, Huizinga também descreve a seriedade dos jogos, como: nos cultos, nos rituais, nas competições esportivas, nos jogos de cartas e de tabuleiro, nos jogos de azar, entre outros. Mas, como Freud, Huizinga faz a ressalva que o jogo não se opõe à seriedade, o jogo pode ser divertido como pode ser sério, ele só perde completamente a sua característica lúdica quando o indivíduo perde a consciência de estar jogando e brincando.

Como nos jogos “tradicionais”, também nos jogos eletrônicos, sejam eles formais ou informais, sérios ou divertidos, encontramos uma ordem imposta: em alguns casos de forma óbvia e explícita, e em outros momentos de forma dissimulada e implícita. Os jogos eletrônicos oferecem, portanto, um vasto espaço para as “artes de fazer” de Certeau e situações onde as formas de “pensar” do jogador podem se transformar em formas de “agir”. Entretanto, no cotidiano digital atual, as retóricas de quem projeta e de quem joga estão cada vez mais entrelaçadas, já que o consumidor cultural pode ser guiado e encorajado a reapropriar-se de estratégias e retóricas planejadas; pois como será discutido em detalhe na seção 3.4. e resumido por Lev Manovich (2010, p. 7): “a lógica das táticas agora tornou-se a lógica das estratégias”¹⁰.

¹⁰ Traduzido da expressão em inglês: “*the logic of tactics has now become the logic of strategies*”.

2.2.

Teorias

*Play is typically a primary place for the expression of anything that is humanly imaginable.*¹¹

Brian Sutton-Smith

Segundo Brian Sutton-Smith (2001, p. 50), o principal foco de estudiosos e pesquisadores que buscam compreender o significado e as funções do jogar e do brincar, principalmente na infância, seja nas Ciências Humanas ou Exatas, encontra-se centrado em uma retórica voltada para o conceito de progresso. O autor indica três ênfases relacionadas à ainda recente retórica de progresso: a biológica, a psicogênica, e a cognitiva. A ênfase biológica busca demonstrar que o ato de jogar e brincar é uma prática de habilidades, cujo objetivo é alcançar formas de adaptação e sobrevivência. A ênfase psicogênica, por outro lado, acredita que jogar e brincar são atividades compensatórias, e podem assegurar a sensação de domínio e competência através da resolução de conflitos. Já a ênfase cognitiva, e a mais recente, acredita que jogar e brincar servem para o desenvolvimento da cognição e auxiliam no aprendizado humano.

Em extensa revisão bibliográfica, Sutton-Smith (2001) discute que algumas das teorias já estabelecidas a partir da retórica de progresso situam o jogar e o brincar das crianças e dos jovens como um padrão fundamentado na imitação. Algumas dessas teorias apontam semelhanças entre o comportamento humano e o animal no jogo e na brincadeira, e acreditam que essas atividades servem como forma preparatória para funções motoras, emocionais e estéticas. Diversas teorias acreditam, ainda, que atividades lúdicas auxiliam na preparação das crianças e dos jovens para o futuro, e veem o jogar e o brincar como formas de expressão sócio dramáticas que oferecem vantagens no aprendizado escolar e social, onde uma série de estágios de desenvolvimento propiciam a sensação de competência e maestria. A teoria de Piaget (1968, 1970, 1978), por exemplo, considera que os

¹¹ Minha tradução: “De modo geral, o ato de brincar e jogar é o principal local de expressão para tudo aquilo que é humanamente possível de ser imaginado.”

jogos e as brincadeiras na infância funcionam como espelhos dos estágios cognitivos da criança, e auxiliam para a consolidação do aprendizado. Já para Vygotsky (1984) as atividades lúdicas servem para antecipar o estágio de desenvolvimento cognitivo do indivíduo.

Na conclusão do livro *"The Ambiguity of Play"* (2001), após Sutton-Smith analisar as teorias discutidas acima, o autor conclui que a função do ato de jogar e brincar pode ser visto a necessidade em replicar a luta por sobrevivência, dentro da visão ampla de Darwin, onde flexibilidade e adaptabilidade são fatores essenciais. Assim, o autor aponta duas possíveis funções para o ato de brincar e jogar: uma biológica e outra psicológica.

A partir de uma visão biológica, a função dessas atividades é reforçar a variabilidade do organismo (físico e mental), e torná-lo mais flexível para um processo de adaptação bem sucedido. O autor sugere que no ato de jogar e brincar o indivíduo encontra a possibilidade de atualização de novas conexões neurológicas, e a extensão do seu potencial, situações claramente visíveis na infância, mas importantes em qualquer etapa da vida humana – como também indicado pelo psiquiatra Stuart Brown (2009), e o psicanalista D.W. Winnicott (1975), cuja teoria de espaço potencial será apresentada em detalhe na seção 2.4.3.

A partir de uma visão psicológica, o autor define o ato de jogar e brincar como uma simulação virtual caracterizada pela encenação de contingências variáveis, onde existe a oportunidade de controle; e que pode ser impulsionada tanto pela busca por maestria como por caos, ou segundo Caillois, pelo *ludus* ou *paidia*. Assim sendo, psicologicamente falando, o ato de jogar e brincar proporciona um amplo espaço para a expressão de tudo que se possa imaginar, desde a réplica e a simulação de um objeto, pessoa, evento ou lugar, até ações que não sugiram um objetivo, ou "sentido" aparente. Em suma: o ato de jogar e brincar pode se referir a objetos e eventos concretizados externamente, de modo objetivo, como ao que é concebido e percebido internamente, de modo subjetivo.

Na psicologia, algumas teorias fundamentam-se no lado emocional do jogo e da brincadeira como a possibilidade de realização de um desejo, e até como uma reação emocional cujo objetivo é o escape de impulsos prejudiciais. Freud (1908) nota que a criança, o escritor e o artista criam um mundo de fantasia impulsionados por desejos não realizados buscando "uma correção da realidade insatisfatória". Segundo a psicóloga infantil Greta Fein (1981), o ato de jogar e brincar pode ser

motivado por objetos, imagens, sentimentos e emoções. Para ela, as diversas fantasias infantis, das mais simples as mais exageradas, funcionam como formas de narrativa interpretativas do mundo em que a criança vive. Dessa maneira, as fantasias no jogo e na brincadeira podem não só servir como réplicas de situações encontradas no mundo externo ao sujeito, como podem fabricar um “outro” mundo, passível de convivência com o que ocorre no mundo “real” (Sutton-Smith, 2001, p. 158).

Para o psicanalista e pediatra D.W. Winnicott (1975), o ato de jogar e brincar não é uma manifestação puramente interna dentro da realidade intrapsíquica de cada um, ou puramente externa relacionada apenas a objetos e ao ambiente exterior. Para o autor, existem objetos e fenômenos transicionais criados em um espaço potencial, flexível e individual, que se desenvolve ao longo da vida, onde é possível brincar e agir de forma criativa e saudável, e onde a experiência cultural plena do indivíduo pode tomar forma. Para Winnicott, brincar é crucial para a saúde física e mental do ser humano, na infância e durante toda a vida adulta.

O psiquiatra Stuart Brown (2009) também considera o brincar essencial para o desenvolvimento humano, especialmente no que diz respeito ao potencial criativo do indivíduo. Ele atesta que sem tempo e espaço para atividades lúdicas, principalmente na infância, a capacidade humana de aprendizado, de empatia e de felicidade podem ficar seriamente comprometidas. Ele conclui que jogar e brincar são cruciais para o bem estar e a felicidade, seja qual for a fase da vida, já que a oportunidade de brincar é importante, não só porque é “divertido”, mas porque incentiva a criatividade e a curiosidade (Wenner, 2009, p. 27).

Segundo as pesquisas de Brown, realizadas ao longo de 45 anos com mais de 6 mil pessoas, a noção de que o ato de jogar e brincar deve sempre incluir a noção de progresso e de aprendizado pode prejudicar o desenvolvimento cognitivo e emocional durante o crescimento. Os resultados das extensas investigações de Brown (2009) revelam que as crianças e os jovens com agendas lotadas de atividades programadas e regradas, sem tempo para jogar e brincar livremente, demonstram menor criatividade, estabilidade emocional e capacidade cognitiva do que as que tiveram tempo para atividades sem instruções ou expectativas prévias (Wenner, 2009 p. 23).

O autor sugere que o ato de jogar e brincar deve ser entendido não como o oposto do trabalho produtivo, nem como algo direcionado a ele, mas como um

complemento. Também no Brasil, as crianças e os jovens tendem a ser encorajados a agir como “mini-executivos”, sendo que a importância do fator produtivo é fundamental, e suas atividades são geralmente implantadas em um ambiente onde não se deve perder tempo, nem ficar parado (Bittencourt & Sertã, 2010).

No entanto, essa retórica e paradigma, que contraria a visão de Freud, Winnicott e Brown para quem o indivíduo deve encontrar um tempo e espaço livre para jogar e brincar, nem sempre é aceita ou almejada pelos participantes dos jogos multiplayer. Pois como foi indicado pelos resultados da pesquisa exploratória e por outros trabalhos na área – como os de: Corneliussen & Rettberg (2009), Gee (2007), Mortensen (2009), Prensky (2006), Salen et al. (2008) – diversos jogadores buscam e descobrem situações para jogar e brincar além das regras e estratégias planejadas.

De acordo com Sutton-Smith (2001, p. 219), seja qual for a perspectiva de análise utilizada para a experiência lúdica devemos levar em conta sua importância em todas as fases da vida, e o fato de que ela deve funcionar tanto no contexto dos jogos como das brincadeiras. Jesse Schell (2009, p. 13) sugere um tripé teórico a partir da psicologia, da antropologia e do design para compreender a experiência nos jogos eletrônicos. O autor diz que a definição de jogo, e o que é jogar um jogo pode variar de acordo com a perspectiva teórica e a visão pessoal de cada um; mas se para muitos, principalmente no meio acadêmico, a falta de uma definição única pode ocasionar problemas, essa “crise” aparente não atrapalha o campo da arte e do design de jogos. No entanto, Schell (2009, p. 24) diz que é importante elaborar definições, e contribuir para um maior entendimento quanto ao significado e as funções do jogo e da brincadeira, e, segundo ele (2009, p. 38), só chegaremos a uma resposta definitiva quando descobirmos toda a verdade sobre o significado da vida humana.

Mas, como conclui Sutton-Smith (2001), talvez não seja possível, nem desejável descobrir o verdadeiro significado do ato de jogar e brincar, ou da vida. O psicólogo J. Barnard Gilmore observa que: “certamente todos sabem o que é jogar e brincar, mesmo que nem todos concordem com o que é jogar ou brincar” (Herron & Sutton-Smith, 1971, p. 311). Segundo o biólogo e psicólogo Colwyn Trevarthen: o ato de “jogar e brincar pode ser um paradoxo para seus teóricos, mas para bons amigos, é algo certo e definitivo” (Sutton-Smith, 2001, p. 127).

Segundo Huizinga (1971, p. 3), todas as teorias sobre o jogar e o brincar

tendem mais a se completar do que a se excluir. Sutton-Smith (2001, p. 221) diz que o mais notável na extensa lista teórica sobre as funções do ato de jogar e brincar é a multiplicidade de teorias sugeridas, sendo que o seu único ponto em comum, independente da visão cultural, é a sua grande diversidade e variabilidade. Sutton-Smith (2001, p.3) conclui que o ato de jogar e brincar não pode ser explicado apenas pelo tipo de função exercida, e sim através de uma análise individual da atividade como forma de comunicação estratégica.

Em suma, existem diversas teorias sobre a função e o significado do jogo e da brincadeira. Algumas possuem origem biológica, fisiológica, e psicológica, enquanto outras oferecem um enfoque de cunho social e cultural, ou oriundo do campo das artes e design. Algumas das teorias são antigas e fundamentadas em padrões incontestados, enquanto outras são mais recentes e focam em uma perspectiva impulsionada por novos padrões de comportamento, principalmente no que diz respeito à introdução de novas tecnologias digitais no cotidiano. E, apesar de todas as importantes investigações já realizadas, fica aparente a falta de uma conclusão definitiva sobre as funções e o significado do ato de jogar e brincar. Não existe consenso, nem mesmo se seria possível ou desejável chegarmos à uma definição que limite a amplitude dessas atividades.

Assim, podemos apenas concluir apenas que a enorme multiplicidade teórica sobre as funções do jogo e da brincadeira concordam sobre a importância cultural do ato de jogar e brincar, e que é importante compreender seus impactos tanto no âmbito individual como no coletivo. Pois todos nós jogamos e brincamos em algum momento, e a falta de consenso teórico não deve limitar, mas instigar a busca de uma conceituação psicológica ampla que inclua as possibilidades de interjogo entre a mágica do jogo e o potencial do brincar do jogador.

2.3.

Definições e enquadramento

Consider for example the proceedings that we call “games” I mean board-games, card games, ball-games, Olympic games, and so on. What is common to them all? – Don’t say: There must be something common, or they would not be called “games” – but look and see whether there is anything in common to all. – For if you look at them you will not see something that is common to all, but similarities, relationships, and a whole series of them and that.

Wittgenstein (1963), Aphorism 66

Como vimos, jogar e brincar são conceitos ambíguos, abrem espaços para diversas formas de expressão humana na cultura, e existem diversas retóricas possíveis para a análise do significado da experiência. Também é importante lembrar que apesar do ato de jogar e brincar ser anterior à cultura e possuir uma forte conexão com as formas de linguagem, o jogo nem sempre possui um conceito geral como expressão linguística. Pois em muitas culturas a concepção geral que definiu o conceito de jogo surgiu tardiamente, apesar de a sua função ter sido primária e fundamental (Huizinga, 1971, p. 6). O latim por exemplo definiu o conceito de jogo através da palavra *ludus*. Já nas línguas românicas *ludus* foi suplantado por um derivado de *jocus* cujo sentido de gracejar e troçar foi ampliado para o conceito de jogo: *jeu* no Francês, *gioco* no Italiano, *juego* no Espanhol, e jogo no Português.

É importante notar que nem todas as línguas empregam termos para diferenciar o jogo da brincadeira, ou o ato de jogar do de brincar como no Português. O alemão possui apenas um verbo: *spielen*, que significa tanto jogar como brincar, e apenas uma palavra: *Spiel*, para descrever tanto o jogo como a brincadeira. No inglês, o verbo *play* pode significar tanto jogar como brincar, sendo que a palavra *game* (jogo) em conjunção com o verbo *play* pode diferenciar o ato de “jogar um jogo” (*play a game*), do ato de “brincar” (*play*). Já no Português os verbos jogar e brincar, e os substantivos jogo e brincadeira podem designar vários sentidos e diferenciar entre as diversas atividades: eu posso jogar um jogo, brincar com um brinquedo, brincar no jogo, ou jogar com um brinquedo.

Atualmente, encontramos definições generalizadas em dicionários da Língua Portuguesa que definem o jogo como: “forma de esporte ou recreio” (Houaiss, 2001), ou “atividade física ou mental fundada em um sistema de regras que definem perda ou ganho, passatempo, astúcia, oscilação” (Ferreira, 1986). Na Wikipédia

(2012) a definição de jogo é: “toda e qualquer competição na qual as regras são seguidas ou criadas em um ambiente restrito”. Infelizmente, todas essas definições generalizadas não oferecem a base conceitual necessária para uma análise significativa sobre a experiência a ser investigada nos jogos multiplayer.

Mesmo nas línguas onde é possível diferenciar entre o ato de jogar e o de brincar, e entre o que é jogo e o que é brincadeira, não é óbvio nem fácil encontrar uma definição ou enquadramento apropriado para a experiência. O historiador David Parlett (1992, 1999), um dos teóricos que busca esclarecer o conceito de jogo, possui duas obras significativas sobre o tema: um dicionário sobre jogos de carta, e uma revisão histórica sobre os jogos de tabuleiro. Como mencionado por Salen & Zimmerman (2004, p. 73), inicialmente, ao buscar uma definição para o que é “jogo”, Parlett parece duvidar se é possível definir um termo tão maleável. No entanto, no decorrer da investigação, o autor (1992) propõe um modelo conceitual a partir da distinção entre jogos “formais” e jogos “informais”.

Segundo Parlett, um jogo informal é uma forma indireta do ato de jogar, ou segundo ele de “estar brincando”, como quando as crianças ou os filhotes de animais “brincam” de brigar e de rolar. Já um jogo “formal”, segundo Parlett, possui dois aspectos importantes: a competição por um objetivo, e as possíveis formas de competir empregadas pelo jogador. Assim, segundo o autor, os objetivos – sejam eles propostos pelo jogo, ou determinados pelo jogador – fornecem os principais ingredientes relacionados à competição pela vitória; sendo que, os objetos (como as peças do jogo) e os mecanismos (como as regras do jogo) aceitos pelo jogador definem o que é válido para que o objetivo seja alcançado.

No entanto, os objetivos explicitados pelo jogo e mesmo os que são alcançados no jogo nem sempre estão de acordo com os objetivos que mais importam ao jogador. Pois os objetos e mecanismos utilizados pelo jogador nem sempre são aqueles projetados explicitamente pelo design do jogo, podem ser ignorados e adaptados, ou novos componentes podem ser fabricados.

A partir dessa perspectiva, sugere-se relacionar o conceito de jogo com o ato de jogar e brincar de duas maneiras: o conceito de jogo pode estar inserido dentro da atividade lúdica, ou o conceito de jogo pode englobar o ato de jogar e brincar. Pois como descrito por Parlett, as formas de brincar e jogar podem ser consideradas atividades formais, como em um jogo de xadrez ou em uma brincadeira de pique pega, onde existem regras pré-determinadas, ou podem ser atividades informais

improvisadas e livres, como quando brincamos de “faz de conta” ou fazemos “palhaçada”. Este tipo de enquadramento possibilita, portanto, que a definição de jogo e de brincadeira seja compreendida dentro de um conceito lúdico bastante amplo.

Segundo Salen & Zimmerman (2004, p. 72), a partir de uma perspectiva conceitual de design, o ato de jogar e brincar também pode ser entendido como um subconjunto composto por quatro elementos fundamentais: a mecânica, a estética, a narrativa e a tecnologia do jogo eletrônico (figura 1). Jesse Schell (2009, p. 42) chama esses quatro elementos de “tétrade do jogo”, e os considera igualmente essenciais para a idealização e desenvolvimento de um jogo eletrônico.



Figura 1: Tétrade com os 4 elementos essenciais do jogo eletrônico¹².

Mas, apesar de todas as importantes perspectivas já relacionadas sobre o significado e as funções do jogo, fica ainda a dúvida: o que é exatamente um jogo? No livro “*The Art of Game Design*” (2009), Jesse Schell examina diversas definições, desde as mais abrangentes, até aquelas que limitam a inclusão de características importantes para um conceito definitivo de jogo. O autor chega à uma definição aparentemente simples, mas que é capaz de englobar dez características fundamentais (como demonstrado na tabela 1), e definir o conceito de jogo como: “uma atividade que envolve a solução de problemas, encarada a partir de uma perspectiva lúdica.” (Schell, 2009, p. 36). A partir dessa definição, o ato de jogar e

¹² O diagrama foi adaptado da ilustração no livro “*The Art of Game Design*” (Schell, 2009, p. 42)

brincar pode ser entendido como uma forma de satisfazer a curiosidade humana e realizar descobertas.

Principais Características do Jogo	Descrição
1	O jogador entra no jogo disposto a jogar
2	O jogo oferece objetivos
3	O jogo inclui formas de conflito
4	O jogo possui regras
5	O jogo possibilita a vitória e a derrota
6	O jogo é interativo
7	O jogo oferece desafios
8	O jogo pode criar um valor intrínseco
9	O jogo engaja o jogador
10	O jogo é um sistema formal fechado

Tabela 1: As dez principais características do jogo eletrônico¹³.

Ainda assim, a experiência no jogo pode ser vista a partir de diversas perspectivas. Os autores Salen & Zimmerman (2004, p. 102) sugerem que o enquadramento conceitual dos jogos eletrônicos seja feito a partir de três perspectivas básicas que podem abrir espaço para esquemas mais detalhados: as regras do jogo, a experiência do jogador, e a experiência cultural. Dessa maneira, o ato de jogar e brincar pode ser analisado segundo três pontos de vista: a partir das regras do jogo (como sistema formal e restrito), a partir da experiência lúdica do jogador (que inclui o sistema de regras), e a partir de um conceito mais amplo de experiência cultural (que inclui o jogar, o brincar, e as regras do jogo), como exemplificado na figura 2.

Pois apesar de não haver consenso quanto ao significado e funções do ato de jogar e brincar, o que importa para esta discussão é uma perspectiva que considere os conceitos essenciais integrados a essas atividades – discutidos anteriormente nesta mesma seção – como base de fundamentação para a análise da experiência; incluindo o design das estratégias projetadas no jogo e as táticas descobertas pelo jogador, de modo que esses aspectos estejam interligados de forma interdependente e simbiótica.

¹³ As 10 principais características do jogo eletrônico exibidas na tabela 1 foram adaptadas do livro “*The Art of Game Design*” (Schell, 2009, p. 34).

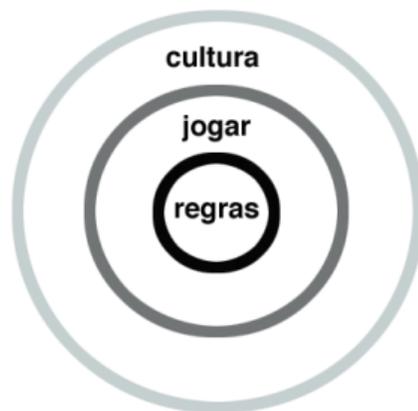


Figura 2: Três possibilidades de enquadramento para a análise de jogos eletrônicos¹⁴.

A gradação de cores demonstra o nível de formalidade de cada contexto: as regras definem um sistema formal fechado (em preto), o ato de jogar pode ser fechado ou aberto em relação à experiência cultural (em cinza médio), e a cultura forma um sistema amplo e aberto (em cinza claro).

Como a perspectiva da pesquisa de campo é interdisciplinar, e busca examinar a inter-relação, ou interjogo, entre as estratégias projetadas no jogo e as táticas descobertas pelo jogador, é importante que a análise da experiência não seja feita apenas a partir de um sistema fechado. Pois, o designer pode projetar o sistema do jogo, mas não a experiência do jogador (Schell, 2009, p. 17) e como foi identificado durante a pesquisa exploratória, o jogador pode agir de forma inesperada, ir além das regras, introduzir eventos próprios e deixar sua impressão digital no jogo (Brandão & Bittencourt, 2010).

Portanto, para compreender o que ocorre quando o jogador vai além das regras, a análise da experiência de 10 jovens cariocas nos jogos multiplayer foi realizada a partir da vivência e das motivações de cada jogador, mas sempre tendo em mente as estratégias oferecidas pelo sistema formal do jogo. Assim, a investigação (apresentada no capítulo cinco) parte do princípio que o jogador aceita o convite, familiariza-se com as regras e objetivos do jogo (conceitos discutidos no capítulo três), mas pode jogar e brincar além dos espaços pré-definidos pelo jogo, dentro de um contexto mais amplo como experiência cultural.

¹⁴ A ilustração foi adaptada a partir de três esquemas e enquadramentos sugeridos por Salen & Zimmerman (2004, p. 102) na obra *"Rules of Play"*.

2.4.

A experiência cultural

*On the seashore of endless worlds children meet. (...)
They build their houses with sand, and they play with empty shells.
With withered leaves they weave their boats and smilingly float them on the vast deep.
Children have their play on the seashore of worlds.*

Rabindranath Tagore, 1861-1941

Vimos que a busca por um tempo e espaço próprios para jogar e brincar livremente são inatos ao ser humano, e esse desejo manifesta-se na cultura seja qual for a idade. Para jogar e brincar não é preciso aprendizado prévio, como para ler e escrever, por exemplo. Desde o período neonatal nos comunicamos e brincamos com quem e com o que nos rodeia: com objetos, sons, ou partes do corpo. O bebê brinca com as mãos, com o seio da mãe, busca a chupeta, acaricia o nariz com um cobertor, balbucia ritmicamente, segura um bicho de pelúcia, e conforta-se com uma melodia.

O ato de jogar e brincar está sempre associado a algo, seja um objeto (como uma bola), uma fantasia (como um amigo imaginário), uma expressão linguística (como uma piada), ou um sentimento (como a sensação de vitória). Em “*Homo Ludens*”, Huizinga (1971, p. 4) indica que existe “algo em jogo”, e oferece um conceito importante e complexo: a ideia de que toda forma de jogar e brincar transcende o próprio ato. Pois, para Huizinga, existe algo além do jogo e da brincadeira em si: jogamos e brincamos com alguma coisa e por alguma coisa.

Atualmente, podemos jogar e brincar com um objeto concreto, como um jogo de cartas comprado em uma loja de brinquedos no mundo “real”, ou com objetos virtuais exibidos em uma tela, ou ainda interagir com ambos simultaneamente, interligando o mundo físico e o virtual, através de tecnologias de realidade aumentada, como exibido na figura 3.

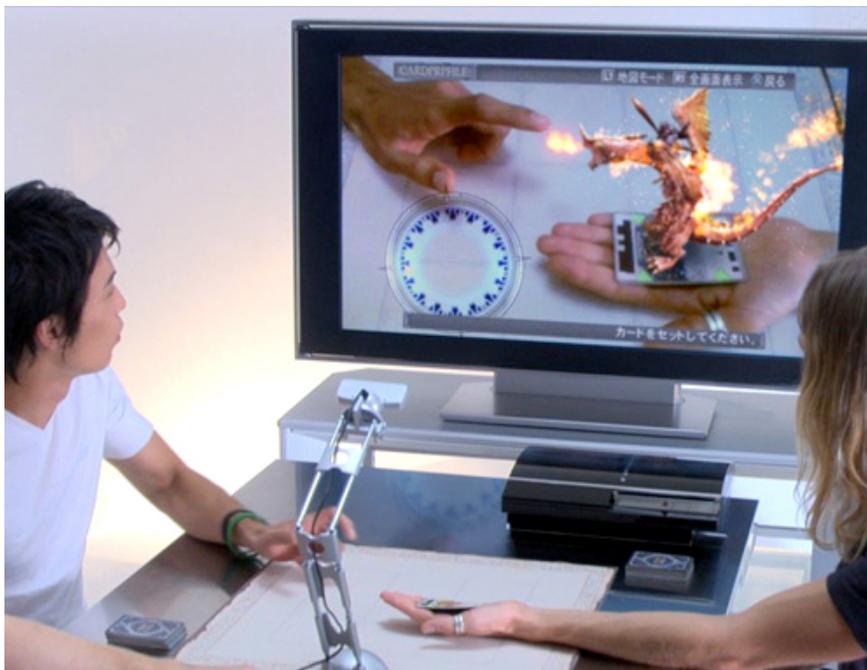


Figura 3: Os jogadores interagem com um dragão virtual, que surge no jogo a partir da leitura da carta movida pela jogadora no mundo “real”, através do sistema *Playstation Eye*.

Mas se os avanços das tecnologias digitais, incluindo a possibilidade em combinar elementos reais e virtuais, cada vez mais nos deslumbram, a capacidade criativa do indivíduo continua sendo fundamental para o alargamento da experiência cultural. Pois, como discutido por Winnicott (1975), na obra “O Brincar e a Realidade”, é na área intermediária, ou espaço potencial, entre o que é externo e interno ao sujeito, entre o mundo concreto e o virtual, que o self criativo pode descobrir e criar uma relação significativa com a experiência cultural.

Conseqüentemente, a “realidade” do jogo e da brincadeira pode ser imperceptível para quem está de “fora”, como no caso dos amigos imaginários e dos devaneios, e estar presente apenas na interpretação e na percepção de quem joga, mas ela ainda assim implica uma experiência cultural criativa.

No entanto, apesar de objetivamente e subjetivamente complexas, as formas de brincar e jogar na cultura tendem a ser classificadas (e julgadas) principalmente em função do tipo de conteúdo e das funções planejadas, e nem sempre se apoiam no verdadeiro significado da atividade lúdica, especialmente no que diz respeito ao ponto de vista de quem participa e define a experiência cultural. Os jogos infantis e os esportes, por exemplo, são considerados atividades culturais lúdicas voltadas para o entretenimento organizado, enquanto que o ato de “fazer uma brincadeira”

está geralmente relacionado ao espírito da gozação e da palhaçada, e não possui uma forma estruturada aparente.

Sutton-Smith (2001) nota, porém, que em quase todas as situações e atividades lúdicas, o ato de jogar e brincar supõe a inclusão do espírito da brincadeira, e que essa divisão e exclusão raramente se justifica. O autor indica que existe uma tendência moderna a idealizar o espírito da brincadeira que associa os jogos, os esportes, as formas de recreação e de entretenimento com estar “apenas” jogando ou brincando (Sutton-Smith, 2001, p. 147). E tal como indicado por Freud (1908), Sutton-Smith diz que a maioria dos jogos, esportes e brincadeiras, especialmente os infantis, são levados extremamente a sério por seus participantes e como, ironicamente, para fazer uma brincadeira é preciso manipular e desestabilizar o que é esperado, e sair do “sério” – como ao contar uma piada, fazer um truque, uma rima ou uma gozação.

Também para Winnicott, o brincar implica algo bastante sério no que diz respeito à subjetividade do sujeito (Romão-Dias, 2007, p. 70). O brincar e a experiência cultural encorajam o conceito de seriedade, não só por oferecer um componente crucial para a saúde do indivíduo, mas por proporcionar um sentido para o viver criativo e a construção do verdadeiro self. Segundo Winnicott é através do brincar – na arte, na religião, na música, ou no próprio modo de se relacionar com o outro – que o homem pode sentir-se como parte integrante do mundo, e achar que vale a pena viver. E é sobre esse aspecto de criatividade relacionado ao brincar que Winnicott dá um grande destaque quando diz que: “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que as crianças ou o adulto fruem sua liberdade de criação” (1975, p. 79).

Assim, a experiência cultural relacionada ao ato de jogar e brincar começa na primeira infância, e permanece como importante elemento cultural mesmo durante a fase adulta. A força do espírito lúdico se manifesta quando torcemos por times e assistimos à competições, quando utilizamos metáforas e jogamos com as palavras, quando representamos papéis sociais no trabalho e no lazer, quando brincamos com os sentimentos dos outros, e quando jogamos nos mercados financeiros. Seja na infância, na adolescência, na vida adulta, ou na terceira idade o ato de jogar e brincar pode ser divertido como pode ser sério: o jogo só perde completamente sua característica lúdica quando o indivíduo perde a consciência de estar jogando.

2.4.1.

Homo Ludens Narrans

No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação.

Johan Huizinga (1971, p. 4)

Atividades lúdicas como o jogo e a brincadeira não são exclusividade do ser humano, e também oferecem uma função significativa a outros animais (Waal, 2001, 2005). No entanto, um dos privilégios exclusivos do homem é a sua capacidade de comunicação através de expressões linguísticas, e como animal social o homem possui um desejo natural de comunicação e de interação com o outro. O jogo e a brincadeira proporcionam um rico espaço para as formas de expressão pré-linguísticas do *Homo Ludens*, mas é através das formas de comunicação sociais que as experiências no jogo e na brincadeira podem ser compartilhadas, e a narrativa por sua vez abre espaço para novas formas de expressividade, onde joga-se, brinca-se, aprende-se, e constrói-se. No artigo “*Where Stories End and Games Begin*” (2000), o autor Greg Costikyan afirma que aprendemos com o jogo e a brincadeira, mas é através das formas de narrativa que o aprendizado é integrado e pode ser ensinado.

Pois, qualquer que seja a língua ou o idioma, apenas o homem possui a capacidade de criar narrativas complexas através do jogo e da brincadeira, e de ir além do que é oferecido, adicionando uma diversidade e complexidade própria, e criando um rico e talvez infinito campo de estudo (Salen & Zimmerman, 2004, p. 310). A partir da capacidade humana de incluir o conceito de jogo e de brincadeira na língua, e de criar jogos e brincadeiras a partir de expressões linguísticas surgem manifestações culturais como: as piadas, a poesia, o teatro, o circo, a dança, a música, os festivais, a animação, o cinema, as histórias em quadrinho, e os jogos – tradicionais e eletrônicos.

No artigo “Escritores Criativos e Devaneio” (1908/1907) Freud compara o trabalho do escritor criativo ao brincar da criança. Ele sugere que “a obra literária, como o devaneio, é uma continuação, ou substituto, do que foi o brincar infantil”. Segundo Freud, tanto no brincar como na criação literária nos deparamos com a possibilidade de criar um mundo próprio, e de remanejar elementos da realidade que agora podem se conformar ao desejo do seu criador. Como foi discutido

anteriormente, Freud aponta que a antítese do brincar não é a seriedade, e sim a realidade.

E, apesar da linguagem ser primordial e inerente ao ser humano, e talvez exatamente por esses motivos, ela possui um alto grau de complexidade, e ainda é uma das áreas menos compreendidas pela ciência, que ainda hoje investiga como ela é processada e ativada no cérebro humano (Kringelbach, 2009, p. 43). Para Sutton-Smith (2001, p. 219) o ato de brincar e jogar é como a linguagem, e forma um sistema de comunicação e de expressão humana, que por si só não é bom nem é ruim, mas depende de como é empregada.

Segundo Sutton-Smith (2001, p. 117), as crianças encontram extremo prazer em contar histórias inventadas, adaptar contos folclóricos e criar um “infantlore” (ou folclore infantil) próprio. Através da subversão da retórica adulta, elas descobrem como expandir o conceito lúdico para a narrativa. O psiquiatra Stuart Brown (2009, p. 25) também observou que através do jogo e da brincadeira, as crianças utilizam formas de expressão linguísticas mais complexas do que durante outras atividades cotidianas, principalmente porque precisam contextualizar o que é dito. Ao interagir com adultos as crianças se comunicam de forma simplificada, quando brincam “de fazer sorvete” e perguntam: “Baunilha ou chocolate?”. Os adultos tendem a completar mentalmente o significado da frase, mas quando as crianças brincam com outros mais próximos em idade (sejam eles amigos reais ou imaginários), elas percebem a necessidade de indicar o contexto da pergunta, e tendem a elaborar a pergunta de forma mais completa dizendo: “Você quer sorvete de baunilha ou de chocolate?”

No livro “*Stories in Between*” (2008), o autor Drew Davidson introduz o conceito de *Homo Ludens Narrans* como uma nova etapa no estado de consciência pré-linguística do *Homo Ludens*, que começa a vida na infância interagindo e aprendendo com o mundo de forma lúdica, sem ainda ter desenvolvido formas de expressão orais e textuais complexas. Mas, como *Homo Ludens Narrans*, surge a oportunidade de expressão através da língua e de uma nova fase de consciência lúdica para o indivíduo. No entanto, vale notar que a introdução de formas de linguagem também dimensiona, guia e restringe a visão do mundo e a experiência cultural do ser humano. Pois, quem sempre falou Português, possui uma experiência cultural diferente de quem sempre falou Japonês, e provavelmente formas de jogar e brincar também distintas.

Além das formas para linguísticas do *Homo Ludens* e das formas de expressão linguísticas do *Homo Narrans*, é importante considerar as formas de fabricação do *Homo Faber*. Como sugerido por Certeau, na obra “A Invenção do Cotidiano” (1988), devemos também incluir aquilo que o consumidor cultural “fabrica”, seja com imagens ou com objetos. Segundo Certeau, essa “fabricação” é uma forma de produção e também uma poética, mas muitas vezes encontra-se parcialmente escondida, pois se dissemina nas regiões definidas e ocupadas pela ordem imposta e planejada, de forma silenciosa e quase invisível.

2.4.2.

As artes de fazer

A viagem da descoberta consiste não em achar novas paisagens, mas em ver com novos olhos.

Marcel Proust, 1871-1922

No livro “A Invenção do Cotidiano” (1988), Michel de Certeau apresentou os resultados de uma longa pesquisa realizada entre 1974 e 1978 sobre diversas práticas culturais, na Europa e nas duas Américas. O título “Artes de Fazer” claramente anuncia o que Certeau considera o tema da obra: “as astúcias de consumidores compõem, no limite, a rede de uma antidisciplina” (1988, p. 5). Nas diversas práticas cotidianas, como ler, falar, cozinhar ou jogar, Certeau identifica a “arte do fraco”: as táticas e as astúcias populares que se reapropriam da situação e “joga(m) com acontecimentos para os transformar em *ocasiões*” (1988, p. 103). Para Certeau, as “artes de fazer” colocam em jogo uma *ratio*¹⁵ popular cuja maneira de pensar encontra-se investida em uma maneira de agir.

Certeau utiliza o termo “bricolagem” para descrever as pequenas e inúmeras metamorfoses que seguem interesses e regras próprias nas “maneiras de fazer” das práticas cotidianas. O autor conclui que essa “bricolagem” cotidiana possui uma arte de combinar inseparável de uma arte de utilizar. Pois, para Certeau, nas “maneiras de fazer” do consumidor que joga com os mecanismos e não se conforma, são desenvolvidas mil práticas criativas, dispersas, astutas e bricoladoras, capazes de

¹⁵ Neste trabalho, o termo *ratio* é entendido como *razão*, e aponta para algo que é intrínseco à realidade humana, e para um peculiar relacionamento entre a razão e a realidade.

reapropriarem-se do espaço fornecido (1988, p. 42).

As “maneiras de fazer” do consumidor cultural descritas por Certeau, no final dos anos 80, encontram hoje um campo fértil nas hipermídias digitais. A popularização da Internet no início dos anos 90 conectou o computador digital em rede, e abriu possibilidades de comunicação e de publicação nunca antes vistas ou antecipadas. A adesão à Internet possibilitou a formação de um vasto universo digital, chamado de *World Wide Web* ou Web, onde é possível encontrar qualquer tipo de informação, comprar os mais variados produtos, e publicar conteúdo em formato textual, visual, sonoro, em duas ou em três dimensões. Ao contrário da primeira versão da Web (ou Web 1.0), limitada por formas de conexão lentas e quase sem programas interativos, a Web atual (também chamada de Web 2.0) pode ser vista como uma plataforma aberta que encoraja a publicação, a colaboração e o desenvolvimento de aplicativos de forma coletiva.

Nessa plataforma considerada aberta e livre¹⁶, os usuários estão a cada momento configurando e reconfigurando o conteúdo existente de forma textual, visual, sonora, e programática. No universo digital conectado em rede da Web 2.0 todos que dela participam, a reconfiguram de forma intencional ou não. Nesse espaço midiático, optamos por adicionar imagens, informações, e sentimentos conscientemente, quando publicamos um comentário em um blog, ou postamos uma foto em uma rede social. Mas também participamos, na maioria dos casos não de modo intencional, das formas de criação coletiva “dissimuladas” na Web, como quando procuramos informações através de ferramentas, ou sites, de busca e os aplicativos (*bots*) que os vasculham registram nossas preferências e recebemos ofertas via e-mail, ou quando enviamos um e-mail e imediatamente aparecem propagandas relacionadas ao título enviado no site, como se alguém estivesse interessado em guiar nossas escolhas.

Certeau (1988, p. 42) sugeriu que o consumidor cultural recebe “ofertas”, com estratégias que possuem uma ordem imposta, e aquilo que é por ele “fabricado”, a partir desse convite, traz, por sua vez, táticas e astúcias próprias. Na cultura digital, podemos aprender “a jogar” segundo as estratégias oferecidas pelo design do jogo, e podemos aprender “a fazer” descobrindo táticas próprias. Podemos aprender os movimentos esperados das peças e dos objetos ensinados

¹⁶ Diversos trabalhos, como os artigos publicados por Krishna e Madon (2004), discutem importantes problemas de inclusão digital, especialmente nos países em desenvolvimento, mas esta discussão está além do escopo do trabalho de pesquisa aqui apresentado.

pelo jogo, e podemos descobrir táticas próprias para derrotar o oponente, que driblam, ignoram, ou inventam novas regras no jogo.

Pois é através das “artes de fazer” que o consumidor pode atuar como “prosumidor¹⁷” na Web e nos jogos eletrônicos, descobrindo táticas a partir das estratégias oferecidas, e através de mil maneiras combinatórias reapropriar-se das regras, objetos e eventos no jogo criando uma “bricolagem digital”¹⁸ que possui uma arte de combinar inseparável de uma arte de utilizar. Nos jogos eletrônicos, principalmente nos jogos multiplayer, além de fabricar através das “artes de fazer” também podemos aprender a “vir a ser”; pois surge a possibilidade de aprender com as próprias limitações e reações, e com os limites e as ações alheias em um ambiente social. Assim, em uma brincadeira de pique-pegas no playground, ou em um jogo de futebol multiplayer, o jogador encontra a possibilidade de aprender e de ensinar em um contexto social.

