

JOGANDO NA ERA DA CONVERGÊNCIA: NOTAS SOBRE A PRODUÇÃO CULTURAL ELETROLÚDICA NO CIBERESPAÇO

Recebido em: 21/05/2013

Aceito em: 20/07/2013

*Gilson Cruz Junior*¹

Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC
Florianópolis – SC – Brasil

RESUMO: Este trabalho socializa alguns dos resultados de uma pesquisa de mestrado, na qual foram discutidas as relações existentes entre jogos digitais e cultura participativa, mediante um estudo de caso sobre a comunidade virtual UOL Jogos. Partindo do cenário da convergência, identifica algumas das experiências construídas por jogadores em diferentes domínios do ciberespaço, refletindo sobre as suas potencialidades em termos de produção cultural através das mídias. Metodologicamente, opera de acordo com os pressupostos da etnografia de prática arqueológica, abordagem cuja interpretação das culturas se baseia em rastros e vestígios materiais. Por fim, buscando o enriquecimento das comunidades virtuais de jogadores como circunstâncias fecundas de lazer, ressalta a importância de incluir e fomentar novas competências na formação dos sujeitos, com vistas à sua plena preparação para os desafios e oportunidades presentes na cultura dos games.

PALAVRAS CHAVE: Jogos e Brinquedos. Jogos de Video. Atividades de Lazer.

PLAYING IN THE CONVERGENCE AGE: NOTES ABOUT THE ELETROLUDIC CULTURAL PRODUCING AT CYBERSPACE

ABSTRACT: This work socializes some results of a research in which were discussed relationship between digital games and participatory culture, through a case study of the virtual community UOL Games. Starting from the convergence scenario, identifies some experiences built by players in different domains of cyberspace, reflecting on their potential in terms of cultural production through the media. Methodologically, operates according to the assumptions of ethnography of archaeological practice, approach whose interpretation of cultures is based on traces and trace materials. Finally, seeking enrichment of virtual communities of players such as leisure circumstances, highlights the importance to include and encourage new skills in these subjects training, in order to fully prepare them to challenges and opportunities present in the gaming culture.

KEYWORDS: Play and Playthings. Video Games. Leisure Activities.

¹ Licenciado em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo, Mestre em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina, atualmente é doutorando no Programa de Pós-Graduação em Educação da mesma instituição.

Introdução

Ao longo das últimas décadas, tem-se evidenciado a intensificação do movimento de difusão das tecnologias digitais entre as práticas de lazer contemporâneas. Pode-se dizer que essa esfera da vida se encontra cada vez mais permeada por uma série de recursos midiáticos, que, por sua vez, vem interferindo de modo significativo na inauguração e consolidação de novos espaços (virtuais e atuais) para o gozo do tempo livre. Entre eles, vale destacar os videogames, fenômeno cuja proeminência técnica, econômica e cultural tem promovido grandes saltos qualitativos desde a sua origem.

É oportuno esclarecer que, graças a esses mesmos avanços, os jogos digitais não atuam mais apenas como atividade isolada. Pelo contrário, encontram-se altamente articuladas a outras formas culturais, sobretudo as midiáticas. Além das salas de estar e *lan houses*, os games também têm ocupado significativamente os domínios da internet, seja sob a forma de jogos *on-line*, seja por meio das comunidades virtuais de jogadores. Aparentemente, esse processo está em consonância com os postulados da convergência cultural midiática, conceito que não remete apenas a transformações de ordem técnica, correspondendo também

[...] ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p. 29).

Face às crescentes investidas do campo acadêmico sobre a problemática dos jogos digitais e suas respectivas implicações para o lazer hodierno, este trabalho se propõe a contribuir com o referido debate, voltando-se para as nuances do viés criativo dos games na relação com o seu público. Para isso, parte dos resultados de uma pesquisa de mestrado (CRUZ JUNIOR, 2012), que discutiu a respeito das interfaces

existentes entre os games e as experiências culturais construídas pelos jogadores no âmbito das comunidades virtuais da internet. No referido trabalho, assim como no presente artigo, os jogos digitais são compreendidos numa perspectiva ampliada: menos focada em seus aspectos técnicos (características e especificações de sua “aparelhagem”), e mais direcionada à sua faceta simbólico-cultural (às maneiras como os indivíduos deles se apropriam). Essa compreensão se encontra respaldada em noções como cultura participativa² e *gaming*, ideia esta que abrange “[...] a soma total de atividades, literacias³, conhecimentos e contextos ativados dentro e em torno de quaisquer instâncias de um jogo” (SALEN, 2008, p. 269).

Tais pressupostos⁴ se mostram propícios à superação da crença de que as experiências suscitadas pelos videogames se restringem unicamente ao jogar propriamente dito, permitindo reconhecer as comunidades (virtuais) de jogadores como zonas de consumo, produção e circulação cultural a serviço dos jogos. Diante disso, supõe-se que os videogames, sob a ótica do *gaming*, não representam somente circunstâncias vazias ou inférteis de divertimento, mas também uma fonte de experiências que demandam esforços de criação e socialização.

Em linhas gerais, a intenção deste trabalho é enfrentar os seguintes questionamentos: quais são as experiências proporcionadas pelas comunidades virtuais

² Consiste numa “[...] cultura com barreiras relativamente baixas à expressão artística e ao engajamento cívico, um forte apoio para criar e compartilhar as criações de alguém, e alguns tipos de orientação informal pelos quais o que é conhecido pelos mais experientes é repassado aos novatos. A cultura participativa é também aquela em que os membros acreditam que suas contribuições importam, e sentem algum grau de conexão social com o outro (eles pelo menos se importam com que os outros pensam sobre o que eles criaram)” (JENKINS, 2006, p. 3).