Também para Winnicott (2005), é através do brincar que podemos nos sentir verdadeiramente vivos e quando aprendemos a “ser” e a “fazer” de forma criativa. Segundo o autor, o brincar não é uma realidade totalmente intrapsíquica, nem completamente externa ao indivíduo. Winnicott (2005, p. 141) elabora que é em uma área intermediária e neutra, entre a psique interna e o ambiente externo do sujeito, onde o brincar pode tomar forma. Para ele (2005, p. 147), o conflito entre o que é interno e externo a cada um é evitado através de formas criativas no brincar, de modo a preencher o espaço potencial de cada um, e eventualmente dar forma à experiência cultural.

¹⁷ O termo prosumidor foi inicialmente criado como uma junção entre as palavras **profissional** e **consumidor** para indicar produtos que possuem uma qualidade intermediária (como uma câmera digital que não chega a ter qualidade profissional mas é melhor do que a maior parte dos equipamentos comumente adquiridos por consumidores leigos). Já no contexto da Web 2.0 e na “cultura participativa” (Jenkins, 2006), o termo prosumidor indica uma junção entre as palavras **produtor** e **consumidor**, e indica que o indivíduo age de ambas as formas.

¹⁸ O termo “bricolagem digital” foi cunhado a partir dos resultados da investigação exploratória da tese, publicados no artigo: “Jogando além: a bricolagem digital nos jogos sociais” (Brandão & Bittencourt, 2010), disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/artanddesign/Full_A&D_14.pdf>.

2.4.3.

O potencial do brincar

Tudo que não invento é falso.

Manoel de Barros

Desde o século XIX, as crianças e os jovens vêm adquirindo espaços próprios para brincar e jogar, nos lares, nos parques, nos museus e nas escolas. O conceito de “playground” como área de lazer social foi inicialmente introduzido nos Estados Unidos, entre 1907 e 1912, e hoje faz parte do planejamento urbano em todo o mundo. Além da concepção de que áreas próprias para o jogo e a brincadeira são fundamentais para a saúde física e o relacionamento social, diversos teóricos como Erikson (1972), Piaget (1968, 1970, 1978), Papert (1980, 1983), e Vygotsky (1984) demonstraram que brincar e jogar são importantes para o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança. A partir daí, atividades lúdicas passaram a ser vistas como determinantes para o aprendizado infantil, e tornaram-se parte integrante dos currículos escolares.

As investigações sobre o jogo e a brincadeira na infância constataram que desde muito cedo no desenvolvimento do bebê, existe uma necessidade inata de brincar. Um dos autores que trouxe luz aos possíveis significados do brincar foi o pediatra e psicanalista D. W. Winnicott, que viveu entre 1886 e 1971. Para Winnicott brincar faz parte de um conceito maior que ele chamou de espaço potencial, uma área intermediária onde o sujeito pode experimentar, ser criativo, constituir sua individualidade e expandir a experiência cultural.

As teorias do viver criativo de Winnicott foram consolidadas no livro “O Brincar e a Realidade” (1975) – “*Playing and Reality*” (2005) – onde o autor introduz o conceito de uma terceira área, ou área intermediária entre o mundo interno e o externo, onde o sujeito encontra um espaço potencial para ser criativo e experimentar na infância, na adolescência e na vida adulta. A proposta teórica de Winnicott decorre do fato de que para ele não existe espaço na topografia psíquica estabelecida por Freud para o conceito que ele chama de experiência cultural, que se inicia a partir do viver criativo, no espaço potencial entre o indivíduo e o ambiente (inicialmente o objeto), e que se manifesta através do brincar (2005, p. 128).

Como psicanalista infantil, Winnicott observou que a partir dos primeiros estágios em que o bebê busca a diferenciação em relação à figura materna, ocorre também a diferenciação entre ele e o mundo de forma gradual, até que se forme um “mundo interno” e uma “realidade externa” (Romão-Dias, 2007). Para Winnicott (2005, p.73), surge então a possibilidade de um terceiro espaço, uma espécie de interseção entre o mundo interno e a realidade externa do sujeito, que ele chamou de espaço potencial: “a separação que não é uma separação, mas uma forma de união” (Winnicott 1975, p. 136).

Winnicott (2005, p. 64) diz que a precariedade do brincar existe por estar no limiar teórico entre a subjetividade interna do sujeito e aquela que pode ser objetivamente percebida. Ele questiona a tendência Freudiana, que permeia diversas manifestações culturais contemporâneas incluindo as mídias digitais, de analisar a experiência cultural de duas formas aparentemente desconexas: ou apenas externamente – a partir da relação com objetos e pessoas (reais ou virtuais), ou apenas internamente – a partir de uma experiência íntima e completamente introspectiva.

O espaço potencial para o brincar é introduzido através de experiências proporcionadas por objetos e fenômenos (como um brinquedo, uma música, um aroma, um movimento), elementos com os quais o indivíduo cria uma relação especial, mas de forma paradoxal. O paradoxo da transicionalidade encontra-se no fato de que do ponto de vista do bebê, o objeto (como seu cobertor ou ursinho especial) ou o fenômeno (como uma experiência sensorial) foram criados por ele, mas são na realidade descobertos a partir de algo que sempre existiu. Este paradoxo não pode ser resolvido, mas sua aceitação é crucial para que exista um valor positivo na experiência, de modo que o indivíduo encontre um espaço para o viver criativo (Winnicott, 2005, p. 19).

Esse “terceiro” espaço potencial onde o brincar toma forma não se constitui como um sonho, fantasia, ou devaneio interno, nem como uma realidade externa e totalmente separada do próprio ser. Para Winnicott (1975, p. 29), esse novo espaço potencial que surge é uma área intermediária, entre a objetividade e a subjetividade, que permite um alívio das exigências da realidade externa e do mundo interno do indivíduo. Esse processo de construção de identidade e de criatividade no brincar, reflete-se em um “relaxamento criativo potencial” que acompanha o indivíduo ao longo da vida, onde os vários elementos da experiência transicional “integram-se ao

self, sem lhe impor intrusivamente uma existência unitária” (Mizhari, 2010, p. 92). O ambiente da experiência cultural é portanto crucial para que o viver criativo possa ocorrer. A experiência transicional positiva auxilia a integração, a personalização, e a realização da subjetividade da criança, e do adulto.

A possibilidade de buscar satisfação utilizando objetos é aparentemente inata, e manifesta-se desde o período neonatal, quando o bebê busca objetos de satisfação auto erótica: primeiro o dedo ou as mãos. Após o nascimento, nos primeiros meses de vida, partindo da experiência de satisfação obtida nas primeiras relações com a mãe, o bebê consegue criar uma relação especial com um determinado objeto, como a chupeta ou um bicho de pelúcia, que tem um status "intermediário", sendo simultaneamente externo e carregado de uma criação subjetiva. Coloca-se o paradoxo inerente a todo processo criativo: o bebê "cria" algo que já estava ali. A emergência da transicionalidade, a partir de objetos nessa primeira instância, abre espaço para relações especiais com fenômenos transicionais como imagens, movimentos, melodias e narrativas; entre eles: a canção simbólica do casal, o conto de fadas preferido da criança, a forma distinta com a qual o dançarino movimenta-se, ou o estilo tático que identifica o jogador.

Pois, invariavelmente, o brincar do bebê manifesta-se por toda a infância e permanece durante todas as fases da vida, seja através dos jogos, da dança, da música, das piadas, das brincadeiras sociais, e de outras formas de brincar “adultas”. E, assim como os objetos e fenômenos transicionais podem evoluir para o brincar, o brincar também pode evoluir para a experiência cultural, manifestando-se nos cultos e rituais religiosos, nas artes, no cinema, na literatura, na dança, ou nos jogos eletrônicos (Sutton-Smith, 2001, p. 77).

Segundo Winnicott, nenhum ser humano está livre da tensão de relacionar a realidade interna e externa, e o alívio dessa tensão é proporcionado por uma área intermediária de experiência que não é contestada nas artes, na religião, na música, ou nos jogos. Winnicott (1975, p. 29) diz que: “Essa área intermediária (da experiência cultural) está em continuidade direta com a área do brincar da criança pequena que se ‘perde’ no brincar.”

De acordo com Winnicott (2005, p. 141), na maior parte do tempo não nos encontramos nem em formas contemplativas e internas, nem em formas padronizadas de comportamento em um ambiente externo, e sim na experiência cultural. Para ele, a separação entre o que é interno e o que é externo a cada um é

evitado através de expressões criativas no brincar, de forma a preencher o espaço potencial e unir esses dois aspectos distintos. A partir do brincar essas expressões criativas eventualmente dão forma à experiência cultural individual, e à cultura como um todo (Winnicott, 2005, p. 147). Para o autor (2005, p. 87): “brincar é uma experiência, e sempre uma experiência criativa”.

A manutenção do brincar e das formas criativas de viver pode parecer algo simples mas para tal é necessário ação e não só reação. Segundo Winnicott, apesar da possibilidade de brincar existir para todos os seres humanos, incluindo os doentes mentais, nem todos vivem criativamente: há aqueles que não agem, mas apenas reagem a estímulos, ou ao que é deles exigido. Para o autor (1975, p. 95), estabelecer essa terceira área – entre o interno e o externo – é um pré-requisito da vida criativa que “vale a pena ser vivida” e uma oposição ao viver submisso.

Viver criativamente, portanto, não implica apenas obedecer ou acolher padrões de forma passiva, ou mesmo dócil, mas inclui a negação, as formas de resistência criativas, e até a agressividade. Segundo Winnicott, a criatividade implica uma ligação entre a percepção objetiva e a concepção subjetiva, que contrasta tanto com a mera adaptação, como com o retraimento defensivo na fantasia (Mizrahi, 2010). Assim, para que o brincar criativo de Winnicott possa se estabelecer é necessário algo além do que é completamente regado e guiado, ou simplesmente interiorizado e fantasioso: é necessário que ocorra a externalização da reação criativa. Pois, brincar e jogar criativamente pedem um olhar “novo” do jogador, como a capacidade de seguir as regras do jogo mas de também “descobrir” – algo que sempre existiu como no paradoxo transicional – ou a capacidade de não seguir as regras explicitadas, descobrir, e ainda assim sentir-se jogando e brincando.

Winnicott diz que brincar, jogar e a experiência cultural decorrente oferecem um valor único: a possibilidade de interconectar o passado, o presente e o futuro. A seguir, a próxima seção faz um breve panorama histórico sobre formas de jogar e brincar significativas na cultura humana, até a introdução do que pode ser considerada como uma das mais complexas atividades lúdicas criadas até hoje: o jogo eletrônico.

2.4.4.

O jogar e o brincar na cultura

Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve.

Johan Huizinga, no Prefácio de *Homo Ludens*

Um elemento relacionado ao jogo presente em todas as sociedades e civilizações, das mais avançadas às mais primitivas, é o ritual (Campbell, 1988). Desde o começo dos tempos o ser humano busca sistemas que lhe proporcionem maneiras de lidar com o incomum e o inexplicável. Para tal, além dos rituais, dos cultos e da mitologia, jogos oraculares como o *I Ching* (com origem aproximada em 3.000 a.C.) oferecem os mais antigos exemplos de jogos de simulação, onde são introduzidos fatos do vir a ser, a partir dos quais o jogador pode se relacionar com o drama da existência humana de forma lúdica.

Pois, apesar de aparentemente distintos, os jogos e os rituais demonstram uma forte ligação entre si: além da possibilidade do homem se relacionar com o que é desconhecido, e de entrar em contato com algo além da vida comum, no ritual e no jogo autêntico e espontâneo, o participante se entrega de “corpo e alma”, e consequentemente encara a experiência com extrema seriedade.

Assim sendo, a ideia de que o conceito de jogo possa ter começado a partir de cultos e rituais, e como tal seja uma parte inseparável e essencial da existência humana, não surpreende. Segundo Brasch (1971), as raízes do jogo nascem do desejo do homem de triunfar sobre os inimigos visíveis e invisíveis, de influenciar as forças da natureza, e de promover prosperidade no que ele cultiva e adquire.

Ainda assim, existem diversas controvérsias sobre o surgimento do primeiro jogo na civilização humana. Mesmo sem comprovação arqueológica, adeptos da teoria Darwiniana afirmam que o primeiro jogo da humanidade era praticado pelos homens de Neandertal, provavelmente como um “jogo de evolução”, onde um grande osso ou pedra era jogado para destruir os adversários, marcando pontos e estabelecendo o domínio de novos territórios. Também sem comprovação científica, adeptos da teoria criacionista afirmam que o primeiro jogo foi provavelmente inventado por Adão, para um só jogador, já que ele precede Eva.

Um dos primeiros jogos para o qual existem provas arqueológicas é o jogo de bola mesoamericano, jogado ao longo de mais de 3000 anos por diversas

civilizações pré-colombianas, como os povos Olmeca, Asteca e Maia. Durante o jogo, uma bola de borracha era disputada entre dois times, e jogada sem que as mãos pudessem tocá-la. As bolas mais antigas até hoje, datadas de 1600 a.C., foram escavadas em um sítio arqueológico no México, e encontradas junto com oferendas, comprovando que o jogo possuía uma forte correlação com práticas rituais. Ainda hoje, uma versão modernizada desse jogo de bola mesoamericano, chamado *ulama* é praticado por habitantes ameríndios no estado de Sinaloa no México (Wikipédia, 2010).

Vale notar que no final da partida na versão do jogo de bola Maia, o capitão do time vencedor era decapitado pelo capitão do time perdedor (figura 4). Esse ritual incorporado ao jogo da bola indica que ao contrário da concepção sacrificial moderna, nas civilizações pré-colombianas, perder a vida no auge da vitória no jogo era uma grande honra, e algo digno apenas de uma divindade (Campbell, 1998, p. 108).



Figura 4: Jogo de bola Maia retratado em um campo de Chichén Itzá em torno de 1.600 a.C. A imagem ilustra o final da partida quando o capitão do time vencedor era decapitado voluntariamente pelo capitão do time perdedor. A ilustração em cores (na parte superior da figura) auxilia a visualizar o ritual esculpido na pedra original (exibido na parte inferior).

Joseph Campbell (1999) afirma que o principal propósito do corpo humano (incluindo o cérebro) é agir; e como, desde sempre, o homem só percebe que está verdadeiramente vivo se estiver em ação. Segundo o autor, é a partir daí que

surtem os diversos tipos de jogos: de força, de inteligência, voltados para a competição, etc. Também segundo Huizinga (1971), as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são desde o início inteiramente marcadas pelo conceito de jogo.

Um importante exemplo é o uso da linguagem, instrumento que nos diferencia de outros animais e que o homem forjou para se comunicar, ensinar, e comandar. A invenção da escrita no século XVI foi um importante marco na história dos jogos, pois, nessa época, surgem jogos em Roma e na Grécia destinados ao aprendizado das letras, o que aponta para o começo dos jogos educativos na História Ocidental. No entanto, com o advento do cristianismo, que valorizava a memorização e a obediência, tais jogos passaram a ser vistos como delituosos, e pregou-se que eles levariam seus jogadores ao pecado mortal. Já no Renascimento, o jogo perde esse caráter negativo e volta a fazer parte do cotidiano, principalmente dos jovens, como forma de diversão.

No Brasil, diversos jogos foram introduzidos através de Alfonso X, rei de Castela e Leon que reinou na Espanha de 1252 a 1284. Alfonso X mandou produzir o *Libro de ajedrez, dados y tablas* onde eram descritos, além de regras e problemas de xadrez, diversos outros jogos que ele considerava importantes manifestações culturais. Alfonso X (Morencos, 1987, p. 9) acreditava que “Deus quis que os homens se divertissem com muitos e muitos jogos, pois eles trazem conforto e dissipam preocupações”.

Já em 1430, o tarô foi introduzido na Itália e no século XVI aparecem indícios do surgimento do primeiro jogo de damas. Em 1645 aparece a primeira referência ao gamão. É importante notar que grande parte dos jogos de cartas diferenciam-se de diversos jogos de tabuleiro (como o xadrez), já que o fator sorte ou acaso nunca é completamente eliminado e faz parte da experiência. Pois, nos jogos de carta, quanto mais a habilidade, o raciocínio e a destreza do jogador tornam-se dispensáveis, mais o acaso predomina, e eles se aproximam dos jogos de azar. O tarô, por exemplo, é um jogo onde o acaso é um componente essencial para a experiência.

Em 1836, surge a menção do pôquer em publicações impressas, como um exemplo de jogo de carta que possibilita o enfoque na retórica de progresso, e nos conceitos de habilidade e conquista. Jogos de cartas como o pôquer abrem, portanto, espaço para que o jogador utilize habilidades cognitivas e emocionais

além de confiar apenas na sorte. A “cara de pôquer” é um exemplo de tática, quando o jogador complementa sua habilidade intelectual com a emocional e “arrisca” na interpretação do adversário. É notável como o emprego da intelectualidade e a descoberta de oportunidades para tendências associativas, por parte do jogador, aumenta o fator de seriedade nos jogos significativamente.

Outro jogo de cartas que surge durante o século XIX, oferecendo a oportunidade do jogador utilizar habilidades pré-estabelecidas é o jogo *bridge* (cujo nome formal é *contract bridge*). No *bridge*, a maneira como as habilidades do jogador podem influenciar o resultado do jogo varia de acordo com a modalidade escolhida: quanto maior o número de regras impostas, maior a possibilidade do uso de destreza do jogador, diminuindo assim o fator acaso. O manual de regras mais antigo que se tem registro para o *bridge* é datado de 1886. Desde então, técnicas sociais modernas apropriaram-se do jogo criando uma proliferação de manuais e sistemas de preparação profissional. O *bridge* é hoje um jogo extremamente sério que valoriza habilidades mentais e lógicas previamente treinadas, desencorajando a espontaneidade, o que em muitos casos acaba por torna-lo um jogo bastante estéril (Wikipédia, 2009).

Antes da invenção do rádio e dos tocadores de LP, os jogos de carta e de dados eram geralmente associados às apostas por dinheiro e portanto não faziam parte do entretenimento familiar. Entretanto, em 1860, os jogos começam a adquirir um novo status: um litógrafo chamado Milton Bradley inventa o “Jogo Quadriculado da Vida” (*Checkered Game of Life*) que se torna o precursor dos jogos “familiares”, como forma de diversão segura e saudável para toda a família. Desde então, diversos jogos de tabuleiro do gênero foram produzidos e comercializados, tendo alguns alcançado grande popularidade nos lares, como o Banco Imobiliário, os jogos de Palavras Cruzadas, e o jogo *War* (Schiesel, 2008).

Além dos jogos, tendências em outros domínios sociais estabelecem importantes ligações entre o lúdico e a cultura. A peruca, por exemplo, que sobreviveu mais de um século e meio como artefato e estilo de moda, “(...) foi um dos exemplos mais flagrantes de intervenção do elemento lúdico na cultura.” (Huizinga, 1971, p. 206). No entanto, no século XVIII, o utilitarismo, a eficiência, e o ideal burguês do bem estar social deixaram uma forte marca na sociedade e foram fatores determinantes para a eliminação do barroco e para a atenuação do caráter lúdico predominante no século XVII. A Revolução Francesa que pôs fim à moda da

peruca e do salto alto – como óbvios representantes da opulência e do poder da nobreza – marcou o início de um longo processo de supressão do lúdico que teve seu apogeu no século XIX.

Com o advento da Revolução Industrial, a produção e o progresso tecnológico tornaram-se prioridade e a noção de trabalho e capitalismo passou a ser o foco da época, fechando espaços antes dedicados a manifestações do espírito lúdico. Fatores econômicos passaram a ser predominantes na sociedade, e essa importância foi em grande parte fundamentada pelos avanços técnicos e industriais desse período, decorrentes de invenções que perduraram desde o surgimento da máquina a vapor até o aparecimento da máquina elétrica. Além do despertar para uma adoração e busca pelo progresso tecnológico que "(...) destruíram os mistérios e absolveram o homem da culpa e do pecado" (Huizinga, 1971, p. 213), diversas correntes de pensamento do século XIX também foram críticas do lúdico na vida social, e contribuíram para o processo de racionalização e desencantamento da sociedade capitalista, exposto por Max Weber no famoso ensaio "A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo" (1967), publicado em 1905.

Apesar da desvalorização do espírito lúdico, principalmente em relação às retóricas do imaginário e de fantasmagoria (descritas na seção 2.1) durante o decorrer do século XIX, diversos jogos mantiveram sua importância e papel contribuinte na sociedade. Os jogos de carta (como o pôquer e o *bridge*) permaneceram como forma de lazer social, passaram por inovações e cresceram em status e popularidade, e hoje possuem grande visibilidade em torneios mundiais especializados. Da mesma forma, jogos de azar (como os jogos de dados, o bingo, e as loterias) mantiveram-se como parte integrante do lazer de diversas camadas sociais, e se ainda hoje existem associações pejorativas ao conceito de aposta por dinheiro, essas atividades adquiriram espaços próprios regulados por lei como os cassinos, e as casas lotéricas.

Ainda no século XIX, apesar das novas prioridades da sociedade agora focada no trabalho e no progresso, surgem os playgrounds nos Estados Unidos introduzindo o conceito de que espaços sociais específicos para a brincadeira e o jogo são importantes para a saúde e o desenvolvimento, principalmente o infantil. A partir dessa concepção, a construção de espaços de lazer para as crianças e os jovens passa a fazer parte do planejamento urbano das cidades americanas, e mais

tarde torna-se um conceito universal. O termo playground passa então a ser usado em diversas línguas e culturas, inclusive no Brasil.

Já no século XX, em 1927, um tipo de plástico durável é inventado e cria um novo patamar para a escala de produção e distribuição de jogos e brinquedos, antes criados artesanalmente em madeira e pano e que passaram então a ser comercializados em ampla escala.

Paralelamente, a partir da valorização econômica na sociedade capitalista moderna, jogos que favorecem a noção de habilidade e conquista, como os esportes, passam a focar cada vez mais nas retóricas de poder e de progresso (apresentadas na seção 2.1). Conseqüentemente, diversas atividades desportivas, como o futebol, o basquete, e o baseball, passaram a ser levadas tão ou mais a sério do que atividades sociais claramente relacionadas ao trabalho e à produção.

O termo “atleta profissional” passa a existir a partir do final do século XIX, como no caso do futebol americano que inicia sua profissionalização a partir de 1892, e em 1920 institui a NFL (a maior liga profissional americana até hoje) cujas competições como o *SuperBowl* tornaram-se um fenômeno nacional de popularidade. Atualmente, competições esportivas como a Copa do Mundo e o *Superbowl*, fazem parte de um valorizado sistema econômico que envolve a publicidade e o marketing, a moda, a indústria de brinquedos, jogos, e artigos esportivos, além de todo o conglomerado das mídias de comunicação de massa Norte Americano.



Figura 5: Personagens virtuais interagem na cozinha da família no jogo eletrônico *The Sims*.

Paralelamente, desde 1860, a partir do lançamento do primeiro jogo de tabuleiro voltado para o lazer em família, diversos outros jogos de tabuleiro passam a fazer parte do cotidiano familiar como forma de entretenimento. No entanto, 150 anos após o lançamento do primeiro jogo “familiar”, os jogos com maior sucesso de público não são mais os de tabuleiro tradicionais e sim os jogos eletrônicos, como a série *The Sims* criada pelo designer Will Wright e distribuída pela Electronic Arts (figura 5).

Pois, entre 1940 e 1945, enquanto o mundo se preocupava com a segunda guerra mundial, surge a mais complexa tecnologia capitalizada pela indústria de jogos e brinquedos até hoje: o computador. E, se a tecnologia digital foi inicialmente impulsionada por avanços militares e técnicos, apenas uma década após a introdução do computador surgem os primeiros jogos eletrônicos, ainda que com gráficos simples e interação limitada – como o jogo NIM criado em 1951, que simulava do jogo da velha.

Os jogos eletrônicos podem ser considerados como uma das consequências do avanço tecnológico digital e a convergência do computador com as telecomunicações. Desde o lançamento do jogo Pong, em 1972 pela Atari, uma versão fliperama do jogo de pingue e pongue, e o primeiro título com sucesso de público no mercado, crianças, jovens e adultos no mundo inteiro têm demonstrado crescente interesse e fascínio pelas possibilidades de interação e comunicação oferecidas pelos jogos eletrônicos. Também em 1972, e apenas duas décadas após o surgimento dos primeiros jogos eletrônicos, a Magnavox comercializa o primeiro sistema doméstico ou console de jogos eletrônicos: o Odyssey. A partir da popularidade do jogo Pong e do console Odyssey, outras empresas começam a investir no mercado de jogos eletrônicos, e em poucos anos surgem diversos títulos com jogos interativos reproduzindo esportes como o hóquei, o tênis e o *squash*.

Apesar de alguns altos e baixos até 1983, a partir da década de noventa, a indústria de jogos eletrônicos cresce rapidamente, e até hoje desafia crises econômicas mantendo índices de lucros elevados na área de entretenimento (Divinich, 2008). Desde 2007, a venda de jogos eletrônicos demonstra ter ultrapassado o faturamento da indústria de cinema (Anderson, 2007), diversas projeções afirmam que ela superou os lucros da indústria de música desde 2011, e é atualmente a forma de entretenimento mais vendida no mundo (Livingstone, 2012).

Um dos principais fatores contribuintes para o sucesso da indústria de jogos eletrônicos foi o advento da Internet. A popularização do acesso à conexão via banda-larga ampliou as possibilidades de interação simultânea com outros jogadores conectados em rede, e, desde então, os jogos multiplayer continuam a crescer em gênero, número e grau.

Mas, além da propagação dos jogos multiplayer para computadores pessoais (PC) e dispositivos fixos (como os consoles Xbox, Wii e Playstation), hoje são produzidos também jogos para dispositivos móveis, celulares e redes sociais. Atualmente, o consumidor encontra disponível no mercado um enorme repertório de jogos eletrônicos em plataformas móveis e fixas, em gêneros como: corrida, quebra cabeça, esportes, ação, aventura, ritmo, estratégia, simulações, luta, jogos de tiro, jogos RPG, e jogos de horror (Lenhart, 2008).

Entretanto, além da indústria que distribui e vende jogos eletrônicos, existe hoje um complexo sistema envolvendo o universo de jogos eletrônicos – que se estende dentro e fora da Internet – e está interconectado através de mídias e plataformas como: blogs, fóruns, vídeos de machinima¹⁹, redes sociais, publicações impressas, rádio, televisão e cinema, feiras, espaços culturais, congressos, eventos, entre outros.

Em 2009, o museu *Smithsonian* divulgou o lançamento da exposição “A Arte dos Vídeo Games” (*The Art of Videogames*), a primeira coletânea do gênero, exibida entre Março e Setembro de 2012, e declarou a constatada e crescente importância dos jogos eletrônicos como parte íntegra da cultura, desde a sua introdução no início dos anos 70. O site oficial do museu indica que mais de 70% das famílias norte-americanas jogam videogames assiduamente, e que diversos lares já possuem pelo menos duas gerações de jogadores (Smithsonian, 2009).

¹⁹ O termo *machinima* refere-se ao gênero fílmico, e à coleção de técnicas de produção digital que possibilitam a elaboração de narrativas em movimento, através da edição de animações gravadas durante partidas nos jogos eletrônicos.

2.4.5.

O jogo eletrônico

- Filho?!

Você passou o final de semana na frente do computador, agora é hora de brincar com seus amigos!

- Pai, se liga...

Estou conhecendo pessoas do mundo inteiro em um MMORPG²⁰, e participando de uma missão importante com meus amigos. Formamos um clã, estamos criando estratégias em um canal privativo, acumulando XP, e upando!

Diálogo adaptado do episódio *Make Love Not Warcraft*²¹
Programa de TV *South Park*, sobre o jogo eletrônico *World of Warcraft*²²

Segundo Brian Sutton-Smith, um dos mais importantes teóricos sobre o jogo e a brincadeira da atualidade, os jogos e brinquedos “reais”, mesmo os mais complexos, não se comparam aos jogos e brinquedos digitais. No livro *Toys as Culture* (1986, p. 37), ele compara a complexidade de uma boneca “real”, chamada *Chatty Cathy*, que fala mais de uma dúzia de frases e move-se através de botões, com um personagem virtual “inteligente”, criado digitalmente, que pode reagir de acordo com a ação do jogador em milhões de combinações possíveis. A tecnologia digital proporciona, portanto, uma nova característica aos jogos e brinquedos: a possibilidade de simulação de uma “inteligência artificial”, programável através de algoritmos, que pode identificar, analisar, e reagir de acordo com as ações de quem joga e brinca.

Os autores Salen & Zimmerman (2004) listam quatro importantes características da mídia digital que viabilizam experiências únicas no jogo eletrônico: a interatividade imediata (ainda que limitada), a manipulação de informação, a automatização de sistemas complexos, e a comunicação em rede. Através da tecnologia digital, os jogos eletrônicos podem processar e simular elementos textuais, gráficos, e sonoros de forma interativa, e manipular a mecânica do jogo e dos personagens virtuais através de uma lógica programática interna – algo que não é possível nos jogos tradicionais. As regras e os processos podem ser, portanto, aprendidos durante o jogo, e ensinados pelo jogo de forma interativa. Segundo os

²⁰ A sigla MMORPG é usada como abreviação para os jogos RPG multiplayer online massivos, onde centenas ou milhares de pessoas jogam conectadas em rede.

²¹ O episódio encontra-se disponível em: <<http://www.southparkstudios.com/guide/1008>>.

²² O *World of Warcraft* é um jogo RPG multiplayer online massivo para computadores pessoais. Ele foi lançado em 2004, pela empresa Blizzard, e é até hoje o jogo com o maior número de assinantes pagos no mundo, estimado em aproximadamente 15 milhões de pessoas.

autores Salen & Zimmerman (2004, p. 88): em um jogo eletrônico, descobrir como o jogo opera faz parte do processo e da experiência de jogar.

O cruzamento entre mídias tradicionais e hipermídias interativas possibilita a elaboração de jogos eletrônicos como o *Webkinz*²³, onde a criança compra um bicho de pelúcia, pode brincar e dormir com ele em casa, mas também pode jogar em um ambiente virtual, onde o brinquedo, agora em sua versão digital, interage com a criança através de mensagens textuais, e reage de acordo com o que ela escolhe no jogo. Os jogos eletrônicos oferecem, portanto, a possibilidade de agregar e simular jogos e brinquedos digitais e “tradicionais” em um ambiente virtual interativo complexo, onde personagens físicos e virtuais podem interagir e se comunicar. Todas essas características propiciam a expansão de um espaço “mágico”, onde o jogador pode interconectar o mundo “real” e o mundo “virtual”, e participar de narrativas “incertas”, ou não lineares, sem começo, meio e fim pré-definidos.

É, portanto, nesse complexo ambiente envolvendo a inteligência artificial do computador, o cruzamento de mídias e hipermídias conectadas em rede, e as possibilidades de publicação e criação de narrativas não lineares, onde as gerações de hoje brincam, jogam e podem descobrir. O diálogo entre pai e filho sobre o jogo *World of Warcraft*, assinalado na epígrafe desta seção, é um exemplo da aparente complexidade cultural e tecnológica do universo dos jogos multiplayer.

O diálogo também indica a atual ruptura cultural entre gerações, ocasionada a partir da popularização dessa nova forma de jogar e brincar. Pois, os jogos multiplayer (nos quais diversos jogadores podem interagir conectados em rede), que se difundiram após a popularização da Internet e a conexão via banda-larga, captaram o interesse de diversos segmentos sociais, e atualmente já fazem parte do cotidiano de todas as gerações (Silloto, 2007; Recuero, 2009). Proporcionalmente, quem ainda mais transita pelo seu universo são os jovens (Lenhart, 2009), mas diversas pesquisas nas redes sociais – como o Orkut e o Facebook – demonstram que apenas 20% dos jogadores têm menos de 30 anos (Dauer, 2010), quebrando o estereótipo de que os adeptos dos jogos eletrônicos são apenas rapazes adolescentes. Os jogadores mais ativos no jogo *Farmville*, por exemplo, – um fenômeno que se propagou rapidamente na rede social Facebook e chegou a ter

²³ O jogo *Webkinz* encontra-se disponível na versão em português em: http://www.webkinz.com/br_pr/.

mais de 100 milhões de usuários (Axon, 2010) – são mulheres de meia-idade (ISG, 2010).

No entanto, apesar do seu consagrado sucesso comercial como indústria (Anderson, 2007; Bangeman, 2008; Whitney, 2009), os jogos eletrônicos ainda enfrentam diversas batalhas no campo social, legal e político para que sejam aceitos como forma cultural significativa no Brasil e no mundo (Protásio, 2009; Moncau, Ferrar, Cavalli, 2010). Pois, para muitos imigrantes digitais, ou adultos que cresceram antes da popularização da Internet, essa nova forma de jogar e brincar pode parecer inútil, problemática e uma forma de “escape” do mundo real.

Mas, o que acontece nos jogos multiplayer não é “coisa de criança”, e pessoas do mundo todo, de todas as idades, comunicam-se, jogam e brincam diariamente (Mack, 2008; Lenhart, 2008). Para Aarseth (1997), um importante ludologista da atualidade, os jogos eletrônicos são um gênero artístico em si, um campo estético de possibilidades a ser julgado em seus próprios termos. O autor considera os jogos eletrônicos como um fenômeno cultural, estético e uma forma de linguagem que foi capaz de desenvolver rapidamente uma retórica própria, digna de investigação. Para os autores Salen & Zimmerman (2004, p. 87), a principal questão frente aos designers de jogos eletrônicos e hipermídias interativas lúdicas da atualidade, não é o que essas mídias “são”, mas o que elas “podem proporcionar”.

Já que a partir do cruzamento entre mídias, novas e tradicionais, em um ambiente *cross-media* (Davidson et al., 2010), os jogos eletrônicos podem agregar objetos físicos e digitais e interconectar o mundo “real” com o mundo “virtual” (como exemplificado pela figura 3, na seção 2.4.4). Essas novas hipermídias lúdicas oferecem formas de interatividade imediatas, e ambientes nos quais o jogador pode participar de narrativas não lineares. Entretanto, nos jogos multiplayer, a construção de histórias certas ou incertas não se desenrola apenas de acordo com as escolhas individuais de cada jogador, pois a narrativa também pode ser afetada pelas ações e reações de outros jogadores conectados em tempo real, além da atuação de personagens controlados pela inteligência artificial programática do jogo – também chamados de NPC (sigla do termo em inglês *Non Playable Character*).

As possibilidades de construção de narrativa não estão mais limitadas a uma linearidade sequencial pré-determinada, sem a interferência do consumidor, como ocorre na literatura, no rádio, no cinema e na televisão. Surge, portanto, a possibilidade de coautoria colaborativa de histórias não-lineares, em um ambiente

cross-media, onde personagens reais e virtuais interagem, sendo que todos esses fatores instigam para a construção de novos tipos de experiências transmídia (Jenkins, 2006).

Os jogos eletrônicos oferecem, portanto, oportunidades de exploração únicas, pois o jogador aprende fazendo e buscando o que há por vir, seja em função do que as regras e as estratégias projetadas pedem, seja a partir de novas táticas descobertas. Segundo Steven Johnson (2012, p. 37):

“Nenhuma outra forma de entretenimento oferece semelhante coquetel de recompensa e exploração. Não *exploramos* o cinema, e a televisão, ou a música de qualquer maneira que não seja no sentido mais figurado da palavra.”

Como o cinema, que desenvolveu uma linguagem própria mas utilizou o teatro e a fotografia como ponto de partida, em muitos casos, os jogos eletrônicos procuram gerar experiências proporcionadas por mídias que os precedem, capazes de emocionar e fazer com que o espectador se identifique com a narrativa e os personagens (Freeman, 2004). E, se até recentemente, séries de sucesso no cinema, como a saga Guerra nas Estrelas, Homem Aranha, e Batman, inspiravam o desenvolvimento de jogos baseados em roteiros de filmes, já há alguns anos o caminho inverteu-se, e diversos filmes se baseiam em narrativas e personagens popularizados por jogos eletrônicos, como as séries “*Resident Evil*”, “*Laura Croft*” e “*Final Fantasy*”.

Mas, apesar da oportunidade única de participação colaborativa do consumidor cultural nos jogos multiplayer, eles ainda são considerados por muitos como uma forma de entretenimento passiva, sedentária e antissocial. Diversos jogos introduzidos para o console Wii da Nintendo vêm quebrando alguns desses estereótipos, pois simulam esportes individuais e coletivos, nos quais o jogador executa movimentos corporais integrados como em uma atividade física no mundo real. O sistema Wii Fit (lançado no Brasil em Maio de 2008), por exemplo, oferece uma plataforma semelhante às de aulas de *step*, quando o jogador utiliza sua massa corporal criando ou imitando movimentos reproduzidos por personagens virtuais no jogo (figura 6).



Figura 6: A personagem virtual (no canto inferior esquerdo da figura) simula o movimento da jogadora no mundo real através do sistema de capturação de movimentos do periférico Wii Fit da Nintendo.

Como discutido anteriormente, diversos jogos multiplayer são desenvolvidos para consoles fixos como o Wii, o Xbox, e o Playstation e para computadores pessoais, chamados de “jogos PC”. Atualmente, a franquia *The Sims* (lançada no ano 2000) é o jogo PC de maior sucesso comercial, e já vendeu mais de 100 milhões de unidades mundialmente. A franquia idealizada pelo designer de jogos eletrônicos Will Wright, é uma série de jogos onde os jogadores podem criar e controlar personagens em ambientes virtuais, e simular experiências baseadas em situações no mundo real, como a interação social no ambiente familiar, escolar, de lazer, no comércio, etc. Vale notar que a franquia *The Sims* alcança maior popularidade com o público feminino, e muitas jogadoras adultas dizem considerar a experiência no jogo como algo privado, e a comparam a escrever em um diário pessoal (Schiesel, 2008).

Alguns autores, como a pesquisadora Karen E. Dill (2009), especialista em psicologia de mídias sociais de massa, acreditam que nos deparamos hoje com uma nova revolução midiática. Dill compara a atual imersão do ser humano nas mídias de massa – como a TV, a propaganda e os jogos eletrônicos – com a sensação de estar mergulhado em um oceano digital. Citando a famosa frase de Marshall (1973), ela faz a pergunta: “Será que um peixe sabe que está molhado?”,

pois segundo Dill (2009, p. 14): as mídias de entretenimento exercem uma grande influência sobre nosso modo de pensar e agir, e têm a capacidade de nos “transportar” para o que é exibido na tela digital.

No famoso livro *“The Second Self: Computers and the Human Spirit”*, Sherry Turkle (1984) oferece uma das primeiras importantes interpretações sobre o que pode ocorrer na interação entre o usuário e a máquina, principalmente no que diz respeito aos possíveis impactos na percepção interna e externa de cada indivíduo; ou seja, no que diz respeito à subjetividade individual e na relação do sujeito com o mundo exterior. Na obra *“Life on the Screen: identity in the age of the Internet”*, publicada em 1997, já após a popularização da Internet, a autora descreve uma nova forma de identidade que emerge neste tipo de interação, e agora disponível também no modo multiplayer, como descentralizada e múltipla. A autora conclui que a experiência em ambientes virtuais conectados em rede pode gerar novas perspectivas em relação à própria identidade, frente ao que se percebe em relação à identidade do outro, e mesmo em relação ao que máquina representa.

Já para Chris Crawford (1982, p. 5), os efeitos emocionais da interação com os jogos eletrônicos podem criar uma representação subjetiva e deliberadamente simplificada de uma realidade emocional. Para o autor, a representação fiel e realística da realidade objetiva e externa, não é necessariamente importante, a não ser que seja um pré-requisito para sustentar a fantasia do jogador. No entanto, o equilíbrio entre o que é “real” – de modo objetivo e externo – e o que é “fantasia” – de modo subjetivo e interno – é crucial para que o jogo integre-se à experiência cultural criativa de quem joga. Assim, para Crawford (1982), o equilíbrio entre o que é fantasia e o que é realidade não deve ser encarado apenas como um veículo de entretenimento, pelo qual o jogador é transportado, como atesta Dill (2009), e sim como algo que pode contribuir para a elaboração do self criativo.

Pois, mesmo que o jogo eletrônico seja capaz de engajar e transportar o jogador, através da aparente “mágica” oferecida pela complexa estrutura de narrativa, personagens e gráficos deslumbrantes, ou arquitetura interna inteligente, diversos jogadores são capazes de olhar além das estratégias e das retóricas projetadas no jogo (discutido em detalhe na seção 3.5). O capítulo a seguir discute, portanto, a complexa experiência nos jogos multiplayer, e as possibilidades de descoberta, tanto do ponto de vista de quem joga, como de quem projeta.

3

A experiência no jogo

Playing is an experience, always a creative experience.

Winnicott, (2005, p.67)

Experience is what you get when you didn't get what you wanted.

Electronic Arts²⁴

A possibilidade de desvendar o verdadeiro significado da experiência é importante, assim como o é ter a sensação de que ela valeu a pena. No entanto, Randy Pausch (2008a, 2008b) nos lembra que o objetivo principal, e geralmente o mais óbvio, nem sempre é o que mais nos ensina. Segundo ele, existem formas de aprendizado indiretas tão, ou mais, valiosas, do que as formas aparentes, e no entanto elas nem sempre vêm à tona. Pausch afirma que as retóricas embutidas, que ele chama de *head-fakes*, são extremamente importantes, pois proporcionam situações nas quais nos percebemos fazendo algo prazeroso, e ao mesmo tempo aprendendo algo difícil; mesmo que o aprendizado só se torne aparente após o término da experiência.

O significado do que acontece na experiência no jogo é importante, não só para teóricos, educadores, designers e desenvolvedores de jogos, mas em primeiro lugar para os próprios jogadores. Os objetivos no jogo são essenciais não somente para quem o projeta e vende, mas principalmente para quem joga. Como foi discutido no segundo capítulo, a retórica dos “experts” e a retórica de quem joga nem sempre é a mesma, a experiência do jogador não é previsível, e nem sempre vai de acordo com o que é esperado pelo designer e desenvolvedor do jogo. Um jogo de póquer, por exemplo, pode causar frustração e instigar agressividade, enquanto que um jogo eletrônico de tiros (FPS) pode acalmar o jogador (Alves, 2004, p. 370), assim como um jogo educativo pode ser prazeroso como forma de lazer, enquanto que um jogo de entretenimento pode ensinar, mesmo que indiretamente, como forma de aprendizado tangencial (Portnow, 2009).

²⁴ Citação extraída da “última aula” (*The Last Lecture*) ministrada pelo professor Randy Pausch (2008b).

Nos jogos eletrônicos, as retóricas implícitas e não aparentes ao jogador e ao designer podem ser tão ou mais importantes do que as retóricas explícitas e óbvias. Como foi apresentado no segundo capítulo, Sutton-Smith (2001, p. 16) afirma que diferentes retóricas podem conviver em harmonia no jogo, e, como, frequentemente a retórica que mais se adequa ao que o jogador percebe no jogo nem sempre é a mesma que melhor descreve o que se passa sob a superfície da experiência, e fica despercebida.

Em “*Rules of Play*”, os autores Salen & Zimmerman (2004, p. 302) afirmam que a experiência é criada tanto pelo jogador como pelo sistema formal do jogo, e que podemos considerar as regras como a “essência” e o jogador como a “alma” da experiência no jogo. Jesse Schell (2009, p. 11) também acredita que o jogo eletrônico em si não é capaz de encapsular o que ocorre, já que o designer pode projetar o jogo mas não a experiência do jogador. Para “capturar” a “alma” da experiência no jogo, o autor (2009, p. 24) sugere que o designer utilize formas de introspecção conscientes, como na meditação, quando percebemos a respiração mas não tentamos controlá-la. Tracy Fullerton (2008), designer e educadora na área de jogos eletrônicos, também acredita em uma perspectiva centrada no jogador, já que os jogos são projetados para quem joga. Para Fullerton (2008, p. 2), a principal função do designer é representar o interesse do jogador, cabendo a ele observar e projetar o jogo a partir da experiência de quem joga, e não focar apenas nos aspectos relacionados ao seu desenvolvimento, como as questões técnicas, a direção de arte, ou as fases de produção.

A partir dessa perspectiva, a proposta da pesquisa de campo qualitativa é trazer à tona a “alma” da experiência, a partir do ponto de vista do jogador, mas também compreender como ela se inter-relaciona com a “essência”, embasada no sistema formal do jogo, para investigar as motivações dos jogadores que vão além do que é oferecido e esperado pelas estratégias projetadas. Para Sutton-Smith (2001, p. 17), encontrar a relação entre os relatos possíveis e o diálogo entre as funções intrínsecas e extrínsecas no jogo é uma maneira de discutir o cruzamento entre o ato de jogar e brincar, e o ato de não jogar e não brincar.

A seguir, serão apresentados alguns espaços criativos proporcionados pelos jogos eletrônicos e o que pode ocorrer no interjogo entre a mágica do jogo e o potencial do brincar jogador.

3.1.

Os espaços do jogo

*Play is in fact neither a matter of inner psychic reality nor a matter of external reality.
If play is neither inside nor outside, where is it?*

Winnicott (2005, p. 129)

A possibilidade do faz de conta contribui para criar um ar de mistério e dar um certo encanto ao jogo, e em alguns casos pode distanciar o jogador temporariamente das leis e dos costumes da vida cotidiana. Os aspectos da vida “comum” podem perder em grau de importância, e talvez até sua validade dentro dos tempos e espaços criados pelo jogo, ocasionando uma possível suspensão temporária da vida social “normal”. Em *“Homo Ludens”*, livro publicado em 1938, Huizinga (1971, p. 177) descreve o jogo como situado “fora da sensatez da vida prática, nada (...) a ver com a necessidade ou a utilidade, com o dever ou a verdade.”, e introduz o conceito de “círculo mágico”. Caillois (1958), no entanto, baseando-se mas indo além dos conceitos introduzidos por Huizinga, conclui que o ato de jogar e brincar é um fenômeno que ocorre “dentro” e “fora” do espaço proporcionado pelo círculo mágico do jogo.

Atualmente, mais de meio século após a introdução do conceito de círculo mágico por Huizinga em 1938, percebemos que as fronteiras entre o jogo e a vida cotidiana tornam-se cada vez mais tênues, assim como as delimitações entre o mundo “real” e o mundo “virtual”, se é que elas existem. A introdução das mídias digitais, impulsionadas pelos avanços nas tecnologias de comunicação e interação, continuamente atenuam barreiras impostas entre o mundo físico e o digital, dificultando a definição entre o que é real e o que é virtual – como no caso das técnicas de realidade aumentada (exemplificadas na figura 4), realidade virtual, e os jogos ARG²⁵ (sigla do termo em inglês *Alternate Reality Game*), que incitam o

²⁵ O primeiro jogo eletrônico do gênero ARG produzido no Brasil, em 2001, criado para divulgar uma pasta de dente, envolveu mídias para envolver os jogadores como: a utilização de avatares 3D, a simulação de ataques hacker ao site do projeto, sites fictícios de fãs de clubes da personagem principal, etc. Já a repercussão do terceiro jogo ARG produzido no país em 2007, intitulado Zona Incerta e patrocinado pelo Guaraná Antártica, oferece um excelente exemplo de como as barreiras entre o que é real e virtual estão tênues. Pois, devido ao sucesso alcançado pela trama do jogo, o senador da república Arthur Virgílio, do PSDB, Amazonas, foi protagonista de uma gafe no Senado quando fez um discurso contra uma empresa fictícia, que fazia parte do jogo, e afirmou em plenário: “a empresa norte-

jogador a explorar as narrativas, resolver os desafios e interagir com os personagens do jogo tanto em ambientes virtuais como em situações na vida real.

A partir de uma perspectiva arquitetônica, Steffen Walz (2010) argumenta que as fronteiras entre os espaços físicos e os espaços lúdicos estão cada vez menos visíveis, já que o conceito de jogo permeia os espaços projetados, onde sensores, dispositivos e redes de informação estão integrados, e praticamente tudo pode servir como um agente para criar um jogo ou uma brincadeira. A indústria de consumo e de propaganda, sempre atenta para as últimas tendências e as novas tecnologias, capitaliza todas essas possibilidades, e através de aplicativos de software e sensores capta e registra os passos e as atividades do consumidor cultural, no mundo físico e no digital, em um conceito de jogo e de brincadeira dissimulada. Conseqüentemente, o conceito de jogo e de brincadeira permeia a Web de forma ubíqua e encontra-se imbuído na interação entre o consumidor e o produtor em um movimento que Glenn Entis²⁶ chama de “ludificação das mídias” (traduzido da expressão em inglês *gamification of media*).

Esse processo de ludificação é hoje um fenômeno visível no cotidiano digital em geral, e não apenas no universo dos jogos eletrônicos, pois jogamos e brincamos de forma aparente ou não quando fazemos ofertas em leilões virtuais para comprar um produto, ou quando aumentamos de nível como vendedor ou comprador no site do Mercado Livre; ou quando recebemos prêmios ou sugestões de compra através de aplicativos na Web que identificam nossos gostos pessoais (como no site da Amazon).

Por esses e outros motivos, o conceito de círculo mágico como um espaço que claramente separa o jogo da vida “comum”, introduzido por Huizinga em “*Homo Ludens*”, é hoje questionado por ludologistas e pesquisadores de mídias digitais, já que no cotidiano digital atual, o ato de jogar e brincar, e o aspecto de virtualidade das mídias não podem ser separados da vida ordinária e real através de um espaço claramente delimitado. No entanto, ainda hoje, o sistema formal do jogo é capaz de delimitar uma área especial para que o jogador e o designer possam capitalizar a “mágica” inerente ao jogo, e ampliar o potencial da experiência cultural.

americana Arkhos Biotech está convocando as [sic] pessoas do mundo inteiro a transformar a Floresta Amazônica em um santuário de preservação sob o controle privado, (...) uma ofensa” ao país, e convidou a empresa para uma reunião com a subcomissão da Amazônia (Delgado, 2007).

²⁶ Glenn Entis foi um dos fundadores da produtora de animação PDI-Dreamworks, e foi diretor de tecnologia (CTO) da desenvolvedora e distribuidora de jogos eletrônicos Electronic Arts. Ele discutiu os efeitos ocasionados pela ludificação das mídias (ou *gamification of media*) durante a palestra de abertura do congresso de jogos SBGames na PUC-Rio em Outubro de 2009.

3.1.1.

O círculo mágico do jogo

Tanto o jogo como o ritual reservam um espaço definido e separado da vida “comum” como lugar sagrado ou “círculo mágico”.

Huizinga, na obra *“Homo Ludens”*

A definição de círculo mágico pode ser resumida como o espaço onde o jogo ocorre. O círculo mágico pode incluir um elemento físico ou uma área específica, como um campo de futebol ou um tabuleiro de xadrez, mas, esse tipo de delimitação nem sempre é necessário para que o jogo ocorra, como no caso de um jogo de adivinhação, ou de par ou ímpar. Pois, o jogo pode simplesmente começar assim que um ou mais jogadores resolverem participar.

No entanto, o conceito de círculo mágico é importante para indicar que algo genuinamente “mágico” pode ocorrer quando o jogo começa. Segundo Salen & Zimmerman (2004, p. 95): “Jogar um jogo significa entrar em um círculo mágico, ou talvez criar um assim que o jogo comece”²⁷. O jogo pode ser “mágico” já que não precisa ser exatamente como a vida “real”: os objetos, personagens, regras e narrativas podem acumular significados especiais, que vão além do que é vivenciado fora do círculo mágico do jogo. Dentro do círculo mágico o jogador pode construir uma nova realidade, a partir de estratégias e ferramentas oferecidas pelo design do jogo, e pela maneira como os participantes da partida agem e reagem a elas.

Assim sendo, diversas características introduzidas por Huizinga que definem o jogo como elemento cultural, e o conceito de um espaço que pode ser criado por um círculo mágico são ainda hoje aplicáveis. No entanto, como foi discutido na seção anterior, é importante questionar a interpretação literal do conceito que define o espaço do jogo como algo separado do cotidiano, proposto por Huizinga:

“Uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida cotidiana. É lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente cotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e que suas regras tem validade.” (Huizinga, 1971, p. 23)

²⁷ Minha tradução do texto em inglês: “*To play a game means entering into a magic circle, or perhaps creating one as a game begins.*”

Diversos autores (Consalvo, 2009; Perron & Wolf, 2009; Yee, 2006a) acreditam que as tecnologias digitais e os jogos eletrônicos permeiam a cultura de tal forma que estão dissipando-se as fronteiras entre o espaço ocupado pelo conceito de jogo e a vida cotidiana, se é que essa divisão realmente existe. Um dos argumentos propostos questiona o fato do jogo não se limitar ao que é divertido, mágico, ou fora do comum. Apesar de oferecer ambientes de fantasia e utilizar elementos virtuais, o jogo eletrônico nem sempre busca separar-se completamente da vida “real”, prática e corriqueira. Questiona-se também a necessidade de um espaço físico concreto para que os jogadores sintam-se jogando. Consequentemente, uma delimitação (visível ou invisível) entre o jogo e a vida “ordinária” pode facilitar a demarcação do espaço do jogo, mas não é algo essencial para que o jogo aconteça.

Para diversos autores, como Perron & Wolf (2009) e Consalvo (2009), o ato de jogar não deve ser reduzido a algo extraordinário em relação a vida prática e ordinária através de um círculo mágico de ritual ou de faz de conta. Para eles, separar o jogo da vida cotidiana através de um espaço claramente delimitado, como sugere a interpretação literal do conceito de círculo mágico apresentado por Huizinga, é uma tarefa cada vez mais difícil e improvável. O que pode claramente demarcar o espaço do jogo são as suas regras, pois elas podem diferenciar um jogo do outro, assim como a experiência no jogo em relação à outras atividades culturais. E, apesar do conjunto de regras proporcionar um sistema para que o designer possa projetar estratégias e incorporar retóricas, esse espaço pode ser expandido pelo brincar criativo e pela experiência cultural do jogador.

A seguir, serão apresentadas diversas características relativas às regras, começando pelos jogos tradicionais até situações específicas aos jogos eletrônicos.

3.1.2.

As regras do jogo

*We cannot change the cards we are dealt.
Just how we play the hand.*

Randy Pausch , 1960-2008
Durante a sua última aula na Universidade Carnegie Mellon (2008b)

Uma característica importante do jogo, que pode ser relacionada ao conceito de drama, é sua possibilidade de criar ordem e de ser ordem (Huizinga, 1971, p. 99). O jogo introduz uma perfeição temporária e limitada à confusão da vida e possui uma forte ligação com o domínio da estética. O ritmo e a harmonia, qualidades “nobres” abundantes no jogo, possuem forte associação com a beleza e são desejadas pelo homem, seja na estética do lar, do corpo, da linguagem, da justiça, ou dos relacionamentos sociais.

Para Parlett (1992, 1999), em um jogo formal devem existir maneiras possíveis de competir, ou seja, devem haver regras. As “regras do jogo” possuem elementos importantes na busca pela ordem, pois é através de regras de conduta, instruções e etapas a serem seguidas que podemos antecipar ações. No jogo de cartas *bridge* por exemplo, as regras podem se tornar o elemento predominante da experiência, sobrepondo-se em relação ao fator sorte, abafando a incerteza do acaso e mudando o que está “em jogo”. Além de instruções e estratégias, é a partir de padrões estéticos áudio visuais no jogo que o ritmo e a harmonia podem ser estabelecidos. No entanto, cabe ao jogador decidir se esses padrões serão mantidos, ou seja, se as regras serão consultadas e seguidas, e qual o seu peso em relação à espontaneidade buscada no jogo.

Diversos jogadores são chamados de “desmancha prazeres” quando vão contra as regras, pois quebram o ritmo, a harmonia, e os padrões áudio visuais antecipados, não obedecendo à condutas previamente definidas e esperadas por outros jogadores. Já em outras situações e estilos de jogo, quando a espontaneidade do brincar é valorizada acima das regras antecipadas, o jogador que cria padrões próprios ou dribla as estratégias planejadas pode até ser visto como “herói” da partida (como será apresentado na seção 3.5.2. “Improvisação”).

No livro “*Rules of Play*”, os autores Salen & Zimmerman discutem extensivamente como as regras são elementos cruciais para o design e a

experiência no jogo. Para esses autores (2004, p. 302), o ato de jogar só é possível se o jogador entrar em contato com as regras do jogo, e segundo a definição de Parlett (descrito na seção 2.3), sem regras o contexto do jogo muda de um ambiente formal para informal. No entanto, como indicado anteriormente, Salen & Zimmerman apontam que o jogo é fabricado tanto pelo seu sistema formal como pelo jogador, pois a “alma” do jogo reside no jogador, e sua “essência” nas regras. Pois, mesmo antes do jogo começar, quando os componentes formais do jogo estão a espera do início da sessão ou da partida, o jogador pode agir, aprender e construir fora do círculo mágico do jogo. Além das regras oficiais do jogo, o jogador traz também regras “reais”, talvez mais importantes ou que façam mais sentido para a experiência. Assim, o jogo pode fornecer regras, geralmente explícitas, projetadas pelo designer, mas o jogador traz também regras próprias e implícitas oriundas de padrões de comportamento, crenças e condutas sociais previamente aprendidas.

Certeau (1988, p. 40) diz que: “em linguística, a *performance* não é a *competência*: o ato de falar (e todas as táticas enunciativas que implica) não pode ser reduzido ao conhecimento da língua.” E assim como a estrutura da língua, a estrutura formal do jogo é apenas um dos elementos que fornecem base para experiência, pois aquilo que o jogador improvisa a partir de um conhecimento individual e prévio é o que caracteriza a sua performance, e pode abrir um espaço potencial para a ampliação da experiência cultural no jogo.

Além disso, é importante observar que parte da mágica do jogo eletrônico é descobrir o jogo enquanto ele é jogado. Um jogo de tabuleiro tradicional oferece um manual de regras, que pode ser lido ou não antes do jogo ter início, mas o jogo em si não pode “ensinar” as regras, ou oferecer etapas, uma vez que o jogador inicie a partida. Já nos jogos eletrônicos, as regras e os processos podem ser ensinados de forma interativa, e descobrir como o jogo opera faz parte do processo de jogar e brincar digitalmente (Salen & Zimmerman, 2004, p. 88). Assim, as regras podem ser aprendidas antes, mas também durante o jogo, e a oportunidade de aprender “fazendo” é muitas vezes encorajada pelas estratégias incorporadas ao jogo eletrônico.

Através da automatização de sistemas complexos interativos, é possível projetar interfaces e personagens inteligentes capazes de registrar as ações do jogador, oferecer informações e feedback, de forma gradual e no momento mais apropriado. Diversos jogos utilizam personagens virtuais controlados

programaticamente (os NPCs, descritos na seção 2.4.5) como um manual de regras “ambulante” e interativo. Os personagens NPC podem ser “chamados” pelo jogador, ou podem tomar iniciativa própria e se aproximar para oferecer ajuda durante a partida. No entanto, os jogadores podem ignorar e evitar os NPCs, e mesmo se interagirem com eles, podem seguir suas sugestões ou não.

Segundo Chris Crawford (1982, p. 5) na realidade, o que nos fascina, não é “o que” a realidade é, ou o fato que ela “pode” se modificar, mas “como” ela se modifica. Os jogos eletrônicos, através de representações e eventos interativos, oferecem a possibilidade do jogador explorar todos os “cantos” do círculo mágico do jogo, na ordem e na maneira desejada para desvendar “como” a realidade, mesmo que simulada, se modifica. O jogador pode observar e agir, quantas vezes desejar, na complexa rede de causa e efeito que tece os elementos do jogo, compreender como ela se altera e experimentar, uma ou diversas vezes. Os jogos eletrônicos são colaborativos com nosso processo de construção emocional, no sentido em que oferecem oportunidades que não teríamos sem eles. Pois como em um linha de produção, o jogo oferece um aparato em forma de simulação, como em um “ciclo mágico” (Perron & Wolf, 2009), onde podemos agir e reagir, observar o que acontece, conosco e com o outro, até que a “mágica” termine. Em um ciclo mágico, as tentativas e descobertas vivenciadas na trama do jogo abrem espaço para que o jogador possa definir táticas próprias e jogar além.

Em suma, as regras são cruciais para o designer que projeta, para o jogador que joga e para o conceito de jogo em si. Segundo Jesse Schell (2009, p. 21), sem regras o jogo não existe, e é importante que o designer entenda claramente como as regras se ramificam nos espaços do jogo, além do tipo de experiência que elas podem proporcionar ao jogador, já que sem as regras o designer perde a oportunidade de incorporar significado à experiência no jogo.

Assim, entendidas como a essência do jogo, as regras proporcionam uma base conceitual, mesmo que o jogador decida interpretá-las ou ignorá-las. O jogador decide se irá aprender ou seguir as regras do jogo, mas é necessário que elas façam parte do jogo: pois sem regras o jogador não pode contrariar as estratégias, e muito menos ir além delas. Entretanto, antes mesmo, ou para que o jogador se interesse em aprender as regras, faz se necessário um convite de participação ao jogo; e a próxima seção apresenta algumas das estratégias de atração, imersão e persuasão empregadas nos jogos eletrônicos.

3.2. Convite ao jogo

Todos adoram jogar. Todos.
Homem ou mulher, menino ou menina, animal ou vegetal, todos adoram se soltar de vez em quando e se divertir para valer.
Sério, até aquele cara mal encarado e mal humorado que vive na esquina, até ele.

Convite aos jogadores no site do jogo *Little Big Planet*²⁸

Certamente, o que o designer quer é que o jogador jogue. Segundo Winnicott (2005, p. 145), a experiência de um jogo de palavras sem ouvintes, ou a de uma performance sem espectadores é como a da árvore que cai na floresta sem testemunhas. Também no jogo, se ninguém observa, age, escuta, ou interage, ele acontece? Segundo Will Wright, o momento “número um” no jogo acontece quando o jogador inconscientemente estica o braço buscando o dispositivo que pode dar início à partida, e pergunta: “Posso experimentar?” (Salen et al., 2008, p. 11).

O designer quer que o jogador “venha, jogue, e fique” e para tal utiliza diversos mecanismos e estratégias de atração, imersão e persuasão. Segundo o autor literário Maurice Sendak²⁹, o público mais exigente é o infanto-juvenil, pois diferente do adulto que muitas vezes lê por obrigação ou espera algo melhor por vir, a criança ou o jovem só vira as páginas do livro se ele for verdadeiramente interessante. Como o jovem leitor que precisa ser atraído a iniciar a leitura e engajado para continuar virando as páginas, para que o jogo aconteça faz-se necessário uma atração dupla: o jogador deve “querer” iniciar o jogo e “querer” continuar jogando.

Alguns jogos eletrônicos, como os projetados pelo designer de jogos Will Wright, conseguem captar uma enorme audiência. A série de jogos *The Sims 1, 2, e 3* já foi traduzida para 22 idiomas, vendida em 60 países, e a franquia em torno dos três jogos e seus vários pacotes de expansão já acumulou mais de 4 bilhões de dólares, desde o seu lançamento, no ano 2000 (Schiesel, 2008). “*Spore*”, o último

²⁸ Texto extraído do site do jogo Little Big Planet sobre o que significa “estar jogando” (traduzido do verbo em inglês “*playing*”). O texto foi adaptado da versão em Português de Portugal; disponível em: <http://www.littlebigplanet.com/pt-pt/game_guide/psp/playing/>.

²⁹ Maurice Sendak foi um escritor e ilustrador, nascido em Nova Iorque, e sua obra mais famosa é o livro “*Where the Wild Things Are*” publicado em 1963 e adaptado para o cinema em 2009. Sendak decidiu tornar-se ilustrador após assistir ao filme *Fantasia* da Disney aos doze anos, e apenas começou a escrever histórias infanto-juvenis algumas décadas após trabalhar como ilustrador.

jogo de Will Wright surpreendeu tanto o designer como as pesquisas de marketing feitas pela empresa Electronic Arts, uma das maiores distribuidoras de jogos eletrônicos no mundo. Durante uma das apresentações que deram início ao congresso SIGGRAPH 2009, em Nova Orleans, escutei pessoalmente o depoimento de Will Wright declarando a grande surpresa de todos envolvidos no desenvolvimento do jogo *Spore*, devido ao inesperado sucesso do seu editor de personagens chamado *Creature Creator*. Esse programa possibilita a edição e a criação de criaturas sofisticadas em três dimensões (ver figura 7), e foi lançado como peça promocional três meses antes do jogo *Spore* chegar às lojas.



Figura 7: O editor de criaturas “*Creature Creator*” do jogo *Spore*, lançado em Junho de 2008.

Segundo Will Wright, a estratégia formulada por trás do lançamento do editor tinha como objetivo instigar um espaço de experimentação para a criação e a publicação de criaturas através da “*Sporepedia*”³⁰, de forma a atrair o interesse do

³⁰ A *Sporepedia* é um site para a publicação de personagens e objetos criados no jogo *Spore*. O site disponibiliza ferramentas para buscar, comentar, votar, e dar nota às criações publicadas, e está disponível em: <<http://www.spore.com/sporepedia>>.

público, e consequentemente impulsionar as vendas do jogo no mercado. O esperado era que em três meses fossem publicadas aproximadamente 200 mil criaturas mundialmente através da *Sporepedia*. No entanto, para a surpresa de todos, essa marca foi alcançada em apenas 2 semanas, e antes do lançamento do jogo os fãs já haviam publicado mais de 1 milhão de criaturas na *Sporepedia*, e até meados de 2012, o site indica que já foram publicadas mais de 175 milhões de criações online.

3.2.1.

Venha e fique no jogo

Apesar do potencial colaborativo da Web, nem sempre é fácil atrair um grande número de participantes e formar uma “massa crítica” que continue adicionando elementos à “bricolagem digital” (Brandão & Bittencourt, 2010). A própria Wikipédia, um marco na Web colaborativa, lançada em 2001, projetada como enciclopédia livre e colaborativa, encontra hoje diversos fatores que limitam e desencorajam esse espírito de publicação espontânea, principalmente na versão da língua inglesa. O grande número de contribuições, que até o início de 2007 era em média de 2,200 artigos diários, entrou em declínio gradativamente até que tornou-se um fenômeno visível em 2009 (Manjoo, 2009). Um dos fatores que agrava o encolhimento colaborativo na Wikipédia é a homogeneidade do ambiente cultural, pois apenas 13% dos contribuintes são do sexo feminino, e a maior parte são homens jovens com um alto nível acadêmico. Outro fator limitador diz respeito às restrições burocráticas da enciclopédia que monitoram a qualidade e a veracidade do conteúdo, e por sua vez desencorajam a livre colaboração.

Comparativamente, a *Sporepedia* é um espaço aberto, sem grandes restrições, que encoraja a competição, mas também a fabricação criativa, a partir de ferramentas digitais atraentes dentro da capacidade e do potencial de cada um. Como o incrível número de criações publicadas online demonstra, o tripé criado pelo editor de personagens *Creature Creator*, o jogo *Spore*, e a *Sporepedia*, formam um modelo bem sucedido de engajamento e mobilização que consegue persuadir o consumidor cultural a participar, bem como manter-se imerso na experiência fabricando como jogador, e prosumidor.

O designer e acadêmico Ian Bogost (2007) utiliza o conceito de retórica

processual (traduzido do inglês “*procedural rhetoric*”) para contextualizar as possibilidades de persuasão nos jogos eletrônicos. O autor considera que existe uma retórica processual nos jogos, ou uma prática que utiliza processos programáticos e sistemáticos de forma persuasiva, podendo alterar as ações e as opiniões do jogador. Segundo Bogost (2007, p. 28-29), esse tipo de retórica utiliza processos para persuadir o jogador assim como a retórica verbal utiliza a oratória e a retórica visual utiliza elementos gráficos para persuadir o espectador.

O sucesso dos jogos *The Sims* e *Spore* demonstra importantes formas de atração, persuasão e engajamento possíveis nos jogos eletrônicos, genialmente capitalizadas e continuamente expandidas por Will Wright, através de ferramentas interativas e processuais. O pacote de expansão “*Galactic Adventures*”, por exemplo, ampliou a capacidade de edição e criação dos jogadores assim como a retórica processual do jogo *Spore*, pois além de instigar a edição e a fabricação de objetos, o pacote fomenta a elaboração de “aventuras” processuais. Todos os objetos e personagens desenvolvidos individualmente podem agora ser incorporados à uma aventura, onde o jogador pode integrar diálogos, regras, sugerir caminhos, ou criar objetivos.

Concluindo, através de ferramentas processuais incorporadas pelo designer, o jogador é convidado a fabricar objetos, eventos, e aventuras no jogo eletrônico, como jogador e como prosumidor, de forma individual e colaborativa, em um molde amplo de “bricolagem digital”.

3.3. O jogo e o designer

Um dos elementos que melhor definem o jogo eletrônico, senão *a sua característica mais definitiva*, é o poder que o jogador tem de tomar decisões.³¹

Patrick Curry
Sobre a sua experiência como jogador e designer de jogos
(Davidson et al., 2009, p. 29)

Como Ian Bogost, diversos autores (Gee, 2004, 2007, 2008; Prensky, 2001, 2006; Perron & Wolf, 2003, 2009; Shaffer, 2006), acreditam que o segredo dos jogos eletrônicos não se encontra apenas nas belas representações gráficas e nos fascinantes mundos fantasiosos simulados, mas principalmente nos processos, na mecânica, e na arquitetura interna do jogo. Segundo Johnson (2012, p. 28) “o segredinho perverso dos videogames é quanto tempo se gasta sem se divertir”, pois em diversas ocasiões o jogador é guiado a realizar atividades demoradas (como no caso das missões nos jogos MMORPGs), que demandam um enorme investimento de tempo e dedicação. Cada objetivo, missão, ou nível projetado busca desafiar as habilidades dos jogadores, sempre em uma situação “no limite” entre o fácil e o difícil, mas também de forma persuasiva, os convencendo de que existe a possibilidade de execução.

Na ciência cognitiva, esse princípio é conhecido como “regime de competência” e resulta em uma sensação de prazer e frustração simultânea, notoriamente vivenciada por um grande número de jogadores. Estudos na área de educação, como os de Piaget (1968, 1970, 1978), e de Papert (1980, 1983), demonstraram que em um ambiente onde é possível aprender fazendo, o aluno pode sentir-se instigado, e continuar aprendendo e fazendo. O psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi (1997, 1999, 2008) descreve a sensação de equilíbrio entre a ansiedade e o tédio, como um estado de “fluxo” (traduzido do termo em inglês “*flow*”), um estado ideal (traduzido do termo em inglês “*optimal state*”) para aprender e criar. Csikszentmihalyi descreve atividades de “fluxo” como experiências fluídas e prazerosas, que tendem a ocorrer quando uma pessoa utiliza integralmente suas habilidades, e direciona suas capacidades com o objetivo de superar um desafio possível. Winnicott (2005, p. 147) também observa que o brincar é uma atividade

³¹ Minha tradução do texto em inglês: “*One of the defining characteristics of videogames, if not the defining characteristic of videogames, is that the player is empowered to make choices.*”

que preenche um tempo e um espaço específico, e demanda uma concentração deliberada, e que a experiência do brincar criativo só ocorre, se o esforço não for propositalmente excessivo.

A experiência no jogo eletrônico é, portanto, aclamada pelos fãs, e em muitos casos é considerada como algo que se aproxima mais do esotérico do que do escopo da Ciência (Perron e Wolf, 2009, p. 109). Na cultura popular, a jogabilidade (ou *gameplay*) do jogo é considerada como o principal fator de atração, diversão e fascinação ocasionado pelos jogos eletrônicos. No entanto, o termo jogabilidade, que é frequentemente utilizado para descrever as estratégias projetadas – como as regras, a mecânica, e a arquitetura interna do jogo –, raramente inclui as táticas do jogador. O autor Jesper Juul (2005, p. 83) descreve a importância em compreender que a jogabilidade não inclui apenas as regras, a hierarquia, os níveis, a estética, a narrativa, e a ficção projetadas no jogo, mas também a maneira como o jogo é jogado. Assim sendo, o conceito de jogabilidade ou *gameplay* é um elemento chave para a compreensão da experiência no jogo, já que é através dele que o jogo e o jogador, como duas entidades distintas com estratégias e táticas próprias, podem se encontrar.

Os autores Dominic Arsenault e Bernard Perron (2009) descrevem dois grandes e comuns equívocos na definição de jogabilidade ou *gameplay*. O primeiro erro é cometido pelo uso generalizado da metáfora “círculo mágico”, introduzida por Huizinga, em muitos casos, utilizada para descrever o ponto de encontro entre o jogo e o jogador. Segundo Arsenault & Perron (2009), o segundo equívoco cometido na definição de jogabilidade ou *gameplay* ocorre quando não existe uma clara separação entre o ato de jogar e brincar e o sistema formal do jogo. Os autores exemplificam como Lev Manovich (2001, pp. 222-223) soma as ações do jogador (ao tomar decisões e solucionar problemas), e o algoritmo³² do jogo (que processa respostas à essas ações).

Assim, algumas situações no jogo podem dar a impressão de que existem semelhanças entre o que o jogador faz e o que o jogo executa, mas ambos são entidades distintas, e não podem ser somadas como símbolos de uma fórmula matemática (Perron & Wolf, 2009, p. 110). Pois, as ações do jogador somadas ao sistema formal projetado não equivalem ao resultado do jogo: o jogador busca um

³² O algoritmo do jogo é o conjunto de procedimentos computacionais que controla a representação, as respostas, as regras e os fatores aleatórios que podem ocorrer dentro do jogo digital em função das ações e reações do jogador.

modelo conceitual, mas ele não inclui a representação das equações e instruções programáticas do algoritmo. O jogador não vê ou analisa a linguagem de programação que controla a reação de um personagem artificialmente inteligente, e sim o que o personagem faz e o que ocorre em função disso.

Como foi discutido na seção 2.3 (ver figura 1), a mecânica programática do jogo não é completamente visível ao jogador, e a ideia de que existe sobreposição direta entre o que ele vivencia na experiência, e o algoritmo que define o jogo é portanto uma concepção equivocada. Para Juul (2005), o *gameplay* não é o espelho do sistema formal de regras e processos do jogo, mas uma consequência das disposições do jogador em seguir ou não suas estratégias.

Em suma, como foi apresentado anteriormente, o círculo mágico do jogo pode ser pensado como um espaço temporal e espacial delimitado a partir das regras, formando um sistema formal fechado, como pode também, de forma mais ampla, proporcionar um espaço aberto onde existe a possibilidade de troca, principalmente do ponto de vista de quem joga. A partir dessa perspectiva, o ponto de encontro entre o jogo e o jogador pode ocorrer através de um interjogo criativo, pelo qual as estratégias explícitas do jogo e as táticas implícitas do jogador podem se entrecruzar, abrindo espaço para um contexto mais amplo e criativo, para jogar mas também brincar, buscar e descobrir nos jogos eletrônicos.

3.3.1.

Progressão, emergência e domínio

Para Jesse Schell (2009), a habilidade humana de solucionar problemas é o que cria a mágica do jogo. O autor sugere que na busca por soluções para os problemas oferecidos pelo jogo criamos uma versão simplificada de situações da vida “real”, em micro-realidades, onde o problema é englobado através de um sistema formal com um objetivo claro. Dessa forma, somos capazes de decantar os elementos essenciais da realidade para solucionar um problema específico, e ao mesmo tempo, através dessas pequenas simulações, encontrar validade e significado dentro ou fora do círculo mágico do jogo.

Existem dois importantes componentes que podem ser incorporados à jogabilidade ou *gameplay* do jogo como forma de desafio ao jogador: a progressão e a emergência. A progressão do jogo está relacionada a cada desafio consecutivo

apresentado ao jogador. A emergência, por sua vez, está relacionada aos desafios indiretos que podem emergir, já que as regras do jogo “interagem” com o jogador (Juul, 2005). A partir de um modelo conceitual não centralizado na estrutura e na mecânica interna do jogo, mas na maneira como ele é jogado, o conceito de progressão e emergência pode se referir tanto à clara e inevitável noção de progresso que ocorre durante o jogo, como pode apontar para um aspecto fundamental que é geralmente incentivado pelo *gameplay*: a busca pelo domínio do jogo.

Em um ciclo entre tensão e distensão – entre excitação e relaxamento, como forma de manter o foco no jogo – jogar pode ser concebido como uma forma de manutenção contínua entre dois recursos essenciais para que o jogador não encerre a partida: a vontade de progredir e a de dominar. A vontade de progredir se refere à intenção em avançar para conhecer o que ainda está por vir, e a vontade de dominar se refere à intenção de dominar as estratégias oferecidas pelo jogo (Perron & Wolf, 2009, p. 127).

Os jogos associados à uma retórica de progresso, geralmente oferecem narrativas e processos que instigam a vontade de progredir, como nas missões dos jogos RPG onde o jogador adquire experiência e pontos quando aprende a assar e a pescar. Já nos jogos onde predomina a noção de domínio, como nos jogos de estratégia e de aventura, é comum encontrar narrativas e processos que instiguem a competição e a busca pela vitória. No entanto, mesmo nos jogos RPG – onde não existe um objetivo claro e quantitativo como em outros gêneros de jogos eletrônicos – as estratégias projetadas incorporam processos e narrativas que encorajam o jogador a subir de nível e ultrapassar outros jogadores.

Consequentemente, a maior parte dos jogos eletrônicos promove tanto a busca por progressão como a busca por domínio. Pois mesmo quando um desses dois aspectos é proposto de forma independente do outro, existe uma interconexão entre eles já que jogar por progressão requer uma certa dose de domínio, e vice-versa. Nos jogos RPG por exemplo, para superar obstáculos e “progredir”, o jogador precisa “dominar” habilidades como cozinhar e pescar. Já para “dominar” e alcançar o status máximo nesses jogos, o jogador precisa aprender novos truques de forma “progressiva” para adquirir experiência e conseguir avançar de nível.

3.4.

O jogo e o jogador

Gameplay should not be considered as “gamer’s input + computer algorithm = outcome”.

Perron & Wolf (2009, p.110)

A capacidade de solucionar problemas é um dos aspectos que nos destaca e nos define como espécie, assim como algo que nos caracteriza como *Homo Sapiens*. É notável que todos os tipos de jogos incorporam a solução de um ou mais problemas, sugerindo a importância de uma interconexão entre os mecanismos mentais do jogador e as propriedades do jogo. Buscando encontrar uma inter-relação entre eles, o autor Jesse Schell (2009, p. 36) sumariza o processo heurístico do jogador em três etapas consecutivas, ao mesmo tempo em que as relaciona com as 10 características fundamentais do jogo (descritas na seção 2.3) e exemplificadas pela tabela 1.

Segundo o autor, a heurística do jogador pode ser resumida da seguinte maneira: primeiro define-se o problema a ser solucionado – ou seja, escolhe-se um objetivo. Em segundo lugar, enquadra-se o problema, determina-se sua natureza, e os limites do espaço por ele ocupado, assim como os métodos possíveis para solucioná-lo – em suma: determinam-se as regras do problema em questão. Por fim, a partir do enquadramento feito nas duas primeiras etapas, estabelecem-se as táticas utilizadas até que o problema seja solucionado, quando “vencemos” no jogo, ou até que o problema “vença”, quando perdemos no jogo.

Vale notar que é durante a segunda, e crucial etapa desse modelo heurístico simplificado, que ocorre a complexa e ainda misteriosa capacidade humana de solucionar problemas, quando, através de um modelo interno, interconectado com o ambiente externo, o indivíduo encontra as ferramentas e as inter-relações cognitivas e emocionais necessárias para resolver o problema em questão (Oatley e Jenkins, 1996); e o jogador utiliza o potencial “mágico” de interjogo entre táticas individuais descobertas e estratégias previamente projetadas.

3.4.1.

O ciclo mágico do jogo

Jogar um jogo eletrônico é um ciclo contínuo de interação entre o usuário (que insere o comando e observa o resultado no jogo) e o computador (que calcula e disponibiliza o resultado). Dessa maneira, o usuário mantém-se continuamente em busca de um modelo conceitual que possa interagir com a mecânica computacional do jogo.³³

Will Wright

Como foi visto nas seções anteriores, diversos autores acreditam na necessidade de redefinição do conceito de “círculo mágico”, e, no entanto, todos concordam que o ato de jogar digitalmente inclui um ciclo contínuo entre o que as ações do jogador (input) e o que o jogo simula e oferece como feedback (output). Segundo Bernard Perron (Perron & Wolf, 2009, p. 113), uma característica única oferecida pelo universo dos jogos eletrônicos, assim como o que proporciona sua “mágica” é a sua circularidade. Segundo o autor, o “ciclo mágico” dos jogos eletrônicos é constituído por um conjunto que inclui o que o jogador fabrica e o que o jogo produz, movendo-se sempre de forma cíclica e contínua, até que o jogador saia do espaço delimitado pelo sistema formal jogo. Assim, a jogabilidade ou o *gameplay* fornece elementos cruciais para que o jogador e o jogo possam agir e reagir de forma interativa e não linear, em um processo de adaptação que é contínuo até que a partida termine.

Pois, através de uma inteligência artificial digital, a jogabilidade ou *gameplay* pode avaliar as ações do jogador e adaptar-se de acordo, a partir de diversos fatores pré-programados no algoritmo do jogo. Assim como os jogadores que mudam de fase, alcançando novos patamares no jogo (através de um processo chamado de *level-up*), o programa interno do jogo que controla a jogabilidade ou *gameplay* também pode evoluir, de forma cíclica, e adaptar-se individualmente à velocidade, à capacidade, e aos interesses de cada jogador.