³ Para além da alfabetização, processo que consiste na aquisição de sistemas formais de signos, a literacia (ou letramento), aqui entendida como o fomento dos usos socialmente significativos da leitura e da escrita, é uma noção que tem sido estendida às linguagens da cultura digital, dentre as quais, encontram-se os videogames (SOARES, 2003; JENKINS, 2006; GEE, 2003).

⁴ A apresentação pormenorizada dessa fundamentação pode ser consultada em CRUZ JUNIOR (2012b).

de jogadores, em termos de produção cultural (midiática)⁵? Como essas produções se relacionam com os games propriamente ditos? Que tipo de demandas sugerem no tocante à preparação dos indivíduos-jogadores para o pleno usufruto desses espaços?

Metodologia

Alinhado aos pressupostos da pesquisa qualitativa, o presente trabalho se constitui como uma investigação de inspiração etnográfica, abordagem cuja proposta prevê, dentre outras demandas, a imersão do pesquisador em agrupamentos sociais específicos. Nesse caso, o *locus* de investigação é a comunidade virtual UOL Jogos, domínio composto basicamente por três espaços principais: 1) a seção “Videogames” no site principal⁶; 2) a página oficial no *Facebook*⁷; 3) o fórum UOL Jogos⁸.

Além da abordagem analítico-interpretativa, tal como concebida por Geertz (2008), encontramos respaldo nos princípios da arqueoetnografia. De acordo com Edgeworth (2006), a etnografia de prática arqueológica corresponde à tentativa de compreender as culturas mediante o exame de seus respectivos rastros e vestígios materiais. No caso de ambientes *on-line*, essa materialidade foi identificada sob a forma de registros comunicacionais multimodais, tais como textos, imagens, sons e vídeos, bem como seus respectivos subprodutos (artigos, matérias, reportagens, montagens, filmes e etc.). A obtenção desses dados ocorreu mediante o acompanhamento das atualizações veiculadas nos três principais espaços da comunidade UOL Jogos (site principal, página do *Facebook* e fórum), mas não somente, recorrendo com frequência a

⁵ Diz respeito ao processo de produção de significados sustentado pelas técnicas, práticas e pelos recursos comunicacionais provenientes das mídias digitais.

⁶ <http://jogos.uol.com.br/>

⁷ <https://www.facebook.com/UOLJogos?fref=ts>

⁸ <http://forum.jogos.uol.com.br/>

contextos outros da internet, de acordo as referências e “pistas” dadas por esses mesmos registros.

Os resultados são apresentados de modo consonante aos apontamentos do diário de campo, constituídos basicamente por notas de caráter narrativo, redigidas na primeira pessoa do singular. Além disso, tais registros cumprem as três funções apontadas por Winkin (1998), a saber: 1) empírica – consiste em descrições dos principais componentes do contexto investigado; 2) emocional – abarca as impressões, leituras e interpretações subjetivas engendradas pelo pesquisador na relação com o objeto; 3) analítica – corresponde ao esforço de reflexão sobre a realidade investigada.

No que diz respeito à dimensão analítico-descritiva, convém esclarecer que, embora alguns referenciais e fundamentos teóricos já tenham sido brevemente esboçados, a exemplo da noção de convergência, esta pesquisa se preocupou em garantir que os seus resultados pudessem ser compreendidos à luz de conceitos não fixados de antemão, conferindo maior centralidade às necessidades interpretativas que emergiram do contexto investigado no decorrer do próprio trabalho de campo. Além disso, por conta da natureza (narrativa) dos relatos etnográficos, a exposição dos dados ocorre de modo integral, isto é, sem a afiação de tópicos ou divisões estanques.

O período de inserção no campo durou aproximadamente sete meses: com início no mês de outubro de 2011, e término em abril de 2012.

Gaming e produção cultural no ciberespaço: considerações preliminares

Entre todos os espaços que estruturam a comunidade UOL Jogos, a página do *Facebook*⁹ é a que demonstra o maior equilíbrio entre volume de conteúdos, visibilidade e oportunidades de participação dos membros. No Fórum UOL Jogos (FUJ), por

⁹Acesso em: <https://www.facebook.com/UOLJogos>.

exemplo, cada usuário é um protagonista em potencial da produção e socialização das informações que circulam pelos tópicos, o que contribui para o rápido reabastecimento dos estoques de novidades desse espaço. Já a seção Videogames, localizada no site principal, possui um ritmo de alimentação (atualização) mais moroso, uma vez que é ditado pelos editores e jornalistas da UOL, por intermédio de suas respectivas matérias, notícias e análises. Em compensação, os conteúdos presentes nesta área parecem deter um maior destaque entre os integrantes da comunidade, em parte, por causa de sua publicação menos constante e por isso mais valorizada, e também devido ao seu maior grau de centralização e evidência, aspecto que contrasta com a alta profusão de postagens que caracteriza o FUJ.

Nem todas as atualizações da página do *Facebook* possuem o caráter de divulgação, isto é, o intuito de “propagandear” as notícias, *reviews* (análises) e *previews* (prévias) da seção videogames – a princípio, entendida como o centro motor da comunidade. Em verdade, parte significativa delas parece não seguir a essa premissa, já que muitas dessas atualizações trazem conteúdos exclusivos para os usuários do *Facebook*, e por isso não podem ser acessados em nenhum outro domínio da comunidade.