Como foi apresentado anteriormente, o ato de jogar é um processo que ocorre de forma progressiva em um intervalo de tempo definido, e por sua vez requer que o jogador adquira habilidades e conhecimentos para dominar e progredir no jogo, mas é importante lembrar que a experiência precede o momento em que o jogador começa a partida. Ao interagir com qualquer objeto, seja ele um bule, um jogo de xadrez, ou um jogo multiplayer, o indivíduo traz consigo um modelo conceitual

³³ Minha tradução do texto citado por Lev Manovich (2001, p.223).

repleto de experiências práticas e teóricas previamente aprendidas e incorporadas (Norman, 1988). Conseqüentemente, a experiência cultural do jogador não começa quando a primeira ação no jogo é identificada, ou quando a primeira decisão é tomada, assim como ela tão pouco termina quando o jogador encerra a sessão ou partida.

A cada partida no jogo eletrônico, o modelo conceitual do jogador, que é construído antes do seu início e continua a expandir-se após o seu encerramento, pode ser modificado. Pois, o jogador pode aprender conceitos, sedimentar crenças, mudar de opinião, vivenciar emoções, e criar hábitos a partir do que ocorre na partida, e a experiência adquirida pode ser reintroduzida ao jogo eletrônico, de forma cíclica, em um modelo de espiral aberta (figura 8) – de acordo com o que foi sugerido por Arsenault & Perron (2009). Os autores Salen & Zimmerman (2004, p. 123) também afirmam que existe a possibilidade de expansão do espaço do jogo a partir do alargamento do modelo conceitual do jogador, mesmo que o jogo em si não se modifique.

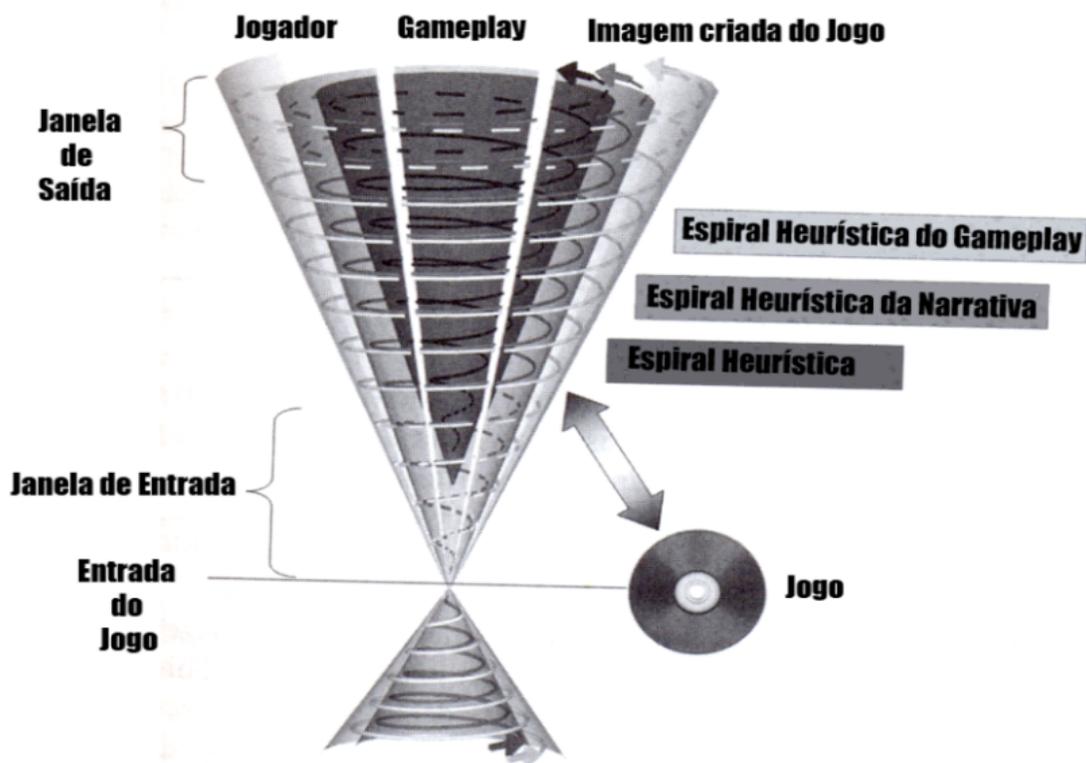


Figura 8: O ciclo mágico do jogo eletrônico³⁴.

³⁴ A ilustração foi traduzida e adaptada do livro "The Video Game Theory Reader 2" publicado por Perron & Wolf (2009, p. 125).

Os componentes básicos da jogabilidade ou *gameplay* podem então ser definidos como quatro degraus cíclicos (sem começo nem fim) que proporcionam a “mágica” do jogo eletrônico; são eles: as ações do jogador (input), o processamento do algoritmo (simulação), o que é produzido pela mecânica do jogo (feedback), e a percepção do jogador quanto ao que ocorre no jogo (modelo conceitual). Assim, a definição de interatividade pode ser pensada de forma mais ampla como: “um processo cíclico onde dois atores alternadamente escutam, pensam, e conversam entre si³⁵” (Perron & Wolf, 2009, p. 262). É, portanto, através de um processo contínuo pelo qual o jogador direciona ações, muda de opinião, percebe os efeitos das diversas atuações no jogo e reage de acordo com o que acontece, que o indivíduo pode se sentir verdadeiramente jogando (Perron & Wolf, 2009, p. 114).

A partir desta perspectiva, o sistema que compõe a experiência pode incluir tanto a descoberta no jogo como a compreensão do seu significado (Cook, 2007); e para analisar a possibilidade de troca, ou interjogo, entre o jogo e o jogador – como foi investigado pela pesquisa de campo (apresentada no capítulo cinco) –, é importante discutir os perfis e tipos sociais que podem ser utilizados pelo jogador.

3.4.2.

O perfil do jogador

*In poker, you play the player, not the hand.*³⁶

Tommy Vinson

Personagem representado por Burt Reynolds no filme *Negócios e Trapaças*, 2008

Desde o primeiro sucesso de audiência nos anos 70, os jogos eletrônicos continuam a crescer em popularidade como forma de lazer e entretenimento cultural. Hoje, é possível encontrar pelo menos duas, ou até três gerações, jogando lado a lado, ou remotamente conectadas em rede. Diversas pesquisas no Brasil e no mundo (Dauer, 2010; ISG, 2010; Lenhart, 2008; Silloto, 2007; Recuero, 2009; Smithsonian, 2009) já quebraram o antigo estereótipo de que o consumidor de jogos

³⁵ Minha tradução.

³⁶ Minha tradução: “No jogo de pôquer, você joga o jogador, não as cartas na mão.”

eletrônicos é apenas um jovem adolescente, e demonstram que, cada vez mais, os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano de todas as gerações.

No entanto, para compreender quem é o jogador e suas motivações não basta uma mera análise demográfica – a partir de faixa etária, gênero, classe econômica, e etnia. Algumas pesquisas recentes sugerem que o perfil do jogador, antes classificado apenas em duas categorias, como: comprometido (*hardcore*) ou casual, inclui agora seis novas possibilidades: jogador social, de lazer, de poder, em banho-maria, incidental e ocasional³⁷ (Jenkins, 2006). Essas novas categorias incluem alguns critérios importantes como preferências e atitudes, formas de interação social, e não apenas o que a quantidade de tempo ou dinheiro investido no jogo como antes. Pois, além do que o jogador aparentemente busca no jogo, deve-se também incluir o que ele fabrica, e o contexto social da experiência.

O jogador, portanto, não deve ser visto apenas como um ser autônomo. Apesar do vasto público consumidor de jogos individuais (ou *single-player*), jogar com os “amigos” – sejam essas amizades formadas no mundo “real” ou “virtual” – parece ser mais importante do que jogar sozinho, em qualquer idade ou tipo de perfil (Silloto, 2007; Recuero, 2009). Diversos jogos eletrônicos suprem essa necessidade inata de interagir em um grupo social, e nos jogos multiplayer, principalmente nos jogos online massivos (MMOs e MMORPGs), com mais de centenas ou milhares de jogadores, como é o caso do jogo *World of Warcraft*, forma-se uma vasta audiência. Nesses jogos, abre-se a possibilidade de performance, e um espaço para a encenação através de “tipos” sociais.

Para o sociólogo Orrin Klapp, tipos sociais podem ser criados a partir de qualquer tipo de mídia – tradicional ou digital, física ou virtual – mas não devem ser empregados como uma forma de classificação concreta do perfil psicológico, pois são uma mera abstração. Para Klapp (1962, p. 9), tipos sociais não são categorias “lógicas”, que podem ser formuladas apenas a partir de observações, mas o resultado de um *insight* (que não é restrito à razão pura), capaz de identificar experiências práticas e vividas.

Diversos autores contemporâneos (Corneliussen & Rettberg, 2009; Koster, 2005; Salen & Zimmerman, 2004; Schell, 2009; Walz, 2010; Perron & Wolf, 2009) oferecem categorias, taxonomias e tipologias para a compreensão do que se faz, e

³⁷ As seis categorias foram traduzidas dos termos em inglês: *power gamer, social gamer, leisure gamer, dormant gamer, incidental gamer, occasional gamer*.

do que se busca no jogo, de forma individual e social. A tabela 2, na página seguinte, apresenta uma comparação entre psicografias a partir de categorias introduzidas por: Caillois (1962), Klapp (1962), Apter (1991), Bartle (1996), LeBlanc (2000), Fritz³⁸(2004), e Fullerton (2008). Estas categorias foram escolhidas por empregar perspectivas variadas para definir o perfil do jogador incluindo: a estrutura principal do jogo, os tipos de atividades exercidas, as formas de prazer encontradas, o perfil psicológico e o tipo social do jogador.

Caillois (1962)	Klapp (1962)	Apter (1991)	Bartle (1996)	Leblanc (2000)	Fritz (2004)	Fullerton (2008)
Agón	Herói-Vencedor	Desafio	Assassino	Desafio	Competir	O Competidor
	Vilão-Rebelde	Perigo			Arriscar	
Alea	Bobo Não-Conformista				Sortear	
Mimesis	Herói-Social		Socializador	Sociedade	Atuar	O Performer
	Bobo-Gozador				Divertir-se	O Gozador
	Bobo-Sonhador	Ficção		Fantasia	Meditar	
	Bobo-Conformista				Colecionar	O Colecionador
Ilinx	Vilão-Criador de Caso	Excitação			Vertigem	
	Herói-Esplêndido			Sentidos	Saborear	
	Vilão-Robin-Hood	Estratégia Cognitiva		Expressão	Criar	O Artista O Artesão
	Herói-Servidor				Solucionar	
	Herói-Independente	Exploração	Explorador		Aventurar-se	
	Vilão-Usurpador		Conquistador		Conquistar	O Conquistador
	Vilão-Opressor				Dirigir	O Diretor
	Vilão-Malandro	Narrativa			Narrativa	Contar

Tabela 2: Psicografia comparativa com diversos perfis de jogadores³⁹.

Como foi discutido no segundo capítulo, algumas das experiências que mais atraem o ser humano estão relacionadas à nossa capacidade de inventar

³⁸ O autor Jürgen Fritz estuda jogos há mais de uma década, e em 2004 expandiu os conceitos introduzidos por Caillois. Como a obra de Fritz ainda não foi traduzida do alemão, as categorias apresentadas foram traduzidas da análise em inglês feita por Walz (2010, pp. 66-73).

³⁹ A psicografia comparativa exposta na tabela II foi expandida a partir da tabela elaborada por Steffen Walz (2010, p. 73).

ferramentas como *Homo Faber* e à necessidade inerente de brincar e narrar como *Homo Ludens Narrans*. Essas experiências abrem espaços de interação e contribuição em um âmbito social, mas também a possibilidade de deixar uma marca individual registrada.

Grande parte da mágica do jogo eletrônico é jogar e brincar “fazendo”, e diversos gêneros, como os jogos multiplayer, abrem espaço para que o jogador possa fabricar objetos (como personagens e adereços), e eventos através de ocasiões descobertas e improvisadas. Em muitos casos, essa oportunidade de fabricação ocorre a partir do interjogo entre as estratégias projetadas e as táticas descobertas pelo jogador, que se reapropria do que é oferecido ou guiado pelo sistema formal para customizar a experiência, mesmo que a fabricação seja “apenas” um tipo de reconfiguração ou *remix* de elementos digitais pré-existentes.

A fabricação criativa do jogador que vai além nos jogos multiplayer ocorre, portanto, fundamentalmente através das “artes de fazer”, identificadas por Certeau antes da propagação da Internet, mas é também impulsionada por novos tipos de estratégias projetadas que buscam guiar o consumidor cultural contemporâneo. Atualmente, diversos jogos multiplayer – e hipermídias interativas como a Wikipédia, a Sporepedia e outros exemplos de programas e aplicativos, descritos na seção 3.2 – incentivam a participação colaborativa e a criação de conteúdo por parte do consumidor cultural.

As próprias estratégias projetadas e as retóricas processuais das hipermídias encorajam a descoberta de táticas, e propositadamente fornecem ferramentas e oportunidades para que o indivíduo customize a experiência. Lev Manovich (2009) identifica esse novo paradigma no artigo “*The Practice of Everyday (Media) Life*”, e compara as estratégias oferecidas pelas novas hipermídias inseridas no cotidiano digital contemporâneo com o que o era oferecido ao consumidor cultural nos anos 80, quando Certeau publicou a obra “*The Practice of Everyday Life*” – ou “A Invenção do Cotidiano” (1998). Segundo Manovich, essa nova possibilidade de relação entre o consumidor e o objeto cultural ocasionou uma nova forma de interjogo já que hoje, em muitos casos, a lógica das estratégias projetadas no produto imita, e incentiva o mesmo tipo de lógica encontrado nas táticas do consumidor.

No caso dos jogos eletrônicos, essa nova forma de sobreposição entre estratégias e táticas pode entrelaçar ainda mais as diferentes retóricas em jogo na

experiência, e dissimular as motivações de cada um – expert ou participante. Entretanto, de acordo com a pesquisa exploratória da tese (Brandão & Bittencourt, 2010), seja através de motivações próprias ou em conjunto com o que é incentivado pelas estratégias do jogo, o jogador que busca customizar a experiência participa da fabricação criativa através de um processo de “bricolagem digital”, e a seção a seguir discute importantes aspectos desse movimento criativo.

3.5.

Bricolagem digital

Quando o trabalho do grande líder termina, o povo diz:
“Nós fizemos tudo sozinhos!”

Lao Tzu

Diversos trabalhos sobre jogos eletrônicos e hipermídias dedicam-se à análise das formas de representação e dos comportamentos assumidos (Alves, Bartle, 1996; Corneliussen & Rettberg, 2009; Dill, 2009; Steinkuehler, 2005, 2009; Turkle, 1997, 1984; Yee, 2007a, 2007b). Mas, como foi sugerido por Certeau (1988), devemos também incluir aquilo que o consumidor cultural “fabrica” a partir do que é objetivamente percebido e o que é subjetivamente concebido. Segundo Certeau, essa “fabricação” é uma forma de produção e também uma poética, porém parcialmente escondida e disseminada, nas regiões definidas e ocupadas pela ordem imposta e planejada, de forma silenciosa, e quase invisível. Essas formas dispersas, porém astutas, de reapropriação do consumidor que age como prosumidor demonstram uma arte de combinar que é inseparável de uma arte de utilizar. Como no mundo físico, no universo das mídias digitais também encontramos mil práticas combinatórias, e os jogos eletrônicos fornecem um rico campo de exploração para as “artes de fazer” do consumidor que atua na cultura digital.

A participação em qualquer atividade pode ser feita de forma individual ou coletiva, em diversos níveis: a sós, em dupla, em times, como nação, ou a partir de uma perspectiva global. O designer Raph Koster (2005, p. 141) classifica as formas de aproximação para qualquer tipo de atividade em três categorias: individual,

colaborativa ou competitiva, sendo que em diversos jogos multiplayer, em uma só partida, o jogador pode atuar utilizando uma ou todas as perspectivas acima.

Assim, nas hipermidias digitais o indivíduo pode agir como observador e espectador passivo, pode fabricar objetos, ambientes, histórias e eventos, individualmente, colaborativamente ou de forma competitiva. Derrick de Kerckhove (2007), professor da Universidade de Toronto, utiliza a expressão “ponto de ser” (traduzido do termo em inglês “*point of being*”) para descrever como nos percebemos na contemporaneidade, imersos em um cotidiano digital globalizado e conectado, onde não podemos mais assumir apenas a posição de espectador. Esse novo “ponto de ser” traz uma nova perspectiva se comparado ao “ponto de vista” (“*point of view*”) oriundo de mídias lineares como o cinema e a literatura, onde é possível nos diferenciar entre perspectivas e posições assumidas como: espectador, ator, produtor, autor, etc. No entanto, esse ponto de vista não é capaz de descrever o que acontece nas hipermidias interativas, já que o indivíduo pode atuar a partir de diversas e múltiplas perspectivas em uma só ocasião.

Além de um novo ponto de ser, na Web participativa e colaborativa, o indivíduo não está mais limitado ao ponto de vista de outros autores, editores e distribuidores, pois abre-se a possibilidade de participar experiência cultural como contribuinte ativo criando, editando e publicando. Essa nova possibilidade de autoria supostamente “livre”, sem intermediação aparente na edição e na distribuição de conteúdo, parece ter concretizado o sonho da juventude francesa, que buscava novas formas de autoria no cinema durante o movimento social que ficou conhecido como “*Nouvelle Vague*”. O desejo de criação experimental buscada pelos jovens franceses cinéfilos nos anos 60, é hoje, portanto, uma possibilidade concreta para as gerações que transitam nas hipermidias conectadas em rede. No entanto, as hipermidias oferecem novos tipos de experiências, pois entrecruzam o que existe no mundo físico e “real”, e o que pode ser fabricado no universo digital e “virtual” em um ambiente *cross-media* (ver seção 2.4.5).

Apesar das amplas possibilidades de expressão na Web colaborativa, existem diversos debates quanto à “verdadeira” qualidade criativa e originalidade do que está sendo produzido. Quando o julgamento sobre o valor criativo origina-se a partir de uma ótica que segue padrões de qualidade provenientes das mídias tradicionais, diversos trabalhos na Web que utilizam o conceito de derivação – como os *memes* (vídeos e imagens virais que geram cópias e adaptações), e os *Mashups*,

(produções que utilizam formas de dublagem e mixagem audiovisuais) – são taxados como criações “inferiores”.

Entretanto, este trabalho e outros (Gee 2004; Jenkins, 2006; Prensky 2006) chamam a atenção para as “artes de fazer” que os jogos eletrônicos oferecem no cotidiano digital e acreditam no seu potencial criativo. A série de livros sobre as formas de aprendizado na cultura digital, patrocinada pela Fundação MacArthur (Ito et al., 2010; Salen et al., 2008) fundamenta-se na hipótese que aqueles que estão imersos em um ambiente midiático com novas ferramentas digitais, e a possibilidade de conexão em rede estão engajados em formas de exploração até hoje sem precedentes. Esses autores argumentam que o potencial de exploração e aprendizado através das mídias digitais conectadas em rede é único: seja para criar novas formas de linguagem, participar de hobbies, jogar, brincar, interagir socialmente, ou solucionar problemas.

Vivemos em uma era na qual a mídia digital faz parte integral da fabricação social e cultural, e as “mil práticas combinatórias” descritas por Certeau multiplicaram-se, e abriram-se “milhões” de possibilidades para as artes de fazer do consumidor cultural. Para o professor e pesquisador Henry Jenkins (2006, 2010), o conceito de convergência cultural atual possibilita grandes descobertas, e o que é criado nos quartos dos jovens de hoje, quando agem como prosumidores, compete com o que é produzido por empresas no mercado profissional, em muitos casos é mais original, e está ajudando a modelar a cultura mundial.

A seção seguinte discute algumas das possibilidades de autoria e formas de fabricação que podem ser empregadas durante o processo de “bricolagem digital”, incluindo o papel da improvisação.

3.5.1. Entrando e saindo do jogo

Como vimos, segundo Sutton-Smith (2001, p. 219), o ato de jogar e brincar é uma forma de comunicação e de expressividade humana, e não apenas uma atitude: ambos caracterizam uma performance com estilo próprio. E como as formas de comunicação e de improvisação teatral, o jogo e a brincadeira oferecem um espaço temporal onde o jogador pode agir e reagir de acordo com a plateia.

No atual ambiente midiático de convergência cultural é possível atuar de forma crítica (publicando protestos contra a fraude eleitoral no Irã nas redes sociais, via e-mail e nos blogs), e satirizar (publicando comentários no Twitter sobre os erros gramaticais da filha da Xuxa) frente a um público enorme. Nos jogos multiplayer online massivos, como o MMORPG *World of Warcraft*, é possível liderar uma equipe de 200 pessoas, executar missões, criar personagens (ou avatares), construir edificações, inventar novas expressões linguísticas e até ficar famoso. Um dos casos mais notáveis é a história do avatar “Leeroy Jenkins”, criado por Ben Schulz (descrita em detalhe a seguir nesta mesma seção e exemplificada na figura 9) e que hoje faz parte da cultura popular na Web.

O personagem, ou avatar, virtual pode ser customizado a partir de ferramentas digitais, conforme as preferências do jogador em diversas categorias como: etnia, gênero, vestuário, equipamento, proporções, entre outros. E além da representação virtual personalizada do personagem, o jogo oferece possibilidades quase que infinitas de ação, já que o comportamento dos personagens não é pré-determinado, e inclui a morte e a capacidade de ressurreição. Nos jogos eletrônicos, o jogador pode observar o próprio avatar em “primeira” ou em “terceira” pessoa, e alternar entre pontos de vista interativamente. Surge, portanto, a possibilidade de observação do próprio eu, mas como “eu-outro”, como quem assiste à si mesmo em terceira pessoa. Nos jogos eletrônicos, o jogador pode assistir o mundo virtual como espectador, com um olhar “de fora” (a partir do distanciamento da câmera), ou com um olhar “de dentro” (quando o mundo é visto em “primeira pessoa”), como no mundo “real” (Bulhões, 2009).

O pesquisador Nick Yee estuda a experiência nos jogos multiplayer online massivos (MMOs, e MMORPGs), como o *World of Warcraft*, desde 1999. Durante 6 anos, Yee coletou dados, com mais de 35 mil jogadores, nos jogos mais populares nesta época, através do Projeto *Daedalus* (Yee, 2009). Os resultados da extensa pesquisa de Yee realizada com jogadores de MMOs e MMORPGs demonstram a multiplicidade de motivações (Yee, 2007a), e a complexa psicologia inerente a estes mundos virtuais (Yee, 2006b). Segundo Yee, a correlação entre esses dois fatores possibilita um alto grau de investimento pessoal, a formação de relações sociais concretas, mas também pode ocasionar usos problemáticos.

O tema da sua tese de doutorado em Filosofia, na Universidade de Stanford, é o efeito *Proteu* (Yee, 2007b): situação em que as fortes emoções e conexões dos

jogadores vivenciadas no mundo “virtual” transferem-se para suas vidas no mundo “real”. O efeito *Proteu* demonstra que a distância entre a representação virtual e a concreta é muito mais próxima do que se imagina. Os estudos de Yee demonstram que cada jogador traz uma bagagem cultural própria para o jogo, podendo construir, destruir e reapropriar-se de elementos, assim como transportar o que é fabricado para além do círculo mágico do jogo.

Pois, o mistério do jogo tem em parte origem no costume da mascarada; e através da possibilidade de representação de diferentes papéis, de disfarce e de fantasia no jogo, existe a oportunidade de criar uma natureza extraordinária. E, como representar significa mostrar (Huizinga, 1971, p. 17), a representação não se limita ao indivíduo mas pede um público, como a ação dramática pede um palco. Além da plateia, o jogo naturalmente fomenta a formação de grupos sociais com tendência ao segredo que possam se diferenciar e destacar socialmente, como é o caso dos clãs, sociedades secretas e times. A capacidade de manter-se anônimo atrás de uma máscara ou vestimenta tende a reforçar o sentimento de grupo, como em times e torcidas esportivas, e em sociedades secretas como a Maçonaria e a KKK.

Os jogos eletrônicos são, portanto, ambientes onde existe a possibilidade de performance, de disfarce, de fantasia e onde o sentido de grupo social pode ser fortalecido. Principalmente nos jogos multiplayer, o jogador utiliza uma identidade virtual, através de um apelido ou *nick* (abreviação do termo em inglês *nickname*), e elege uma representação digital através de um personagem, ou avatar, em duas ou três dimensões.

Atualmente, a identidade virtual utilizada nas hipermídias conectadas em rede – seja o apelido utilizado nos jogos eletrônicos, nos blogs, nos fóruns, redes sociais, etc. – é considerada por muitos como algo tão ou mais importante do que o nome utilizado no mundo “real”. Muitos indivíduos são conhecidos e reconhecidos nas hipermídias através do seu *nick*, e como no efeito *Proteu* descrito por Yee (2007b), o pseudônimo criado online pode ocasionar um sentimento de identidade significativo dentro e fora do mundo virtual. Não é incomum deparar-se com situações nas quais uma pessoa utiliza seu nome “real” e “virtual” quando se apresenta (em ambientes sociais no mundo físico e digital), já que ambos carregam importantes significados e estão relacionados a interações e eventos igualmente importantes para o indivíduo em questão.

O jogo e a brincadeira pedem a ação do jogador para ter início e fim, mas mesmo após encerrados podem ser mantidos na memória e transmitidos, podendo então tornarem-se uma “tradição”. Atualmente, muitos jogadores utilizam blogs, fóruns, vídeos e redes sociais para registrar suas experiências no jogo, documentar regras, discutir eventos importantes, e registrar suas conquistas. Vale mencionar que esse tipo de comunicação entre fãs na Web é importante tanto para os participantes de jogos eletrônicos como de jogos tradicionais, como o *bridge*, xadrez, e futebol.

Uma história que ficou famosa e tornou-se uma verdadeira “lenda” na Web, foi um ataque surpresa realizado no jogo *World of Warcraft*, cujo astro do evento foi o personagem Leeroy Jenkins⁴⁰, conhecido na vida real como Ben Schulz. Segundo o relato de quem assistiu o evento, o personagem Leeroy estava inativo no jogo – ou AFK, abreviação da sigla *Away From Keyboard* – enquanto sua equipe planejava um ataque surpresa a um grupo (ou clã) inimigo. No entanto, assim que Leeroy retorna ao jogo, para a grande surpresa de todos, ele põe-se a “gritar”⁴¹: “LEEROOOOOOOOOY JEEEEENNNNKKKIIIIINNSSS!!!” e sai correndo em direção ao calabouço onde estava a equipe inimiga, liderando o clã com esse “grito” de guerra. Assim, ao “ouvir” o comando de ataque de Leeroy, apesar de perplexos, os membros do seu clã saem correndo atrás dele, e acabam sendo todos dizimados pelo grupo inimigo.

Logo após sua “morte” no jogo, Leeroy diz ao seu clã: “*at least I have chicken*”, e com essa frase deixa a todos curiosos, especulando quanto ao verdadeiro significado das suas “últimas palavras”, pois em inglês a palavra “*chicken*” pode ser empregada para descrever o animal galinha, ou pode significar agir com covardia. Esse evento, divulgado pelo boca a boca nos jogos multiplayer (através de sistemas de IM, blogs, fóruns, etc.), tornou Leeroy um verdadeiro “pop-star” na cultura digital (Corneliusen & Rettberg, 2009, p. 161); e a expressão “*pull a Leeroy*” (dar uma de Leeroy) é hoje uma tática incorporada em diversos jogos, e empregada como slogan para camisetas, xícaras e publicações na Web. A fama adquirida com o incidente

⁴⁰ O link <http://en.wikipedia.org/wiki/Leeroy_Jenkins> fornece mais detalhes sobre o evento. O vídeo disponível no link: <<http://www.youtube.com/watch?v=LkCNJRfSZBU>> simula o evento e, até o final de 2012, já foi visto por mais de 33 milhões de pessoas.

⁴¹ O “grito” de Leeroy foi feito de forma textual no canal de chat privativo da sua equipe do jogo. O texto foi digitado em letras maiúsculas para dar a impressão de grito, como é a convenção dos bate-papos ou publicações textuais na Web.

imortalizou Leeroy e hoje ele faz parte da coleção de cartas famosas do jogo (o *World of Warcraft Trading Card Game*) como carta “épica” (ver figura 9).

A história de Leeroy é um ótimo exemplo das possibilidades *cross-media* oferecidas pelos jogos eletrônicos, já que diferentes mídias, que utilizam representações virtuais e concretas, podem ser empregadas e interconectadas para ampliar a experiência. A história de Leeroy também demonstra como o emprego de práticas de improvisação nos jogos multiplayer pode ser um fator determinante para a descoberta criativa.



Figura 9: Da esquerda para a direita: o avatar virtual “Leeroy Jenkins” e seu criador Ben Schulz, a camiseta que pode ser comprada pelos fãs de Leeroy, e a carta épica derivada do evento criado no jogo *World of Warcraft*.

3.5.2.

Improvisação

I tried to resist my schooling, but I accepted the idea that my intelligence was the most important part of me. I tried to be clever in everything I did. The damage was greatest in areas where my interests and the school's seemed to coincide: in writing, for example (I wrote and rewrote, and lost all my fluency). I forgot that inspiration isn't intellectual, that you don't have to be perfect.

Keith Johnstone (1979, p. 17)

Diversos princípios de improvisação teatral, como a liberdade de experimentar sem se preocupar com a perfeição, oferecem excelentes técnicas e ferramentas para o processo criativo, tal como expressado no depoimento de Keith Johnstone na epígrafe acima, e discutido extensivamente na obra *“Impro: Improvisation and the Theatre”*, publicada em 1979, e ainda hoje um dos best-sellers na área.

Diversos designers e jogadores empregam princípios de improvisação teatral, talvez intuitivamente, como quando aceitam uma sugestão e ainda adicionam algo além – no chamado princípio “Sim, e...” (Harger, 2011), ou quando mudam de “status” em situações sociais. No entanto, a completa compreensão do conjunto de técnicas e seu potencial transformador é raramente alcançado, ou ensinado, apesar de oferecer excelentes contribuições para o interjogo entre jogo e jogador.

O curso “*Improvisational Acting*” (ou “Improv”) ministrado pela professora Brenda Harger no Centro de Entretenimento e Tecnologia (ETC), na Universidade Carnegie Mellon (CMU), é um exemplo inovador e bem sucedido do emprego de princípios da arte de improvisação teatral para a criação e produção de hipermídias interativas, pois dada a natureza multidisciplinar dos profissionais que desenvolvem projetos na área de jogos eletrônicos e hipermídias lúdicas, a disciplina “Improv” oferece conceitos e técnicas essenciais para impulsionar formas de criação colaborativas. A disciplina propõe um paradigma que incentiva a fabricação em equipe, e através de exercícios de improvisação teatral encoraja os alunos a reexaminarem perspectivas e a criar um campo neutro e seguro para descobrir novas táticas em equipe.

Algumas das habilidades encorajadas durante o curso “Improv” são: ampliar a criatividade, fortalecer o espírito de equipe, agir de forma espontânea, aguçar a concentração, solucionar problemas, e construir a partir do zero. Além de focar em técnicas que promovem essas importantes capacidades, o curso “Improv” ensina como reconhecer e desenvolver os elementos básicos necessários para a criação de narrativas, incluindo o desenvolvimento de: tema, trama, roteiro, e personagem. Por fim, a disciplina encoraja os alunos a superar inibições e formas de timidez para poderem se comunicar melhor em público.

As três regras universais⁴² que definem o paradigma de improvisação utilizado no curso “Improv” são: “seja divertido ao brincar”, “apoie a narrativa”, e “favoreça o seu parceiro” (Harger, 2011).

A primeira regra define a importância da generosidade na interação com o outro, incluindo a disposição em compartilhar e de não se levar muito a sério. No entanto, a regra: “seja divertido ao brincar” não significa “divirta-se ao brincar”, já que é bem mais fácil se divertir do que também divertir o outro. A segunda regra:

⁴² Traduzido do inglês: “*Be fun to play with*”, “*Serve the narrative*”, “*Make your partner look good.*”

“apoie a narrativa” é importante, pois durante o improviso no palco e nos jogos eletrônicos, a narrativa se desenrola aos poucos e envolve todos os atores, o que torna os eventos e as oportunidades imprevisíveis, e requer foco no que é desenvolvido coletivamente e não nas conquistas individuais.

A importância da criação colaborativa inerente à improvisação teatral e aos jogos multiplayer também encontra-se presente na terceira e última regra: “favoreça seu parceiro”, já que a meta deve ser ajudar o parceiro a participar da experiência para torná-la bem sucedida, e não apenas pensar na própria atuação. Ao concordar em seguir a terceira regra, o ator ou jogador não só auxilia os outros participantes a atuarem da melhor forma possível, como assegura-se de que eles também a seguirão de forma recíproca (Harger, 2011, p. 188).

Assim sendo, a partir do paradigma oferecido por essas três regras, as atividades e as dinâmicas do curso “Improv” utilizam três princípios básicos: “Sim, e...”⁴³, PROL (Personagem, Relacionamento, Objetivo, Local)⁴⁴ e Status.



Figura 10: Dinâmica de improvisação em dupla utilizada para encorajar o princípio “Sim, e...”, observada durante o curso “Improv”, lecionado pela professora Brenda Harger, no *Studio Interdisciplinar Randy Pausch (RPIS)*, no centro de Entretenimento e Tecnologia na Universidade Carnegie Mellon, E.U.A.

⁴³ Traduzido do termo em inglês “Yes And”.

⁴⁴ Traduzido da sigla CROW, dos termos em inglês: “*Character, Relationship, Objective, Where*”.

O princípio “Sim, e...” se refere às situações nas quais um indivíduo faz uma proposta e além de aceitá-la, realiza alguma contribuição. Algumas dinâmicas do curso “Improv” trabalham esse princípio do começo ao fim da atividade (como demonstrado na figura 10), enquanto outras utilizam o princípio “Sim, e...” como um tipo de “aquecimento” para trabalhar outros conceitos, como os elementos do princípio PROL. Vale lembrar que o princípio “Sim, e...” não deve ser confundido com o conceito “Sim, mas...”, situação na qual existe algum tipo de invalidação da proposta oferecida e o indivíduo bloqueia a possibilidade de ampliá-la ao oferecer um argumento contra. Já o princípio “Sim, e...” não inclui nenhuma forma de rejeição, e o indivíduo não só aceita a proposta plenamente como imediatamente propõe algo além do que foi oferecido de forma complementar.

O princípio PROL (Personagem, Relacionamento, Objetivo, Local) pode ser comparado ao princípio “Quem, O quê, e Onde” (*Who, What, and Where*), e como tal também oferece ferramentas básicas para a construção de cenas dramáticas. Os quatro principais elementos do PROL são: “Personagem” (quem sou e quem são os outros agentes), “Relacionamento” (qual a minha relação e ligação com os outros agentes), “Objetivo” (o que quero e queremos realizar juntos), e “Local” (onde estamos agindo).

Idealmente, para construir um ambiente de improvisação bem sucedido, seja durante uma partida nos jogos multiplayer ou durante um projeto de design em equipe, esses quatro elementos devem ser estabelecidos antes da construção da narrativa e da interação tomar forma, pois se algum deles não estiver completamente definido a situação pode se tornar caótica ou incompreensível para todos os participantes, incluindo a plateia – seja ela composta por jogadores (no caso de um jogo eletrônico) ou por consumidores (no caso de um produto de design).

Em diversas situações de improviso os atores solicitam, em vez de simplesmente fornecer, alguma informação necessária para definir os elementos do PROL, como por exemplo quando o ator pergunta ao público se ele deve entrar pela porta direita ou pela esquerda. Assim, o princípio “Sim, e...” pode funcionar como pontapé inicial colaborativo para que os autores do evento possam definir os elementos que constroem uma narrativa bem sucedida.

A história de Leroy Jenkins, descrita na seção anterior, é um exemplo de improvisação bem sucedida nos jogos multiplayer, pois apesar de nem todos os

elementos do PROL terem sido previamente definidos, e os membros da equipe não compreenderem claramente o objetivo de Leeroy inicialmente, quando ele correu em direção ao grupo inimigo, diversos elementos como: personagens, relacionamento, e local já haviam sido estabelecidos e a equipe uniu-se ao “grito de guerra” – que serviu como pontapé inicial para a narrativa –, através do princípio “Sim, e...”.

Como o nome indica, o último princípio: Status refere-se ao tipo de posição hierárquica assumida em função do comportamento do ator. Atores com um nível de status elevado (*high-status*) agem de modo confiante, olham nos olhos, assumem uma postura ereta e calma, enquanto que os atores com um nível de status baixo (*low-status*) andam curvados, evitam olhar diretamente nos olhos de outras pessoas, possuem cacoetes e frequentemente agem de forma apologética.

No entanto, dentro do improviso teatral, o princípio Status não está diretamente relacionado à hierarquias sociais costumeiras, e as situações mais interessantes surgem quando há uma troca de status inesperada – como quando o “bobo” da ocasião de repente age como “herói” ou “vilão”. Este tipo de situação, que também promove situações inusitadas e interessantes nos jogos multiplayer, será discutido detalhadamente na seção 3.5.4, e exemplificado através de um evento fabricado pelo jovem jogador Picto no jogo Team Fortress 2, identificado durante a pesquisa preliminar da tese.

O princípio Status é, portanto, um elemento crucial para manter a curva de interesse do público na narrativa que se desenrola, já que ao definir o status dos personagens o ator pode utilizar técnicas de antecipação, e principalmente surpreender o espectador com situações inusitadas que vão além do que foi planejado.

3.5.3.

Jogando além

Existem inúmeros fóruns e sites criados pelas empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e pelos próprios fãs. Como espaços de narrativas transmídia e *cross-media*, esses endereços na Web oferecem os mais variados tipos de conteúdo que incluem: manuais e dicas sobre as regras, comentários e discussões sobre eventos ocorridos, brinquedos e produtos relacionados, ou qualquer outro tema que seja do interesse dos fãs.

Uma das áreas que interessa um grande número de jogadores diz respeito à troca de informações sobre truques e dicas (*cheats*), que podem ser utilizados para driblar as regras do jogo, devido à ocorrência de falhas na mecânica (*loopholes*), ou problemas técnicos relacionados ao algoritmo e hardware do jogo (*glitches*). Grande parte dos jogadores se interessa em utilizar tais informações para progredir e dominar no jogo, e para tal busca descobrir maneiras de se tornar invencível, de dominar outros jogadores em batalhas, e formas de adquirir objetos ou dinheiro virtual extra. Todas essas “vitórias” possibilitam que o jogador acumule pontos, experiência, e aumente de nível, em um processo de conquista, chamado de *level-up* (também conhecido pelos jogadores Brasileiros como “upar” no jogo), que é esperado e premiado pelo jogo. No entanto, como foi revelado durante a pesquisa exploratória, alguns jogadores utilizam truques para customizar o jogo, através de táticas que nem sempre são esperadas ou encorajadas pelas estratégias projetadas.

Para tal, muitos jogadores utilizam tipos sociais (como foi apresentado na seção 3.4.2 e demonstrado pela tabela 2) e agem como “bobos”, fazendo brincadeiras e gozações, enganando (ou “trolando”⁴⁵) outros jogadores, até mesmo os personagens NPCs – controlados pela inteligência artificial do jogo. Outros jogadores atuam como “heróis” realizando sacrifícios pelo time, agindo de maneira nobre e generosa, ou ajudando outros jogadores com tarefas difíceis e perigosas. Existem ainda aqueles que agem como “vilões”, geralmente buscando modificar o ritmo da partida ou causar problemas (tanto para outros jogadores como para os

⁴⁵ O verbo “trolar” (traduzido do inglês *trolling*) popularizou-se como gíria na Web e pode se referir a diversas formas de atuação provocativas. No contexto dos jogos online, a expressão geralmente se refere a comportamentos inusitados que buscam surpreender e chamar a atenção, mas em alguns casos possuem intenção maldosa.

administradores contratados que “fiscalizam” os eventos no jogo), e para tal atacam outros jogadores de forma inesperada, destruindo objetos, cenários e eventos, ou criam situações de conflito. Em casos extremos de resistência e busca por conflito, esse tipo de jogador pode agir como um *griever*, e deliberadamente irritar, agredir ou eliminar outros jogadores, e, conseqüentemente, agir de forma tão destrutiva e violenta de modo a romper o espaço temporal e físico criado pelo círculo mágico do jogo.

Entretanto, a grande maioria dos jogadores que vão além das regras não quer “ignorar”, “ir contra”, ou “romper” com as regras do jogo; nem tão pouco encontra satisfação agindo apenas como desmancha-prazeres, ou chegando ao objetivo do modo mais rápido. Grande parte dos jogadores que resistem criativamente às regras, muitas vezes as driblam, mas nem sempre se importam com a conquista ou a vitória. Pois, o jogador que sai da posição confortável de “passageiro” e arregança as mangas como “marinheiro” (Kawasaki, 1990) participa ativamente da experiência, sempre com um olhar além da mecânica, das ferramentas, e da estética do jogo. Na maior parte dos casos, sua preocupação não é com a glória da linha de chegada, pois para esse tipo de marinheiro digital a experiência no jogo é também uma forma de brincar com o inusitado, em um ambiente aparentemente seguro e confiável, onde existe a possibilidade de descobrir algo que sempre existiu, como descrito no paradoxo transicional de Winnicott (ver seção 2.4.3).

3.5.4.

Jogos Emergentes

Eu não procuro. Descubro.

Pablo Picasso

No livro “*Persuasive Games*”, Ian Bogost (2007, p. 7) comenta que, de modo geral, as regras do jogo são percebidas como um elemento que limita e restringe as formas de comportamento, mas que a imposição de limites também abre um espaço potencial para novas formas de expressão. Em suma: o sistema formal de regras pode guiar o jogador, sugerir objetivos e metas, mas também pode abrir espaço para a descoberta de novas formas de jogar através de um brincar criativo.

Pois, além da busca por progressão e domínio encorajado pelas estratégias do jogo, diversos jogadores descobrem que os jogos eletrônicos também possibilitam formas de jogar individualizadas e criativas, e, como discutido na seção 3.4, até incentivam a descoberta de tais táticas, fornecendo ferramentas e oportunidades para que o indivíduo customize a experiência.

Alguns exemplos de eventos que emergem a partir dessas oportunidades nos jogos multiplayer, tornam-se famosos na Web, como o que foi criado pelo jogador Ben Schulz quando ele “deu uma de Leeroy” no jogo *World of Warcraft* (descrito na seção 3.5.1). Outros exemplos podem ser encontrados em discussões nos fóruns, blogs e em vídeos publicados pelos próprios jogadores, ou em pesquisas acadêmicas realizadas na área. A pesquisadora Torill Mortensen (2009, pp. 203-223), por exemplo, identificou diversos eventos que indicam formas de reapropriação criativas no jogo *World of Warcraft*, publicadas no artigo “*Humans Playing World of Warcraft: or Deviant Strategies*”.

Um dos eventos discutidos por Mortensen foi a “missão fotográfica”⁴⁶ criada por uma jogadora, identificada como Daisyhoof, dado seu fascínio pela estética do jogo *World of Warcraft* (WoW) A missão que ela anuncia nos fóruns de todos os clãs é o desafio de repor várias fotos, originalmente fotografadas por sua mãe, que se perderam ou encontram-se danificadas. Daisyhoof oferece “ouro virtual” como recompensa para quem conseguir alcançar o objetivo em uma semana, e sai pelos ambientes do jogo capturando cenários bonitos e interessantes (para poder exibir as fotos supostamente perdidas), mesmo que para tal precise adentrar áreas perigosas fazendo com que seu personagem sofra danos, perca pontos e abaixe de nível no jogo. Após capturar as imagens desta forma, ela manipula as fotos digitalmente em um programa de pintura para dar a impressão de que são antigas e encontram-se em mau estado, demonstrando a capacidade e a motivação de empregar táticas próprias, e ainda assim fazer parte da experiência no jogo WoW (Mortensen, 2009, p. 211).

Mortensen observou que estas formas customizadas de jogar que emergem do jogo principal possuem um olhar além das regras do jogo. Para a pesquisadora, diversos jogos que surgem dentro do jogo principal, aparentemente como um desvio, são na realidade estratégias alternativas (aqui chamadas de táticas, de

⁴⁶ O título “missão das fotos” é de minha autoria, Mortensen apenas identificou os jogadores através de seus *nicks* no jogo *World of Warcraft*.

acordo com o paradigma identificado por Certeau), descobertas pelos jogadores para recriar o potencial inesperado do jogo (Mortensen, 2009, p.208). Segundo ela, a obediência às regras não é algo difícil ou improvável, mas é notável o esforço dispendido ao reescrever, reinterpretar e redefinir o espaço do jogo evitando o que é imposto pelas regras, e ainda assim sentir-se jogando.

Esse é o caso do jovem jogador, identificado como Picto, que criou o evento “pulo do gato”, no jogo *Team Fortress 2*, e faz parte de um conjunto de bricolagens digitais identificadas durante a pesquisa de campo exploratória da tese, com oito jovens cariocas (de 11 a 16 anos) nos jogos multiplayer (Brandão & Bittencourt, 2010).



Figura 11: Da esquerda para a direita: um exemplo do movimento *taunt*, e do tipo de plataforma onde o jovem Picto criou o evento “pulo do gato” no jogo *Team Fortress 2*.

O evento “pulo do gato” (figura 11) inicia-se quando o jogador descobre uma maneira de se esconder, acima de uma plataforma, impedindo que o time adversário consiga adquirir pontos ao pressioná-la, já que age como barreira humana “invisível”. Mas o que parece motivar o jovem Picto não é apenas agir como desmancha-prazeres, ou impedir que a outra equipe avance no jogo. Ele tão pouco quer apenas fazer “palhaçada”, ou gozar do time inimigo; pois além de se esconder, atrapalhar e confundir os adversários, ele resolve aparecer de supetão, pula do seu esconderijo, provoca os adversários (com um movimento chamado *taunt*, exemplificado na figura 11), e sai correndo como “isca”. O outro time, antes perplexo com o fato de não estar conseguindo acumular pontos ao pisar na plataforma,

percebe o truque de Picto, vê que ele faz parte de uma equipe adversária, e sai correndo atrás do jogador, como cães farejadores atrás da caça. A equipe do jogador, por sua vez, que assiste a gozação, a provocação e o sacrifício de Picto oferecendo-se como isca, percebe que ele cria uma oportunidade, pois agora com a plataforma livre, a equipe pode adquirir pontos à vontade, e ainda preparar uma emboscada ao time inimigo. Assim, quando o grupo adversário retorna, após a “caça”, para o que acredita ser agora uma plataforma funcional, é pego de surpresa em uma emboscada e é derrotado pela equipe de Picto.

O jogador Picto joga, mas também brinca; ele resiste, colabora e cria táticas individualizadas, além de participar de uma performance improvisada, e deixa sua marca registrada no jogo. Para tal, o jogador alterna sua atuação entre os papéis de “herói”, “vilão” e “bobo”⁴⁷, empregando um tipo social que Orrin Klapp (1962) chama de *rogue*, ou “vilão imprevisível” (como exemplificado na tabela 2). Para Klapp (1962, p. 54), este é o mais ambivalente de todos os cinco gêneros de vilão: um personagem complexo e ambíguo que encontra prazer atuando em três categorias, e alternando entre bobo, herói e vilão de modo imprevisível. Diversos personagens famosos enquadram-se neste tipo de vilão imprevisível, entre eles: Robin Hood, Tom Sawyer, Don Juan, e Groucho Marx, e como estes exemplos conhecidos demonstram, este tipo de vilão ambivalente pode alternar o tipo e a ordem de conduta imprevisivelmente, dependendo da situação.

3.5.5.

A mágica do jogo e o potencial do brincar

Atualmente, na cultura popular, o objetivo mais discutido, por designers e por jogadores, são as formas de diversão, prazer e entretenimento proporcionadas pelos jogos eletrônicos – que podem ser englobadas pelo termo “*fun*”. No entanto, como foi questionado por Marc Leblanc (2000), esse conceito prazeroso de diversão e lazer apenas sinaliza um fenômeno complexo, muito mais amplo, ainda não completamente compreendido, e que apenas indica as possibilidades e o potencial dos jogos eletrônicos.

No mundo acadêmico e profissional, cresce o interesse pelo potencial educativo dos jogos eletrônicos, sendo que organizações como o consórcio *New*

⁴⁷ Minha adaptação do inglês: “*Heroes, villains, and fools*” (Klapp 1962).

Media e o projeto *Serious Games* discutem estratégias para a aplicação de jogos, simulações e hipermídias lúdicas em contextos de aprendizado, geralmente empregando uma retórica de progresso e de produtividade (Davidson et al., 2009). Entretanto, gradativamente, as formas de aprendizado intencional nos jogos educativos (ou “sérios”) demonstram tentar se aproximar do conceito de diversão e entretenimento, e para tal introduzem elementos que não estejam obviamente relacionados à noção de aprendizado e produtividade, conforme sugerido pela teoria de aprendizado tangencial (Portnow, 2009).

Mas apesar dos jogos eletrônicos oferecerem tanto formas de diversão e de entretenimento, como a possibilidade de aprendizado e de ampliação da capacidade produtiva, é possível que a sua mágica não esteja contida apenas aí. Pois, os espaços proporcionados pelos jogos eletrônicos, nem totalmente relacionados ao que é completamente exterior ou interior ao indivíduo, cada vez mais dissimulados entre o que é real e virtual, podendo encorajar um interjogo entre as estratégias planejadas e as táticas customizadas pelo jogador, oferecem amplas oportunidades de descoberta e situações criativas nas quais “vale a pena viver”, como descrito por Winnicott.

A experiência vivenciada nas micro-realidades simuladas que ocorrem no ciclo mágico do jogo – e que podem se transferir para a vida “real” – proporcionam algo além da vida “comum”, não só pelo seu aspecto de virtualidade e fantasia, mas pela possibilidade de espelhar uma área intermediária, entre o que é puramente objetivo e subjetivo a cada um. Existe algo “mágico” nos jogos eletrônicos, e a imagem proporcionada pelo ciclo mágico do jogo externaliza a experiência, como uma forma de subjetividade que difere do mundo objetivo, mas que não é completamente interna ao sujeito. Esse espaço subjetivo pode ser proporcionado pela instauração de uma área neutra, nem totalmente externa ou interna, e de um espaço potencial para o viver criativo conforme a proposta de Winnicott (1975).

Talvez esta seja a questão que Huizinga (1971, p. 54) apresentou quando disse: “todos os playgrounds são mundos temporários dedicados a uma performance onde a atuação possa estar separada da vida *comum*”. Assim, é possível que a mágica do jogo eletrônico se instaure ao oferecer um espaço neutro, onde aquilo que é concebido de forma objetiva e subjetiva possa conviver sem conflitos aparentes, e o indivíduo sintá-se vivendo criativamente. Pois, seja qual for o espaço oferecido pelo jogo, fechado a partir das regras, parcialmente aberto, ou

aberto como experiência cultural ampla, o jogador pode observar, agir, reagir, e também descobrir algo que na verdade sempre existiu – como no paradoxo dos fenômenos transicionais descritos por Winnicott. Mas para que essa mágica ocorra, como no brincar espontâneo, é necessário que se abra e que se instaure uma área intermediária e segura. Esse campo neutro deve possibilitar a experimentação e o interjogo entre estratégias e táticas, para que como em uma gangorra criativa, o jogador possa alternar entre a espontaneidade da *paidia* e o planejamento do *ludus*.

Segundo Winnicott (2005, p. 64), existe algo mágico e excitante no brincar que não é impulsionado apenas por formas instintivas, mas que é resultado da mágica e da onipotência inerente ao ato de brincar, introduzida através de uma relação de afetividade e intimidade, que inicia-se entre o bebê e a figura materna desde o nascimento. Devido a precariedade dessa “mágica”, já que ela constitui-se a partir de situações de causa e efeito – entre a realidade intrapsíquica e o controle de objetos externos – o espaço potencial do jogo e da brincadeira deve oferecer um lugar seguro e confiável. Para o autor, a percepção do corpo e da subjetividade é construída a partir de relações com o ambiente externo e com outros sujeitos, mas é também uma realidade concreta que coloca limites reais às solicitações externas feitas ao indivíduo. “Para o autor, são esses limites relacionados a uma subjetividade encarnada que sustentam a necessidade de um ambiente facilitador que dê suporte aos processos naturais da vida criativa” (Mizhahi, 2010, p. 21).

Percebemos a separação com o mundo externo através do corpo e da subjetividade, como entidades únicas e independentes; essa separação é feita primeiro em relação à figura materna, depois à família, à escola, e finalmente em relação à sociedade como um todo. Através de um corpo e de uma subjetividade própria, interagimos no ambiente externo e no meio social, mas somos guiados por emoções e lógicas internas que nos diferenciam uns dos outros, e que ao mesmo tempo incitam a interação social. Como animal social, o homem brinca, se comunica, e interage buscando conexões intelectuais e emocionais, não só por prazer, ou por progresso, mas também como forma de sobrevivência (Oatley e Jenkins, 1996; Brown, 2009). Dependemos uns dos outros seja para procriar, para nos defender, para fabricar, ou para brincar: o que o homem consegue alcançar em conjunto, supera o que ele pode fazer sozinho.

Na obra “O Brincar e a Realidade”, Winnicott (2005, p. 67) discute a importância em admitir que existe a possibilidade do brincar tornar-se algo

assustador, e como os jogos, e a organização que eles proporcionam, são uma forma de amenizar ou obstruir essa questão. Assim, é possível que através de um equilíbrio entre o *ludus* inerente ao jogo e a *paidia* do brincar livre, os jogos eletrônicos possam oferecer um espaço seguro, confiável, mas também criativo para que o jogador possa experimentar a mágica proporcionada por ambos: seja no círculo mágico do jogo, ou no espaço potencial do brincar (Brandão, Bittencourt, Vilhena, 2010).

O jogador que se apropria do que é fornecido pelo jogo, e através de táticas próprias vai além, e fabrica uma “bricolagem digital” customizada (Brandão & Bittencourt, 2010). É possível que seu objetivo seja deixar uma marca registrada no jogo, como coautor da narrativa, como parte integrante da performance no jogo, ou até como designer. Seu objetivo pode ser também de cunho social, como forma de obter status, liderar, ser admirado, ou temido, enfim diferenciar-se ser reconhecido. Talvez o objetivo da “bricolagem digital” seja manter a imersão e o foco no jogo, participar de uma experiência com maior amplitude ou intensidade emocional, ou criar metas próprias. Os objetivos da “bricolagem digital” necessitam, portanto, de uma investigação cuidadosa; no entanto, essas formas de jogar além, que emergem como forma de resistência criativa, utilizam improvisações inventivas e táticas astutas, e demonstram que o jogador aproxima a experiência do jogar com a do brincar.

Diante de todas essas possibilidades, fica a questão a ser investigada: por que o jogador vai além das estratégias oferecidas pelos jogos multiplayer? Para responder à pergunta, o próximo capítulo apresenta a metodologia e os procedimentos utilizados para investigar as motivações dos jovens jogadores entrevistados.

4

Pesquisa de campo: procedimentos e metodologia

O presente capítulo apresenta a metodologia da pesquisa de campo realizada com 10 jovens jogadores cariocas que participam dos jogos multiplayer. A seguir serão descritos os objetivos, o perfil dos participantes, os critérios utilizados para recrutar os sujeitos, os tipos de instrumentos utilizados, a coleta dos dados e a metodologia empregada para a análise dos resultados, enfim, todos os procedimentos metodológicos aplicados.

4.1.

Objetivo

O objetivo geral do trabalho foi realizar um estudo psicológico para compreender o que está em jogo quando o jogador “vai além” das estratégias planejadas pelo designer, descobre táticas próprias e ocorre um interjogo entre jogo e jogador. A pesquisa de campo buscou investigar a busca criativa de 10 jovens jogadores que participam dos jogos multiplayer para fornecer uma conceituação psicológica capaz de descrever essa nova experiência, e forma de jogar e brincar. A proposta é subsidiar caminhos para futuras diretrizes de design, e nortear a análise e o desenvolvimento de projetos que abram espaços para o interjogo entre a mágica do jogo eletrônico e o brincar criativo do jogador.

Vimos no segundo capítulo que ao longo da História, jogos, brinquedos têm surgido na cultura, e hoje nos deparamos frente a um complexo universo midiático onde podemos jogar e brincar conectados em rede, com pessoas conhecidas ou não, em qualquer lugar do mundo. Essa nova forma de jogar e brincar que despontou logo após a invenção da tecnologia digital e popularizou-se com o advento da Internet, hoje faz parte do cotidiano de crianças, jovens e adultos, no Brasil e no mundo. Conforme apresentado no terceiro capítulo, as variadas visões a respeito dos jogos eletrônicos conectados em rede impulsionaram teorias, e despertaram sentimentos diante do seu potencial como manifestação cultural. Ainda assim, a experiência nesses jogos, incluindo seus possíveis impactos no que diz respeito à construção da subjetividade, seu potencial criativo, e o que está em jogo

no âmbito social e cultural em geral, ainda necessitam ser pesquisados e melhor compreendidos.

Para delimitar com maior precisão a investigação da experiência, foi conduzido um estudo preliminar, quando constatou-se um movimento criativo nos jogos multiplayer, já que diversos jovens são capazes de se reapropriar de estratégias planejadas pelo design do jogo, e descobrir táticas próprias. Esse movimento, chamado de “bricolagem digital” (Brandão & Bittencourt, 2010), indica uma busca do jogador por customizar a experiência, e um olhar além daquilo que é meramente guiado e planejado pelo jogo. Essa prática sugere algo original e criativo, especialmente no que diz respeito às formas como as descobertas são realizadas, e podem vir a impulsionar novos paradigmas e comportamentos.

Diante desse fenômeno, nos perguntamos o que propicia a emergência dessas formas criativas de jogar que vão além do que é planejado pelas estratégias do jogo? O que motiva o movimento criativo, e qual o seu potencial transformador para a experiência cultural do jogador, do designer, e da sociedade como um todo? Tendo em vista que a pesquisa de campo não será capaz de responder questões de tamanha amplitude, o objetivo principal foi resumido através da seguinte pergunta: *por que o jogador vai além das estratégias oferecidas pelos jogos multiplayer?*

Tendo essa indagação como referência, a análise das entrevistas apresentadas no quinto capítulo buscou dar voz aos jovens jogadores, e proporcionar um olhar o mais “de dentro” possível da experiência. Pois, não há como compartilhar a vivência no jogo *a posteriori*, nem mesmo observar o momento da descoberta criativa, já que ela é um dos pré-requisitos para que a investigação possa ser realizada. A análise buscou, no entanto, trazer à tona o que os jovens pensam e sentem em relação às novas possibilidades de descobertas criativas oferecidas pelos jogos multiplayer, e compreender os impactos ocasionados por essa nova experiência, dentro e fora do círculo mágico do jogo

4.2.

Metodologia

Visando responder a principal questão formulada, os dados coletados foram analisados por meio de técnicas de análise de discurso, tal como propostas por Nicolaci-da-Costa (1989, 1994, 2007), através do o Método de Explicitação do

Discurso Subjacente (MEDS), método empregado em pesquisas qualitativas como as de: Nicolaci-da-Costa (2000), Romão-Dias, 2001, e Abreu, 2004.

Os detalhes do estudo realizado e seus procedimentos são expostos a seguir.

4.2.1.

Participantes

Conforme a orientação do MEDS, a quantidade de entrevistados não foi determinada *a priori*, sendo utilizado como parâmetro o chamado “ponto de saturação”. Este ponto é definido como o momento em que o entrevistador percebe que novos participantes apresentam discursos semelhantes aos dos demais, sem introdução de muitas informações adicionais (Nicolaci-da-Costa, 2007).

Os entrevistados da pesquisa de campo foram jovens jogadores com perfis homogêneos, sendo esta homogeneidade ampla (Nicolaci-da-Costa, 2007), o que significa que os entrevistados experimentam um mesmo tipo de vivência, e possuem outras características pessoais similares. O estudo conta com participantes que têm em comum os seguintes atributos: ter entre 13 e 16 anos de idade, ser do sexo masculino, estudar em escolas particulares (e conseqüentemente possuir um alto nível socioeconômico), jogar jogos eletrônicos há pelo menos 3 anos (como quem domina bem a tecnologia), jogar conectado em rede com outros jogadores (como quem domina o ambiente dos jogos multiplayer), e jogar com frequência – pelo menos por 10 horas semanais (como parte íntegra do seu cotidiano).

O critério de seleção dos participantes da pesquisa não se limitou a jogadores que utilizam títulos ou gêneros específicos de jogos eletrônicos (como jogos RPG, ou o jogo *World of Warcraft* por exemplo); determinou-se apenas que o sujeito utilize um ou mais jogos no modo multiplayer, e, portanto, jogue conectado em rede com outros jogadores. O estudo também não se limitou a um tipo de conexão em rede específico, apenas que o sujeito utilize o modo multiplayer, já que os jogadores podem interagir remotamente ou presencialmente, conectados via Internet ou via rede local, dependendo do jogo em questão, da situação ou da forma de acesso.

Assim, os resultados da pesquisa de campo apresentam a análise de descobertas realizadas em variados gêneros de jogos multiplayer – como os jogos

FPS, MMORPG, jogos de estratégia, etc. – sendo que todos os jogos analisados têm comum o fato de possibilitar que o jogador interaja com outros indivíduos em tempo real, dentro do ambiente virtual do jogo, através do modo multiplayer.

Inicialmente, buscou-se um número próximo de participantes do sexo feminino e do sexo masculino, e o roteiro foi testado com jogadores e jogadoras adolescentes. No entanto, devido à dificuldade em recrutar um número suficiente de jogadoras que participam ativamente dos jogos multiplayer, contrário à facilidade em encontrar jogadores, determinou-se que todos os entrevistados sejam do sexo masculino, buscando manter o caráter de homogeneidade dos participantes.

Visando informar os sujeitos entrevistados sobre a metodologia e o objetivo geral da pesquisa, assim como obter seu livre consentimento de participação por escrito, foi elaborado um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) conforme as normas da CIR. VRAC. 08/2010 (ver “Anexo II”). Um exemplar do TCLE foi entregue ao entrevistado e seu responsável, e uma cópia ficou com a pesquisadora, sendo que constam no TCLE: as assinaturas da pesquisadora, do responsável legal pelo menor, e do próprio jovem autorizando a entrevista presencial – gravada durante um único encontro no local de escolha do participante.

Conforme explicitado no TCLE, foi garantida a liberdade do sujeito em recusar sua participação ou retirar seu consentimento sem constrangimento a qualquer momento, por tempo indeterminado após a entrevista. Ainda, sempre que necessário, foram discutidos possíveis tipos de desconforto e benefícios relacionados à participação do sujeito na pesquisa. Alguns dos desconfortos incluem: dificuldades de comunicação devido ao emprego de jargões ou expressões idiomáticas específicas ao jogo multiplayer em questão – incluindo termos adaptados em inglês ou português –, embaraço em relação ao investimento financeiro e tempo dispendido no jogo, situações de desaprovação de familiares e amigos, e situações nas quais outros jogadores ou o próprio sujeito foram prejudicados durante a partida. Alguns dos possíveis benefícios da experiência discutidos com os jovens entrevistados incluem: a importância da capacidade criativa, o valor criativo das táticas e descobertas realizadas no jogo, e o reconhecimento recebido em relação ao que é fabricado e compartilhado pelo jogador.

4.2.2.

Instrumentos

Para atender aos objetivos do estudo, foi criado um instrumento para a coleta dos dados conforme as recomendações do MEDS (Nicolaci-da-Costa, 2007). O instrumento possui um roteiro estruturado, com diversos itens que geram perguntas informais ao longo da entrevista. A concepção deste método se baseia no fato de que questões formuladas *a priori* fariam com que a entrevista soasse artificial, e o objetivo do MEDS é, pelo contrário, promover algo que se assemelhe a uma conversa comum, para que o participante se sinta o mais à vontade possível e possa se expressar de maneira espontânea.

Embora o roteiro seja estruturado em sua concepção, e tenha sido testado antes das entrevistas, sua aplicação é flexível e não há uma ordem rígida segundo a qual as perguntas devem ser feitas, desde que elas acompanhem o raciocínio do entrevistado. Assim, se o sujeito se propõe a discutir um certo assunto (como qual o seu jogo eletrônico favorito), e há um item referindo-se ao mesmo no final do roteiro, este deve ser adiantado para que a conversa flua naturalmente.

Como o MEDS enfatiza a necessidade de as entrevistas se darem em ambientes nos quais os participantes se sintam à vontade, os locais da pesquisa foram definidos levando-se em conta a sugestão do entrevistado, sendo preferíveis aqueles que lhe sejam familiares, pois favorecem que a entrevista se assemelhe a uma conversa informal.

Se até o final do século XX poderíamos pensar apenas em ambientes físicos para a realização de entrevistas, a difusão da Internet tornou a conversa online algo extremamente popular, especialmente entre jovens, que preferem sistemas de IM (ou *Instant Messaging*) ao telefone (Lehnart, 2006) – como os aplicativos Skype, MSN e GoogleTalk, as redes sociais, e os próprios jogos eletrônicos, ou locais na rede onde eles podem ser acessados, como a plataforma *Steam*⁴⁸. Entretanto, apesar de oferecer um excelente canal de comunicação, essa forma de conversa eletrônica foi empregada apenas para a elaboração e a testagem do roteiro, ocorrido durante as etapas iniciais da pesquisa, até que as conversas fluíssem naturalmente. Além disso, a conversa online foi utilizada somente quando os

⁴⁸ A plataforma *Steam* onde inúmeros jogos multiplayer podem ser comprados e acessados está disponível em: <<http://store.steampowered.com/>>.

programas, suas etiquetas, normas, e códigos de comunicação proporcionaram um ambiente natural também para a pesquisadora (Nicolaci-da-Costa & Di Luccio, 2009).

Assim, inicialmente, para a construção do roteiro foram realizadas diversas conversas livres (através de interações online ou presenciais conforme descrito) com pessoas de características similares ao perfil estabelecido para os sujeitos. A partir dessas conversas, foi criado um primeiro esboço de roteiro, por sua vez testado e revisado durante outras conversas, até a criação de entrevistas piloto. O roteiro foi, portanto, modificado e revisado iterativamente, buscando alcançar uma conversa natural entre a pesquisadora e o entrevistado e não uma lista de perguntas ordenadas, para que somente a partir de então as entrevistas propriamente ditas pudessem ter sido realizadas (Nicolaci-da-Costa, 2007).

Antes da entrevista propriamente dita, o roteiro (ver “Anexo I”) utiliza sete perguntas preliminares, empregadas para eliminar indivíduos que não possuam os atributos necessários para atender os critérios da pesquisa (descritos na seção 4.2.1), especialmente no que diz respeito ao fato de terem buscado “ir além” das estratégias planejadas pelo jogo, já que este é um pré-requisito crucial para responder a principal pergunta da investigação.

As entrevistas finais foram realizadas presencialmente, durante apenas um único encontro no local de preferência do sujeito entrevistado. Após esta coleta de dados, os depoimentos, gravados ao vivo, foram transcritos e analisados a partir da interpretação do discurso subjacente dos entrevistados, como sugerido pelo MEDS. Durante a análise dos depoimentos, os jovens foram sempre identificados de forma anônima, através de uma versão adaptada de algum *nick* (ou apelido utilizado no jogo), escolhido pelo próprio entrevistado. No entanto, na eventualidade dos jovens poderem ser identificados pelos apelidos utilizados no jogo – já que eles são também empregados em redes sociais e fóruns online – eles foram completamente modificados, buscando preservar o total anonimato dos participantes da pesquisa.

4.2.3.

Análise dos dados

A partir das entrevistas gravadas presencialmente, os discursos dos jovens participantes foram transcritos o mais fielmente possível, incluindo gírias e erros de norma culta, buscando preservar o caráter de espontaneidade, e os sentimentos vivenciados durante a experiência. Após a transcrição dos depoimentos, os dados coletados foram analisados segundo a orientação do MEDS (Nicolaci-da-Costa, 2007), que tem por objetivo a *interpretação* dos discursos, e não a verificação de hipóteses. As entrevistas foram lidas cuidadosamente, e, inicialmente, as falas dos sujeitos foram agrupadas segundo os tópicos do roteiro.

Na primeira etapa de análise, chamada de “interparticipantes”, o discurso dos entrevistados foi comparado entre si, buscando temas recorrentes, e a partir da identificação de pontos que coincidiram em muitas falas, emergiram duas categorias principais: “Sociabilidade em jogo”, e “Humano e Máquina: o jogador e o jogo” – títulos das duas primeiras seções no quinto capítulo onde foram apresentados os resultados da pesquisa de campo. A partir daí, foram criadas diversas subcategorias, durante leituras subsequentes. Estas categorias não foram, portanto, determinadas de antemão, e sim de acordo com a progressão da análise dos dados, conforme a abordagem recomendada pelo MEDS (Nicolaci-da-Costa, 2007).

Durante uma etapa posterior, denominada “intraparticipantes”, foi realizada a leitura e a análise do discurso de cada sujeito. Nesse momento, as respostas foram analisadas individualmente, através de comparações internas entre os principais elementos nos discursos dos sujeitos, procurando identificar contradições e conflitos individuais, inconsistências, novos conceitos, e novas expressões de linguagem. Quando estes elementos foram identificados, foram levantadas outras categorias que se juntaram àquelas anteriormente mencionadas. Foram feitas, portanto, inúmeras leituras dos discursos de cada sujeito, visando perceber se haviam questões semelhantes nas falas do grupo de entrevistados, e para identificar inconsistências individuais. Tais procedimentos foram cruciais para a fornecer um profundo conhecimento do material coletado, e, ao mesmo tempo, levantar as categorias utilizadas para análise dos depoimentos, e para identificar os eixos conceituais do movimento criativo investigado.

5

O interjogo entre o jogo e o jogador: análise dos resultados da pesquisa de campo

One who excels in employing others humbles himself before them. This is known as the virtue of non-contention; this is known as making use of the efforts of others... To know yet to think that one does not know is best.

Tao te Ching

No presente capítulo, serão apresentados os principais resultados da pesquisa de campo que investigou a experiência de 10 jovens cariocas, especialmente no que diz respeito às motivações dos jovens em participar dos jogos multiplayer e ir além das estratégias planejadas. A investigação foi conduzida sem hipóteses prévias, com a intenção de revelar o mais fielmente possível a vivência dos jogadores, a partir de um olhar “de dentro” da experiência. A principal intenção foi ampliar a compreensão dos impactos desta nova forma de jogar no cotidiano, e fornecer uma conceituação psicológica capaz de descrever a experiência. A proposta é subsidiar caminhos para futuras diretrizes de design, e nortear a análise e o desenvolvimento de projetos que abram espaços para o interjogo entre a mágica do jogo eletrônico e o brincar criativo do jogador.

Como foi discutido nos capítulos anteriores, os jogos multiplayer fazem parte de um complexo universo, tanto do ponto de vista tecnológico como humano, e vem gerando profundas mudanças nas formas de jogar e brincar, já que oferecem possibilidades de aprendizado, interação social e abrem espaços para a fabricação criativa individual e colaborativa. De acordo com a fundamentação teórica e os resultados da pesquisa de campo exploratória da tese (Brandão & Bittencourt, 2010) argumentou-se que os jogos multiplayer podem oferecer espaços para o alargamento da experiência cultural, quando através de um movimento criativo o jogador descobre táticas próprias para ir além das estratégias planejadas pelo design do jogo. Consequentemente, o principal objetivo da pesquisa de campo foi aprofundar esta investigação, principalmente no que diz respeito às motivações dos jovens que buscam “ir além”.

A análise dos resultados da pesquisa de campo com 10 jovens jogadores cariocas (entre 13 e 16 anos) apresenta, portanto, as buscas, as descobertas, e os conflitos sinalizados nas entrevistas em relação à experiência cultural compartilhada nos jogos multiplayer. Para a compreensão das principais questões reveladas pelos depoimentos dos jovens entrevistados foram criadas diversas subcategorias, englobadas em duas seções principais – “Sociabilidade em jogo”, e “Humano e Máquina: o jogador e o jogo”.

Inicialmente, será apresentado o que os jovens jogadores têm a dizer sobre o aspecto social da experiência nos jogos multiplayer, incluindo os conflitos internos e externos decorrentes, já que o indivíduo atua como self criativo sempre sob o olhar do outro.

5.1. Sociabilidade em jogo

Queremos ser comovidos por uma experiência nova, explorar coisas dentro de nós que, ao mesmo tempo, também nós é exterior. Sinto vontade de me despir da minha pele e entender melhor não só a mim mesma, mas também a sociedade em que vivo.

Atriz Juliette Binoche
Em entrevista ao jornal O Globo

Conforme foi discutido no terceiro capítulo, vimos que apesar do seu consagrado sucesso comercial, os jogos eletrônicos ainda enfrentam diversas batalhas de aceitação como atividade cultural significativa no campo social, acadêmico, legal e político, e como para muitos indivíduos essa forma de jogar e brincar pode indicar um comportamento antissocial, ou uma “fuga” para um mundo desconectado do “real”. Em contraponto, serão apresentados alguns depoimentos que exemplificam como os entrevistados percebem diversas possibilidades de colaboração, alargamento do relacionamento social, e troca afetiva nos jogos multiplayer:

“É, prefiro jogar com outras pessoas que é menos antissocial, sabe como é que é... Pô se eu ficasse jogando sozinho no quarto jogando, tipo no maior silêncio. (...) além de todos serem online, tipo me relacionar com outras pessoas, pois como eu já te disse eu não gosto de ficar sozinho no jogo, jogando no quarto (...) eu prefiro tipo

jogar na internet com os amigos, ou tipo ir na casa deles também pra jogar. (jogador Merlin)

“Jogos tipo multiplayer mesmo que tem Internet que eu jogo com outras pessoas. (...) É jogos de computador eu jogo mais via Internet do que jogos de Wii por exemplo. Esses eu costumo jogar com outras pessoas só na casa deles ou quando eles vêm lá em casa.” (jogador MadMan)

“Eu jogo muito online. Eu jogo com os meus amigos (...) porque eles não podem vir pra cá. (...) porque eles moram muito longe, mas aí eu jogo muito online. Eu conheço muitas pessoas online aí a gente fica jogando.” (Jogador Shiro)

“...meus amigos jogavam também, aí a gente via as cidades uns dos outros, do Sim City, né? (...) eu tenho um amigo que é da minha turma do colégio com quem eu jogo o *Black Ops*. (...) tem *team-up-match* que você tá num time e aí você pode jogar com os amigos, pode jogar numa sala fechada.” (jogador Veneno724)

“...joguei o *Maple Story* por um bom tempo, joguei com meus amigos, a gente combinava na escola.” (jogador Baggins)

“Eu jogo com amigos e até pessoas que eu não conheço online. (...) Foi divertido porque eu estava ali jogando com meus amigos!” (jogador 4DWin)

“É mais emocionante quando você joga com seus amigos, você pode interagir mais, conversar, fazer planinho [sic]...” (jogador Zumbi)

Algumas questões comuns a todos os relatos são: a preferência dos jovens entrevistados pela interação social, sempre que possível com seus “amigos”, e o interesse pela convivência presencial nos jogos multiplayer. Assim, contrariando diversos pontos de vista que consideram a experiência nos jogos eletrônicos como uma atividade individualista ou solitária, os depoimentos deixam evidente que todos os jogadores apreciam o aspecto social proporcionado, e como ela está relacionada ao convívio com outras pessoas no mundo “real”. Os jovens jogadores indicam achar mais “divertido”, “emocionante” e menos “antissocial” jogar com pessoas conhecidas, e demonstram que apesar de interagir em ambientes virtuais, como nas relações sociais presenciais, a conexão afetiva também é importante. Por fim, os depoimentos demonstram que os jogadores combinam partidas e discutem o que foi vivenciado nos jogos multiplayer também no mundo real, demonstrando o interesse em entrar e sair do círculo mágico do jogo, e a capacidade de ampliar a experiência cultural além do ambiente virtual.

Resumidamente, pode-se concluir que todos os entrevistados interessam-se por jogar com outros jogadores, de preferência “amigos”, optam por utilizar a conexão em rede para jogar remotamente quando não é possível jogar

presencialmente, e discutem a experiência dentro e fora do círculo mágico do jogo. A seguir, será apresentada uma análise dos conflitos, dilemas, e tensões mais evidentes em relação ao aspecto social da experiência, considerando-se que essa nova tecnologia encontra-se inserida em um ambiente cultural também repleto de novas possibilidades e desafios.

5.1.1.

Ruptura cultural

Não há nada mais convencional do que a noção convencional de que seria melhor se a garotada de hoje passasse mais tempo lendo livros e menos tempo se distraindo com videogames. Uma edição de *Dr. Spock* – “revista e totalmente ampliada para um novo século”, como informa a capa – tem o seguinte comentário sobre videogames: “O melhor que se pode dizer sobre eles é que talvez ajudem a promover a coordenação visual-motora das crianças. O pior que se pode dizer é que sancionam e até mesmo promovem a agressão e respostas violentas a conflitos. Mas o que pode ser dito com muito mais certeza é: a maioria dos jogos de computador é uma colossal perda de tempo”.

Johnston (2012, p. 23)

Como vimos anteriormente, a introdução dos jogos eletrônicos vem gerando profundas transformações nas formas de jogar e brincar, nos processos de construção da identidade e na interação social das gerações contemporâneas. Essas mudanças são claramente assinaladas pela atual ruptura cultural entre os chamados nativos e imigrantes digitais, ou entre aqueles para quem os jogos “sempre” fizeram parte do cotidiano, e aqueles que veem o universo dos jogos eletrônicos como algo ainda novo e inusitado.

Se por um lado, existem opiniões pessimistas e preocupadas, geralmente fundamentadas em observações (e não em experiências adquiridas) que comparam os jogos eletrônicos de modo desfavorável às mídias que os precedem (como o cinema, a literatura, e os jogos ou as brincadeiras “tradicionais”), do outro lado da ruptura cultural encontramos um vasto grupo de participantes ativos que percebem a experiência como uma importante possibilidade de comunicação, socialização e fabricação colaborativa. Os sujeitos da pesquisa de campo fazem parte deste grupo, pois são jovens adolescentes (entre 13 e 16 anos) que gostam de jogar com outras pessoas, regularmente (em média 12 horas por semana), e começaram a jogar digitalmente cedo na infância (em média desde aos 6 anos de idade).

Para auxiliar na análise sobre a experiência cultural⁴⁹ e a interação social dos jovens entrevistados, será apresentada uma breve retrospectiva de sua trajetória pessoal como jogador, ou seja: quando e como eles ingressaram neste universo, incluindo algumas das suas escolhas durante o percurso, e os jogos eletrônicos que mais os interessam atualmente. A intenção é demonstrar que os jovens entrevistados experimentam uma grande variedade de títulos e plataformas, transitam por diversos gêneros de jogos eletrônicos e ambientes virtuais com naturalidade, e buscam a mais ampla experiência possível, sempre levando em conta suas necessidades e possibilidades, como integrantes de um ambiente cultural participativo.

5.1.1.1.

O começo

Uma das primeiras perguntas⁵⁰ feitas aos 10 entrevistados foi: “Quando você começou a jogar?” Percebi reações semelhantes: a maioria não respondeu prontamente e houve um breve silêncio como se estivessem tentando se lembrar do começo da sua trajetória como jogador; apesar de (e talvez por) serem ainda muito jovens. A grande maioria teceu algum comentário sobre o início ter ocorrido há muito tempo atrás como: “Até onde eu consigo me lembrar, (...)” (jogador 4Dwin), “Cara, há muito tempo!” (jogadores Merlin e Baggins), “Desde que eu era bem pequeno.” (jogador MadMan); e indicou não saber afirmar com precisão a data, utilizando expressões vagas para indicá-la, como: “mais ou menos desde que...”, “acho que...”, e “algo por aí...”.

Alguns jovens tiveram mais dificuldade do que outros para se lembrar da data em que começaram a jogar, e em diversos casos precisei ajudá-los perguntando se recordavam-se do seu “primeiro” jogo. No entanto, para minha surpresa, a maior parte dos entrevistados mencionou o primeiro tipo de plataforma de hardware (ou seja: o computador ou console) utilizado, ou quem os introduziu ao universo dos jogos eletrônicos, e não o primeiro jogo, e não conseguiu definir uma data precisa.

⁴⁹ A seção 2.4. “Experiência cultural” descreve detalhadamente o conceito empregado para a análise da pesquisa de campo.

⁵⁰ O roteiro das entrevistas encontra-se disponível no “Anexo I”.

Exemplifico a seguir algumas das respostas dos jovens revelando a questão mencionada acima: “Eu comecei quando tinha uns 6, 7 anos jogando jogos de computador” (jogador Veneno724); “(...) acho que a primeira coisa que eu joguei foi o PlayStation, que quebrou nem sei bem porquê, desde tipo os 6 anos, algo por aí.” (jogador Merlin); “Acho que quando ganhei meu Nintendo 64... não, não, ganhei meu NES primeiro! (...) minha irmã ganhou o 64 só que ela não jogou muito e aí fiquei jogando.” (jogador Shiro); “Hmmm... mais ou menos desde que meu irmão ganhou o Playstation 2.” (jogador Wendeu); “Eu acho que o primeiro jogo foi no Nintendo 64 do meu tio.” (jogador L350); “Bem... acho que eu tinha uns 5 anos, (...) e meu irmão me mostrou um jogo de Playstation 2.” (jogador Gustaf).