Os propósitos por trás dessas postagens se revelam razoavelmente diversificados: além de cumprir uma função complementar aos demais espaços da comunidade UOL Jogos¹⁰, também foi observada, por exemplo, a realização de promoções, sorteios e competições, cujos prêmios mais comuns são games recém-lançados (títulos e consoles), ou que nem mesmo chegaram ao mercado. Ou ainda, nas vésperas dos finais de semana e feriados, também acontece o “qual é a boa?": momento em que os

¹⁰ Refiro-me à interação existente entre todos os domínios da comunidade: a página do *Facebook* faz uma chamada para uma matéria recém postada na seção Videogames, que, por sua vez, também indica as principais discussões em andamento no FUJ.

integrantes da comunidade são sondados acerca do que estão jogando ou do que ainda pretendem jogar no período de folga¹¹.

O que me pareceu dar o compasso das atualizações da página oficial do *Facebook* foram as “curiosidades”: conjunto de conteúdos que não se enquadram nas modalidades canônicas de informação presente na mídia *gaming* (análises, notícias e prévias), mas que normalmente oferecem visões diversificadas a respeito dessa cultura, fugindo dos protocolos e formalidades vigentes nas principais matérias do site.

Montagens, caricaturas, tirinhas, *LolCats*¹² e placas desmotivacionais¹³, são apenas alguns dos exemplos das formas usualmente assumidas pelos referidos conteúdos. Como já havia mencionado, muitos desses formatos não exigem dos usuários conhecimentos técnicos avançados, tampouco o manuseio de ferramentas especializadas. Graças a sites na internet que oferecem aplicativos online especialmente concebidos para facilitar este tipo de trabalho, é possível criar rápida e gratuitamente um *LolCat*, por exemplo: basta fazer o *upload* de uma foto, inserir a legenda desejada, e a imagem será gerada automaticamente. Simplificações como essa soam como justificativas razoáveis para a massificação de tais formas de expressão no âmbito do ciberespaço, sobretudo nas redes sociais de maior apelo entre os internautas e *gamers*.

Por causa (e ao mesmo tempo consequência) de seus formatos mais populares, entre eles o imagético, as curiosidades tendem a ostentar uma aura mais amigável sob o ponto de vista técnico e estético, ainda que menos sofisticada, principalmente quando

¹¹ Um exemplo de “qual é a boa?” está disponível em: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150791036039446&set=a.399588179445.176405.124400289445&type=1&theater>. Acesso em: 29 de jan. 2013.

¹² A sigla LOL significa “*laughin out loud*” (rindo muito alto). Os *LolCats* consistem em fotos tiradas de gatos (ou quaisquer outros mascotes) em situações exóticas e curiosas, que em seguida recebem legendas cômicas, cujo papel é antropomorfizar o comportamento desses animais, isto é, conferir-lhes motivações notadamente humanas. Algumas dessas imagens podem ser vistas no endereço: <http://icanhascheezburger.com/>. Acesso em 30 de jan. 2013.

¹³ Consistem em paródias dos pôsteres motivacionais, imagens constituídas de figuras e legendas que visam fornecer inspiração, suscitando novos olhares em relação a fatos aparentemente triviais.

comparada aos produtos resultantes da atividade de profissionais do setor de jogos digitais – como os artistas, designers e programadores. Não seria um absurdo acreditar que este fator contribui significativamente para tornar as curiosidades um recurso convidativo aos usuários dispostos a produzir seus próprios conteúdos. Além disso, na medida em que se intensifica a sua difusão nos territórios da rede, tais criações dão origem a uma série de novos segmentos munidos de estruturas expressivas mais ou menos sistemáticas, as quais podem lhe render até o status de metalinguagem.

Sejam ou não de sua autoria, os membros da comunidade UOL Jogos no *Facebook* podem enviar as suas sugestões de curiosidades para os administradores da página, tendo em vista a sua publicação e posterior apreciação por parte dos pares. De certo, nem todas elas atingem este objetivo, já que a mediação num grupo com essas dimensões – aproximadamente 150 mil inscritos¹⁴ – precisa se valer do rigor como condição para a manutenção do controle, da pertinência e da qualidade daquilo que veicula. Não obstante, convém destacar o valor dessas contribuições para a dimensão ritualística¹⁵ da comunidade: na ausência ou escassez de conteúdos “tradicionais”, ou melhor, das matérias que sustentam a seção Videogames, as criações e indicações dos usuários entram em cena, cumprindo o papel de mobilizar os jogadores de modo a fortalecer seus laços entre si e com a sua razão de estar na comunidade (todo o conjunto de interesses que possui em relação aos jogos digitais).

(Re)afirmar esse pertencimento é uma tarefa que os próprios usuários, de bom grado, se dispõem a realizar de modos particularmente “exóticos”. Dentre os quais,

¹⁴ Última consulta feita em fevereiro de 2013.

¹⁵ Para Bauman e May (2010), todas as comunidades são caracterizadas pela “unidade espiritual” existente entre os seus membros. No caso do contexto investigado, isso pode ser evidenciado pelo conjunto de afinidades compartilhadas entre os jogadores em relação ao *gaming*. Para isso, os administradores da UOL Jogos se encarregam de criar situações que possam ensejar a participação ativa desses indivíduos, tarefa fundamental, uma vez que “[...] a comunidade é antes um postulado, uma expressão de desejo e um convite à mobilização e a cerrar fileiras – mais que uma realidade” (p. 76).

consta o compartilhamento de fotografias nas quais são expostas tatuagens com temas, personagens e símbolos notórios do universo cultural dos games. Um dos exemplos é o de uma integrante que compartilhou a imagem de uma tatuagem fez em um dos braços, e que mostra a *Hyrule Crest*, símbolo máximo da série *Legend of Zelda*¹⁶.