Todos os depoimentos deixam, portanto, evidente que os jovens entrevistados começaram a jogar cedo na infância – entre os 5 e 7 anos de idade – e há muito tempo relativamente falando, já que todos têm entre 13 e 16 anos, motivo pelo qual possivelmente encontram dificuldade em se lembrar exatamente de quando isso ocorreu. Fica claro que a maioria dos jovens jogadores sinaliza o começo da trajetória nos jogos eletrônicos a partir de uma interação com um membro da família (como o irmão, a irmã e o tio), e muitos demonstram que o primeiro tipo de suporte tecnológico utilizado está mais vívido na memória do que o primeiro jogo em si, indicando a importância do aspecto concreto e da conexão afetiva no início da experiência.

5.1.1.2.

Trajeto: evolução de escolhas

Playing and cultural experience are things that we do value in a special way; these link the past, the present, and the future; “they take up time and space”.

Winnicott (2005, p. 147)

Como vimos, os relatos exemplificados na seção anterior demonstram que os jovens entrevistados começaram a jogar cedo na infância (em média aos 6 anos de idade), e já experimentaram diversos gêneros de jogos eletrônicos e plataformas de hardware. Seguem alguns depoimentos que exemplificam o trajeto e a evolução das escolhas realizadas por três dos jovens entrevistados. Começaremos pelo o que o jogador Veneno724 tem a dizer sobre a sua trajetória e preferências no universo dos jogos eletrônicos:

“(…) Eram jogos single-player; mas aí meus amigos jogavam também, aí a gente via as cidades uns dos outros, do *Sim City*, (…) Aí depois eu passei pra RPGs de computador, eu joguei muitos RPGs. Primeiro eu joguei RPGs Flash Player, que são no site mesmo. Eu jogava *Dragon Fables* e até fiz uma conta com o A. (menciona o nome de um amigo), a gente era bem bom. Aí depois eu joguei jogos da LevelUp, e eu comprei um Wii. Eu comecei a gostar de jogos de tiro e eu não gostei muito de mirar com o Wii, e jogos interativos não me interessavam muito. (…) Eu gosto de jogos de tiro; é porque os jogos de tiro que eu gosto tem o modo online, e você também evolui…”

O depoimento do jogador Veneno724 indica que ele começou explorando jogos de estratégia em tempo real para um único jogador, como o jogo *Sim City*, e que por apreciar compartilhar a experiência, e gostar de “ver as cidades” dos amigos, o jovem passou a jogar o gênero RPG (ou *Role Playing Game*), abrindo a possibilidade de combinar partidas e construir simulações com outros jogadores em tempo real, migrando assim para os jogos multiplayer. Logo a seguir, o jovem descreve como, após comprar o console Wii da Nintendo, ele experimentou alguns “jogos interativos” dos quais não gostou muito, e também alguns “jogos de tiro” dos quais gostou, mas não se adaptou ao tipo de “mira” oferecida pelo controle da plataforma— o Wiimote. No final do depoimento o jovem explica que atualmente gosta de jogos de tiro pois pode “evoluir” e jogar no “modo online” junto com outros jogadores.

A seguir, o jogador MadMan relata os diversos tipos de jogos e plataformas que já experimentou, e descreve os gêneros de sua preferência desde que jogou o primeiro título que “realmente” achou “bom” e oferecia uma narrativa instigante (da série *The Legend of Zelda*⁵¹):

“(…) um jogo de Nintendo 64 que se chama *Legend of Zelda: The Ocarine of Time*. (…) foi o primeiro jogo que realmente era bom mesmo. (…) eu jogava vários jogos mas não tinha nenhum que tinha uma história muito boa, esse aí foi o primeiro que tinha uma história e tal que eu entendia. (…) Eu não tenho muitos requisitos, eu jogo jogos que eu gosto tipo jogos de estratégia, *beat-them-up* tipo *Brawl* e RPG. Jogos de corrida eu não gosto tanto mas tem uns que são bem legais. Jogos de computador eu jogo mais via Internet, (…) Eu tenho o seguinte: o *Game Boy Color*, o *Game Boy Advance*, o SP, o DS, o Nintendo 64, o *GameCube*, e o Wii. (…) tem um jogo que se chama *Fire Emblem*, esse é o novo da franquia. Mas o chato é que eles lançaram todos os jogos, até praticamente o que veio antes do Wii, lançaram todos só no Japão! Aí quando chegou o jogo antes do Wii, lançaram primeiro aqui e foi quando eu comprei. (…) é de estratégia, meio de época medieval, aí você é um

⁵¹ A série *The Legend of Zelda* é um “universo” próprio dentro da indústria de jogos eletrônicos, e é a franquia de jogos RPG, quebra cabeças e ação mais bem sucedida da empresa Nintendo.

mercenary e aí meio que desenrola uma guerra. (...) aí é muito legal porque é tipo xadrez assim: você pega as pecinhas e pode andar tantos passos e pode fazer assim, assim...”

No relato acima, o jovem MadMan descreve o encontro com o primeiro jogo que na sua opinião era “realmente bom mesmo”, pois tinha “uma história” que ele “entendia”, em comparação com os diversos jogos experimentados até então. A seguir, o jovem afirma não ter “muitos requisitos” e, portanto, gosta de experimentar diversos tipos de jogos eletrônicos. Ele exemplifica alguns dos seus gêneros preferidos como os jogos de estratégia, RPG, “*beat-them-up*” (ou luta contra vários jogadores ao mesmo tempo), e “corrida” (demonstrando que também participa de jogos de ação e aventura). Vale notar que, apesar do jovem descrever uma grande variedade de gêneros, todos eles oferecem o modo multiplayer, onde é possível jogar com outras pessoas.

No mesmo depoimento, o jovem descreve que possui sete consoles de jogos, todos da empresa Nintendo, e pode-se supor que sua preferência pela marca deva-se à sua experiência positiva e determinante com o jogo *Legend of Zelda* – o primeiro jogo do qual ele “realmente gostou”. No depoimento, MadMan também diz que atualmente se interessa por jogos de estratégia da franquia *Fire Emblem*, e que aguardava ansiosamente pelo seu lançamento no Brasil, e que hoje possui a versão do jogo para PC. O relato termina com o jovem explicando que gosta da série *Fire Emblem* por ela ser “de estratégia”, por ocorrer em uma outra época (“medieval”), e por poder avançar e planejar como em um jogo de “xadrez”. Vale mencionar que em outro momento, no começo da entrevista, o jovem indicou que lê e assiste vídeos sobre jogos eletrônicos na Internet para ficar a par das novidades, e que na realidade dispense mais tempo “vendo videozinho no YouTube e lendo” do que jogando online.

Por fim, seguem os depoimentos do jogador Merlin sobre a sua trajetória, começando pelo relato sobre os seus jogos favoritos e como ele prefere jogá-los:

“(...) não costumo frequentar *LAN House*, eu prefiro tipo jogar na Internet com os amigos, ou ir na casa deles também para jogar. Eu gosto muito de estratégia, sabe? Tipo tempo real, tipo *Age of Mythology*, essas coisas. Tem dois, é esse (estratégia em tempo real) e RPG. (...) *Ragnarok* é um dos meus favoritos.”

Apesar do jogador ter explicado anteriormente⁵² que começou jogando através de consoles (quando disse: “a primeira coisa que eu joguei foi o PlayStation, que quebrou nem sei bem o porquê.”), no depoimento acima, ele agora menciona jogos para PC, com os quais pode jogar no modo multiplayer como o jogo MMORPG *Ragnarok*, e o jogo de estratégia em tempo real *Age of Mythology*. Pode-se pressupor que o jogador não tenha substituído o console quebrado, já que existe uma grande variedade de jogos multiplayer nos gêneros RPG e de estratégia para PC, sendo que muitos são inclusive grátis – o que não ocorre no caso dos jogos para console. No relato, o jovem também indica que prefere o aspecto presencial da experiência nos jogos eletrônicos, e como apesar de conhecer *LAN Houses* ele não “costuma” frequentá-las, pois “prefere” jogar com os amigos “na casa deles”.

Estes exemplos demonstram, portanto, que durante o percurso dos jovens no universo dos jogos eletrônicos eles buscam principalmente gêneros nos quais podem jogar com outras pessoas (através dos jogos multiplayer), representar papéis (geralmente através dos jogos RPG), e criar simulações e estratégias em épocas e ambientes diferentes do atual (geralmente através de jogos de estratégia como o *Age of Mythology* que simula a era medieval ou em jogos RPG como o *Ragnarok*).

A partir da análise dos depoimentos de todos os entrevistados, podemos também concluir que a maioria dos jovens utiliza vários tipos de plataformas de hardware – incluindo consoles portáteis e fixos –, e todos utilizam o computador pessoal (PC) para jogar com outras pessoas conectadas em rede. E, em conjunção com os depoimentos apresentados anteriormente – na seção 5.1 –, conclui-se que a grande maioria (ou 70%) dos entrevistados começou a jogar através de consoles, e o restante (ou 30%) iniciou sua trajetória em um computador pessoal, ou PC.

Além disso, em todos os depoimentos analisados, os jogadores descrevem o desejo de compartilhar a experiência, mesmo nos jogos para um único jogador – quando conversam após as partidas, ou mostram uns aos outros o que fabricaram no jogo. Todos indicam preferir jogar com os amigos presencialmente, e utilizar a conexão remota apenas quando essa opção não é viável. Além dos jogos multiplayer do gênero RPG e de estratégia, mencionados por todos os jovens, diversos jogadores entrevistados relatam experimentar jogos de ação (luta e corrida) e de tiro (FPS). Os jovens indicam que alguns dos aspectos que os motivam a

⁵² O depoimento em questão foi analisado na seção anterior 5.1.1.1, que descreve “O começo” da trajetória dos jovens entrevistados.

utilizar esses jogos são a possibilidade de: jogar com outras “pessoas online”, “evoluir”, e avançar “como no xadrez”.

Faremos agora uma comparação entre as atuais preferências destes três jogadores, cujas trajetórias foram analisadas acima, para averiguar sobre os principais jogos e plataformas utilizados por eles na época em que a entrevista foi conduzida, e suas possíveis motivações para realizar tais escolhas, inclusive se eles atualmente exploram novas tecnologias e/ou mantém-se fiel às tecnologias indicadas anteriormente.

Segue o que o jogador Veneno724 tem a dizer sobre suas preferências na época em que foi realizada a entrevista:

“(...) Aí eu vendi o meu Wii, regredi né? Voltei pro meu computador, e aí joguei só jogos de computador. (...) Eu prefiro jogos de computador. O Wii tem jogos online mas não tem muitos, entendeu? (...) eu não gosto de mirar com o controle de Wii. É, eu prefiro a mira *analog* ou a mira com o mouse mesmo! (...) *Mário Kart* foi um dos jogos que... assim deu uma pena de deixar pra trás.”

No depoimento anterior⁵³ o jovem Veneno724 indica ter comprado o console Wii da Nintendo e “começado” a experimentar jogos de tiro, mas diz não ter “gostado” do controle do Wii nem se “interessado muito” pelos “jogos interativos” disponíveis nesta plataforma. Já no depoimento acima que dá continuidade ao anterior, ele conta que vendeu o console Wii, “voltou” para o computador e diz que “regrediu”. O depoimento indica, portanto, o conflito entre manter-se a par de tecnologias mais recentes e o que aparentemente “ficou para trás”. Esse dilema é também perceptível quando o jovem diz que tem “pena” de não poder mais jogar *Mário Kart*, já que o jogo encontra-se hoje disponível apenas nos consoles da Nintendo, e Veneno724 decidiu que prefere jogos para PC nos quais pode utilizar o mouse.

O jovem descreve, portanto, dois principais motivos pelos quais diz ter optado “regredir”. Em primeiro lugar por ter percebido que no computador pessoal ele pode explorar uma maior variedade de jogos multiplayer (após ter comparado as opções de títulos disponíveis para o Wii e para o PC), indicando assim que uma das suas prioridades é jogar com outras pessoas conectadas em rede. Em segundo lugar por preferir o mouse como controle para “mirar” nos jogos, e neste depoimento

⁵³ O depoimento do jogador Veneno724 descrevendo a sua trajetória nos jogos eletrônicos foi apresentado no começo da seção 5.1.1.2.

o jovem reitera que não se adaptou ao controle remoto do Wii – ou *wiimote*⁵⁴ – e por isso prefere a “mira *analog*” disponível através do mouse e teclado do computador.

O relato indica, assim, que apesar do jovem buscar conhecer novas tecnologias, e explorar novas formas de jogar interativamente, ele faz comparações com o que já conhece, analisa seus prós e contras, sendo capaz de “voltar” atrás e optar por jogos, controles e plataformas que mais convém às suas necessidades e anseios, mesmo que estes não sejam os mais recentes.

A seguir o jogador MadMan descreve suas preferências mais recentes, registradas na época em que a entrevista foi conduzida:

“Eu particularmente tenho jogado quase que só *Ragnarok*. Eu jogo também um que se chama *Day of Defeat*, que é meio que um simulador da 2^a. Guerra Mundial. Os gráficos são péssimos, mas é legal. (...) é meio que um FPS só que da 2^a. Guerra Mundial. Ai tem as armas todas antigas lá. Eu não sei, eu gosto... dá pra fazer um monte de coisas diferentes.”

Como Veneno724, o jogador MadMan demonstra também continuar interessado por jogos multiplayer, e indica que ele agora alterna entre o MMORPG *Ragnarok*, onde joga com os amigos em um clã⁵⁵, e o jogo *Day of Defeat*⁵⁶, ambos jogos multiplayer nos quais pode-se criar estratégias e lutar em um ambiente diferente da época atual. Estes interesses estão de acordo com o que o jovem descreveu no relato anterior, sobre o jogo estratégia *Fire Emblem*, que ele aguardava ansiosamente, e onde gosta de criar estratégias de combate e progredir como no xadrez, mas em um ambiente “medieval”.

No depoimento acima, o jovem MadMan também descreve, com conhecimento de causa, como o jogo *Day of Defeat* é “um simulador da 2^a. Guerra Mundial”, “meio que FPS”, já que mistura componentes de jogos de tiro em primeira pessoa. Ele conta que “os gráficos são péssimos”, demonstrando que conhece jogos com elementos visuais superiores, mas diz que mesmo assim considera o

⁵⁴ O *wiimote* é o principal controle utilizado para os console Wiii da Nintendo. Ele é um controle portátil sem fio que pode ser utilizado remotamente pelo jogador para controlar o que acontece nos jogos disponíveis do Wii. O *wiimote* possui diversos botões e acessórios (como o Nunchuck) que simulam funções variadas nos jogos. O *wiimote* oferece a possibilidade do jogador interagir e manipular objetos no jogo através do reconhecimento de movimentos gestuais, incluindo formas de “mira” através de um acelerômetro e sensor ótico.

⁵⁵ O relato sobre a experiência do jogador MadMan com seu clã (formado por amigos) no jogo *Ragnarok* é analisado na seção 5.1.2.1. “Diferenciação e reconhecimento”.

⁵⁶ O jogo *Day of Defeat* (ou DoD) é uma adaptação (ou *mod*) do jogo *Half-Life* ambientado durante a 2^a. Guerra Mundial e funciona como um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS) para o modo multiusuário online. No Brasil, a principal comunidade de jogadores é chamada de Loucos por DoD e é formada por um grupo de amigos que jogam há muito tempo, divulgam o jogo, administram alguns servidores no país, e organizam campeonatos.

jogo “legal”, e “gosta” de jogar pois pode usar “armas antigas” e fazer “coisas diferentes”. Desse modo, o jogador demonstra que ainda possui interesse por jogos ambientados em outras épocas e nos quais é possível explorar, e mantém-se fiel à marca Nintendo, plataforma onde jogou “o primeiro jogo que realmente era bom mesmo”. Conclui-se, portanto, que como o jogador Veneno724, MadMan explora novos tipos de tecnologias, avalia seus prós e contras, e faz escolhas de acordo com suas preferências e possibilidades pessoais.

No próximo depoimento, o jogador Merlin explica que alterna entre três gêneros de jogos multiplayer buscando explorar diferentes formas de interação com outros jogadores:

“(…) porque eu fico mudando, tipo que saco, eu vou pra outro, aí eu vou pro outro. É meio em círculo, tipo tem 3 jogos, aqui por exemplo: o *Grand Chase*, *Brawl* e o *Ragnarok*. (...) não sei, porque além de todos serem online, tipo me relacionar com outras pessoas. Pois como eu já te disse eu não gosto de ficar sozinho no jogo, jogando no quarto.”

O jogador Merlin também demonstra manter-se fiel às suas preferências relatadas anteriormente, e reitera neste depoimento que a sua principal motivação para participar dos jogos multiplayer é a possibilidade de se “relacionar com outras pessoas”. No relato anterior ele diz que prefere jogar presencialmente com “os amigos” e que seus dois gêneros de jogos favoritos são os de estratégia em tempo real e os RPG. Neste relato mais recente, ele indica que alterna entre três jogos multiplayer “em círculo” para a experiência não ficar entediante, e para não sentir-se isolado “sozinho no jogo, jogando no quarto”.

Os resultados da análise indicam, portanto, que a conexão dos jovens entrevistados com a experiência cultural nos jogos multiplayer inicia-se a partir de algo concreto, como o suporte tecnológico utilizado, ou quem os apresentou ao primeiro jogo. No entanto, os jovens demonstram que a transicionalidade da experiência rapidamente evolui a partir de fenômenos transicionais descobertos – como eventos, atuações, e fabricações – através dos quais os jogadores são capazes de construir relações importantes.

Os relatos também demonstram que durante a trajetória nos jogos multiplayer os jovens experimentam novidades – tais como gêneros, plataformas, e interfaces – e ainda assim são capazes de fazer escolhas de acordo com interesses e necessidades próprios, mesmo que para tal seja necessário voltar atrás e

segundo eles “regredir”. A análise demonstra que os jovens jogadores possuem a capacidade de vislumbrar e se interessar pelo o que é novo – pesquisando e experimentando o que vem a seguir –, mas também a capacidade de manter-se fiel, como “fãs” de tecnologias (como interfaces, títulos e plataformas) específicas, caso tenham construído uma relação significativa com as mesmas.

Conclui-se, portanto, que a cada escolha, recente ou não, os jovens são capazes de evoluir como jogador e como self criativo, utilizando as descobertas como base para a construção de uma relação mais ampla, e ao mesmo tempo individualizada.

A seguir serão apresentados depoimentos nos quais os jovens entrevistados exemplificam algumas justificativas para as escolhas realizadas, inclusive o desejo de participar, ou “querer jogar” nos jogos multiplayer.

5.1.1.3.

Querer jogar

It is good to remember always that playing is itself a therapy. To arrange for children to be able to play is itself a psychotherapy that has immediate and universal application, and it includes the establishment of a positive social attitude towards playing.

Winnicott (2005, p. 67)

Apesar de “nativos” e fluentes em relação às tecnologias digitais, os entrevistados assinalam que enfrentam diversos conflitos cotidianos – em casa, na escola e na própria Web – ocasionados pelas diferentes percepções sobre o que a experiência nos jogos multiplayer pode proporcionar. Quando qualquer nova atividade cultural é introduzida, nem sempre é bem vista ou aceita, e como vimos no terceiro capítulo, os jogos eletrônicos oferecem novas experiências e espaços de interação e atuação.

O jogador Gustaf, por exemplo, diz que já se deparou com opiniões “preconceituosas”, independente do jogador jogar socialmente ou não. Ele exemplifica essa questão através de uma expressão que se propagou na Internet,

lida em um dos seus websites⁵⁷ favoritos, e que oferece uma explicação sobre o porquê dessa visão negativa:

“Tem até na Internet: se você joga sozinho você é antissocial... se você joga online você é *nerd!*? É porque tem gente que não entende o jogo, e tem gente que quer fazer você se sentir mal por jogar.”

Já o jogador 4DWin descreve uma tirinha de História em Quadrinhos publicada⁵⁸ na Web onde a experiência no jogo *Halo*⁵⁹ é comparada a tomar bebidas alcoólicas:

“Lá no site de *webcomic* tinha uma tirinha: *Halo* é que nem álcool, se você faz com seus amigos você está sendo sociável, mas se você faz sozinho tem um problema!?”

Além da Web, outros jogadores descrevem enfrentar comentários negativos sobre os jogos eletrônicos em casa. Durante a entrevista, quando perguntei ao jogador Zumbi qual havia sido “a sua “melhor descoberta no jogo”, ele suspirou profundamente e disse com um certo pesar: “Eu queria não gostar de jogar videogames, só que eu gosto. Eu queria gostar de fazer outras coisas.” Quando então perguntei: “Que coisas?”, ele respondeu inicialmente: “Sei lá”. Vale notar que, quando perguntei quantas horas ele dispndia jogando, o jovem havia indicado alternar-se entre jogos eletrônicos e de futebol, informando que joga futebol regularmente na escola como atividade extracurricular, e com “os amigos” duas vezes por semana após a escola, e ainda nos finais de semana. Além disso, em outro momento durante a entrevista, o jovem disse inclusive “preferir” futebol aos jogos eletrônicos. Assim, quando pergunto mais uma vez de quais atividades ele gostaria de participar além dos jogos eletrônicos, ele pensa por algum tempo e finalmente diz: “Minha mãe reclama muito”.

Já o jogador Baggins diz que quando começou a jogar *World of Warcraft* (WoW), ficou “apaixonado” e dobrou o tempo dispendido em outros jogos MMORPGs, seus jogos “favoritos”. Ele diz ter feito um “intensivão” no WoW, mas

⁵⁷ O jogador Gustaf relata que um dos seus websites favoritos chama-se “*Penny Arcade*” (disponível em: <<http://www.penny-arcade.com>>), lá ele participa de fóruns e lê sobre jogos e novas tecnologias.

⁵⁸ O jogador 4DWin diz visitar o site “Ctrl+Alt+Del” (disponível em: <<http://www.cad-comic.com>>), onde participa de fóruns, lê histórias em quadrinhos, e compra produtos relacionados a jogos e outras tecnologias

⁵⁹ *Halo* é uma franquia multimilionária de jogos eletrônicos para PCs e para o console Xbox, criado pela empresa Bungie, e que atualmente faz parte do conglomerado Microsoft Studios. Os jogos da série *Halo* oferecem a possibilidade de jogar individualmente (*single-player*) ou com diversos jogadores conectados em rede no modo multiplayer.

afirma que parou de jogar antes do contrato anual pago pelo jogo ter expirado. Ele descreve o momento em que parou de jogar: “Agora já era..., tchau! parei com o *World of Warcraft*. Ainda tenho três meses lá de conta paga”.

O jovem diz que como a mãe é “leiga”, ela “não sabia o perigo” que o jogo poderia se tornar (já que o WoW é notório por requerer dos jogadores um enorme investimento de tempo para avançar de níveis), e como, mesmo assim, acabou ficando “de castigo” por ter jogado “demais”. No entanto, ele relata que alguns aspectos da experiência no jogo WoW foram produtivos mesmo do ponto de vista da mãe, pois ao presenciar suas inúmeras conversas⁶⁰ no jogo WoW ela “achou bom”, já que ele estava “falando em inglês”.

Essa questão pode ser percebida no diálogo entre Baggins e um outro jogador no jogo WoW, quando ele aprende a pegar um “metrô” pouco conhecido, para economizar tempo locomovendo-se entre duas cidades distantes, pois se fosse “a pé”, teria que percorrer uma distância “como se tivesse que andar do Rio de Janeiro até a Bahia!”. Segue um recorte da experiência de Baggins ao conversar com outro jogador no WoW:

“Cara, como é que eu faço pra ir pra *Stormwind*⁶¹ daqui? Aí ele falou: Ah... pega o metrô. Aí eu: o metrô? onde é que fica o metrô? Que história é essa de metrô, você tá doido? Aí ele: não, não, vem cá que eu te explico... E isso tudo em inglês, e a minha mãe achando bom que eu tava [sic] falando inglês!”

Como foi apresentado durante a fundamentação teórica, esses depoimentos demonstram a grande complexidade da experiência nos jogos eletrônicos, como existem diversas semelhanças, mas também diferenças, se a compararmos com outras atividades sociais, e como ela ainda não é totalmente compreendida. Diversos relatos demonstram que, principalmente a partir de comparações entre as experiências nos jogos eletrônicos e atividades que as precedem, emergem opiniões negativas⁶², geralmente oferecidas por observadores, e não por

⁶⁰ No jogo *World of Warcraft* os jogadores podem comunicar-se ao vivo através de microfones durante a partida.

⁶¹ *Stormwind* é a capital dos personagens “humanos”, membros da facção *Alliance* no jogo *World of Warcraft*, e onde o jogador Baggins queria chegar saindo de *Ironforge*, cidade capital dos “anões”, membros da mesma facção.

⁶² Os comportamentos extremos de alguns jogadores – especialmente no que diz respeito a alguns jogos como: *Halo* e *World of Warcraft* –, apresentados pela mídia ou em artigos acadêmicos vão além do escopo da pesquisa. O que se discute aqui são as tensões e os conflitos que os jovens jogadores dizem vivenciar, já que diversos indivíduos, geralmente expectadores, possuem uma visão negativa da experiência nos jogos eletrônicos, e não a consideram capaz de abrir espaços para a experimentação saudável do brincar criativo.

participantes. Assim sendo, a introdução dessa nova atividade no cotidiano indica ocasionar tensões, tanto em casa como na Web, e gerar discussões sobre o que seria válido ou positivo na experiência – como a quantidade de tempo dispendido ou sua finalidade.

Os depoimentos demonstram que, como em outras atividades sociais, a percepção da experiência varia de acordo com o observador e com as escolhas de quem participa. Os relatos também indicam que, como quando uma nova tecnologia ou atividade é introduzida no cotidiano, ocorrem comparações entre ela e o que já é conhecido e aceitável, e a partir daí surgem discussões sobre seus prós e contras.

Os exemplos oferecidos pelos jovens, quanto à opinião de outras pessoas, demonstram diversas comparações entre a experiência nos jogos multiplayer com: outros jogos (como o futebol), atividades cotidianas (como falar inglês ou tomar bebidas alcoólicas), e comportamentos (como ser sociável ou ser *nerd*). As percepções expressadas sobre as escolhas do jovens entrevistados, inclusive na Web, aparentam variar de acordo com o que é considerado apropriado e produtivo, e estão relacionadas à aceitação de certos comportamentos e atividades sociais.

Já os depoimentos dos jovens jogadores sobre a experiência nos jogos multiplayer indicam que eles consideram algumas dessas opiniões mal informadas, e não chegam a influenciar suas escolhas, apesar de ocasionarem tensões. No entanto, os jovens indicam que quando as opiniões são oferecidas por pessoas próximas, mesmo sem grande conhecimento de causa, elas são consideradas e geram algum tipo de busca por soluções para o conflito existente. Alguns dos caminhos encontrados para amenizar esse tipo de dilema parecem ser: diminuir o tempo dispendido no jogo, parar de jogar um certo jogo, ou participar de atividades sociais e jogos aceitos.

No entanto, em todas as situações, os jovens entrevistados demonstram estar cientes do olhar do outro, serem capazes de buscar soluções para validar suas escolhas, e, independente do tipo de reconhecimento, continuam a participar da experiência nos jogos multiplayer.

5.1.2. O jogador e o outro

Ao brincar estamos a sós, sempre na presença do outro.

D.W. Winnicott

Vimos que diversos relatos assinalam conflitos e tensões na atual ruptura cultural, principalmente devido à falta de entendimento sobre a experiência no universo dos jogos multiplayer. No entanto, os depoimentos dos jovens demonstram que diversos jogadores buscam explicações para validar o desejo de “querer jogar” e as escolhas feitas no jogo. Conforme foi discutido no segundo capítulo, os jogos eletrônicos oferecem a possibilidade de criar, visualizar e simular o que antes era possível apenas através da imaginação, em um espaço que não é totalmente objetivo, real e externalizado, nem completamente subjetivo, virtual e internalizado; como em uma área intermediária, ou no espaço potencial descrito por Winnicott (1975), onde o indivíduo encontra espaço para ser criativo, para experimentar e ampliar a experiência cultural compartilhada (Brandão et al., 2010).

Apesar de muitos jogadores aparentemente ingressarem nos jogos multiplayer para se divertir e participar de simulações proporcionadas pelo círculo mágico do jogo – em um ambiente virtual e diferente da vida “comum” – os relatos demonstram que existe também uma busca por diferenciação e reconhecimento, como em outras atividades sociais, e que em muitos casos a vivência acaba sendo comparável a situações no mundo “real”. Diversos depoimentos indicam que as novas possibilidades de fabricação e participação no universo dos jogos multiplayer instigam uma revisão sobre o que se entende como formas de diferenciação e reconhecimento, dentro e fora dos espaços do jogo.

A seguir serão apresentados alguns relatos que exemplificam estas questões, que geralmente vêm à tona quando os jovens entram e saem dos espaços criativos oferecidos. Inicialmente serão apresentados depoimentos que indicam uma busca por formas de diferenciação e reconhecimento externo, a partir do que os jovens vivenciam e fabricam nos jogos multiplayer.

5.1.2.1. Diferenciação e reconhecimento

Sim, gosto de ser musicado, de ser traduzido e... de ser fotografado.
Criançice? Deus me conserve as minhas criancices!
Talvez neste gosto, como nos outros dois, o que há seja o desejo de me conhecer melhor,
sair fora de mim para me olhar como puro objeto.

Manuel Bandeira
Itinerário de Passárgada

Para a maioria dos entrevistados, a possibilidade de diferenciação e reconhecimento são importantes fatores motivacionais. Diversos depoimentos dos jovens entrevistados indicam o desejo de deixar uma “marca” experiência, e como o reconhecimento do outro é importante. Para tal, os jovens investigam e valorizam a capacidade criativa, própria e alheia, e buscam formas de reconhecimento, a começar pelos apelidos (ou *nicks*) criados para identificar seus personagens (ou avatares) nos jogos multiplayer.

Esta questão emergiu assim que perguntei ao jogador se ele utilizava algum *nick* no jogo – uma das primeiras perguntas da entrevista. Todos responderam de imediato dizendo que sim, e alguns utilizaram expressões como: “lógico” e “claro”, demonstrando que essa forma de identificação e diferenciação é importante na experiência. Os jovens também rapidamente ofereceram explicações sobre o porquê da escolha do *nick*, mostrando que está relacionado a algo estimado e é um elemento chave utilizado como forma de reconhecimento e diferenciação. A seguir, o jogador Baggins discute a importância da escolha de um nome específico no universo dos jogos multiplayer:

“Tenho, eu sou... eu tenho dois na verdade. Eu sou ou Baggins ou GamerY. São os que [sic] eu sou mais conhecido... se você, por exemplo, for em um jogo que tem no Facebook chamado *Kingdoms of Camelot* e perguntar por Baggins, ‘neguinho’ vai saber que sou eu.”

O relato acima também demonstra que Baggins tem dificuldade em escolher entre o verbo “ter” e “ser” para explicar o que o seu apelido significa neste contexto. No começo do relato, Baggins diz “tenho”, mas corrige-se e diz “eu sou”, indicando que a denominação também faz parte da construção da persona no jogo. No entanto, logo a seguir Baggins emprega novamente o verbo ter e afirma: “tenho dois

(*nicks*) na verdade”; apenas para imediatamente voltar a empregar o verbo ser, e termina dizendo: “Eu sou o Baggins ou GamerY.”

Dessa maneira, conclui-se que o *nick* tanto é um importante elemento de identificação e diferenciação nos jogos multiplayer e nas redes sociais, como faz parte de construção da identidade nesse universo midiático. Além disso, o relato também indica que os jogadores podem ser facilmente reconhecidos pelos *nicks* nos jogos e nas redes sociais, pois como disse Baggins: “se você, por exemplo, for em um jogo que tem no Facebook (...) e perguntar por Baggins, ‘neguinho’ vai saber que sou eu.” Assim sendo, como foi indicado pela metodologia empregada (na seção 4.2.2), todos os *nicks* fornecidos pelos jovens entrevistados foram alterados buscando preservar o seu anonimato.

Além da importância dos *nicks*, indicada desde o começo das entrevistas, a busca por diferenciação e reconhecimento também veio à tona geralmente após o jogador descrever algum tipo de descoberta no jogo. O jogador MadMan, por exemplo, indicou esse fator de motivação quando perguntei por que ele criou um novo tipo de personagem enquanto jogava em equipe (com seu “clã”) no jogo *Ragnarok*:

“Hmmm.... Eu queria ser... eu não queria ter um carinho que fosse igual a todos os outros. Eu queria me diferenciar, eu queria que meu clã precisasse de mim. Se eu não fosse daquele jeito eu seria como qualquer outro, eu seria *dispensable*...”

O relato do jogador MadMan indica, portanto, que ele busca “ser” reconhecido pela equipe e para tal criou um novo estilo de personagem para se “diferenciar” dos outros, tornando-se assim “indispensável” e não “como qualquer outro”. Um outro depoimento que exemplifica o desejo de deixar uma “marca” na experiência e ser reconhecido por ela, foi oferecido pelo jogador Shiro quando perguntei o que ele mais gostava de fazer no jogo:

“(...) eu gravo às vezes, e aí eu boto no YouTube. Eu não sei porque... é uma coisa tipo: pô [sic] botei minha marca ali, aí quando eu estou jogando com alguém, eu boto ali o meu vídeo pras [sic] pessoas verem, é bem legal! Eu gosto *muito* (ênfase do entrevistado) quando as pessoas veem o meu vídeo, porque eu gosto quando o número de vezes⁶³ fica aumentando, e eu gosto muito quando as pessoas comentam também, tipo: esse aqui ficava melhor, (...) para ter um feedback...”

⁶³ Cada vez que alguém assiste a um vídeo, publicado na rede social YouTube, o contador indicando o número total de expectadores é atualizado, e permanece exposto visualmente logo abaixo da imagem.

O relato de Shiro demonstra, portanto, que o jovem jogador publica suas descobertas “marcantes” através de vídeos em um canal próprio, criado na rede social YouTube, e que ele “gosta muito” do reconhecimento que recebe, especialmente quando o número de espectadores aumenta. O relato também indica que o jogador aprecia o “feedback” recebido por outras pessoas conectadas em rede, mesmo que os comentários não sejam apenas elogios, e façam alguma sugestão.

Logo a seguir, perguntei se Shiro achava que as “pessoas” haviam gostado do vídeo e ele disse: “(...) algumas pessoas gostaram. Não tenho muitas⁶⁴ porque meu canal não é famoso, né?”, indicando que também se importa com o número de visitantes e comentários no seu canal, comparando-os com outros canais na rede social.

O jogador Veneno724, por sua vez, descreve porque ele considera importante publicar e ler descobertas realizadas nos jogos multiplayer:

“(...) tem no YouTube sempre maneiras novas de jogar, (...) tem uns sujeitos que jogam *muito* (ênfase do entrevistado)! E tem equipes com canais no YouTube; você pode seguir eles no YouTube, Twitter, e tal... é... em todas as redes sociais.”

O jovem indica, portanto, que segue outros jogadores no Twitter, assiste vídeos publicados no YouTube para aprender “maneiras novas de jogar”, e já investigou publicações em outras redes sociais. Ele comenta como diversos “sujeitos jogam *muito*”, indicando que aparentemente compara tanto a quantidade de horas como a qualidade da atuação de outros jogadores com a sua atuação nos jogos multiplayer. Dando continuidade ao relato acima, o jogador Veneno724 descreve o que as equipes que ele “segue” nas redes sociais fazem no jogo:

“São grupos que além de fazer *walk-throughs*, tentam pegar os troféus que você pode conseguir (...) os *achievements*, né? (...) tem os *achievement hunters* que tentam conseguir todos (...)”

O depoimento demonstra que o jogador investiga a atuação de equipes “caçadoras” de conquistas (ou *achievements*), assiste vídeos nos quais elas descrevem seus trajetos no jogo (ou *walk-throughs*), e explicam como conquistaram certos objetivos e “troféus” durante a partida. No entanto, quando perguntei se ele já

⁶⁴ O jovem provavelmente utiliza o verbo ter e diz: “não tenho muitas”, pois quer dizer que não tem muitos fãs, que seguem diversos canais no YouTube. Vale notar que um ano após a realização da entrevista, o canal de Shiro alcançou um grande número de fãs, e é hoje considerado “famoso”.

participou de “caçadas” semelhantes, Veneno724 respondeu: “Tem gente que vai lá ver, ah! eu quero esse desafio, e tenta conseguir. Mas eu não jogo assim, (...) eu não foco em conseguir isso, esses objetivos.” Assim, apesar de demonstrar interesse pelas escolhas e atuações de outros jogadores, o entrevistado indica que “foca” em outros “objetivos”, e não se limita apenas ao que motiva outros jogadores.

Resumindo, conclui-se que os jovens entrevistados buscam formas variadas de diferenciação e reconhecimento para ampliar e customizar a experiência cultural nos jogos multiplayer, através da escolha do *nick*, das formas de atuação e fabricação no jogo, ou das publicações nas redes sociais. Para tal, a maioria dos jovens observa a atuação de outros integrantes, alguns publicam suas descobertas e apreciam comentários, enquanto outros buscam formas de diferenciação dentro do jogo em si: para tornar-se “indispensável”, deixar uma “marca”, ou alcançar novos “objetivos”.

Os depoimentos demonstram, portanto, que o desejo de participar da experiência de modo diferenciado é comum a todos. A próxima seção apresenta algumas formas de contribuição indicadas pelos jovens jogadores.

5.1.2.2. Contribuições

It can be said that separation is avoided by the filling in of the potential space with creative playing, with the use of symbols, and with all that eventually adds up to a cultural life.

Winnicott (2005, p. 147)

Vimos que os jogadores participam – atuando, fabricando e publicando – no universo dos jogos multiplayer; como diversos jovens dão importância ao reconhecimento recebido, e como gostam de deixar uma “marca” registrada na experiência. De acordo com diversos depoimentos, uma das principais motivações para esse tipo de participação diz respeito à formas de contribuição colaborativas, quando os jovens reapropriam-se de ocasiões e elementos oferecidos por outros jogadores. Em muitos casos, esse tipo de contribuição é feita através do princípio “Sim, e” (apresentado na seção 3.5.2. “Improvisação”), quando um indivíduo faz uma oferta, e o outro não só aceita como adiciona algo próprio e além do que foi oferecido inicialmente. Um primeiro indício do interesse dos jogadores por formas de

contribuição colaborativas foi percebido durante a entrevista com o jogador Merlin. Abaixo, ele descreve algumas táticas empregadas para resolver uma situação de desigualdade no jogo *Ragnarok*:

“(...)eu comprei mais equipamentos para mim, então eu estou melhor do que o resto (do clã). Aí como um bom ‘truta’ que eu sou, eu comprei itens para os meus amigos, para eles ficarem mais ou menos no mesmo nível que eu. Pois eu não vou ficar, tipo: vocês são inferiores.”

No relato, o jovem conta como preferiu repartir sua “riqueza” no jogo para elevar o nível da equipe, e por isso comprou “itens para os amigos”. Em outro momento durante a entrevista, logo após Merlin descrever uma outra tática colaborativa empregada no jogo, indaguei sobre suas motivações e ele explicou:

“(...) eu parei para pensar, cara não, o nível do nosso clã está muito baixo. Aí eu vi as pessoas que estavam lá, e fiquei pensando de onde eu ia matar muitos monstros... para ajudar o clã, porque não tinha muita gente.”

Acima, Merlin descreve como notou que o nível do clã estava “muito baixo”, e por isso ficou “pensando” como poderia contribuir, principalmente já que o time era pequeno e precisava de “ajuda”. Assim, o jovem explica que resolveu “matar muitos monstros”, já que quando um integrante do clã acumula pontos, todos os membros beneficiam-se, eleva-se o nível de status e pontuação no jogo, e conseqüentemente ampliam-se também as possibilidades de atuação durante a partida.

O jogador 4DWin por sua vez descreve como a colaboração com um amigo a partir de um incidente inesperado contribuiu para criar uma experiência memorável, também no jogo *Ragnarok*:

“Uma vez eu fiquei mudo⁶⁵, porque eu estava entediado e fiquei falando⁶⁶ pra ‘caceta’ e aí o jogo me deixou mudo⁶⁷ por 3 minutos. Como eu era clérigo, eu não podia fazer nenhuma magia de cura nem nada, e meu amigo estava AFK⁶⁸. Aí ele

⁶⁵ No jogo *Ragnarok*, os jogadores comunicam-se textualmente através de janelas de chat no jogo. Assim, ficar “mudo” neste ambiente significa não poder comunicar-se através de mensagens de texto.

⁶⁶ Após o relato, o jogador 4DWin explicou que ao sentir-se “entediado” ficou apertando as teclas “m” e “n” no teclado indefinidamente – ou “falando” – até o jogo deixá-lo “mudo”, e bloquear o seu acesso à comunicação textual via chat e seus poderes de cura e magia como personagem clérigo.

⁶⁷ O jogador afirmou não ter tentado ficar “mudo” intencionalmente já que ao seu ver isso aconteceria apenas se utilizasse palavras, já que as partidas no jogo *Ragnarok* são monitoradas para evitar o uso excessivo de linguagem imprópria.

⁶⁸ A sigla AFK vem da expressão em inglês: *Away From Keyboard* ou longe do teclado e indica que o jogador está inativo no jogo – geralmente por ter se ausentado momentaneamente, como quando os telespectadores levantam-se durante as pausas comerciais – já que não pressionam nenhuma tecla há algum tempo.

voltou e pediu para eu curar o veneno dele [sic], curar ele, e não percebeu que eu estava mudo... só depois, né? Aí a gente estava atravessando o deserto, e apareceram um monte de escorpiões do meio do nada! Eles correram todos para cima de mim, e eu tomando poção que nem um louco para não morrer e meu amigo tentando também correr para chegar neles e matar os escorpiões... E eu também não podia ficar parado me curando como eu faria normalmente porque senão eu teria sido morto [sic]. Quando estavam quase acabando as minhas poções eu consegui falar de novo, aí eu botei proteção e fiquei me curando. Aí meu amigo chegou e matou todos os escorpiões.”

Ao relatar o evento no MMORPG *Ragnarok*, o jogador 4DWin descreve que atuava como “clérigo”, um personagem que possui a capacidade de “curar” a si mesmo e outros jogadores, e de utilizar “poderes de “magia”, como proteção no caso de ataques e danos. No entanto, o jogador descreve que após ficar “mudo” acidentalmente no jogo – já que ficou apertando as teclas “m” e “n” do teclado por estar “entediado” – foi impedido pela mecânica do jogo de se comunicar textualmente com outros jogadores, e de utilizar seus poderes de cura e magia em geral. Ele indica como, assim que percebeu ter ficado “mudo”, pensou logo no amigo mas viu que ele estava ausente – indicado pela sigla AFK, abreviação da expressão em inglês: *Away from Keyboard*. 4DWin, diz que esperou o parceiro retornar ao jogo e que então os dois prosseguiram atravessando um deserto, e foram atacados por escorpiões, sem que 4DWin pudesse avisar que estava incapacitado de utilizar seus usuais poderes de magia e cura.

O depoimento continua com o jovem jogador descrevendo como essa situação inusitada, dificultou mas não impediu sua colaboração com o parceiro durante a partida. No final do relato, e após decorrem “longos”⁶⁹ três minutos durante os quais 4DWin ficou incapacitado, o jovem conta que finalmente conseguiu explicar o que havia ocorrido ao amigo, e como ele correu para ajudá-lo encarregando-se de “matar todos os escorpiões”, enquanto 4DWin conseguia “curar-se” utilizando suas “últimas poções”, sem ter que se preocupar em revidar os ataques. O relato de 4DWin exemplifica, portanto, como no círculo mágico do jogo o indivíduo também pode criar expectativas relacionadas com as contribuições, pessoais e de outros indivíduos, como é necessário elaborar táticas para lidar com situações inesperadas, e como a experiência compartilhada pode ser mais prazerosa do que a sós.

⁶⁹ De acordo com os depoimentos dos jogadores, a sensação de tempo no jogo geralmente difere do que se vivencia vida real, e três minutos podem se estender por um período considerável, principalmente já que no evento relatado, o jogador 4DWin não era capaz de utilizar seus poderes de cura e magia.

O jogador Shiro também indica o prazer em contribuir de forma colaborativa e reapropriar-se do que lhe é oferecido pelo jogo. No depoimento abaixo, ele descreve como criou “fases com objetos” de outros jogadores no jogo *Little Big Planet 2*, e descreve qual a “sensação” vivenciada ao fabricar partindo de algo que já existia no jogo, e ainda assim “fazer algo que ninguém fez”:

“Eu fiz as fases com objetos das pessoas. (...) Porque fazer fase é uma coisa... você bota a sua criatividade ali no jogo assim... você vai fazendo as fases e aí você pensa: vai ficar legal se eu fizer algo que você nunca viu, que ninguém tinha feito antes, (...) e isso aqui vai ficar legal aqui, e tal. Aí quando você bota a fase (no jogo), não sei bem o porquê, você tem uma sensação tipo: que maneiro o que eu fiz, entendeu?”

Logo após ouvir o relato de Shiro sobre o prazer que ele sente ao inserir sua criação (ou nova fase) no jogo, perguntei se ele já havia visto alguém fazer algo parecido, ao que ele respondeu: “Olha é muito raro, e tem gente que já fez coisas mais maneiras do que eu, só que essa (descoberta) foi tipo, muito, muito maneira!”. O depoimento do jovem indica, portanto, como Shiro também se interessa por fabricações de outros jogadores, e compara a “criatividade” entre as descobertas. O relato também demonstra como Shiro é capaz de elaborar formas de validação que vão além daquilo que é esperado, pois apesar de comparar suas fabricações com as de outros jogadores, e considera-las “mais maneiras” do que a sua, ele ainda assim acha a sua descoberta “rara”.

Por fim, perguntei se Shiro já havia fabricado diversas fases no jogo, já que essa era a terceira descoberta criativa descrita durante a entrevista, ao que ele respondeu: “Não muito, porque eu me baseio mais em comparação.”. Demonstrando, assim, que apesar de já ter criado diversas fases no jogo, e comparado a qualidade criativa das suas descobertas com as de outros jogadores, ele também as compara de forma quantitativa, e portanto, não acredita ter realizado tantas fases proporcionalmente.

Podemos concluir que os jovens jogadores sentem-se contribuindo para a experiência através de ações e fabricações criativas no jogo, quando suas descobertas emergem. Os relatos indicam que essas situações surgem a partir de uma elaboração do self criativo, quando o jogador é motivado não somente pela busca por formas de diferenciação e reconhecimento, como também por oportunidades de colaboração através de contribuições. Como contribuição, diversos jogadores procuram deixar uma “marca” registrada tornando-se

indispensável à equipe – seja distribuindo pontos, usando poderes ou atuando de forma única no jogo – enquanto outros reapropriam-se de oportunidades encontradas, fabricam a partir de objetos pré-existentes, ou abrem espaços para participar de eventos coletivos.

Vale lembrar que, além de se interessar por fabricações realizadas dentro dos jogos multiplayer, a maioria dos entrevistados mostrou que investiga a experiência de outros participantes através das redes sociais (principalmente nos canais da rede social YouTube).

Em suma, os relatos demonstram que os jovens jogadores encontram prazer no ato criativo em si e no reconhecimento recebido pelo outro, e buscam ampliar as possibilidades da experiência cultural contribuindo tanto de modo individualizado, diferenciando-se, como de modo colaborativo, agregando valor ao que foi criado por outros participantes. Alguns jogadores demonstram interesse em realizar descobertas atuando, outros fabricando, mas todos buscam contribuir e reapropriam-se do que lhes é fornecido. Diversos jogadores comparam a quantidade e a qualidade das fabricações realizadas, e o resultado dessa comparação influencia a percepção do valor criativo da “bricolagem digital” final, tanto em relação ao que foi produzido individualmente como colaborativamente.

A seguir, serão apresentados alguns dos impactos ocasionados por estas novas formas de contribuição participativas que emergem a partir da experiência nos jogos multiplayer, incluindo comparações e expectativas com situações cotidianas.

5.1.3. Comparações e expectativas na cultura participativa dos jogos multiplayer: tradição e modernidade

Você conhece o *Skyrim*? Mas peraí [sic], você também joga vídeo games? Nossa, seria demais se eu pudesse conversar com a minha mãe sobre o que eu faço no *Skyrim*! Cara, o jogo é super complexo; existe um novo mundo a ser explorado: histórias, estratégias, personagens... enfim, uma nova cultura!”

Depoimento de um jovem jogador à pesquisadora

Como foi demonstrado na seção 5.1.1. “Ruptura cultural”, os depoimentos dos jovens entrevistados trouxeram à tona conflitos e tensões ocasionados pelas variadas concepções existentes na cultura sobre o valor da experiência nos jogos multiplayer. Vimos que muitos jogadores participam ativamente, e valorizam a

experiência neste universo midiático, enquanto outros apenas observam, e a comparam à manifestações culturais que precedem os jogos eletrônicos – como os esportes, os jogos e brinquedos tradicionais, o cinema e a TV – hoje familiares e comuns, mas que também foram consideradas como algo novo e inusitado em outras épocas.

Em diversos depoimentos, os próprios jovens, que participam ativamente da experiência, aparentemente sem restrições, fazem comparações entre o que é vivenciado nos jogos multiplayer com situações e atividades cotidianas “comuns”. Um primeiro indício do conflito em questão ficou aparente no discurso do jogador Baggins. A seguir ele compara a reação de outros jogadores quando publica suas descobertas nos jogos multiplayer, através dos fóruns e das redes sociais, com a reação da mãe quando traz suas notas escolares para casa:

“(...) quando você tira uma nota boa, você não vai levar um agradecimento compatível com o tamanho do esporro [sic] que você levaria se tivesse levado uma nota igualmente ruim. Mas quando você cria ‘uma coisa dessas’, e posta na Internet é tanto comentário... é tanta... (...) as pessoas falam: obrigado, você tá me ajudando com esse hardware! Não sei o quê, você se sente..., (...) aí a sua mãe chega e tá, beleza, diz: parabéns. É, eu sei que é importante, mas é difícil assim...”

Como foi indicado anteriormente, a maioria dos entrevistados demonstra dar importância ao reconhecimento externo recebido nos jogos multiplayer, seja por parte do parceiro, da equipe, ou de desconhecidos. No depoimento de Baggins acima, nota-se uma clara comparação entre o reconhecimento vivenciado no universo dos jogos multiplayer com situações fora do círculo mágico, na vida cotidiana do jovem. No relato assinalado, o jogador diz considerar os “obrigados” e “comentários” positivos de outros jogadores mais gratificantes, frequentes e “compatíveis” do que o reconhecimento recebido pela mãe quanto ao seu desempenho escolar. Apesar de o jovem não indicar se recebe comentários negativos nos fóruns, jogos e redes sociais, nem se publica seus erros, ele descreve como é gratificante o reconhecimento pelo que “cria” e por ter compartilhado a descoberta, indicando que o tipo de atenção positiva recebida nessas comunidades online supera a negativa. Já na interação com a mãe, sua percepção é de que a quantidade e a qualidade da atenção recebida pelos seus acertos é inferior em relação ao que ela dedica aos seus erros.

Vale lembrar que, como foi indicado na seção 5.1.1.3. “Querer jogar”, Baggins diz considerar sua mãe “leiga” sobre a experiência no universo dos jogos

eletrônicos, e, no relato acima, indica que ele não só participa como jogador, como se interessa pela mecânica e o “hardware”. Pode-se, portanto, pressupor que ele considera as opiniões de outros jogadores, principalmente aqueles que possuem interesses e habilidades comuns, mais próximas às suas, e conseqüentemente mais apropriadas e gratificantes do que as opiniões da mãe. No depoimento, o jovem indica perceber a necessidade de solucionar o conflito relacionado à comparação entre o reconhecimento recebido por outros jogadores e pela mãe. Baggins diz que “é importante” tirar uma boa nota, mesmo se o reconhecimento da mãe não for “compatível” com a sua performance, mas termina dizendo que “é difícil” resolver esta questão.

Podemos concluir que na percepção do jovem Baggins ele “se sente” um contribuinte ativo nas comunidades dos jogos multiplayer, e acredita que a atenção positiva recebida por outros participantes deste universo é “compatível” com as suas expectativas. No entanto, a experiência nos jogos multiplayer ocasiona comparações com situações cotidianas no mundo “real”, como quando o reconhecimento da mãe frente ao seu desempenho escolar em casa deixa a desejar. Notamos, portanto, que as formas de atuação participativas e o reconhecimento por estar contribuindo nos ambientes e comunidades dos jogos multiplayer pode estar ocasionando mudanças na concepção do que é gratificante e justo em relação ao reconhecimento externo, dentro e fora do círculo mágico do jogo.

Também no depoimento de outros entrevistados foram detectadas comparações entre situações e atividades dentro e fora do círculo mágico do jogo, como, por exemplo, em relação às expectativas sobre diversas regras de convivência social. Esta questão ficou evidente quando perguntei ao jogador Shiro se ele modificava o que os outros jogadores fabricam no jogo – já que ele havia antes indicado⁷⁰ construir fases a partir de objetos criados por outras pessoas:

“Não, eu nunca mudei nada, porque eu tenho esse pensamento: se a pessoa fez uma coisa, a coisa é dela, eu não posso interferir. É, eu acho que isso é meio... sacanagem com as pessoas.”

No relato acima, o jovem Shiro indica, portanto, que elabora regras sociais próprias, não explicitadas pelo jogo, pois respeita contribuições alheias e prefere

⁷⁰ A análise completa desse depoimento foi apresentada na seção 5.1.1.2. “Contribuições”.

não “interferir” com o que foi criado por outros jogadores. O jogador 4DWin também indica que em diversos jogos multiplayer surgem situações quando se torna necessário elaborar regras sociais implícitas. No depoimento abaixo, o jovem descreve alguns “problemas” com origem na conduta inadequada de certos jogadores, que agem de forma desonesta ou egoísta. Por exemplo:

“São problemas de divisão de recompensas, (...) em um MMO, tem sempre algum idiota que quer matar todo mundo que ele encontra pela frente, alguém que quer ‘trolar’, roubar não sei o quê. Mas tem sempre gente que quer jogar normal.”

Em resumo, os relatos apresentados acima indicaram diversas situações de tensão conflitos ocasionados pelas novas possibilidades de interação social e participação criativa nos jogos multiplayer. A análise das entrevistas demonstra que a experiência neste universo não é “coisa de criança”, e como os jovens jogadores entrevistados observam, comparam, discutem, e descobrem importantes questões relacionadas ao convívio social e à construção do self criativo, dentro e fora do círculo mágico do jogo.

A seguir, a seção 5.2 discute alguns dos impactos ocasionados pelas novas formas de interação entre o ser humano e a máquina nos jogos multiplayer, e o que está em jogo para que o jogador possa descobrir táticas e ir além das estratégias planejadas.

5.2. Humano e máquina: o jogador e o jogo

This attitude must include recognition that playing is always liable to become frightening. Games and their organization must be looked at as part of an attempt to forestall the frightening aspect of playing.

Winnicott (2005, p. 67)

No segundo capítulo, vimos que Winnicott (2005, p.67) considera sempre possível o brincar tornar-se algo assustador, e como o aspecto regrado do ludus, e a organização que os jogos proporcionam são uma forma de amenizar ou obstruir esse aspecto de imprevisibilidade que amedronta. No capítulo dois, na seção 2.3. “Definições e enquadramento”, foi apresentado como a téttrade dos jogos eletrônicos

– composta por: estética, narrativa, mecânica e tecnologia – fornece elementos essenciais para a construção da experiência lúdica neste novo ambiente midiático. A partir destes quatro elementos, constroem-se regras, interfaces interativas, efeitos visuais e sonoros, além de objetos, eventos e personagens que podem ser controlados pela inteligência programática do jogo, possibilitando a simulação de um ambiente virtual complexo.

No capítulo três foi apresentado como, além da tétrede do jogo, a mídia digital possui quatro importantes características que viabilizam experiências únicas e proporcionam a mágica do jogo eletrônico: a interatividade imediata (ainda que limitada), a manipulação de informação, a automatização de sistemas complexos, e a comunicação em rede (Salen & Zimmerman, 2004). Assim, a partir da sobreposição de todas essas características e elementos, os jogos multiplayer podem oferecer um espaço “mágico” de exploração, onde o jogador pode sentir-se criando uma simulação interativa não linear, composta por elementos textuais, gráficos e sonoros – em duas ou três dimensões –, e manipulando a própria mecânica do jogo, já que pode ditar caminhos, inserir e controlar o comportamento de objetos e personagens.

Como foi discutido anteriormente, a descoberta de táticas ocorre sempre a partir do que é ditado pela lógica programática interna, e em muitos casos esse tipo de interjogo é sugerido ou incentivado pelas próprias estratégias (Manovich, 2009) ou processos internos à mecânica do jogo (Bogost, 2007), e apesar de nem sempre aparentes ao jogador elas podem abrir espaços para retóricas embutidas ou *head-fakes* (Pausch, 2008a) que por sua vez podem vir a enriquecer o processo de “bricolagem digital” final.

Steven Jonhson (2012, p. 37) diz que: “busca é a palavra perfeita para definir o impulso que esse modelo instiga nos jogadores”, pois uma vez que o jogador tenha passado pelas etapas de atração iniciais: a contemplação dos elementos áudio visuais e ambientes virtuais, a vontade de executar missões sugeridas, ou alcançar os objetivos indicados pelas regras, o que passa a ser atraente no jogo é “descobrir o que vem a seguir”.

De fato, a análise das entrevistas trouxe à tona diversas táticas descobertas pelos jovens jogadores buscando descobrir o que há por vir, e ao mesmo tempo para lidar com a complexa imprevisibilidade da experiência nos jogos multiplayer. Já que o jogador pode interagir simultaneamente com personagens controlados por

outros seres humanos e pela inteligência artificial da máquina, o que por sua vez abre inúmeras possibilidades de descoberta no jogo e pelo jogo. Os relatos dos jovens entrevistados indicam uma busca por novos desafios, mas também por equilíbrio entre a espontaneidade da *paidia* e o planejamento do *ludus*; e todas estas buscas motivam os jovens a explorar os espaços do jogo de modo a ir além das estratégias sugeridas, movendo-se criativamente entre a mágica proporcionada pelo jogo e o potencial do brincar criativo do jogador

Os próximos itens apresentam a análise dos conflitos enfrentados, e algumas das soluções encontradas pelos jovens entrevistados para jogar mas também brincar nos jogos multiplayer, tanto com outros jogadores como os personagens controlados pela máquina (NPCs⁷¹).

5.2.1. Espontaneidade e planejamento: *paidia e ludus*

Imagination is as effortless as perception, unless we think it might be “wrong”, which is what our education encourages us to believe. Then we experience ourselves as imagining, as thinking up an idea, but what we’re really doing is faking up the sort of imagination we think we ought to have.

Johnstone (1979, p. 80)

Como foi discutido na seção 2.4, existe uma tendência moderna a idealizar o espírito da brincadeira e associar os jogos, os esportes e as formas de recreação e entretenimento com estar “apenas” jogando ou brincando (Sutton-Smith, 2001, p.147). No entanto, de acordo com Freud (1918), essas atividades são levadas extremamente a sério por seus participantes, sendo desafiador inventar ou fazer uma brincadeira de modo espontâneo – como no caso da gozação, da piada e do truque – e ainda assim ser bem sucedido, já que é preciso improvisar e desestabilizar o que é esperado para que todos saiam do “sério”. Como foi apresentado na seção 3.5.2, é ainda mais desafiador divertir o outro do que apenas a si mesmo. Alguns princípios de improvisação podem ser empregados para alcançar tal proeza, e ainda assim da a entender que estamos agindo de forma completamente espontânea.

No capítulo três foram apresentadas algumas pesquisas recentes que

⁷¹ Os personagens NPCs, abreviação do inglês *Non-Playable-Character* foram apresentados na seção 3.2.1 “As regras do jogo”.

identificaram formas de reapropriação nos jogos multiplayer (Corneliussen & Rettberg, 2009; Mortensen, 2009), além da pesquisa exploratória da tese (Brandão & Bittencourt, 2010), que revelaram situações nas quais o jogador demonstra explorar novas possibilidades oferecidas e buscar formas de improvisação para ampliar a experiência proporcionada pela mágica do jogo através do brincar criativo. Foi discutido como o jogo eletrônico pode abrir novos espaços criativos, já que o ciclo mágico do jogo oferece um espaço onde o jogador pode agir e reagir de acordo com a audiência presente, seja ela constituída por espectadores ou coparticipantes da experiência.

Como vimos, nos jogos multiplayer o jogador interage com um grupo heterogêneo de personagens e objetos: alguns são controlados por outros seres humanos (sejam eles pessoas conhecidas ou não), enquanto que outros são controlados apenas pela inteligência artificial da máquina. A partir da análise das entrevistas, ficou evidente que os jovens jogadores percebem o alto grau de imprevisibilidade da experiência, assim como reconhecem que ela é impulsionada pela enorme gama de motivações e comportamentos assumidos. No entanto, apesar dos jovens utilizarem táticas variadas para lidar com as questões decorrentes, uma questão comum a todos os relatos é a constatação de que o grau de imprevisibilidade é sempre maior quando a interação acontece com outros jogadores “humanos”, e como essa opção é desejável.

Diversos jovens ofereceram, inclusive, explicações para as atuais limitações dos personagens controlados pela máquina, como o jovem Baggins que diz: “NPCs são robôs, eles fazem tudo certo, eles nunca se atrapalham, nunca esquecem como é que se faz alguma coisa.” O jogador Madman também nota que a perfeição dos personagens artificiais NPCs atrapalha as possibilidades de descobertas no jogo, e comenta como a imperfeição dos jogadores humanos fornece elementos de improvisação importantes para manter o interesse na partida:

“O cara mesmo, o humano, mesmo que ele jogue muito bem ele corre o risco de esquecer alguma coisa, de não prestar atenção direito [sic] naquilo ou aquilo, e aí tem sempre alguma coisa que você pode usar! Mas contra o computador, que é um ser perfeito, você não tem muito o que fazer.”

No entanto, devido aos rápidos avanços no hardware e software empregados para o desenvolvimento da mecânica interna e da inteligência programática, diversos jogos eletrônicos já oferecem personagens NPCs com um alto grau de

complexidade, principalmente no que diz respeito aos vários tipos de comportamento assumidos e as possibilidades de interação com o jogador. Essa questão foi bem exemplificada pelo jogador 4DWin quando ele descreveu alguns dos pontos fracos (como a previsibilidade) e fortes (como o desenvolvimento de personagem) dos NPCs, e deu sua opinião sobre a complexidade dos personagens desenvolvidos para o jogo *Fallout New Vegas*: “Alguns dos NPCs às vezes chegam a ser previsíveis, mas a história deles, especialmente dos *companions*, nossa, é *character development* muito bem feito!”. Vale notar que, como foi percebido pelo jovem 4DWin, devido à grande complexidade técnica envolvida, principalmente no caso dos jogos multiplayer online massivos (MMOs e MMORPGs), os NPCs desenvolvidos para os jogos *single player* ou *off-line* (destinados à apenas um único jogador como é o caso da série de jogos *Fallout*) geralmente superam os dos jogos multiplayer.

Como estes três jogadores, os outros jovens entrevistados afirmaram que os NPCs são mais “fáceis” de enfrentar e prever, e muitos relatam utilizá-los para “praticar” e “treinar” certas habilidades antes de enfrentar outros jogadores. O jogador Shiro comenta: “...eu jogo *off-line* só pra criar a estratégia e praticar.” Alguns jovens relatam utilizar os NPCs para equilibrar o nível de dificuldade da partida, já que eles são geralmente mais “previsíveis” dos que os personagens controlados por outros jogadores, como exemplificado pelo jogador Veneno724:

“Eu gosto também do modo NPC porque é muito bom pra treinar. Por exemplo, quando eu comecei a jogar, eu achei o modo online muito difícil porque tem pessoas 2, 100 níveis acima de você, entendeu? Aí fica sem graça...”

O jogador MadMan diz que, apesar de “gostar de jogar contra” os personagens NPCs, eles acabam agindo de forma extrema, e são ou muito “fáceis” ou muito “difíceis” de prever:

“Porque eu sempre gostei de jogar contra oponentes [sic] de computadores só que eles são muito previsíveis, e depois de um tempo você já sabe tudo que eles podem fazer. E tem uma coisa, os computadores ou são muito fáceis ou são muito difíceis, não tem um meio termo.”

No depoimento acima, o jovem explica, portanto, como a tecnologia do computador, inerentemente binária, no estilo “sim” ou “não” (já que o código fonte computado pela máquina inclui apenas zeros e uns), promove comportamentos extremos, e como ter uma atitude “meio termo” não é algo comum aos personagens

controlados pela inteligência artificial do jogo. O jogador Veneno724 descreve como também percebe comportamentos “extremos” nos jogos de tiro FPS, e como em alguns casos essa atuação não se limita aos NPCs, e inclui outros jogadores “humanos”:

“(…) ou você fica lá paradinho esperando o cara chegar, atira e se esconde atrás da parede, ou você vai, entendeu? Tem que ter uma moderação, e geralmente nesses jogos de tiro você vê ou um extremo ou outro extremo.”

Os dois relatos parecem deixar subentendido como comportamentos extremos, seja por parte de jogadores ou personagens controlados pela máquina, dificultam a busca do equilíbrio entre a espontaneidade da *paidia* e o planejamento do *ludus*. O jogador Veneno724 complementa o relato exemplificado acima explicando como busca propositadamente manter esse equilíbrio e contribuir, ao improvisar no jogo: “Eu procuro não ser como nenhum desses extremos. Eu procuro às vezes ficar escondido, ou às vezes me atirar mais.”

Todos os depoimentos dos jovens descrevem algum tipo de situação na qual é necessário descobrir de forma criativa para lidar com o alto grau de imprevisibilidade da experiência; seja a partida contra jogadores “humanos” ou personagens controlados pela máquina, agindo de modo extremo ou não. Ficou evidente que os jovens entrevistados muitas vezes planejam táticas a partir de “objetivos” específicos, mas estão sempre preparados para agir de forma espontânea, para poder ir além do que foi planejado. Essa busca por equilíbrio entre espontaneidade e planejamento veio à tona todas as vezes em que perguntei “como” o jovem havia realizado a descoberta no jogo. Durante estes depoimentos, os jogadores afirmam que começam a busca a partir de um “objetivo” ou uma tarefa específica, mas logo a seguir indicam adaptar-se à imprevisibilidade da situação, para poder ir além do que é esperado. Seguem alguns exemplos dessas situações nas palavras dos jovens entrevistados:

“Ah... às vezes eu aperto, tipo por exemplo nesse vídeo: eu só tentei bater em um carinha, só que os outros vieram, e aí eu fui nos três.” (jogador Shiro)

“Eu pensei: tanto ouro não vai dá para carregar, aí eu disse: não, eu vou ter que deixar cair.” (jogador 4DWin)

“A gente fica procurando pelas lojas lá, e aí se tiver o item, diz: pô [sic], esse é legal, e aí a gente vai lá, e fica mais ou menos marcando o objetivo pra ter aquele item.” (jogador Merlin)

Nota-se, portanto, como os jogadores dão início à experiência a partir de algum tipo de objetivo, ou problema a ser solucionado, mas logo adaptam-se e reavaliam suas possibilidades de acordo com a imprevisibilidade do desenrolar dos eventos no jogo. O jogador Shiro, por exemplo, diz que “tentou” lutar contra um só oponente mas como dois outros adversários surgiram decidiu enfrentar todos três. O jogador 4DWin, por sua vez, conta que descobriu uma grande quantidade de ouro mas “teve” que arriscar e “deixar cair uma parte”, já que não “dava para carregar” todo o tesouro encontrado. Já o jogador Merlin descreve como “procura” itens pelas lojas virtuais, e quando encontra algo interessante “fica mais ou menos marcando o objetivo”, demonstrando que busca adaptar-se de acordo com o desenrolar dos eventos no jogo.

Diversos jovens descrevem a espontaneidade da descoberta no jogo como algo que ocorreu por “acaso”, por “sorte”, ou “no instinto”. O jogador MadMan exemplifica essa questão quando diz o que o levou a realizar uma descoberta no jogo Ragnarok: “Ah... foi meio que no instinto assim... eu disse: já chega, eu estou perdendo muito feio! Aí eu saí correndo, e disse: agora eu vou virar, e aí fiz um monte de coisas.”

Alguns entrevistados, como o jogador Veneno724 dizem que evitam “querer” alcançar certos “desafios”, ou “focar” em certos “objetivos” para poder agir de forma mais espontânea:

“Você nem percebe! Tem gente que vai lá ver e diz: eu quero esse desafio, e tenta conseguir. Mas eu não jogo assim, eu consigo por acaso, sabe? Eu não foco em conseguir isso, esses objetivos.”

Assim, o discurso dos jovens deixa subentendido uma busca por aproximar a experiência oferecida pelo design do jogo a uma forma de brincar mais livre, e para tal os jogadores evitam seguir certas estratégias mais regradas e previsíveis para poder agir de forma mais espontânea – espaços nos quais os jovens dizem “conseguir” descobrir táticas “por acaso” ou “por sorte”.

Em outro momento durante a entrevista, o jovem Veneno724 afirma que a sua “parte favorita”, ao descrever uma das suas melhores descobertas criativas no jogo *BlackOps* (um jogo de tiro em primeira pessoa ou FPS), foi: “trabalhar em equipe, com gente que você nem conhece, e aí a pessoa saca o que você tá querendo.”. O depoimento sugere, portanto, que uma das motivações em ir além nos jogos multiplayer é poder recriar espaços de improviso, como nos jogos e

brincadeiras tradicionais, quando um grupo de crianças que se encontram por acaso no parque decidem espontaneamente brincar de pique-pega. Nessas situações, os participantes podem jogar a partir de certas regras, mas também podem improvisar e esperar o inesperado. Buscando compreender melhor como o jovem busca atuar nesse ambiente de improviso virtual, pergunto se Veneno724 “combina” com outros jogadores, ou se eles “percebem” sua intenção e adicionam algo às táticas improvisadas – como no princípio “Sim, e...” (descrito na seção 3.5.2) –, e ele explica:

“As pessoas acabam sacando... isso é muito legal, entendeu? Porque é interativo, mas você não fala, é uma coisa muito a ver com você, e a ação que você faz, que é o que te define no jogo. É muito legal!”

O relato demonstra como o jovem entrevistado busca e aprecia a possibilidade de improvisação colaborativa, e como, através do princípio “Sim, e...”, faz um convite e espera pela contribuição do outro. O jovem termina o relato concluindo que a possibilidade de descoberta criativa “interativa” contribui para a elaboração de um estilo de expressividade próprio, capaz de “definir” o jogador no jogo. O depoimento também indica que, apesar de interagir remotamente e em um ambiente virtual, os jogadores podem incitar reações e atuações mesmo sem uma comunicação verbal explícita, como no improviso teatral e em diversas situações sociais cotidianas.

Resumidamente, a análise dos relatos indica como, ao lidar com o alto grau de imprevisibilidade a partir de uma perspectiva criativa, o jogador pode perceber a importância de desenvolver a capacidade de adaptação, em manter a mente aberta ao realizar escolhas, e como a partir daí podem abrir-se espaços para descobertas, e a construção do self criativo. Ao mover-se entre o planejamento regrado e a espontaneidade incerta, os jovens jogadores demonstram buscar amenizar o aspecto assustador do brincar, e ao mesmo tempo ir além das estratégias planejadas pelo design do jogo.

A seguir, serão apresentados relatos nos quais os jovens entrevistados descrevem como o ciclo mágico do jogo pode oferecer espaços de ensaio e erro, e a possibilidade de aprender fazendo.

5.2.2. Ensaio e Erro: exploração e imprevisibilidade

Ninguém pode imaginar o que não viveu.

Zeca Pagodinho

O segundo e terceiro capítulos discutiram a importância do ato de jogar e brincar como uma forma de comunicação e expressão humana, e não apenas uma atitude, já que como foi indicado por Sutton-Smith (2001) ambos caracterizam uma performance com estilo próprio. Vimos como Huizinga (1971, p.4) diz que, independente do tipo de tecnologia empregada, há sempre “algo em jogo” e como toda forma de jogar e brincar transcende o próprio ato, demonstrando que existe algo além do jogo e da brincadeira em si: jogamos e brincamos com alguma coisa e por alguma coisa. Foi apresentado como Winnicott diz que é através do brincar – seja na arte, religião, música, ou no próprio modo de se relacionar com o outro – que o indivíduo pode desenvolver a sensação de pertencer e achar que realmente vale a pena viver.

No capítulo três, discutiu-se como, em um jogo eletrônico, descobrir como o jogo opera faz parte do processo e da experiência de jogar (Salen & Zimmerman, 2004). Como foi apresentado nas seções anteriores, a pesquisa de campo revelou que os jovens jogadores aprendem fazendo, explorando o que há por vir, e podem desenvolver uma performance com estilo próprio ou deixar uma marca individualizada na experiência.

Diversos depoimentos demonstram que os jogos multiplayer podem proporcionar situações surpreendentes, mesmo se a complexidade técnica não for elevada, pois o que geralmente importa é a oportunidade de experimentar e vivenciar algo novo de forma inesperada. Foi apresentado como os jovens jogadores apreciam esse aspecto imprevisível da experiência, em grande parte proporcionada pela interação social com outros jogadores, em ambientes virtuais onde é possível construir narrativas de forma não linear e espontânea. O jogador Veneno724, por exemplo, descreve o fator “surpresa” proporcionado pelos jogos eletrônicos, e compara o grau de imprevisibilidade nos jogos multiplayer com o que vivencia ao assistir um esporte, e como a narrativa em um filme pode ser bem mais fácil de prever:

“Em um jogo é muito, é muita surpresa! Você não sabe o que vai acontecer, sabe? É como assistir um esporte na TV e assistir a um filme. Quando você está vendo o esporte você nunca sabe o que vai acontecer, mas quando você está assistindo um filme você já tem uma ideia...”

Alguns relatos indicam que para desenvolver uma performance com estilo próprio alguns jogadores descobrem que a simplicidade pode ajuda-los a progredir. O jogador Veneno724, por exemplo, descreve seu estilo como jogador: “Eu sou minimalista, eu não uso milhões de coisas. Tem cara que sabe tudo, né? Mas às vezes eu nem sei como lançar uma tal granada; eu uso o menos possível”. A seguir o jovem diz por que opta por agir deste modo no jogo:

“Porque eu não sou daquelas pessoas que sempre que entram na fase e ficam no mesmo lugar, e sabe que lá vão vir carinhas para lutar, entende? Eu exploro a fase, eu procuro explorar.”

Ao indagar por que Veneno724 prefere “explorar” e usar “menos coisas” em vez de assumir uma posição mais segura no jogo (o que facilitaria derrotar adversários e subir de nível) ele explica: “é para fazer coisas diferentes! (...) porque senão tira a imprevisibilidade do jogo, que é o que eu gosto, que é o que eu adoro!”. O jovem diz que se sente limitado quando joga de modo previsível e nessas situações ele diz: “você tem que sair, entendeu? Eu acho chato ficar enfiado.”

Em diversos outros momentos durante a entrevista, Veneno724 descreve sua busca por imprevisibilidade no jogo e como isso o leva a atuar de forma inusitada. Ele indica que gosta de “surpreender” as diversas plateias, compostas por amigos ou desconhecidos, e como acha mais “divertido” esse estilo no jogo. Os depoimentos a seguir descrevem duas ocasiões em que o jovem busca ampliar a imprevisibilidade do jogo e para tal improvisa, brinca, vai além das estratégias planejadas pelo jogo e descobre táticas próprias:

“Eu por exemplo não olho para o mapa... só para saber se quero ir daqui até ali. Aí eu vou me orientando e nem olho mais! E isso pode ser imprevisível para mim e para eles, né? Porque às vezes eu entro em um lugar onde tem inimigos, sem que eu ou eles saibam.”

“Eu procuro às vezes ficar escondido, ou me atirar mais; isso surpreende! Às vezes eu estou jogando com amigos e eles falam: você é louco! Tá [sic] entrando aí por quê? Mas, é o jeito que eu jogo, é divertido!”

A sensação de liberdade vivenciada pelos jovens nos jogos eletrônicos é percebida como algo novo, pois (como apresentado na seção 3.1.2. “As regras do jogo”) em outros tipos de jogos – como o xadrez, o pôquer e o futebol por exemplo – , qualquer ambiguidade na interpretação das regras causa problemas e até impede a partida. Por outro lado, como vimos, nos jogos multiplayer os jovens podem aprender as regras e os processos durante o jogo e pelo jogo de forma interativa, passando por uma série de estágios que propiciam a sensação de competência e maestria, pois solucionam problemas enquanto sentem-se livres para continuar explorando.

Como o relato do jovem Veneno724 demonstra, nos jogos eletrônicos, o jogador não precisa sentir-se preso ou “enfurnado” pelas estratégias planejadas. Durante o percurso o jogador pode se perguntar: “como quero jogar?”, sempre livre para ir além dos objetivos e das regras planejadas, podendo descobrir táticas próprias, e deixar uma contribuição para a experiência cultural.

5.3.

O interjogo: eixos conceituais e transicionalidade

Não se trata do que você está pensando quando joga um game, mas sim da maneira como você pensa.(...) Em última análise, o mistério que instiga os jogadores cada vez mais para dentro do mundo dos games é mais autorreferente (...)

Johnson (2012, pp. 39-40)

Como descrito nas seções anteriores, os resultados da pesquisa assinalam um movimento criativo que emerge através de uma “bricolagem digital”, na qual percebe-se uma fabricação customizada a partir de diversos eixos conceituais. Segundo a análise das entrevistas, o jogador que busca ir além se reapropria de elementos e objetivos fornecidos pelo jogo e por outros indivíduos para poder chegar ao momento da descoberta. Através desse interjogo o jogador adiciona novos ingredientes à “bricolagem digital”, deixando assim uma marca registrada na experiência cultural. Ocorre porém que os moldes desse interjogo são de certa forma paradoxais, pois, o jogador planeja e ensaia, mas também improvisa e amplifica a

imprevisibilidade da experiência, e, ao mesmo tempo, encara a experiência com seriedade enquanto que valoriza as suas imperfeições.

Os resultados da análise das entrevistas indicam que as características e os elementos proporcionados pelo ciclo mágico do jogo fornecem importantes degraus para que o jogador possa planejar movimentos criativos. No entanto, os relatos revelam que é através do interjogo entre a mágica do jogo e o potencial do brincar criativo do jogador que abrem-se espaços de reapropriação, e quando o indivíduo descobre o valor positivo da experiência. A descoberta, por sua vez, possibilita uma relação customizada com que é construído e uma experiência transicional, no sentido em que é simultaneamente interiorizada e exteriorizada, já que não existe a imposição de uma existência unitária, mas sim o auxílio de integração e personalização do movimento criativo através do interjogo entre jogo e jogador.

A análise da pesquisa demonstra que se, em um primeiro momento, um objeto ou indivíduo foi determinante para motivar a participação dos jovens no universo dos jogos eletrônicos, a experiência pode evoluir rapidamente para a capacidade de descoberta em um espaço transicional que não se resume ao contato com objetos. Os resultados da pesquisa foram, portanto, surpreendentes pois demonstram que os jovens impulsionam o movimento criativo a partir de um passo concreto, objetivado através da mediação do suporte ou agente que os introduziu ao universo dos jogos eletrônicos; mas, no entanto, é através da experiência no jogo em si que eles são capazes de realizar descobertas. Assim, percebemos a rápida emergência de fenômenos transicionais quando a relação entre o jogador e o que ocorre no jogo consolida-se, e torna-se significativa como experiência cultural.

Os espaços criativos são inicialmente propostos pelas estratégias projetadas no jogo, mas ocorre que, através de táticas astutas, instigadas pela espontaneidade do brincar do jogador, o indivíduo encontra uma área neutra e intermediária onde é possível explorar e descobrir, no limiar entre a subjetividade e aquilo que pode ser objetivamente percebido no mundo externo, como foi explicitado na teoria do espaço potencial de Winnicott. No entanto, além da busca por espaços para brincar e jogar, a análise da investigação revelou a emergência de novas expectativas por parte dos jovens entrevistados. Pois, através da sobreposição de espaços oferecidos pelos jogos eletrônicos, alguns novos e outros antigos, os jovens aprendem fazendo e constroem um *ponto de ser* que olha além do que é oferecido

pela tecnologia ou suporte midiático.

No interjogo entre a mágica do jogo e o brincar do jogador, os jovens elaboram importantes questões relacionadas ao viver criativo, tanto em relação ao que ocorre no instante da descoberta, como ao que a precedeu e ao que há por vir. Os jogadores que vão além demonstram elaborar questões importantes, estejam eles se divertindo ou não, alcançando objetivos planejados ou não, participando de atividades recompensadas pelas estratégias do jogo ou não. A experiência nos jogos multiplayer pode, portanto, contribuir na construção do viver criativo, pois oferece a possibilidade de interconectar o passado, o presente e o futuro, para além dos espaços delimitados pelo sistema formal do jogo.