Embora boa parte das curiosidades postadas na página do *Facebook* tenha o entretenimento como sua provável finalidade, muitas delas apresentam também um potencial crítico-reflexivo. Este me parece ser o caso da placa desmotivacional intitulada “Garotas Gamers¹⁷” (FIG. 1): trata-se de uma imagem que retrata uma mulher sentada na frente de um computador em que parece jogar um game *on-line*. Na referida figura, estão presentes diversos balões de diálogo contendo comentários direcionados à jovem por outros jogadores, bem como a frequência com a qual tais dizeres são direcionados a ela. Dentre as falas mais marcantes nesta imagem, sobressaem: “você tem namorado?”; “você deve ser gorda e feia!”; “você deve ser *shemale!*¹⁸”; “você deve ser um garoto de 12 anos!”; “você não deveria estar na cozinha?”. No geral, a figura expõe algumas das manifestações de assédio e preconceito presentes no cotidiano das jogadoras de games online.

¹⁶

Disponível

em:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2775013704591&set=o.124400289445&type=1&permPage=1>.¹⁷ Fonte:<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150704642594446&set=a.399588179445.176405.124400289445&type=1&theater>. Acesso em: 2 de fev. 2013.¹⁸ De origem inglesa, o vocábulo *shemale* é utilizado para nomear a travestis e transexuais. No âmbito dos jogos *on-line*, *shemale* é como se chamam os jogadores do sexo masculino que optam por assumir identidades femininas no contexto de um jogo.



Figura 1 – Garotas Gamers

Creio que esta criação pode ser considerada como um exemplo de interface entre a dimensão crítica e a dimensão criativa das comunidades de jogadores. Num primeiro momento, um indivíduo que viveu nos jogos uma experiência positiva ou negativamente marcante, sente-se inclinado a partilhá-la com os pares e eventualmente discutindo-a, obtendo assim novas perspectivas acerca do vivido. Mas para isso, ele precisa antes traduzir e expressar esse mesmo vivido se valendo de alguma das (meta)linguagens típicas da cultura digital.

Por outro lado, apesar dessa abertura, o caso aludido aparentemente não alcançou todas as suas potencialidades crítico-reflexivas, em parte, devido à ausência de mediação e direcionamento do debate por parte daqueles moderam a página da UOL Jogos. Diante disso, parece inevitável não pensar nos temas e questões sociais que poderiam ter sido acionados mediante esse material: desde as estereotípias aplicadas às “tribos” constituídas por grupos minoritários, até as assimetrias e relações de poder

existentes entre os sexos. Mesmo diante dessa limitação, não há como dizer que é incorreta a postura dos administradores da página, uma vez que a sua função consiste tão somente em mobilizar os membros da comunidade, sem dispor necessariamente de um projeto ético-político oficial.

“Minecraftando” na rede

Entre todas as formas criativas e expressivas vinculadas ao *gaming*, importa destacar aquelas que conservam a maior intimidade na relação com a linguagem dos jogos. Para servir de fio condutor a este relato, escolhi um game cujo contato no trabalho de campo revelou ser fecundo sob a ótica da produção cultural: refiro-me ao *Minecraft* (FIGURA 2). Sua história é relativamente curiosa, *sui generis*, distinguindo-se radicalmente da maior parcela dos jogos comerciais de sucesso. Dentre os fatores que demarcam essa diferença, destaca-se a sua origem: ao contrário das franquias mais aclamadas, *Minecraft* não foi produzido por uma grande empresa do ramo. Trata-se de um jogo *indie* (independente), criado pelo programador sueco Markus Alexej Persson (conhecido como Markus “Notch”) e que desde o lançamento de sua primeira versão *alpha*, em março de 2009, vem quebrando recordes na indústria e na cultura dos videogames, fato que tem lhe rendido inúmeros prêmios e uma crescente comunidade de jogadores. Mas afinal, o que há de tão inovador em *Minecraft*?



Figura 2 – Minecraft (2011)¹⁹

Resumidamente, *Minecraft* pode ser definido como um game do tipo *sandbox* – um jogo de mundo aberto –, cujo objetivo principal é relativamente simples: sobreviver. Para isso, o jogador deve assumir o papel de “Steve”, um personagem sem história ou motivação explícita, explorando diferentes tipos de bioma (florestas, praias, desertos, montanhas e cavernas), onde tudo pode ser destruído, coletado e utilizado como recurso na produção (*crafting*) de objetos variados, tais como ferramentas, armas, móveis, acessórios e alimentos. Além da inanição, o protagonista de *Minecraft* também enfrenta os perigos da noite: ao escurecer, inúmeros seres hostis como esqueletos, zumbis e aranhas, saem de seus esconderijos, tornando ainda mais complexa a missão de Steve.

Um dos elementos que confere identidade a *Minecraft* é a sua estética visual baseada em formas geométricas regulares (cubos). Essa característica se converte num tipo singular de jogabilidade, no qual tudo aquilo com o que se interage no decorrer do jogo está imbuído de propriedades de encaixe, mistura e combinação. Paredes de cavernas podem ser lapidadas, transformando-se em abrigos; troncos de árvores podem ser cortados e em seguida trabalhados (“*craftados*”), dando origem a tábuas, carvão vegetal, portas ou mesmo alicerces para uma casa. São frequentes as comparações entre

¹⁹ Fonte: <http://jogos.uol.com.br/pc/galerias/minecraft.htm#fotoNavId=as2098621>. Acesso em: 3 de fev. 2012.

a aparência e jogabilidade de *Minecraft* e a lógica de funcionamento dos brinquedos de montar, como os *Legos*.

Além disso, o game conta com um poderoso algoritmo de criação de mundos, traço que lhe permite gerar aleatoriamente territórios com aproximadamente oito vezes o tamanho do planeta Terra. Isso significa que, além de únicos, estes ambientes de jogo são praticamente infinitos (FIG. 3).



Figura 3 – Bioma florestal gerado em *Minecraft*²⁰

Em dezembro de 2011, após pouco mais de dois anos desde o lançamento de sua primeira versão *alpha*, *Minecraft* finalmente é submetido à apreciação dos jornalistas da UOL Jogos, ganhando um *review* na seção Videogames²¹. O jogo foi avaliado como excelente, obtendo a nota nove. Como é de praxe em análises desse tipo, junto à média final do jogo, foram listados seus principais prós e contras. Entre os pontos positivos estão: a liberdade para “fazer o que quiser”, a abertura e variedade de modificações (MOD’s), o modo de jogo *multiplayer* (multi-jogador) e a amplitude de sua comunidade de jogadores. Entre os pontos negativos se encontram: a ausência de documentação (guias e manuais oficiais), os gráficos “toscos” e o estado incompleto do jogo. Diante

²⁰ Fonte: <http://jogos.uol.com.br/pc/galerias/minecraft.htm#fotoNavId=as2158640>. Acesso em: 3 de fev. 2012.

²¹ Fonte: <http://jogos.uol.com.br/pc/analises/minecraft.htm>. Acesso em: 3 de fev. 2012.

dessas informações, é importante explicitar que *reviews* são matérias sobre as quais os gostos e preferências pessoais de cada autor exercem grande influência, especialmente no processo de leitura dos elementos técnicos e estéticos do jogo.

Talvez por isso não cause espanto o fato de muitos integrantes terem questionado algumas das avaliações contidas nessa análise, chamando a atenção para as ambivalências presentes nas características do jogo²², principalmente naquelas encaradas como pontos negativos. Assim como eles (os jogadores), percebi que todos os aspectos apontados na análise como limitações de *Minecraft* são, paradoxalmente, os mesmos que dão origem às suas maiores potencialidades em termos de *gaming*. Em outras palavras, seus pontos positivos parecem nascer justamente das características que à primeira vista foram classificadas como traços negativos. Por exemplo, a simplicidade gráfica, atributo que destoa dos games de maior sucesso, também é aquilo que contribui para que um jogo seja mais acessível em termos de *hardware*, uma vez que seus requerimentos mínimos costumam ser mais modestos em relação aos games mais badalados da última geração, segmento que cada vez mais impõe o uso de computadores dotados de configurações “potentes”. Já o seu caráter “inacabado”, ao invés de um sintoma de descompromisso por parte dos desenvolvedores, parece-me refletir o esforço contínuo de acrescentar novos conteúdos ao game e com isso enriquecer as experiências de jogo oferecidas aos jogadores, alimentando também suas expectativas para as próximas atualizações. Por fim, a ausência de documentação, traço que diz respeito à inexistência de manuais, guias e tutoriais oficiais, também pode ser um dos principais fatores a auxiliar um game a se constituir como uma experiência genuinamente social, já que a escassez de informações tende a impelir seus jogadores a buscar em fontes

²² Tais comentários estão disponíveis na própria página do *review* do jogo.

variadas (amigos, revistas e sites especializados, fóruns, *gameplays* no *Youtube*) as respostas para os seus respectivos problemas. Por coincidência ou não, eis aí um conjunto de elementos altamente favoráveis à constituição e fortalecimento de uma comunidade de jogadores.

De fato, ao me aventurar pelas sendas de *Minecraft*, observei que a ausência de instruções é o que prevalece: ao começar uma nova partida, fui simplesmente “lançado” no meio de uma floresta, sem que nenhum tipo de tarefa me fosse (explicitamente) dada. Diferentemente dos jogos digitais convencionais que costumam prezar pelo didatismo, reservando os primeiros momentos de jogo ao ensino de funções e comandos básicos, *Minecraft* coloca o jogador diante de uma escassez de direcionamentos simplesmente perturbadora. Entre os principais desdobramentos desse *modus operandi*, sobressai a necessidade que os indivíduos têm de buscar “fora” do jogo as possíveis respostas para os problemas com os quais se deparam “dentro” dele. Ao adotar essa postura, *Minecraft* assumiu o risco de que os jogadores simplesmente abandonassem o game, mas o que ocorreu foi justamente o contrário: o jogo se tornou uma febre mundial, em parte, devido às formas incomuns pelas quais mobiliza e une os seus jogadores.

A título de exemplo, examinemos um diálogo extraído de um dos tópicos do FUJ, intitulado “baixei *Minecraft*, joguei uma hora e enjoiei²³”, cujo autor é um usuário chamado Tigre do amor:

[Tigre do amor] – (xingamento) tem nada pra fazer no jogo pô
 [Tigre do amor] – vc fica meia hora construindo sua casa, dai sai procurando uma mina maneira, se perde e não volta nunca mais pra sua casa. Bom jogo (ironia). Vou jogar Mass Effect3. Flw
 [Triforce banida] – é pq vc não sabe fazer as craft (xingamento)
 [Tigre do amor] – me ensina então

²³ Fonte: http://forum.jogos.uol.com.br/baxe-i-minecraft-joguei-1-hora-e-enjoiei_t_1972955. Acesso em: 4 de fev. 2012.

A conversa prossegue e entre assuntos que se sucederam esteve a *craftagem* de bússolas – a julgar pelo conteúdo do diálogo, um instrumento de extrema utilidade. Trabalhar com as matérias primas extraídas da natureza por meio da mineração, por exemplo, exige conhecimentos acerca das combinações e arranjos específicos para a criação de cada item, ou seja, das fórmulas (*recipes*) utilizadas para dispor os materiais de produção nas mesas de trabalho (*Work Benches*) (FIG. 4). É possível descobrir como elaborar esses itens de modo intuitivo mediante processos de tentativa e erro. Contudo, por conta do elevado número de matérias primas e combinações possíveis, o índice de sucesso desse tipo de esforço costuma ser extremamente baixo. Por outro lado, não ter a mínima ideia de “por onde começar” é um problema tão intrigante que, ao invés de resultar em desistência, força o jogador a recorrer a fontes alternativas de informação que lhe permitam suprir as lacunas deixadas pelo jogo.



Figura 4 – Mesa de trabalho (produzindo uma fornalha)

O pedido que encerra o diálogo entre Tigre do Amor e Triforce Banida – “me ensina?” – é apontado por Salen (2008) como um dos três sinais²⁴ que permitem a um

²⁴ Os outros são: 1) “posso tentar?” – indagação que ilustra o interesse despertado por um game e que leva alguém a querer jogá-lo, mesmo que ainda não o conheça; 2) “posso salvar?” – além de demonstrar que a vontade de jogar novamente numa ocasião vindoura, essa pergunta sinaliza que o princípio da agência produtiva está fazendo efeito sobre o jogador, fazendo-o encarar as ações perpetradas no decorrer do jogo como um investimento, e como tal, digno de conservação.

designer de jogos saber se um game está sendo bem absorvido por seu público. Esse é o sinal da competência que um jogo tem em formar “famílias de prática” (SALEN, 2008, p. 2), isto é, de seu potencial de instituir formas de ensino e aprendizagem mútuas e horizontais. Vários outros títulos de sucesso já conseguiram fundar formas sociais dessa natureza, ainda assim, *Minecraft* se mantém como um dos poucos games que alcançou sucesso ao tornar esse tipo de experiência um pré-requisito à sua plena fruição.

No âmbito da rede, pude notar que as necessidades instigadas por *Minecraft* eram supridas mediante a apropriação e utilização de recursos diversificados, tais como artigos e *wikis* em enciclopédias online²⁵, fóruns²⁶, blogs, *reviews* e detonados (*walkthroughs*²⁷). Todos eles possuem as suas respectivas especificidades, sendo capazes de preencher diferentes tipos de demanda que o jogo suscita.

Essa pluralidade se revela fundamental no contexto das comunidades de jogadores, dado que os rituais típicos a este tipo de grupo suportam modos variados de engajamento. Quando comparada ao compartilhamento de experiências pessoais num fórum de discussão, a consulta de *wikis* e textos informativos tende a implicar níveis menores de esforço em termos de participação produtiva. Não obstante, mesmo ostentando graus distintos de esforço e investimento, ambas as iniciativas parecem cumprir o papel de sustentar a unidade espiritual entre os membros da comunidade.

A disposição de criar e compartilhar conteúdos se mostra uma das pedras de toque da cultura dos jogadores de *Minecraft*. Segundo Shirky (2011), é comum que este tipo de comportamento se desdobre da satisfação sentida por alguém ao criar algo com as próprias forças e que é bem recebido pelos pares. Embora algumas pessoas consigam se

²⁵ A versão em português da enciclopédia virtual de *Minecraft* pode ser acessada em: http://br.minecraftwiki.net/Minecraft_Wiki. Acesso em: 5 fev. 2012.

²⁶ O fórum oficial de *Minecraft* no Brasil pode ser acessado em: <http://www.minecraftforum.net/>. Acesso em: 5 de fev. 2012.

²⁷ Guias passo a passo que dão instruções detalhadas a respeito de como vencer um jogo.

contentar com a criação em si, o mais comum é que os autores queiram submeter suas respectivas obras à apreciação de um público, podendo ele ser grande ou pequeno; íntimo ou desconhecido; de amadores ou especialistas.

Devido às suas semelhanças com os brinquedos de montar, *Minecraft* também atua como sistema de criação, no qual, além da competência técnica para sobreviver, o pensamento imaginativo ocupa lugar de destaque. Nos jogadores novatos, essa capacidade se manifesta de modos relativamente despreziosos, modestos, muitas vezes até inconscientes, como por exemplo, por meio da vontade de mostrar aos pares a moradia construída para fornecer proteção dos monstros que surgem ao anoitecer.

Além de desconfianças acerca da qualidade do jogo, no tópico oficial de *Minecraft* no FUJ²⁸ também é possível notar a presença de inúmeras *screenshots* ilustrando pequenos feitos perpetrados pelos jogadores que ainda tateiam em meio às possibilidades e aos desafios do jogo. Chamou-me ainda mais a atenção o fato de que os vídeos pareciam ser os verdadeiros donos da atenção, destacando-se como a linguagem de maior apelo entre os participantes do tópico. Em boa medida, isso se deve à sua capacidade de fornecer, por intermédio de aplicativos de gravação facilmente manuseáveis, registros em tempo real das experiências de jogo. Além de imagens em movimento, essas criações também permitem aos jogadores narrar suas respectivas aventuras²⁹. Um exemplo é o vídeo produzido pelo usuário Ducknator, no qual apresenta a base que criou para se proteger dos perigos do mundo de *Minecraft*.

Vale ressaltar ainda que nesse tipo iniciativa também subjaz uma dimensão educacional. Criações como os vídeos mencionados não retratam apenas “o quê” os

²⁸ Fonte: http://forum.jogos.uol.com.br/minecraft---topicus-oficialicus-videos-meus-em-hd-versao-100-saiu-topico-ainda-vive_t_1103133?page=1. Acesso em: 8 de fev. 2012.

²⁹ Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=duatKJEdERg&feature=player_embedded. Acesso em: 10 de fev. 2012.

jogadores fazem, mas também o “como” fazem, explicitado por intermédio de um método razoavelmente didático: o próprio fazer. Com isso, os vídeos gravados pelos jogadores de *Minecraft* se mostraram propensos a assumir uma conotação tutorial.

Além do modo sobrevivência (*survival*), no qual o objetivo principal consiste em explorar o mundo à procura de recursos e sobreviver, *Minecraft* também possui um modo criativo. Nele, todos os materiais, objetos e utensílios que no modo sobrevivência precisam ser recolhidos ou *craftados*, já estão à disposição do jogador, podendo ser utilizados para os fins que bem entender. Se não há o interesse em desbravar, é possível usufruir de tudo aquilo que o jogo tem a oferecer em termos de jogabilidade, na realização de projetos e construções cuja concretização depende apenas do esforço e da imaginação de cada um (FIG. 5).



Figura 5 – Cristo Redentor produzido em *Minecraft*³⁰

As maiores surpresas geradas pela comunidade de *Minecraft* decorrem justamente daquilo que os seus integrantes são capazes de realizar por intermédio do modo criativo: réplicas do Titanic³¹, da nave Enterprise³², das minas de *Tirith*³³ e até mesmo do planeta

³⁰ Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=3EYtkJqod74>. Acesso em: 10 de fev. 2012.

³¹ Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=NPLnnw0IIBg>. Acesso em: 10 de fev. 2012.

³² Um dos principais símbolos da série Jornada das Estrelas. Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=kn2-d5a3r94>. Acesso em: 10 de fev. 2012.

³³ Cenário pertencente ao livro Senhor dos Anéis, escrito por J. R. R. Tolkien. Vídeo disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=qx7UKLCNYjw&feature=player_embedded. Acesso em: 10 de fev. 2012.

Terra³⁴. Todos esses exemplos foram obtidos no já aludido tópico oficial de *Minecraft* no FUJ, espaço onde foram socializadas várias outras obras igualmente faraônicas. Estes trabalhos fazem parte de um extenso acervo composto por milhões de vídeos criados a por intermédio de *Minecraft* e distribuídos entre dezenas ou mesmo centenas de milhares de canais alojados em sites como o *Youtube*.

Para alguns pesquisadores, as criações dessa natureza podem até mesmo assumir uma conotação artística, como é o caso do *machinima*: processo de produção de filmes e animações através de ambientes de jogos digitais e simulações. De acordo com Martin Picard (2006), os *machinimas* – nome que também é dado aos resultados desse processo – têm reclamado para os videogames todo o legado técnico e cultural deixado pelo cinema, na tentativa de consolidar-se como uma nova forma de expressão artística. Nessas produções, o indivíduo não é visto apenas como jogador, podendo ser também *performer*, ator, diretor, roteirista e narrador da obra produzida. Em geral, a estrutura da *performance* dos “*machinimartistas*” resulta das inter-relações entre três elementos: o *gameplay* (ato de jogar o jogo), a virtuosidade técnica e as narrativas.

Ao abordar a *performance* nos jogos digitais, Drew Davidson (2011) divide-a em três eixos distintos, a saber: a) **competência e expertise** – para progredir num jogo, o jogador precisa desenvolver e dominar, através da prática constante, conjuntos específicos de habilidades, no intuito de superar os desafios que lhe são impostos; b) **teatral** – os games são ambientes de atuação e improviso que proporcionam um meio fecundo para a experimentação de tempos e espaços variados, em meio aos quais os jogadores podem se engajar em vínculos de experimentação e descoberta; c) **espetacular** – assim como os grandes eventos esportivos, as partidas de videogame

³⁴ Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=LWPk5zIKAEM&feature=player_embedded. Acesso em: 10 de fev. 2012.

também constituem uma ocasião aberta a espectadores – um público –, cujo interesse principal é testemunhar os feitos fora do comum perpetrados por aqueles que estão jogando. Este viés, em particular, ainda cumpre o papel de reforço motivacional extrínseco (SHIRKY, 2011), induzindo o jogador a não apenas buscar o aprimoramento de seu desempenho, mas também a compartilhá-lo com os pares, seja no intuito de obter fama e reconhecimento, seja com o propósito de receber “dicas” que favoreçam ao seu aperfeiçoamento.

Considerações finais

Diante do quadro exposto, o que se pode ponderar a respeito do *gaming* no que tange à sua vertente propriamente criadora? A princípio, é importante esclarecer que, aqui, o ato de criação não foi encarado de modo idealizado, quer dizer, como processo do qual resultam produções de cunho necessariamente sublime, inovador ou revolucionário. Em concordância com Palfrey e Gasser (2011), é necessário distinguir a ideia de “criação” da noção de “criatividade”, ou seja, não confundir as obras em si com os juízos de valor em relação à sua originalidade. Sendo assim, nem todas as criações serão necessariamente criativas, mas nem por isso deixarão de ser criações: “a ‘criação’ está relacionada a qualquer conteúdo digital feito por um Nativo Digital, desde uma atualização no *Facebook* [...] até um videoclipe artístico” (PALFREY; GASSER, 2011, p. 132). Não se trata de desconsiderar o aspecto qualitativo, e sim de trazer esta compreensão para um terreno neutro capaz de acolher toda a sua pluralidade.

Dito isso, com base nas observações de campo, foi possível identificar três tipos distintos de criação:

- **Endógenas** – são as criações que têm os jogos como destino final e que são produzidas por intermédio de meios e recursos oferecidos pelos próprios games. Através do *gameplay*, os jogadores de *Minecraft* foram capazes de erguer prédios, monumentos e releituras de lugares reais e fictícios, cujo objetivo principal é servir de combustível para o próprio jogar, seja para seus criadores, seja para aqueles com quem este material é compartilhado. Em outras palavras, trata-se de tudo aquilo que é produzido e consumido no interior de um game;
- **Periféricas** – são as criações que, embora tratem obrigatoriamente de elementos vinculados ao universo cultural dos games, não têm o jogo como destino final, nem se originam de recursos oferecidos por ele. Um bom exemplo é a imagem “Garotas Gamers”: trata-se de uma placa desmotivacional, metalinguagem nativa da internet, e cujo tema alude diretamente aos jogos, mas que foi concebida com vistas à fruição em ambiências outras do ciberespaço;
- **Híbridas** – são as criações que se valem de meios oferecidos pelo jogo, mas cujo destino final não é o próprio game e vice-versa. Nessa categoria se enquadram as experiências de jogo narradas pelos próprios jogadores, convertidas para a linguagem audiovisual dos vídeos e consumidas pelos internautas em sites como o *Youtube*. No sentido oposto, é possível mencionar as *game modifications* (MODs): efetuadas por intermédio de *softwares* especializados e linguagens de programação, consistem em alterações na estrutura original de um game cujos efeitos variam: desde

mudanças cosméticas (temas, *layouts*, personagens) até a reconstrução integral de mecânicas de jogo.

Sob o ponto de vista comportamental, todas essas observações sugerem a presença e importância de novas destrezas interpretativas no cotidiano dos jogadores, sobretudo daqueles que transitam pelas ambiências das comunidades virtuais. Dentre as perícias em questão, destacam-se: a apropriação (*appropriation*³⁵), habilidade de experimentar e remixar significativamente conteúdos midiáticos, e que auxilia os jogadores a potencializar o uso das formas expressivas (endógenas, periféricas e híbridas) inscritas no *gaming*, imbuindo-as com múltiplas finalidades alinhadas aos seus interesses e necessidades. Paralelamente, a navegação transmídia (*transmedia navigation*), habilidade de seguir o fluxo de histórias e informações através de diferentes canais e modalidades comunicacionais, revela-se estratégica num contexto em que os conteúdos criados por jogadores e comunidades virtuais estão propensos a assumir uma pluralidade cada vez maior.

Ademais, tais produções tendem a se distribuir ao longo de diversos ambientes e redes sociais da internet, exigindo do jogador a mobilização de diversas competências sociais ligadas ao relacionamento interpessoal, tais como: a negociação (*negotiation*), habilidade de transitar por entre diferentes comunidades, discernindo e respeitando múltiplas perspectivas; e as inteligências coletivas (*collective intelligence*), habilidade de acumular conhecimentos e comparar ideias junto com outras pessoas em busca de um objetivo comum.

³⁵ Jenkins (2006).

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zigmunt.; MAY, Tim. **Aprendendo a pensar com a sociologia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- CRUZ JUNIOR, Gilson. **Eu jogo, tu jogas, nós aprendemos: experiências culturais eletrolúdicas no contexto do ciberespaço**. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012. Disponível em: <<http://www.tede.ufsc.br/teses/PEED0943-D.pdf>>. Acesso em: 09 dez. 2012.
- . **Eu jogo, tu jogas, nós aprendemos: por uma compreensão sistêmica das experiências culturais eletrolúdicas**. In: PIRES, Giovani de Lorenzi; BIANCHI, Paula. (Org). **Novas contribuições do Labomídia/UFSC à pesquisa em Mídia-Educação (Física)**. Florianópolis, Tribo da Ilha, 2012b. Disponível em: <http://labomidia.ufsc.br/index.php/aceso-aberto/livros-pesquisas-coletivas/observatorio-da-midia-esportivanovas-contribuicoes/doc_download/447-18-eu-jogo-tu-jogas-nos-aprendemos-por-uma-compreensao-sistematica-das-experiencias-culturais-eletroludicas>. Acesso em: 12 fev. 2013.
- DAVIDSON, Drew. **The Performance of Gameplay: Developing a Ludoliteracy**. **Eludamos**, Cambridge, MA, v. 5, n.1, 2011.
- EDGEWORTH, Matt. **Acts of Discovery: an ethnography of archaeological practice**. Oxford: Archaeopress, 2006.
- GEE, James Paul. **What videogames can teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- . **Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century**. Chicago: The Macarthur foundation, 2006.
- PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- PICARD, Martin. **Machinima: videogame as an art form?** In: Canadian Games Studies Association 2006 Symposium, 1. **Proceedings...** Toronto: CGSA, 2006.
- SALEN, Katie. **Toward an Ecology of Gaming**. SALEN, K. (Org.). **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning**. Cambridge, MA: The MIT Press, p. 1-20. 2008.
- SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento**. **Revista ponto**, Porto Alegre, n.4, 2003.

WINKIN, Yves. **A nova comunicação: da teoria ao trabalho de campo**. Campinas: Papyrus, 1998.

Endereço do autor:

Gilson Cruz Junior
Travessa dos Ipês, 89 – Saco dos Limões
88040-575 – Florianópolis – SC
Endereço eletrônico: gijao05@hotmail.com