Como foi apresentado no capítulo três, o designer pode utilizar diversas técnicas e mecanismos persuasivos para ampliar a mágica do jogo eletrônico, manter o jogador focado até que a partida termine, e incitá-lo a reviver a experiência. Entretanto, como os resultados da pesquisa demonstram, diversos jogadores possuem a capacidade de ir além do que é planejado e descobrem táticas para atuar e fabricar de modo inusitado, imprevisível e customizado. Em diversos casos, as próprias estratégias projetadas incitam a descoberta de táticas (ver seção 3.4.2), mas ainda assim, é o jogador quem finalmente decide aceitar o convite para participar da experiência como marinheiro, e não como passageiro, para poder ir além criativamente.

Os resultados da pesquisa revelou que as escolhas dos jovens entrevistados ocorrem a partir de um movimento criativo fundamentado a partir de quatro principais eixos conceituais: espontaneidade e planejamento, ensaio e erro, diferenciação e reconhecimento, e tradição e modernidade. Suas escolhas não se baseiam apenas nas opiniões ou nos desejos de pessoas próximas afetivamente, como os pais, que geralmente tendem a valorizar o passado. Nem são influenciadas apenas pelas escolhas de outros membros da equipe ou participantes da partida, cujas opiniões tendem a focar no momento presente. Os depoimentos também indicam que suas escolhas não são completamente guiadas pelo que a indústria ou o mercado de jogos sugerem, geralmente direcionando o olhar do consumidor cultural para o que é novo e está por vir.

Os resultados demonstram que o movimento criativo dos jogadores que buscam ir além é impulsionado especialmente pela oportunidade da descoberta, realizada a partir da reapropriação de falhas inerentes à experiência, tanto em

relação à tecnologia como à natureza humana em jogo. Esse interjogo criativo envolve, portanto, a descoberta de imperfeições relativas ao sistema formal do jogo (relativo às regras, ao algoritmo, o comportamento dos personagens controlados pelo jogo, entre outros), em conjunto com “surpresas” proporcionadas por outros jogadores, sejam elas deslizos e erros, ou ensaiadas e planejadas.

Além de se reapropriar de imperfeições, os jogadores que vão além nos jogos multiplayer demonstram empregar o princípio “Sim, e” (ver seção 3.5.2) ao aceitar o que lhes é oferecido, e ainda assim contribuir com um ou mais ingredientes para ampliar a experiência cultural. A pesquisa demonstra que os jogadores buscam deixar uma marca individualizada na experiência e constroem uma relação customizada com a mágica oferecida pelo jogo. Para tal, eles reapropriam-se de eventos, objetos, brechas e imperfeições a partir de objetivos que são reavaliados no decorrer da partida, geralmente através de uma improvisação colaborativa.

Em suma, para os jovens jogadores que buscam ir além das estratégias planejadas, o mais importante não é seguir o que é esperado pelo design do jogo ou pelo outro, e alcançar algo previsível e planejado, nem simplesmente criar tumulto ou caos. O jogador que vai além explora a possibilidade de improvisação proporcionada pela interação com outros jogadores e o sistema formal do jogo para descobrir, surpreender o outro e a si mesmo, e deixar uma marca na experiência cultural.

Os jogadores que arregaçam as mangas e fabricam através de uma “bricolagem digital” customizada, se movimentam como em uma gangorra criativa composta por quatro principais eixos conceituais, buscando uma experiência transicional entre o planejamento do *ludus* e a espontaneidade da *paidia*, formas de ensaio e erro, tradição e modernidade, reconhecimento e diferenciação. É, portanto, nesse vai e vem customizado e transicional que o jogador vai além, descobre, e joga mas também brinca.

6 Conclusão

Imagine um mundo alternativo idêntico ao nosso, exceto por uma mudança técnica e histórica: os videogames foram inventados e popularizados *antes* dos livros. Nesse universo paralelo, as crianças jogaram videogames durante séculos – então surgiram aqueles textos em páginas encadernadas, e de repente a moda estourou. O que pais, professores e autoridades culturais teriam a dizer sobre essa mania de leitura? Desconfio que seria algo assim: “A leitura de livros desestimula cronicamente os sentidos. Na antiga tradição dos videogames, a criança está imersa em um mundo tridimensional e vívido, cheio de imagens em movimento e fundos musicais, navegado e controlado por meio de complexos movimentos musculares, enquanto os livros não passam de uma sequência insossa de palavras na página. (...) Ademais, os livros são tragicamente alienantes. Enquanto os games há muitos anos vêm envolvendo os jovens em complexas redes sociais com seus pares, construindo e explorando mundos juntos, os livros forçam a criança a se afastar para um lugar quieto, e isolar-se de qualquer interação com outras crianças.”

Steven Johnston (2012, p. 24)

Vimos que desde a propagação da Internet via banda larga, surgiu uma nova atividade lúdica no cotidiano digital: os jogos multiplayer, nos quais diversos jogadores podem interagir, em ambientes virtuais conectados em rede, com outros indivíduos e personagens controlados pela mecânica do jogo. Em um complexo ambiente *cross-media*, composto por sites, fóruns, blogs, redes sociais e aplicativos diversos, pessoas do mundo inteiro podem se conhecer, interagir, criar narrativas não lineares, fabricar objetos e publicar descobertas. Esta nova atividade cultural incorporada ao ritual diário de grande parte dos jovens da atualidade pode ser acessada de qualquer lugar e a qualquer hora, através de dispositivos móveis ou fixos, desde que haja conexão em rede.

O universo dos jogos eletrônicos multiplayer introduziu novidades em relação “ao que” se joga, “como” se joga, e até sobre o “quanto” se joga, mas ainda compreendemos pouco sobre os “porquês” que motivam os milhares de jovem a participar da experiência. Muitos de nós observamos mas não abraçamos completamente as possibilidades contidas nesses novos ambientes, e ainda assim buscamos compreender os possíveis significados dos seus rituais e as motivações dos seus participantes. Esse ponto de vista, entretanto, tem demonstrado ser insuficiente para a análise de importantes movimentos criativos e a compreensão dos espaços oferecidos para aprender a “ser” e a “fazer” dentro do universo midiático dos jogos multiplayer.

Como foi apresentado no capítulo três, diversas pesquisas revelam que a participação nos jogos eletrônicos pode oferecer oportunidades de aprendizado

cognitivo e emocional, e como, em complemento a outras atividades, pode ampliar a capacidade criativa. De fato, como revelado pela pesquisa exploratória da tese (Brandão & Bittencourt, 2010), diversos jovens não só aprendem com as estratégias projetadas, como descobrem táticas próprias para ir além, fabricando através de um processo de “bricolagem digital” customizado.

Para compreender as principais motivações que impulsionam esse movimento criativo, a pesquisa de campo qualitativa da tese (apresentada no capítulo cinco) investigou a vivência de 10 jovens jogadores, entre 13 e 16 anos, e seus resultados foram reveladores. A análise dos resultados indica uma dança improvisada, na qual os jogadores movimentam-se entre a organização regrada do *ludus* do jogo e a *paidia* do brincar e, como em uma gangorra criativa, oscilam entre quatro principais eixos conceituais buscando formas de: diferenciação e reconhecimento, tradição e modernidade, planejamento e espontaneidade, ensaio e erro. Este movimento criativo indica tanto uma busca por situações antigas como a emergência de novos paradigmas.

A análise das entrevistas demonstra que as descobertas dos jogadores são realizadas a partir de um interjogo criativo, cujas artes de combinar estão conectadas as de utilizar, como foi descrito por Michel de Certeau. No entanto, as características e elementos únicos oferecidos pelos jogos eletrônicos impulsionam a emergência de uma experiência cultural participativa, trazendo novas expectativas, já que é possível ir além do papel de consumidor e atuar como prosumidor contribuindo para a “bricolagem digital” de forma customizada e colaborativa.

Os moldes da “bricolagem digital” investigadas revelam um *ponto de ser*⁷² aberto à transicionalidade, proporcionada pelo interjogo entre as estratégias projetadas e as táticas descobertas pelo jogador, e não se referem apenas ao que o jogador pensa e faz, mas principalmente dizem respeito ao modo como ele cria.

Interpretando o movimento criativo dos jovens entrevistados segundo as teorias de Winnicott e Certeau, conclui-se que um dos principais motivos que impulsiona os jogadores a ir além nos jogos multiplayer pode ser entendido como uma tentativa de reinventar oportunidades proporcionadas pelas brincadeiras e jogos tradicionais, além das artes de fazer cotidianas. Pois, muito antes da invenção das mídias digitais podia-se brincar e jogar com outras pessoas, muitas vezes

⁷² O termo “ponto de ser”, cunhado pelo professor Derrick de Kerckhove foi apresentado na seção 3.5, e refere-se à maneira como podemos nos perceber nas hipermídias interativas, já que o consumidor também pode agir como prosumidor.

desconhecidas, que ali se encontravam por acaso (como em um playground por exemplo), e para improvisar jogos e brincadeiras. Ocorre, porém, que com a propagação da Internet surgiu a possibilidade de interagir e improvisar em ambientes virtuais com outros indivíduos. Os depoimentos dos jovens entrevistados demonstram que diversos fatores (como a dificuldade de encontrar-se presencialmente com outros jogadores) os impulsionam a utilizar o universo dos jogos eletrônicos como veículo de comunicação e espaço de socialização, para jogar e brincar.

Além da vontade de jogar mas também brincar, a análise dos relatos revelou uma busca por espaços de atuação e oportunidades de fabricação diante de uma plateia, composta por pessoas conhecidas ou não, incluindo personagens controlados pela inteligência artificial do jogo. Os depoimentos indicam a importância da imprevisibilidade e da imperfeição da experiência para a descoberta, geralmente explorada a partir da interação e da improvisação com outros jogadores e o jogo em si. Segundo os relatos, os personagens controlados pela máquina são, ainda, menos imprevisíveis do que os outros jogadores, porém, buscam imitar formas de comportamento humano, e, com o avanço das técnicas de desenvolvimento de hardware e software, estão se tornando cada vez mais complexos.

Paralelamente, os resultados da pesquisa indicam que no cotidiano dos jovens entrevistados, principalmente na convivência social no mundo físico – mas também nos espaços virtuais conectados em rede –, vivenciam-se tensões. Mais do que dois pontos de vista conflitantes, a análise das entrevistas demonstra a existência de uma ruptura cultural ocasionada por dois *pontos de ser* com vivências distintas, principalmente no que diz respeito ao potencial criativo da experiência cultural neste universo midiático.

As questões reveladas pela pesquisa vão, portanto, além das diferenças de idade, da fluência e da familiaridade com as tecnologias, e até mesmo do perfil assumido no universo dos jogos eletrônicos – geralmente dividido entre observador e participante. O conflito aparentemente gera novas expectativas e questionamentos sobre o conceito de self criativo, e agrava a atual ruptura cultural entre os chamados imigrantes e nativos digitais, já que ela fomenta dois *pontos de ser*: um mais participativo e aberto *que busca ir além*, e outro mais passivo e resistente *que fica aquém* das possibilidades de descoberta nos jogos eletrônicos.

Os depoimentos demonstram que aqueles que assumem um *ponto de ser* aberto à descoberta criativa arregaçam as mangas como marinheiros⁷³, e olham além do que é planejado, enquanto que aqueles que assumem uma posição mais resistente e passiva tendem a manter a posição mais confortável de passageiro da experiência. A pesquisa demonstra que o conflito inclui comparações e novas expectativas sobre as formas de reconhecimento recebidas dentro e fora do jogo, e o desejo, por parte dos jovens, de uma solução para os problemas decorrentes.

O discurso dos jovens entrevistados também demonstra que a experiência no universo dos jogos multiplayer é encarada com seriedade, e existe um desejo de compartilhar opiniões e vivências, mas que, no entanto, isso nem sempre é possível, já que vivenciamos hoje, talvez pela primeira vez na cultura, um ambiente midiático onde os jovens, e não os adultos, estão mais familiarizados e motivados a criar através de novas tecnologias.

Os resultados da pesquisa revelam diversos conflitos que emergem a partir deste novo paradigma, sendo que alguns são novos, enquanto outros são já familiares, como o antigo embate entre o que é tradicional e o que é moderno. Pois apesar das inúmeras novidades e possibilidades introduzidas pelas mídias digitais no cotidiano, nos deparamos com o relato de uma história conhecida: a resistência de gerações passadas frente a novas formas de comportamento introduzidas por tecnologias recentes. Entretanto, a pesquisa revela questões e conflitos únicos, pois alguns papéis se inverteram, e as novas possibilidades de criar e fabricar indicam estar ocasionando novas expectativas em relação ao que se faz, como se faz e porque se faz.

No entanto, apesar de divergentes em muitos sentidos, ambas as partes buscam resolver os conflitos decorrentes comparando atividades culturais “antigas” e “novas”. Como seria de se esperar, aqueles que assumem um *ponto de ser* mais resistente desfavorecem as oportunidades oferecidas pelas novas tecnologias, permanecendo em uma posição mais confortável e distante, arriscando menos. Já aqueles que assumem um *ponto de ser* mais participativo e aberto, tendem a arregaçar as mangas e explorar as novas oportunidades oferecidas, e são capazes de olhar além do que é planejado, de realizar escolhas customizadas tanto em relação ao trajeto quanto ao destino.

⁷³ O conceito empregado por Guy Kawasaki para definir os termos “marinheiro” e “passageiro” da experiência foi apresentado na seção 3.5.3.

Os resultados da pesquisa indicam portanto que a utilização dos jogos eletrônicos no cotidiano dos jovens traz diversos desafios, ocasiona novas expectativas e conflitos e pode acarretar problemas mas também oferecer soluções. Através de elementos persuasivos, a retórica processual desses novos ambientes proporciona inúmeras formas de recompensa, de gratificação instantânea, a sensação simultânea de prazer e frustração, além da possibilidade de aprender fazendo e de alcançar um estado de fluxo.

Mas, como observa Winnicott, para que o brincar criativo possa preencher um tempo e espaço específico, existe a necessidade de uma concentração deliberada, sem que o esforço seja propositalmente excessivo, e a experiência investigada demonstra claramente esse tipo de capacidade e busca, pois os jogadores que vão além movimentam-se entre o que é planejado e o que é espontâneo, entre o que pode ser ensaiado e o que implica riscos, e reapropriam-se de capacidades e limitações únicas à máquina e ao ser humano para customizar a experiência cultural conforme as necessidades e os anseios do self criativo.

Apesar da consciência de que diversas variáveis, talvez tão imprevisíveis quanto as descobertas criativas dos jogadores investigadas pela pesquisa de campo, estão e estarão afetando o que há por vir, fica o desejo de que o trabalho tenha sido capaz de trazer à tona alguns conflitos e tensões vivenciados por jovens que jogam e brincam através de jogos eletrônicos. Talvez mais do que proporcionar respostas para as atuais indagações que cercam este complexo universo midiático, o trabalho tenha revelado a capacidade criativa, e algumas das motivações, certas ou incertas, de um grupo de jovens jogadores no Rio de Janeiro, que busca ir além das estratégias projetadas nos jogos multiplayer.

Pessoalmente, espero que o trabalho tenha demonstrado que sem uma compreensão mais profunda dos sentimentos e da vivência de quem participa do universo dos jogos eletrônicos conectados em rede, qualquer ação por parte de quem analisa ou realiza projetos na área pode ocasionar resultados frustrantes e não intencionais, independente do *ponto de ser* assumido.

Objetivamente, espera-se que a conceituação psicológica proposta, e os eixos conceituais apresentados possam subsidiar a criação de futuras diretrizes de design, e nortear a análise e o desenvolvimento de projetos que abram espaços para o interjogo entre a mágica proporcionada pelo jogo eletrônico e o brincar criativo do jogador.

Referências Bibliográficas

AARSETH, E. J. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, 1997. 203 p.

ABREU, R. **A Internet na Prática Docente**: Novos Desafios e Conflitos para os Educadores. 2003. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) - Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

ALEXANDER, L. Opinion: Skyrim And Gaming's Old School Myth And Legend. **Gamasutra**, dez. 2011. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/1524/the_chemistry_of_game_design.php>. Acesso em: 10 set. 2012.

ALVES, L. Jogos Eletrônicos e Violência: Um Caleidoscópio de Imagens. Revista da Faeeba – Educação e Contemporaneidade, **Revista do Departamento de Educação do Estado da Bahia**, v. 13, n. 22,. p. 365-373, 2004.

_____. **Game Over**: Jogos Eletrônicos e Violência. Siciliano, 2005. 256 p.

ANDERSON, N. Video gaming to be twice as big as music by 2011. **Ars Technica**, 2007. Disponível em: <<http://arstechnica.com/gaming/news/2007/08/gaming-to-surge-50-percent-in-four-years-possibly.ars>>. Acesso em: 5 dez. 2009.

APTER, M; KERR, J.H. **Adult Play**: A Reversal Theory Approach. Amsterdam: Swets and Zeitlinger. In: _____. p. 192-201, 1991.

ARSENAULT D.; PERRON B. In the Frame of the Magic Cycle. In: PERRON, B., WOLF, M. **The Vídeo Game Theory Reader 2**. NY: Routledge, 2009. 249 p.

AXON, S. Who's playing Social Games [STATS], **Mashable**, The Social Media Guide, fev. 2010. Disponível em: <<http://mashable.com/2010/02/17/social-gaming-survey/>>. Acesso em: 7 ago. 2010.

BANGEMAN, E. Growth of gaming in 2007 far outpaces movies, music. **Ars Technica**, 2008. Disponível em: <<http://arstechnica.com/gaming/news/2008/01/growth-of-gaming-in-2007-far-outpaces-movies-music.ars>>. Acesso em: 10 dez. 2009.

BARTLE, R. **Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs**. 1996. Disponível em: <<http://www.mud.co.uk/richardhcds.htm>>. Acesso em: 8 ago. 2010.

BENJAMIN, W. **O narrador**: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.

BOGOST, I. **Persuasive Games**. MA: Cambridge. MIT Press. 2007. 450 p.

BRANDÃO, R. P.; BITTENCOURT, M. I. G. de F., I. Jogando além: a bricolagem digital nos jogos sociais. **Anais do IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2010)**. Florianópolis, SC. Trilha Arte & Design, p. 116-127. 2010. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/artanddesign/Full_A&D_14.pdf>. Acesso em 15 jan. 2012.

BRANDÃO, R. P.; BITTENCOURT, M. I. G. de F., VILHENA, J. A mágica do jogo e o potencial do brincar. **Revista Mal-Estar e Subjetividade**, v. X, n. 3, p. 835-863, 2010.

BRASCH, R. **How Did Sports Begin? A Look at the Origins of Man at Play**, 1971. NY: David McKay Company. 437 p.

BROWN, S. **Play**: how it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul. London: Penguin Books, 2009. 205 p.

BULHÔES, M. A questão do narrador na ficção midiática. **Revista ALCEU**. v. 9, n. 18, p. 48-55, 2009.

CAMPBELL, J. **The Power of Myth**: with Bill Moyers. NY: DoubleDay, 1988. 235 p.

_____. **Mythos: On Being Human - The emergence of myth in early hunter-gatherer societies.** EUA: Mythology Ltd. 1999. Documentário (56 min), Volume 1.3. 1 DVD.

CAILLOIS, R. **Les jeux et les hommes: le masque et le vertige.** Ed. revue et augm. Paris: Gallimard, 1958. 378 p.

_____. **Man Play and Games.** Glencoe, NY: The French Press. 1962. 378 p.

CERTEAU, M. **A Invenção do Cotidiano: Artes de Fazer.** Petrópolis: Editora Vozes, 1998. 351 p.

COOK, D. The Chemistry of Game Design. **Gamasutra**, jul 2007. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/1524/the_chemistry_of_game_design.php> Acesso em: 5 dez. 2009.

CONSALVO, M. There is No Magic Circle. **Games & Culture.** Vol. 4, No. 4, 408-417, 2009. Disponível em: <<http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/4/4/408>> Acesso em: 5 dez. 2009.

COSTIKYAN, G. Where Stories End and Games Begin. **Game Developer Magazine**, 2000. Disponível em: <<http://www.costik.comgamnstry.html>> Acesso em: 8 ago. 2010.

CORNELIUSSEN, H. G., RETTBERG, J. W. **Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader.** Massachusetts: MIT Press, 2009, 304 p.

CRAWFORD, C. **The Art of Computer Game Design.** 1982. 81 p. Disponível em: <www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>. Acesso em: 8 ago. 2010.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The Psychology of Optimal Experience.** USA: Harper Perennial, 2008. 291 p.

_____. **Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life,** NY: Basic Books, 1999. 181 p.

_____. **Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention.** USA: Harper Perennial, 1997. 456 p.

DAUER, N. Mulheres são o principal público de jogos como Farmville. **IG Tecnologia**, 18 fev. 2010. Disponível em: <<http://tecnologia.ig.com.br/noticia/2010/02/18/mulheres+sao+o+principal+publico+de+jogos+como+farmville+9401486.html>>. Acesso em: 8 ago. 2010.

DAVIDSON, D. **Stories in Between: Narratives and Mediums @ Play**, ETC Press, 2008. 180 p. Disponível em: <<http://www.lulu.com/product/ebook/stories-in-between-narratives-and-mediums-%40-play/10978711>>. Acesso em: 8 ago. 2010.

DAVIDSON, D. et al. **Well Played 1.0**, ETC Press, 2009. 430 p. Disponível em: <<http://www.lulu.com/product/ebook/well-played-10-video-games-value-and-meaning/10978743>>. Acesso em: 8 ago. 2010.

_____. **Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences**, ETC Press, 2010. 273 p.

DELGADO, M. Em plenário, senador critica empresa fictícia. **Folha de S. Paulo**, Folha Online, São Paulo, mar. 2007. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/brasil/ult96u90804.shtml>>. Acesso em: 10 set. 2012.

DILL, K. **How Fantasy Becomes Reality: Seeing Through Media Influence**. U.S.A.: Oxford University Press, 2009. 306 p.

DIVNICH, J. The Divnich Tapes: The Video Game Industry vs. The Economy. **Gamasutra**, 2008. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=17905>. Acesso em: 10 ago. 2010.

ERIKSON, F. **Play and Development**. New York: Norton. 1972. 321 p.

FEIN, G. Pretend Play in Childhood: An Integrated Review. **Child Development**, n. 52, p. 1095-1118. 1981.

FERREIRA, A. B. H. **Novo dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986. 1838 p.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**. Petrópolis, Ed. Vozes. 1977.

_____. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro, Ed. Graal. 1979.

FREEMAN, D. **Creating Emotion in Games: The Art and Craft of Emotioneering**. Indiana: New Riders, 2007. 539 p.

FREUD, S. **Psicopatologia da vida cotidiana**. Rio de Janeiro: Zahar, 1969 (Texto originalmente publicado em 1901). 204 p.

_____. **Escritores Criativos e Devaneio**, [S.l.], 1908. Disponível em: <<http://quebracorpo.blogspot.com/2010/04/escritores-criativos-e-devaneio-1908.html>>. Acesso em: 10 jun. 2010.

FULLERTON, T. **Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games**. MA: Burlington. Morgan Kaufmann, 2008. 469 p.

GAY, P. **Uma Vida para Nosso Tempo**. 12 ed. São Paulo: Schwarcz 1997, 752 p.

GEE, P. J. W. High Score Education: Games, not school, at teaching kids to think. **Wired Magazine**, Volume 11.05, maio 2003. Disponível em: <<http://www.wired.com/wired/archive/11.05/view.html?pg=1>> Acesso em: 9 out. 2008.

_____. **Good Video Games + Good Learning** USA: Peter Lang, 2007. 194 p.

_____. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. USA: Palgrave Macmillan, 2004.

GOFFMAN, E. **Encounters: two studies in the sociology of interaction**. Indianapolis, Ind.: The Bobbs-Merrill, 1961. 152 p.

_____. **The Presentation of Self in Everyday Life**. Doubleday Anchor Books, NY 1959. 259 p.

HARGER, B. Improv. In: COSTIKYAN, G.; DAVIDSON D. **Tabletop: Analog Game Design**. Pittsburgh: ETC Press, p. 187-197. 2011.

HAREL, I. **Clickerati Kids: Who are they?** [S.l.], 2009. Disponível em: <http://www.mamamedia.com/areas/grownups/new/21_learning/main.html>. Acesso em: 5 jul. 2011.

HERRON, R. E., SUTTON-SMITH, B. **Child's Play**. NY: John Wiley & Sons, 1971, 386 p.

HOUAISS, A.; VILLAR, M.; FRANCO, F. M. M. de. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 2922 p.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971 (Texto originalmente publicado em 1938). 243 p.

ISG, **Information Solutions Group**, Social Gaming Research for Pop Games, Janeiro de 2010. Disponível em: <http://www.infosolutionsgroup.com/2010_PopCap_Social_Gaming_Research_Results.pdf>. Acesso em: 5 jun. 2010.

ITO, M., et al. **Hanging Out, Messing Around, Geeking Out**: Kids Living and Learning with New Media. Cambridge, MA: MIT Press, 2010. 419 p.

JENKINS, D. Six Types of Gamers. **Gamasutra**, 2006. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=10681>. Acesso em: 10 dez. 2009.

JENKINS, H. **Convergence culture**: where old and new media collide. New York: New York University Press, 2006. 308 p.

JOHNSTONE, K. **Impro**: Improvisation and the Theater. New York: Routledge, 1979. 208 p.

JOHNSTON, S. **Tudo que é ruim é bom para você**: Como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012. 184 p.

JONASSEN, D. H.; PECK, K. L.; WILSON, B. G. **Learning with technology**: a constructivist perspective. Upper Saddle River, NJ: Merrill, 1999.

JUUL, J. **Half Real**. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

KAWASAKI, G. **The Macintosh Way**. New York: Harper Collins Publishers, 1990.

KERCKHOVE, D. The Future of Innovation. **Anais do II Encontro ESPM de Comunicação e Marketing**, Rio de Janeiro, nov. 2007.

KRISHNA, S.; MADON, S. **The Digital Challenge**: Information Technology (Voices in Development Management). England: Ashgate Publishing Limited. 2004. 392 p.

KLAPP, O. **Heroes, Villains, and Fools: The Changing American Character**. New Jersey: Prentice Hall. 1962. 176 p.

KOSTER, R. **A Theory of Fun for Game Design**. Arizona: Paraglyph Press. 2005. 244 p.

KRINGELBACH, M. L. **The Pleasure Center**. New York: Oxford University Press, 2009. 291 p.

LEBLANC, M. **Feedback Systems and the Dramatic Structure of Competition**, Game Developers Conference, 2000.

LEMOS, R.; MONCAU, L. F.; FERRAR, J. V., CAVALLI, C. Lan House: **Diagnóstico e Proposta de Discussão para Formalização do Setor**. Comissão Especial Centros de Inclusão Digital, FGV Direito Rio, 2010.

LENHART, A.; JONES, S.; MACGILL, A. **Adults and Vídeo Games**, 2008. Disponível em: <<http://www.pewinternet.org/Reports/2008/Adults-and-Video-Games.aspx>> Acesso em: dezembro 2009.

LENHART, A. **Teens, Mobile Phones and Vídeo Gaming**, 2009. Disponível em: <<http://www.pewinternet.org/Presentations/2009/28--Teens-Mobile-Phones-and-Video-Gaming.aspx>>. Acesso em: 10 dez. 2009.

_____. **Teens, Vídeo Games and Civics: What Research is Telling Us**, 2008. Disponível em : <<http://www.pewinternet.org/Presentations/2008/Teens-Video-Games-and-Civics.aspx>>. Acesso em: 10 dez. 2009.

LIVINGSTONE, I. Viewpoint: Video games tax breaks level the playing field. **BBC News Technology**, 21 mar. 2012. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/news/technology-17464931>>. Acesso em: 8 ago. 2012.

LOFTUS, E. F; LOFTUS, G. R. **Mind at Play: The Psychology of Vídeo Games**. U.S.A.: Basic Books, 1944. 191 p.

MACK, C. The Top 25 Facebook Games for May, 2009. **Inside Social Games**, maio 2009. Disponível em: <<http://www.insidesocialgames.com/2009/05/04/the-top-25-facebook-games-for-may-2009/>>. Acesso em: 10 dez. 2009.

MANJOO, F. Is Wikipedia a Victim of Its Own Success? **Time Magazine**, New York, 28 set. 2009. Disponível em: <<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1924492,00.html>>. Acesso em: 8 jun. 2010.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. 354 p.

MANOVICH, L. **The Practice of Everyday (Media) Life**: From mass consumption to mass cultural production? *Critical Inquiry*, n. 35, p. 319-331. 2009.

MCLUHAN, M. **Understanding media: the extensions of man**. London: Abacus, 1973. 382 p.

MIZRAHI, B.G. **A vida criativa em Winnicott**: Um contraponto ao biopoder e ao desamparo no contexto contemporâneo. Rio de Janeiro: Garamond, 2010. 212 p.

MOITA, F. M. G. da S. **Games: Contexto Cultural e Curricular Juvenil**. Dissertação de Doutorado em Educação Comunicação e Cultura, Universidade Federal da Paraíba, 2006.

MORENCOS, P. G. **Libro de ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el Sabio: Estudio**. Espanha: Patrimônio Nacional, 1977. 58 p.

MORTENSEN T. Humans Playing World of Warcraft: or Deviant Strategies. In: CORNELIUSSEN, H.G., RETTBERG, J.W., **Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader**. Massachusetts: MIT Press, 2009. 304 p.

NORMAN, D. A. **Emotional design: why we love (or hate) everyday things**. New York: Basic Books, 2005. 257 p.

_____. **The Psychology of Everyday Things**. New York, NY: Basic Books, 1988. 257 p.

_____. **The Design of Future Things**. New York, NY: Basic Books, 2007. 231 p.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. O campo da pesquisa qualitativa e o Método de Explicitação do Discurso Subjacente (MEDS). **Psicologia: Reflexão & Crítica**, Porto Alegre, v. 20, n. 1, p. 65-73, 2007.

_____. Internet: a negatividade do discurso da mídia versus a positividade da experiência pessoal À qual dar crédito? In: **Estudos de Psicologia**, UFRN, v. 7, n. 1, p. 25-35, 2002.

_____. Questões metodológicas sobre a análise de discurso. In: **Psicologia: Reflexão & Crítica**, Porto Alegre, v. 4, n. 1, p. 103-108, 1989.

_____. A análise do discurso em questão. In: **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 10, n. 2, p. 317-331, 1994.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. e DI LUCCIO, F. O Uso de Entrevistas On-Line no Método de Explicitação do Discurso Subjacente (MEDS). **Psicologia: Reflexão & Crítica**, Porto Alegre, v. 22, n. 1, 2009.

OATLEY, K.; JENKINS, J. **Understanding Emotions**, Cambridge, Massachusetts: Blackwell Publishers, 1996. 448 p.

PAPERT, S. **Mindstorms**: children, computers, and powerful ideas. New York: Basic Books, 1980. 230 p.

_____. **The children's machine**: rethinking school in the age of the computer. New York: Persues Books, L.L.C., 1983. 256 p.

PARLETT, D. **The Oxford Dictionary of Card Games**. Oxford: Oxford University Press, 1992. 361 p.

_____. **The Oxford History of Board Games**. Oxford: Oxford University Press, 1999. 386 p.

PAUSCH, R. **The Last Lecture**. Hyperion, NY, 2008a. 207 p.

_____. The Last Lecture: Achieving your Childhood Dreams, **YouTube**, 2008b. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=ji5_MqicxSo>. Acesso em 10 jun. 2010.

PERRON, B.; WOLF, M. **The Vídeo Game Theory Reader 1**. NY: Routledge, 2003. 335 p.

_____. **The Vídeo Game Theory Reader 2**. NY: Routledge, 2009. 249 p.

- PIAGET, J. **A Construção do Real na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970. 360p.
- _____. **A Formação do Símbolo na Criança**. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. 370 p.
- _____. **A Psicologia da Criança**. São Paulo: Difel, 1968. 146p.
- POSTMAN, N. **Technopoly: The Surrender of Culture to Technology**. New York, NY: Alfred A. Knopf, 1992. 222 p.
- PRENSKY, M. **Digital natives, digital immigrants**. On the horizon. NCB University Press, 2001. 198 p.
- _____. **“Don’t Bother Me Mom – I’m Learning”**. Minnesota: Paragon House, 2006. 254 p.
- PROTÁSIO, A. Games e Liberdade de Expressão. **Anais do VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2009)**. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult12_09.pdf>. Acesso em: 8 jun. 2010.
- RECUERO, R. **Os Social Games e o crescimento do Facebook no Brasil**. [S.l.]: Blog, 3 dez. 2009. Disponível em: <<http://www.pontomidia.com.br/raquel/arquivos/2009/12/os-social-games.html>>. Acesso em: 10 dez. 2009.
- ROMÃO-DIAS, D. **Brincando de ser na realidade virtual: uma visão positiva da subjetividade contemporânea**. 2007. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) - Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
- SALEN K. et al. **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning**. The John D. And Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: MIT Press, 2008. 312 p.
- SALEN K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. 672 p.
- SHAFFER, D. W. **How computer games help children learn**. New York, NY Palgrave MacMillan, 2006. 242 p.

SCHELL, J. **The Art of Game Design**. ETC Press, 2009. 489 p.

SCHIESEL, S. Exploring Fantasy and Finding a \$4 Billion Franchise. **New York Times**, New York, abr. 2008. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2008/04/16/arts/television/16sims.html?_r=2&scp=2&sq=Electronic%20Arts%20Sims%20100%20million&st=cse&oref=slogin>. Acesso em: 10 dez. 2009.

SILLOTO, R. O mundo é dos Games On-line, os MMOGs! **Games Geek**, jun. 2007. Disponível em <<http://mzone.wordpress.com/2007/06/27/o-mundo-e-dos-games-on-line-os-mmogs/>>. Acesso em: 10 dez. 2009.

SMITHSONIAN American Art Museum. **The Art of Video Games**. 2009. Disponível em: <<http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>>. Acesso em: 10 dez. 2009.

SUTTON-SMITH, B. **The Ambiguity of Play**. Boston: Harvard University Press, 2001. 276 p.

_____. **Toys as Culture**. New York: Gardner Press, Inc., 1986. 296 p.

STEINKUEHLER, C. A. **Cognition and Learning in Massively Multiplayer Online Games: A Critical Approach**, Doctoral Thesis, Department of Philosophy, University of Wisconsin, 2005.

STEINKUEHLER, C.; WILLIAMS, D. Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". **Journal of Computer-Mediated Communication**, 11(4), article 1. 2006. Disponível em: <<http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/steinkuehler.html>> Acesso em: 10 dez. 2009.

TAKAHASHI, F. Serra proíbe aluno de utilizar telefone celular. **Folha de S. Paulo**, Folha Online, São Paulo, out. 2007. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/educacao/ult305u336410.shtml>>. Acesso em: junho 2010.

TURKLE, S. **Life on the screen: identity in the age of the Internet**. New York: Touchstone, 1997. 347 p.

_____. **The second self: computers and the human spirit.** New York: Simon & Shuster, 1984. 362 p.

VYGOTSKY, L. S.; COLE, M. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos.** São Paulo: Martins Fontes, 1984. 168 p.

WAAL, F. B. M. de. **Our Inner Ape.** New York, NY: Riverhead Books, 2005. 270 p.

_____. **The Ape and the Sushi Master: Cultural Reflections of a Primatologist.** New York, NY: Basic Books, 2001. 433 p.

WALZ, S. **Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games.** ETC Press. 2010. 365 p. Disponível em: <<http://www.lulu.com/product/ebook/toward-a-ludic-architecture-the-space-of-play-and-games/11020337>>. Acesso em 10 dez. 2011.

WEBER, M. **A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo.** São Paulo: Pioneira, 1967. 233p.

WENNER, M. The serious need for play. **Scientific American Mind**, February 2009. p. 22-29.

WIKIPEDIA: the free encyclopedia. **History of contract bridge.** Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Contract_bridge#History>. Acesso em: 5 dez. 2009.

WIKIPEDIA: the free encyclopedia. **Ulama (game).** Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Ulama_\(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Ulama_(game))>. Acesso em: 9 set. 2012.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975 (Texto originalmente publicado em 1971). 203 p.

_____. **Playing and Reality.** New York: Routledge, 2005 (Texto originalmente publicado em 1971). 214 p.

WITTGENSTEIN, L. **Philosophical Investigations.** New York: The MacMillan Company, 1963. 250 p.

WHITNEY, L. Survey: More people play video games than go to the movies. Maio de 2009. **Gaming and Culture: CNET News.** Disponível em:

<http://news.cnet.com/8301-10797_3-10245437-235.html>. Acesso em: 10 dez. 2009.

YEE, N. **Motivations for Play in Online Games**. *CyberPsychology and Behavior*, 9, p. 772-775, 2007a.

_____. **The Daedalus project**: the psychology of mmorpgs. Disponível em: <<http://www.nickyee.com/daedalus/>>. Acesso em: 10 dez. 2009.

_____. The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. **Games and Culture**, 1, p. 68-7, 2006a.

_____. **The Proteus Effect**: Behavioral Modification Via Transformations of Digital Self-Representation. PhD Dissertation in Philosophy at Stanford University, 2007b.

_____. **The Psychology of MMORPGs**: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage. In R. Schroeder & A. Axelsson (Eds.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. p. 187-207 London: Springer-V. 2006b.

ZAGAL, J. **Ludoliteracy**: Defining, Understanding, and Supporting Games Education. ETC Press, 2010. 147 p.

8 Anexos

Anexo I: Roteiro da Pesquisa de Campo

Perguntas utilizadas para a pré-seleção dos sujeitos

1. Quantos anos você tem?
2. Você gosta de jogar videogames?
3. Quando você começou a jogar (há quantos meses, anos)?
4. Você joga mais ou menos quantas horas por dia?
5. Você joga com outras pessoas?
6. Você joga conectado em rede?
7. Você gosta de mudar alguma coisa no jogo? O quê?

Entrevista

1. Você usa algum apelido (*nick*) nos jogos?
2. Que tipos de jogos você prefere (ação, FPS, MMO, RPG, estratégia, etc.)?
3. Você tem um jogo favorito? Qual e por quê?
4. Você está jogando algum jogo no momento? Qual?
5. O que você mais gosta de fazer nesse jogo? Por quê?
6. Você já fez alguma coisa que não foi planejada em algum jogo? O quê?
7. Foi divertido? Por quê?
8. Como você descobriu isso?
9. Qual foi a sua melhor descoberta até hoje? Por quê?
10. Existe alguma coisa que você gostaria de fazer em algum jogo mas ainda não conseguiu? Por quê?

Anexo II: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado para participar como voluntário de uma pesquisa. Após ser esclarecido sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine no final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador.

Título do projeto: Jogando além: *o interjogo entre a mágica do jogo eletrônico e o brincar criativo do jogador.*

Pesquisadora: Roberta Purper Brandão

Telefone e e-mail para contato: (021) 8888 8288 – roberta@yay.name

Orientadora: Maria Inês Garcia de Freitas Bittencourt

Telefone e e-mail para contato: (021) 3527 1185 – mines@puc-rio.br

O objetivo da pesquisa é compreender por que diversos jogadores vão além do que os jogos eletrônicos multiusuário online (ou “jogos multiplayer”) oferecem, incluindo as táticas e as formas de fabricação criativas descobertas no ambiente do jogo.

A sua participação na pesquisa consiste em responder perguntas feitas pela própria pesquisadora, sem qualquer prejuízo ou constrangimento para o pesquisado. Os procedimentos aplicados por esta pesquisa não oferecem riscos à sua integridade moral, física, mental ou efeitos colaterais. As informações obtidas através da coleta de dados serão utilizadas para alcançar o objetivo acima proposto, e para a composição do relatório de pesquisa, resguardando sempre a sua identidade. Caso não queira mais fazer parte da pesquisa, favor entrar em contato pelos telefones ou e-mails acima citados.

Este termo de consentimento livre e esclarecido é feito em duas vias, sendo que uma delas ficará em poder da pesquisadora e outra com o sujeito participante da pesquisa. Você poderá retirar o seu consentimento a qualquer momento.

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu (jovem entrevistado),

_____, representado pelo
responsável _____, RG
_____ CPF _____, abaixo assinados,
concordo em participar do estudo como sujeito. Fui devidamente informado e
esclarecido pela pesquisadora sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos,
bem como os benefícios decorrentes da minha participação. Foi me garantido que
posso retirar meu consentimento a qualquer momento.

Local: _____ Data
____/____/____.

Nome e assinatura do sujeito:

Nome e assinatura do responsável pelo sujeito:

Nome e assinatura da pesquisadora:

