UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E
PROCESSOS AUDIOVISUAIS

FRANCISCO TUPY GOMES CORRÊA

PONTO DE EQUILÍBRIO ENTRE A NOVA TEORIA DA
COMUNICAÇÃO, O VIDEO GAME E O MINECRAFT

SÃO PAULO

2017

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E
PROCESSOS AUDIOVISUAIS

FRANCISCO TUPY GOMES CORRÊA

PONTO DE EQUILÍBRIO ENTRE A NOVA TEORIA DA
COMUNICAÇÃO, O VIDEO GAME E O MINECRAFT

Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA) da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção do título de Doutor, na linha de pesquisa Cultura Audiovisual e Comunicação, sob orientação do Prof. Dr. Ciro Juvenal Marcondes Filho.

SÃO PAULO

2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Correa, Francisco Tupy Gomes
Ponto de equilíbrio entre a Nova Teoria da Comunicação, o
Videogame e o Minecraft / Francisco Tupy Gomes Correa. --
São Paulo: F. T. G. Correa, 2017.
117 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Meios e
Processos Audiovisuais - Escola de Comunicações e Artes /
Universidade de São Paulo.
Orientador: Ciro Juvenal Rodrigues Marcondes Filho
Bibliografia

1. Nova Teoria da Comunicação 2. Videogame 3. Minecraft
4. Filosofia da Comunicação 5. Metáforo I. Marcondes
Filho, Ciro Juvenal Rodrigues II. Título.

CDD 21.ed. - 302.2

BANCA EXAMINADORA

Presidente da Banca (Orientador) Professor Doutor Ciro Juvenal Marcondes Filho

Escola de Comunicações e Artes _____

Assinatura

Parecer Final _____ **Data** _____

Prof.(a) Dr.(a) _____

Instituição _____ **Assinatura** _____

Parecer _____

Prof.(a) Dr.(a) _____

Instituição _____ **Assinatura** _____

Parecer _____

Prof.(a) Dr.(a) _____

Instituição _____ **Assinatura** _____

Parecer _____

Prof.(a) Dr.(a) _____

Instituição _____ **Assinatura** _____

Parecer _____

Prof.(a) Dr.(a) _____

Instituição _____ **Assinatura** _____

Parecer _____

Dedicatória

À Maria Cristina Basile,

**Minha companheira, que ao longo desta e tantas outras jornadas, esteve sempre
ao meu lado, dando-me seu apoio, sendo o meu bom senso e ajudando-me a
canalizar o meu potencial criativo da melhor forma possível.**

Agradecimentos

Ao meu orientador Professor Ciro Marcondes Filho pela confiança e dedicação para comigo e meu trabalho. Muito mais que uma tese orientada, eu aprendi a aprender, apreender e a viver a comunicação.

À Turma do FiloCom: Elenildes, Charles, Dani Naves, Claudemir, Vanessa, Tales, Maurício, Raissa, Paula e Lauren (desculpem se esqueci de alguém). Pessoas com as quais tive a oportunidade de participar de reuniões sempre muito ricas de conteúdo, com muitas trocas de ideias e uma atmosfera de produção de conhecimento.

Aos Professores presentes na Banca (Solange Stecz, Sumaya Mattar, Ricardo Nakamura e Pelópidas Cypriano) que gentilmente aceitaram o convite.

À Professora Marília Franco, que entre aulas e conversas, das matrizes latinas aos milkshakes, fui sedimentando uma série de conceitos importantes para minha vida pessoal e acadêmica.

Aos Professores Eugenio Bucci, Paulo Nassar e Sérgio Bayron por suas contribuições à pesquisa, bem como aos colegas de turma nas disciplinas cursadas.

À Monica de Moraes Oliveira por toda paciência e suporte no final deste trabalho.

À minha família, Cristina – mãe, Tiana - avó, Victor Aquino – tio, Juliano – primo e Carmem - cunhada, que sempre estiveram ao meu lado, vibrando a cada conquista, dando-me forças para prosseguir.

Por fim, agradeço à ECA - Escola de Comunicações e Artes, minha *alma mater*. por toda estrutura que me ofereceu neste período de formação.

Resumo

Eu jogo, tu jogas e nós? Nós jogamos ou somos jogados? Eu me comunico? Tu te comunicas comigo? Nós nos comunicamos enquanto jogamos? Talvez a resposta rasa a qual somos induzidos a pensar seja: “Sim! e como nos comunicamos.” De forma mais elaborada, a ideia da pesquisa em questão é: qual a sinergia que ocorre entre o jogar e o comunicar, considerando que o comunicar não é algo que emula a comunicação, que promove o êxodo para o virtual, que coloca o jogador enquanto objeto de jogo tal como um peão. Comunicar é algo que sente, que frui, que nos atravessa, que permeia a nossa sensibilidade e imbrica aquilo que somos com aquilo que passamos a ser. Por isso, a proposta aqui é a de buscar apreensão do fenômeno que o jogo promove, considerando a *Nova Teoria da Comunicação*, *O Princípio da Razão durante*, o *metáporo* e demais terminologias desenvolvidas por Ciro Marcondes Filho e o Grupo FiloCom. Abordar o jogar pelo suporte do videogame para buscar o sutil, o ponto de equilíbrio do lúdico interativo na comunicação, que não nos mantém a mesma pessoa ao terminarmos de jogar. O jogo proposto como objeto de estudo, *Minecraft*, trata de um fenômeno, pois não só coloca o jogador como um produtor de conteúdo audiovisual mas permite que os usuários transformem e traduzam a realidade para eles. A questão, contudo é: será que os usuários traduzem os blocos que manipulam, que lhes é informado e supostamente comunicado em realidade? O objetivo aqui é o de compreender o jogo por este olhar, buscando as contribuições teóricas do ponto de vista do *Princípio da Razão Durante* (viés Comunicacional, Tecnológico e Sistêmico) e práticas (Reflexão, Criação, Apreensão e Popularização do conhecimento).

Palavras-chave: Nova Teoria da Comunicação, Videogame, Minecraft, Filosofia da Comunicação, *Metáporo*

Abstract

I play, you play, and what about us? Do we play or are we played? Do I communicate myself? Do you communicate with me? Do we communicate while we play? Perhaps the shallow answer we are led to think is, "Yes! and how we communicate. " More elaborately, the idea of the research in question is the synergy that occurs between playing and communicating, considering that communication is not something that emulates communication, which promotes a escape to the virtual, which places the player as an object like a pawn. Communicating is something that one feels, that flows naturally, that permeates our sensitivity and connects what we are with what we become. Therefore, this proposal involves studying the phenomenon that the game promotes, considering the *New Theory of Communication*, *The Principle of Reason During*, the *metapore* and other terminologies developed by Ciro Marcondes Filho and the FiloCom Group. The best approach to playing the game is through the support of the video game in order to seek the subtle, the point of balance of interactive playful communication, which somehow changes us when we finish playing.

The game is proposed as an object of study. Minecraft, deals with a phenomenon, as it not only places the player as an audiovisual content producer but allows users to transform and translate reality into them. The question, however, is: do users translate the blocks they manipulate, which are informed and supposedly communicated in reality? The objective here is to understand the game through this lens, seeking the theoretical contributions from the point of view of the Principle of Reason During (Communication, Technological and Systemic bias) and practices (Reflection, Creation, Seizure and Popularization of knowledge).

Key words: New Theory of Communication, Videogame, Minecraft, Communication Philosophy, Metapore

Resumen

Yo juego, tú juegas ¿Y nosotros? ¿Nosotros jugamos o juegan con nosotros? ¿Yo me comunico? ¿Tú te comunicas conmigo? ¿Nos comunicamos mientras jugamos? Quizás la respuesta común y corriente a la que somos inducidos a pensar sea: “¡Sí! Y cómo nos comunicamos.” De una forma más elaborada, la idea de la investigación en cuestión es cuál es la sinergia que se da entre el jugar y el comunicarse, llevando en consideración que el comunicarse no es algo que imita la comunicación, que promueve el éxodo para lo virtual, que coloca al jugado en cuanto objeto de juego tal como un peón. Comunicarse es algo que se siente, que se goza, que nos atraviesa, que permea nuestra sensibilidad y engarza aquello que somos con aquello en lo que nos transformamos. De manera que, la propuesta aquí consiste en buscar la aprehensión del fenómeno que el juego promueve, considerando la *Nueva Teoría de la Comunicación, El Principio de la Razón durante el metáporo* y las demás terminologías desarrolladas por Ciro Marcondes Filho y el grupo FiloCom. Abordar el jugar a través de los videojuegos para buscar lo sutil, el punto de equilibrio de lo lúdico interactivo en la comunicación, que no nos deja iguales al terminar de jugar. El juego propuesto como objeto de estudio, Minecraft, se trata de un fenómeno, ya que no solo sitúa al jugador como un productor de contenido audiovisual, sino que permite que los usuarios transformen y traduzcan la realidad para ellos. La cuestión, sin embargo es: ¿Será por ventura que los usuarios traducen los bloques que emplean, que les es informado y supuestamente comunicado en realidad? El objetivo aquí es el de comprender el juego desde esta perspectiva, buscando las contribuciones teóricas desde el punto de vista del *Principio de la Razón Durante* (aspecto Comunicacional, Tecnológico y Sistémico) y prácticas (Reflexión, Creación, Aprehensión y popularización del conocimiento)

Palabras clave: Nueva Teoría de la Comunicación, Videojuego, Minecraft, Filosofía de la Comunicación, *Metáporo*

Zusammenfassung

Ich spiele, du spielst und wir? Spielen wir oder wird mit uns gespielt? Kommuniziere ich? Kommunizierst du mit mir? Sprechen wir miteinander, während wir spielen? Die oberflächliche Antwort, auf die wir fast automatisch kommen ist: „Ja! Und wie wir kommunizieren.“ Eine ausführlichere Formulierung des Konzeptes dieser Forschung wäre: Welche Synergie tritt zwischen dem Spielen und dem Kommunizieren ein? Dabei muss man bedenken, dass das Kommunizieren nicht etwas ist, was Kommunikation nachamt, den Exodus in die virtuelle Welt fördert oder den Spieler als Spielobjekt zum Bauern macht. Kommunizieren ist etwas, was man fühlt, das genossen wird, was uns durchläuft, das unsere Sensibilität prägt und das, was wir sind, mit dem verbindet, was wir von nun an sein werden. Daher schlägt diese Arbeit vor, das Phänomen zu begreifen, welches durch das Spielen gefördert wird, unter Berücksichtigung der Neue Kommunikationstheorie, O Princípio da Razão Durante, des metáporo und der anderen Terminologien, die von Ciro Marcondes Filho und der FiloCom Gruppe entwickelt wurden. Mittels des Videospiele werden wir uns mit dem Spielen beschäftigen, um nach dem Subtilen, dem Gleichgewichtspunkt der spielerischen Interaktion der Kommunikation zu suchen, wodurch wir nicht mehr dieselbe Person sind, nachdem wir mit dem Spielen aufhören. Das als Studienobjekt vorgeschlagene Spiel, Minecraft, beschäftigt sich mit einem Phänomen, da es den Spieler nicht nur als Produzenten audiovisueller Inhalte setzt, sondern den Teilnehmern die Möglichkeit gibt, die Realität umzuwandeln und für sie zu übertragen. Die Frage ist jedoch: Übertragen die Teilnehmer wirklich die von ihnen manipulierten Blöcke, die ihnen mitgeteilt und angeblich kommuniziert wurden, in die Realität? Das Ziel dieser Arbeit ist also das Spiel unter dieser Ansicht zu verstehen und theoretische (aus der Sicht des Princípio da Razão Durante - kommunikativer, technologischer und systemischer Weg) und praktische (Überlegung, Schöpfung, Verständnis und Popularisierung des Wissens) Beiträge zu sammeln.

Schlagworte: Neue Kommunikationstheorie, Telespiel, Minecraft, Philosophie der Kommunikation, Metáporo

Lista de Figuras

Figura 1- Emojis do jogo <i>Clash Royale</i>	3
Figura 2 - Ponto de Equilíbrio	5
Figura 3 - 04 elementos: Reflexão, Apreensão, Criação e Popularização do Conhecimento	8
Figura 4 - Tela do jogo Fold It	13
Figura 5 - Organização Inicial do Documento	15
Figura 6 - Estruturação da análise	15
Figura 7 - Intersecção dos trinômios de análise	16
Figura 8 - 4 estilos de perspectiva corporificável em games	24
Figura 9 – Conceito de <i>flow</i> por Myhaly Csikszentmihalyi	40
Figura 10 - Modelo Bartle	41
Figura 11 - The 12 common archetypes	42
Figura 12 - Imagens do jogo September 12 th: A toy world	54
Figura 13 - Evolução da Tecnologia e Habilidade	58
Figura 14 - Habilidades e Competencias do século 21	59
Figura 15 - Sistema de programação por Blockly	61
Figura 16 - Little.bits	62
Figura 17 - Tela de celular com os ícones de apps	62
Figura 18 - Esquema Gráfico das peças de Lego	63
Figura 19 - Esquema Gráfico das peças de Lego 2	64
Figura 20 - Esquema Gráfico das peças de Lego 3	65
Figura 21 - Dados <i>Minecraft</i>	68
Figura 22 - <i>Minecraft</i> 1	69
Figura 23 - <i>Minecraft</i> 2	69
Figura 24 - <i>Minecraft</i> 3	69
Figura 25 - <i>Minecraft</i> 4	70
Figura 26 - <i>Minecraft</i> 5	71
Figura 27 - <i>Minecraft</i> 6	71
Figura 28 - <i>Minecraft</i> 7	72
Figura 29 - <i>Minecraft</i> 8	72
Figura 30 - Tela de entrada do jogo <i>Minecraft</i>	74
Figura 31 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 1	75
Figura 32 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 2	75
Figura 33 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 3	76
Figura 34 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 4	77
Figura 35 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 5	78
Figura 36 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 6	79
Figura 37 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 7	80
Figura 38 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 8	83
Figura 39 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 9	83
Figura 40 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 10	85
Figura 41 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 11	86
Figura 42 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 12	86
Figura 43 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 13	87
Figura 44 - Tela do jogo <i>Minecraft</i> 14	87
Figura 45 - Evento da Hungria	89
Figura 46 - A palestra em curso	90
Figura 47 - A palestra em curso com a presença do Professor James Pedrech	91

Figura 48 - A palestra em curso com a presença do Professor James Pedrech 2	91
Figura 49 - A palestra em curso com a presença do Professor James Pedrech 3	92
Figura 50 - Construção realizada por James Pedrich	92
Figura 51 - Relato Vinícius Gonçalves 1	96
Figura 52 - Relato Vinícius Gonçalves 2.....	97
Figura 53 - Relato Vinícius Gonçalves 3.....	97
Figura 54 - Relato Vinícius Gonçalves 4.....	98
Figura 55 - Representações de vida comuns nos jogos de videogame.....	100
Figura 56 - O sétimo Selo.....	105
Figura 57 - Releitura do ponto de equilíbrio	108
Figura 58 - Mediações identificadas no processo de pesquisa	109

Sumário

Dedicatória.....	I
Agradecimentos	II
Resumo	III
Abstract.....	IV
Resumen	V
Zusammenfassung	VI
Introdução	1
1. Justificativa.....	6
3. Objetivos.....	10
4. Videogame e suas teorias	11
4.1 Sobre o bloco digital fundamental.....	14
4.1.1 Uma tentativa de leitura whiteheadiana dos videogames	18
4.2 Carne, corpo, deiscência e quiasma.....	22
4.3 Uma leitura do videogame na cadeia de produção do imaginário e no valor de gozo	27
4.3.1 Leitura sobre alguns aspectos históricos da cultura da diversão	28
4.4 Videogames na questão da instância da imagem ao vivo e suas narrativas	32
5 Procedimento da Pesquisa - <i>Metáporo</i>	45
5.1 Suporte Teórico	45
5.2 Fundamentação teórico-metapórica para a comunicação aplicada ao jogar.....	51
5.3 Objeto de Estudo: <i>Minecraft</i>	67
6 A narrativa dos videogames: sobre nossa abordagem	73
6.1 Relato Pessoal - A experiência do Jogo.....	73
6.2 Relato Pessoal - A palestra na Hungria	88
6.3 Relato pessoal – James Pedrech	93
6.4 Relato pessoal – Vinícius Gonçalves.....	95
8 – Game Over? Considerações finais.....	100
8.1 Reflexão: O Evangelho Gnóstico Segundo o Videogame	100
8.2 A Lei e a Regra.....	103
8.3 A imagem da introdução	108

8.4 Comunicação e o <i>Minecraft</i>	111
Referências Bibliográficas.....	113
Sitiografia	118
Ludografia	119
Filmografia	120

Introdução

Vídeo, jogo e comunicação, um trinômio a que atribuímos, em função de nossa jornada de reflexão, o valor de um *koan*¹. Ao juntar essas terminologias, criamos intencionalmente um senso de imprecisão que visa perturbar a frágil estabilidade até então sedimentada do ponto de vista do senso comum. Além disso, buscamos modificar determinados campos técnicos, permitindo, assim, a oportunidade de nos lançarmos à pesquisa e contribuirmos com os temas referenciados de outras maneiras até então estabelecidas. Assim sendo, perguntamos novamente:

- Existe comunicação ao jogarmos *Minecraft*?
- Até que ponto, de fato, um jogo digital como esse pode comunicar alguma coisa?
- Como considerar os jogos em relação ao processo comunicacional?
- Como aquilo que é produzido no virtual pode extrapolar a tela e se tornar realidade?

A pertinência das perguntas visa orientar o modo com o qual abordamos nosso foco sobre o videogame e a Comunicação.

Os jogos acompanham a humanidade antes mesmo da existência da própria cultura (HUIZINGA, 2001), trazendo consigo elementos do momento em que foram concebidos e posteriormente jogados. Eles simplesmente existiram, existem e existirão. São “respostas” e o que muda são as perguntas que os legitimam, a busca pela justificativa de uma função que orbita em torno da prática e todo o ecossistema que é trazido junto, como jogadores, criadores de jogos, materiais, aplicações do jogo, etc..

Ao interagir com o *Minecraft* em sua vasta gama de possibilidades (jogar, criar, ler, produzir esculturas reais, ensinar, falar sobre), busquei inicialmente relacioná-lo como um exercício *ex nihilo nihil fit* e do que poderia ser a ele relacionado na qualidade de antecessor.²

O fato é que me deparei com um mundo maior que o próprio jogo, onde os blocos não são exclusividade desse jogo e seus similares. De forma geral, os blocos

¹ Palavra japonesa que agrupa pensamentos do Zen Budismo, os koan's têm por objetivo provocar um desafio ao pensamento racional e linear promovendo reflexão.

² Expressão atribuída a Parmênides, significa “Nada vem do nada.”

estão cada vez mais presentes em várias situações do mundo no qual vivemos, sem muitas vezes nos darmos conta disso.

Por conta disso, mudei o título inicial - “*Homo Video Ludens: Ponto de equilíbrio entre a Nova Teoria da Comunicação e o Videogame*”, no qual este trabalho buscava evocar o *koan* para promover uma reflexão relacionada ao jogo das palavras - vídeo e game. Ao enquadrar o ser humano sob o termo *homo vídeo ludens* (expressão que remete ao latim, *homo* = ser humano, *videoludens* = neologismo que designa videogame) teria o ponto inicial deste trabalho, pois:

- Enalteceria a relação entre o ser humano (*homo sapiens*) e o jogo e como, a partir do videogame, as pessoas são impactadas e de como o ato de jogar tem potencial de transformação;
- Associaria o termo *homo ludens* de Huizinga (2001) com o *homo videns* de Sartori (2001), onde, de um lado, temos o jogar como um elemento cultural e, de outro, o suporte audiovisual, com a tela do televisor, focando em um aspecto político;
- Apesar de serem utilizados como cânones para embasar jogos digitais, o *ludens*, o *videns* e o *videoludens* não precisam ser uma evolução inercial simples, ainda que possam remeter a pontos distintos de uma escala temporal; além disso, pode haver algo além de uma mera atualização, logo, partimos do pressuposto da não continuidade entre as expressões afirmadas.

À medida que o trabalho evoluiu e que as leituras, as pesquisas, as vivências e os relatos foram sendo realizados, novos elementos surgiram, modificando o rumo, ampliando a compreensão, trazendo novas dúvidas que permitiram mudança neste trabalho.

Por esta ordem dos fatos citados surge “O Homem é o Bloco do Homem”, do original em latim, o *homo videoludens* deu espaço ao *homo homini codex / obstructionum / caudice*.

Desta maneira, não perdemos a ideia inicial do koan proposto, do jogo de palavras que tem por objetivo, muito mais do que trazer uma resposta, fazendo-nos pensar, ser uma reflexão mutável e dinâmica, apta a receber contribuições e gerar

diálogo. A expressão *homo homini codex / obstructionum / caudice* por sua vez é baseada na frase popularizada pelo filósofo inglês Thommas Hobbes “*homo homini lupus*”, presente no livro *Leviatã* (HOBBS, 2006), porém surgida na peça *Asinaria* (PLAUTO, 2006) ou *A comédia dos burros*, criada pelo dramaturgo romano Titus Maccius Plautos, que viveu nos séculos III e II a. C.

O uso que se fará desta frase aqui, contudo, estará distante do sentido original empregado tanto por Plautos quanto por Hobbes remetendo à bibliografia, e se refere à percepção por base nos autores que vão de Merleau Ponty até Steven Shaviro em a relação da carne e do corpo, da visão e cumplicidade com a tela. Podemos dizer que o bloco do *Minecraft* que foi considerado a base e a compreensão do jogo do *Minecraft*, desdobrou-se em outras condições que iremos aprofundar no texto da pesquisa (o brinquedo Lego, o software *Scratch*, as placas *little.Bits* e até mesmo o diálogo de emojis do jogo *Clash Royale*, conforme vemos na Figura 1).

Figura 1- Emojis do jogo *Clash Royale*

Fonte:Redd it. Disponível em: < <https://i.redd.it/4us53mzsa5mx.jpg>>

Quando abordamos o termo Comunicação enquanto ciência, remetemo-nos ao construto acadêmico fundamentado por Ciro Marcondes Filho junto ao FiloCom e às pesquisas decorrentes dessa linha. Este estudo busca responder em primeiro lugar se existe comunicação ao vivenciarmos o jogo, como ela ocorre, e qual a sua qualidade. A *Nova Teoria da Comunicação* (MARCONDES FILHO, 2010b) considera que comunicação, no caso, é o fato de que a vivência do jogo não nos mantém os mesmos depois de praticá-lo.

Escolhemos o *Minecraft*, como objeto de estudo, a partir dele, proporemos as seguintes indagações:

- Qual o ciclo das construções que supostamente baseadas na realidade são traduzidas em termos de jogo.
- Se existe algum processo comunicativo que permite ao jogo ser posteriormente traduzido em realidade.
- Se o jogo comunica e transforma os usuários e em que sentido.

Minecraft é um jogo digital com características peculiares que lembra um brinquedo de montar blocos e que oferece duas possibilidades: uma associada à sobrevivência, com regras, punições e metas, como um “jogo regular”, e outra, associada à criatividade, onde não existe pressão voltada à evolução do personagem mas apenas à construção. Por oferecer um mundo amplo e aberto, os jogadores têm uma suposta liberdade para fazer aquilo que desejarem, assim como resolver os desafios à própria maneira.

Além disso, o jogo extrapola a própria prática enquanto sistema que se encerra em si, pois propicia uma comunidade ativa que troca protocolos de construções e produção de vídeos com as sessões de jogos, sendo que milhares de vídeos foram e são postados todos os dias.

A pesquisa não segue um método propriamente dito mas o *metáporo*: um procedimento em que a verificação se constrói enquanto a pesquisa avança. Neste caso, ela se estrutura a partir da vivência do fenômeno e elaboração de relatos busca um ponto entre a percepção e apreensão do estado no qual a comunicação se estabelece – se for o caso - enquanto jogamos. Desse modo, é possível ler a comunicação ou a ausência dela, "no atrito", no sutil ou no indizível.

O ponto de equilíbrio do título inicial “*Homo Video Ludens: Ponto de equilíbrio entre a Nova Teoria da Comunicação e o Videogame*” que citamos no primeiro título está muito além da intersecção de dois sistemas distintos, ele é, antes de tudo, algo

dinâmico, que só está em equilíbrio quando em ação, quando gerado pelo jogador ou jogadores conectados.

Logo, o título final focou-se no ponto de equilíbrio entre a *Nova Teoria da Comunicação*, do Videogame e do *Minecraft*.

Figura 2 - Ponto de Equilíbrio
Fonte: Organizado pelo autor

No desenho acima, buscamos representar algumas reflexões como o papel dos jogos na vida das pessoas e a materialização surgida com esta representação (Figura 2). O equilíbrio dinâmico estabelecido entre o videogame, o jogo escolhido, o usuário e até o mundo vivido encontraram espaço neste desenho. Nossa questão agora é: saber onde está a comunicação.

1. Justificativa

Os videogames são um paradoxo por excelência, pois estão a meio caminho entre a mídia e o brinquedo e em um mercado que movimenta bilhões. A receita gerada é superior à da música e à do cinema e seus títulos conseguem mobilizar mais força de trabalho, gastos e lucros do que filmes "*blockbusters*". Logo, a utilização transcende à mera prática do brincar associado ao suporte audiovisual, conforme as definições correntes.

A presença dos videogames na sociedade é um fato incontestável; eles geram impactos em áreas que vão desde a economia e a produção cultural, por exemplo, até os liames mais sutis entre os termos jogabilidade e ser humano. Cada vez mais, os jogos são uma interface entre o ser e o mundo. O lúdico – que pode ir do criativo, passando pelo sádico até chegar à sorte (CAILLOIS, 1961) – permeia diversos campos como o aprendizado, a educação e o trabalho.

Porém, esta relação se configura delicadamente, podendo não ser compreendida como um jogo, embora provoque o desafio e o engajamento necessários ao jogo. A estrutura interativa que é oferecida pelo *élan* da superação dos desafios, legitima o sistema. Assim, temos a criação de um mundo paralelo, com regras claras que permitem acumular sucessos mediante seu estilo de estratégia, potencializada tanto pela imagem quanto pelos demais processos derivados da tecnologia.

Dentro desse escopo, aquilo que é entregue aos sentidos (principalmente aos olhos) pode ser interpretado, desdobrando o padrão e derivando em novas regras, novas recompensas e novas formas de negociação, logo, elevando os supostos universos à potenciação de uma audiência que atinge escala global.

A abrangência dos fenômenos associados ao videogame, por ser muito diversificada, permite diversos tipos de abordagens e leituras. Porém, ao utilizar a *Nova Teoria da Comunicação* e o arcabouço teórico desenvolvido pelo grupo de pesquisa FiloCom, pretende-se concentrar a pesquisa dos videogames em um trabalho que representará um novo olhar no entendimento tanto do que vem a ser o hábito de jogar associado à comunicação, quanto, especificamente, da relação que tem um jogo com suas demais utilizações.

Entender o que vem a ser um jogo vai muito além de uma mera necessidade de catalogação de um fenômeno ou até mesmo das possibilidades associadas a algum tipo de design, com resultados mais efetivos. Partimos do pressuposto de que os jogos extrapolam o que são, pois, se de um lado, há um desequilíbrio cognitivo, de outro, há apenas uma atração para o seu interior.

Desta maneira, nossa pesquisa visa perguntar: o que ocorre entre usuário e jogo? Apenas o aspecto lúdico ou ocorre uma forma de comunicação?

Em linhas gerais, uma pesquisa como esta apresenta duas vertentes:

1. De ordem teórica: ela pretende contribuir para o campo da *Nova Teoria da Comunicação*, no que se refere à tecnologia e, principalmente, aos videogames, e sua relação com processo comunicacional, apoiando-nos em:

a) uma Proposta teórica e metodológica de uma *Nova Teoria da Comunicação: O Princípio da Razão Durante* (MARCONDES FILHO, 2010a).

b) na realização de uma pesquisa com profundidade e densidade envolvendo temas considerados enclaves (ou também chamados de "nós górdios"), no que se refere aos três sustentáculos do *Princípio da Razão Durante* com suas respectivas orientações teóricas: Comunicação, Tecnologia e Sistemas.

2. De ordem prática:

Figura 3 - 04 elementos: Reflexão, Apreensão, Criação e Popularização do Conhecimento
Fonte: Org. pelo autor.

Aqui buscamos explorar quatro elementos: a reflexão, a apreensão, a criação e a popularização do conhecimento, advindos da sinergia que supomos existir entre a comunicação e os videogames.

Nos jogos, tanto analógicos quanto eletrônicos, temos a possibilidade de interagir por prazer e aproveitar esse impulso para desenvolver algo além do jogo. Assim, nomeamos esses quatro elementos para que reverberem como contribuição desta pesquisa à sociedade em geral para além da contribuição acadêmica:

- **Reflexão:** Jogos simulam relações sociais, e isso não apenas em questões estéticas e tecnológicas ou em qualquer tipo de engenharia reversa, mas no processo de como se dá o relacionamento de cada um com o jogo, seja individual seja coletivamente. De que maneira jogar impacta o indivíduo? Pode-se dizer que ocorra aí comunicação? Esse tipo de comunicação, caso haja, prejudica a “real” comunicação? A prática do jogar emula o comunicar? Pode um jogo - tal como um filme, livro, música, ou poema - promover

desestruturas ou conflitos internos a um jogador? Pode alterar sua percepção da vida daquele ponto em diante?

- Apreensão: Qual é o impacto da multiplicidade resultante de um jogo, como, nomes, slogans, lugares, signos, elementos populares que viram gírias, estampas em camisetas, quadros, enredos vistos em livros e filmes? Pode-se dizer que a tela exerça influência como um espaço público e de privatização da imaginação? Há possibilidades de uma utilização voltada à emancipação e não ao condicionamento?
- Criação: Se existe demandas associadas à criação de jogos, pressupõe-se, que também exista demanda para a formação de profissionais na área correspondente. Havendo esta conscientização, pode-se atingir novos resultados em função da comunicação, ou ainda, daquilo que tentará ser transmitido?
- Popularização do conhecimento: como fazer para que os consoles deixem de ser "caixas de pandora", onde segredos são processados e que se produza aquilo que encanta? Como não deixar que o encanto morra, e, permitir que o ato de jogar e a comunicação, presente ou não, seja parte de um processo reflexivo e não exclusivo da realidade?

3. Objetivos

A meta principal da pesquisa é a realização de um estudo do videogame sob o olhar da *Nova Teoria da Comunicação*. O intuito foi associar o ato da pesquisa acadêmica ao próprio percurso de investigação teórica e prática. Para isso, utilizamos o arcabouço teórico para desenvolver uma visão da comunicação, do audiovisual e do videogame por outro viés. Tivemos a possibilidade de nos aproveitar desta liberdade para buscar novas respostas, novos pontos de vista, contrapontos às visões sedimentadas que temos e que são usualmente apresentadas, a partir dos novos elementos para a reflexão, compressão, realização, criação, epistemologia e demais demandas necessárias que possam ser estipuladas.

Nesta tese realizamos um exercício de pesquisa com o *Minecraft* que permitiu refletir sobre a vivência do processo comunicacional em relação à prática dos jogos digitais. As questões que orientaram esta busca foram:

- Como utilizar a *Nova Teoria da Comunicação/Metáporo* para estudar os jogos e trazer contribuições significativas à realidade na qual vivemos?
- Ocorre comunicação ao jogarmos *Minecraft*? Quando jogam, pode-se dizer que as pessoas se abram ao novo ou, ao contrário, entram em um estado de autoafirmação?

4. Videogame e suas teorias

Em linhas gerais podemos dizer que o jogo em seu decorrer, nas derrotas e vitórias que ele proporciona a cada momento de suas diversas fases, afeta o comportamento do jogador que se prepara para a jogada seguinte criando um ciclo baseado na percepção e nas atitudes tomadas.

Isto se aplica à maneira de como discernimos os elementos, tanto em relação ao nosso adversário em situações nas quais ou podemos enganá-lo e/ou intimidá-lo, quanto à postura adotada que condiciona a estratégia seja ela conservadora ou arriscada.

O videogame possui uma estrutura mais rígida do que um jogo analógico. O primeiro só permite flexibilidade de regras caso seja *hackeado*, prática que não é de conhecimento de qualquer usuário. Já no jogo analógico, mediante um acordo, podemos ter pequenas adaptações e até mesmo grandes mudanças nas regras. O videogame possui um referencial, em função da realidade, que busca ser mais real do que ela e está associado a um suporte tecnológico que objetiva novas formas de transmitir narrativas e com possibilidades de outras construções espaço-temporais.

Valendo-se dos recursos audiovisuais, o videogame está contextualizado com a tecnologia vigente para desenvolver tanto uma narrativa quanto um estímulo sensorial, que é chamado de *feedback*. Mas aí nos deparamos com um paradoxo em que, de um lado, coloca-se a rigidez das regras e, de outro, uma suposta liberdade de ação. Como exemplo, citamos uma corrida de cavalo, em que a única opção é o percurso que a pista determina. Para além da metáfora, jogadores se esforçam para vencer, ainda que seja por um placar virtual dentro de um contexto específico e restrito.

A abordagem em relação ao videogame que estamos buscando vai inicialmente ao encontro de uma classificação sobre elementos que o compõem, tal como Wittgenstein (1975) realizou com os jogos de linguagem e semelhança, descrevendo quais eram os componentes necessários e utilizando-os como uma matriz classificatória. Este padrão modal desencadeou definições sistêmicas e estruturadas com maior grau de sofisticação e complexidade e em muitos casos, tais fórmulas se aproximam dos títulos estudados, criando uma possibilidade de explicação sobre os jogos. Porém, não os explicam por completo, pois não conseguem diferenciar elementos discrepantes entre jogos de natureza diferente ou não conseguem dar conta de separar os jogos analógicos

dos digitais, sem dar conta de outros fenômenos como: educação, violência, fruição, etc. como vemos em Jull (2003), Frasca (2007) e Zimmerman (2007).

Desta forma, os autores como Merleau-Ponty, Whitehead, Shaviro e Marcondes Filho, poderão permitir – como iremos expor a seguir - uma melhor abordagem de elementos que ficam subjugados em relação às linhas de análise anteriormente descritas, que resultam em certa superficialidade se olhamos para o objeto de modo isolado e fechado.

Ainda que esses trabalhos considerem questões associadas ao indivíduo, esses aspectos estão relacionados a momentos pontuais em testes e não a questões associadas à apreensão. Análises mais superficiais não consideram fatores que, muitas vezes, podem colocar o usuário dentro de um condicionamento, resultando em elementos que permitem mais tempo de jogo, afastando desta forma a possibilidade da emancipação.

Assim, buscar uma abordagem associada à *Nova Teoria da Comunicação* é introduzir uma variável que colocará outro foco nesse contexto da análise e da compreensão dos jogos, para preconizar outros tipos de resultantes que até então não são satisfatoriamente atingidos, tais como: conscientização, educação, "jogar para o bem" ou aproveitar do caráter sedutor que os jogos despertam e movimentam para finalidades que, de alguma forma, possam contribuir para o mundo no qual vivemos. Para exemplificar isso, citamos o jogo *Fold it* (2008), usado para traçar padrões de células com câncer e a reação da manipulação das proteínas. Após tabular as manobras dos jogadores depois de duas semanas de jogo, descobriu-se que os jogadores obtiveram dados em maior quantidade e qualidade do que dezenas de pesquisas de mestrados e doutorados, que se valeram de modelagens matemáticas para lidar com o problema. Neste caso, temos um exemplo do ato de jogar sobrepondo a criatividade e a ludicidade ao método rígido (Figura 4).

Figura 4 - Tela do jogo Fold It

Fonte: Fold It. Disponível em: <<https://fold.it/portal/files/MonkeyVirusProtein.png>>

Interessante ressaltar que a forma com que as alternativas foram tratadas pelos jogadores não respeitou nenhum padrão e foram motivadas tão somente pelo desafio e pela vitória dos obstáculos. Na busca pelas respostas, eles procuraram atalhos orgânicos (poros) ainda que condicionados pelo sistema.

4.1 Sobre o bloco digital fundamental

Até este ponto nós tivemos dois parâmetros iniciais:

- 1- um, relacionado ao fomento teórico e bibliográfico que nortearam as abordagens desta pesquisa;
- 2- os relatos de percepção tanto descritos pelo autor quanto os voluntários das experiências vividas.

De agora em diante juntaremos os dois pontos citados acima em função dos parâmetros citados, porém antes de entrar em análises diretas ou indiretas explicitaremos os processos de abstração e síntese da orientação ao pensamento. Antes da escrita dos textos, busquei refletir na estrutura do documento, na conexão das ideias aprofundando tanto nos conceitos estudados, descritos e utilizados até em possíveis questões iminentes presentes e ainda não vistas, percebidas, descobertas e apreendidas do trabalho em questão.

Do diálogo entre as variáveis teóricas e vividas elaboramos inicialmente um rascunho de modo que pudesse esclarecer as ideias, traçar mais conexões e visualizar um eixo que concatenasse os elementos componentes da pesquisa (Figuras 5, 6 e 7).

Na Figura 5 temos o esqueleto inicial concebido para o documento.

Figura 5 - Organização Inicial do Documento
 Fonte: Org. pelo autor

Ao refletir especificamente na análise encontramos três pilares conforme vemos na Figura 6:

Figura 6 - Estruturação da análise
 Fonte: Org. pelo autor

- Um viés associado à percepção.
- Um viés associado à relação do valor de gozo.
- Um viés de narrativa.

Logo, iniciamos a estruturar como cada terminologia desenvolvia conexões, podendo ser associada a outros termos ou mesmo suprimida. Com isso no centro do trinômio foi posta a Comunicação, podendo ocorrer ou não. Cada área de intersecção foi descrita:

- Percepção + Narrativa
- Narrativa + Valor da Fruição
- Valor da Fruição + Percepção

Figura 7 - Intersecção dos trinômios de análise
Fonte: Org. pelo autor

E por fim o terceiro esquema possibilitou um arranjo das ideias conforme apresentaremos. Ao buscar a intersecção resultante da Comunicação de Percepção, da Narrativa e do Valor da Fruição, tivemos outra concepção, tal como mostra a Figura 6. Ao invés de três variáveis deixamos apenas duas, a terceira, a Narrativa entra como a intersecção entrando no mesmo patamar atribuído, neste caso, à Comunicação.

Na Percepção temos o Eu, o Nós, o indivíduo sozinho ou em suas coletividades, do outro lado temos o que inicialmente foi denominado Valor de Fruição (inicialmente denominado Valor de Gozo), porém devido ao que fora feito na análise em questão, optamos por mudar para fatores externos onde entra o viés notadamente atrelado ao mercado, incorpóreo, mediação digital, etc. A expressão Valor de Gozo, cunhada pelo professor Eugênio Bucci, trouxe-nos elementos associados à nossa reflexão. Por estar consolidado, como um amálgama de diversas questões associadas ao consumo e à linguagem, decidimos regredir o conceito, e, por conseguinte a terminologia devido aos objetivos que temos em nosso texto.

No quesito da narrativa devido à proposta de apreensão do fenômeno, deparamo-nos com outra peculiaridade. Inicialmente trataríamos a narrativa fazendo a distinção entre o conceito de emergente e embutida. Entretanto, ao realizarmos um relato, estamos exercendo um tipo de narrativa e deste ponto podemos ter meios para comparação e análise caso a Comunicação se realize, entre outras questões associadas aos pressupostos da *Nova Teoria da Comunicação*.

4.1.1 Uma tentativa de leitura whiteheadiana dos videogames

O videogame, por si só, mesmo sem a presença do jogador, congrega uma série de universos. Trata-se de uma forma de expressão que se vale de outras formas, utilizando-as como convém em função de seus resultados, seja para capturar a atenção, seja para criar um mercado consumidor. Uma sobreposição que envolve, desenho, modelagem 3D, técnicas cinematográficas, tecnologia da informação, figurino, música, dublagem, roteiro, etc., que resultam em uma unidade, que, por sua vez, irá encontrar-se com a unidade do usuário.

Assim, podemos observar quais as características que constituem o videogame segundo o ponto de vista da concrecência – fenômeno que se manifesta quando entidades diferentes se unem e formam uma nova entidade. Nesse caso, temos uma série de novas composições que, devido a essa intersecção, geram o que conhecemos como videogame. Dentre esses elementos, elencamos os seguintes: o jogar, o suporte tecnológico, a linguagem audiovisual, a narrativa, os elementos gráficos, as questões sociais, os diversos títulos, o ambiente (sozinho ou com amigos), o estado emocional (o jogo como forma de relaxamento), etc.

A intersecção destes elementos gera o que é percebido como o universo do videogame. Cada um desses conjuntos existe independente dos outros, e o jogador apreende o jogo e ambas são duas entidades distintas que coexistem uma a despeito da outra. Porém, quando existe o reconhecimento desta alteridade, o jogo é distinguido como alheio à vida, como metáfora da realidade. O jogo coexiste à parte do mundo real, como um universo com regras próprias. Esta diferença gera um contraste entre o que é jogado e o que é vivido, possibilitando o reconhecimento dos aspectos agradáveis e os desagradáveis, facilitando as escolhas.

A compreensão da questão das entidades atuais³, como propõe o pensamento de Withehead, passa por uma série de outros termos, em que a explicação da terminologia em questão terá como objetivo a compreensão dos conceitos e a aplicação ao universo do videogame (SHAVIRO, 2009):

- Ocasão: processo pelo qual alguma coisa se torna;

³ Por exemplo, uma composição (uma entidade atual) é uma pessoa, outra composição (outra entidade atual) é um jogo. Entre elas uma concrecência e com isso uma nova composição.

- Entidades reais: tudo que compõe a realidade (neste caso, o jogador e o jogo, por exemplo);
- Objetos eternos: provêm as qualidades necessárias a de uma entidade atual, uma cor, uma sensação tátil, uma forma, um número ou um traço de caráter;
- Evento: um senso genérico do *nexus* que pode ocorrer em uma ocasião atual, inter-relacionado com algum padrão modal dentro de algo que se estenda a um *quantum*.
- *Nexus*: conjunto matemático de ocasiões, a contiguidade no espaço e no tempo ou uma maneira de um aderir ao outro, a convergência de múltiplos incidentes ou ainda possibilidades diversas de se tornar alguma coisa.

A realidade se estabelece em função das entidades reais que encontram com os objetos eternos sua justificação, permitindo que a possibilidade dê lugar àquilo que de fato existirá. Tão logo aquilo que deixa de existir dê lugar a um novo elemento, nele residirão características do passado e que se mantêm como heranças nos devires futuros. Cria-se uma espécie de *nexus* inercial imbricado com os eventos, em que sempre as coisas estarão em sua completude e, no momento seguinte, em uma nova completude, seguindo-se de definições, umas após as outras, as possibilidades e, por fim, as confirmações, onde os objetos eternos transferem suas qualidades, tal qual uma mônoda para as entidades reais.

Desta maneira, em relação ao videogame podemos classificar os referidos termos:

- A ocasião no videogame: existem algumas ocasiões sobre o jogo que podemos listar:
 - (1) a produção, momento em que se considera desde o nascer do projeto, o tema, os recursos a serem administrados, as equipes de trabalho, a forma de publicação, os percalços financeiros, a definição do público-alvo, etc.;
 - (2) o ato de jogar, quando se considera desde a vontade que se manifesta por aquele título, que vai desde o ato de ligar o dispositivo e acessar o jogo, passar

pelos desafios propostos, ficar jogando por horas a fio, e/ou chamar os amigos a participar desse momento de forma presencial ou virtual. (3) o momento certo (*kairós*). Do mesmo modo que a movimentação mais simples no xadrez, que permite uma vasta possibilidade de jogadas, o videogame necessita de análises, projeções de possibilidades, de *timing* correto, de um impulso, uma força para lançar alguma coisa em um alvo, escolher uma classe de personagem dentre muitos ou ter que responder a questões que só podem ser realizadas uma única vez, e cujo resultado pode comprometer todo o progresso no jogo daquele momento em diante. Em ambos os casos, existe uma necessidade de jogar várias vezes o jogo para testar todas as possibilidades permitidas.

- Entidades reais: A proeminência que o jogo representa hoje na sociedade está associada com o estado da arte em que os videogames se encontram, a materialidade que representam, levando em consideração tanto o suporte tecnológico quanto elementos vigentes da narrativa, que estão presentes no momento sociocultural em que foram realizados.
- Objetos eternos: existem dois espaços de realização dos objetos eternos em relação ao videogame: o vídeo, que é expresso na tela, e, por conseguinte, na linguagem audiovisual e o jogo. A prática do hábito de jogar - atividade ancestral do ser humano - com a tela que, até então tinha sido usada apenas com o cinema e posteriormente com a televisão, deu origem aos fliperamas, aos consoles domésticos e aos aplicativos. A partir de então, a imagem em movimento e interativa sai das telas e ganha projeção no próprio mundo real com aplicativos de realidade aumentada. Podemos definir como características associadas aos jogos, a necessidade de superar os limites, a narrativa do herói, da superação individual, a busca de supremacia frente aos adversários, os desafios escalonados que constituem em uma experiência futura capaz de desenvolver a perícia, a materialidade de manipular algo e em função disso, obter um resultado. Desta maneira, as particularidades do vídeo e do hardware, sofrem os resultados da ingressão do modo de jogar, e o jogo também recebe aditivos, potencializando sua capacidade de proporcionar reações, de forma que o interagente tenha um reforço nas características do jogo como os itens que o define, as regras, as escolhas, e os resultados obtidos. Desta maneira a

potencialidade do jogo é ampliada, resultando em algo cada vez mais jogável, cada vez mais imersivo, prendendo a atenção e estimulando os sentidos.

- **Evento:** o jogo torna-se um epicentro de órbitas aleatórias de uma série de outras concreções que ocorrem à sua volta. Podemos associar um marco estático, por exemplo, um console, uma plataforma específica que rode um jogo como o *Nintendo Wii*, o *Xbox* ou o *Playstation*, que se tornam um foco de novidade enquanto permanecem sem utilização. A partir do momento em que eles passam a cumprir suas funções, ou seja, de se colocarem para o exercício do ato de jogar, passam por um novo devir.
- **Nexus:** a relação entre as entidades atuais estabelecidas pela comunicação, os videogames e a bomba atômica têm a ver com a tecnologia de fibra óptica que surgiu em contraponto aos fios de cobre, que tinham uma limitação para a transmissão de dados. Em caso de um ataque nuclear, por exemplo, o pulso eletromagnético que a bomba emite após sua explosão inutilizaria os cabos de fios de cobre (KITTLER, 1999). O primeiro jogo de videogame foi um osciloscópio (medidor de oscilação) de um físico que trabalhava no Projeto Manhattan (onde se desenvolveu a bomba atômica), Willian Rigbothan, que descobriu que poderia jogar tênis com o medidor na tela e os botões de calibragem do aparelho. A utilização da fibra óptica permitiu a evolução tecnológica que possibilitou a popularização dos jogos atuais.

Utilizando esses conceitos como uma lente para melhor ver a realidade e nos colocar dentro do objeto que estamos estudando, podemos dizer que possibilitaram a ampliação das formas que outrora estávamos condicionados a usar para observar as coisas. É a possibilidade de ver entidades atuais como elementos de contato que se misturam e se perdem em seus contornos iniciais, criando uma área amorfa que métodos formais não conseguem ver, distinguir ou mesmo sentir e, com isso, trazer novas formas que os modos até então estabelecidos não deixam surgir. Para Shaviro (2009), isso aí parte do processo pelo qual o Eu se torna o que Eu é, proporciona uma amplitude tanto dos aspectos internos quanto externos e, desta forma, uma melhor compreensão do objeto de pesquisa.

4.2 Carne, corpo, deiscência e quiasma.

Do ponto de vista de Merleau-Ponty há quatro termos que podemos nos valer para nos situar em relação à percepção do videogame: carne, corpo, deiscência e quiasma⁴. Temos aqui a descrição das terminologias em questão:

A. Carne:

The flesh is neither some sort of ethereal matter nor is it a life force that runs through everything. Rather it is a notion which is formed in order to express the intertwining of the sensate and the sensible, their intertwining and their reversibility. It is this notion of reversibility that most directly problematizes the concept of intentionality, since rather than having the model of act and object, one has the image of a fold, and of the body as the place of this fold by which the sensible reveals itself. As Merleau-Ponty claims that there is “an ideality that is not alien to the flesh, that gives it its axis, its depth, its dimensions.

A carne não é nem uma espécie de matéria etérea, nem uma força vital que corre através de tudo. Em vez disso, é uma noção que é formada para expressar o entrelaçamento do sensível, seu entrelaçamento e sua reversibilidade. É essa noção de reversibilidade que mais diretamente questiona o conceito de intencionalidade, em vez de ter o modelo de ato e objeto, um tem a imagem de uma dobra e do corpo como o lugar desta dobra pela qual o sensível se revela. Como Merleau-Ponty afirma que existe uma ideia que não é estranha à carne, que lhe dá seu eixo, sua profundidade e suas dimensões. (tradução nossa)

B. Corpo:

His main argument (directed against mainline philosophy) was that the lived body is not an *object* in the world, distinct from the knowing subject (as in Descartes), but is the subject's own *point of view on the world*; the body is itself the original knowing *subject* (albeit a non or prepersonal, “anonymous” subject), from which all other forms of knowledge derive, even that of geometry.

Seu argumento principal (dirigido contra a linha principal da filosofia) era que o corpo vivido não é um objeto no mundo, distinto do sujeito conhecido (como em Descartes), mas é o próprio ponto de vista do sujeito no mundo; próprio corpo é o sujeito conhecido original (embora um sujeito não-pré-pessoal, “anônimo”), do qual derivam todas as outras formas de conhecimento, mesmo da geometria. (tradução nossa)

C. Incorporação:

Distinguishes between “the objective body,” which is the body regarded as a physiological entity, and “the phenomenal body,” which is not just some body, some particular physiological entity, but my (or your) body as I (or you) experience it (...) Embodiment is not a concept that pertains to the body

⁴ Fonte dos verbetes: . Stanford: Stanford University, 2004. Disponível em: <<http://plato.stanford.edu/entries/merleau-ponty/#7>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

grasped as a physiological entity. Rather it pertains to the phenomenal body and to the role it plays in our object-directed experiences.

É a tradução entre "o corpo objetivo", que é o corpo considerado como uma entidade fisiológica, e "o corpo fenomenal", que não é apenas um corpo, uma entidade fisiológica particular, mas meu (ou você) o experimenta (...) A incorporação não é um conceito que pertence ao corpo apreendido como uma entidade fisiológica. Em vez disso, pertence ao corpo fenomenal e ao papel que desempenha em nossas experiências dirigidas a objetos. (tradução nossa)

D Quiasma e Deiscência:

Rather than maintaining a traditional in which mind and body, subject and object, self and other, and so forth, are discrete and separate entities, in *The Visible and the Invisible* Merleau-Ponty argues that there is an important sense in which such pairs are also associated. For example, he does not dispute that there is a divergence, or dehiscence, in our embodied situation that is evident in the difference that exists between touching and being touched, between looking and being looked at, or between the sentient and the sensible in his own vocabulary. On the contrary, this divergence is considered to be a necessary and constitutive factor in allowing subjectivity to be possible at all. However, he suggests that rather than involving a simple dualism, this divergence between touching and being touched, or between the sentient and the sensible, also allows for the possibility of overlapping and encroachment between these two terms.

Em vez de manter uma visão tradicional em que a mente e o corpo, o sujeito e o objeto, o eu e o outro, e assim por diante, são entidades discretas e separadas, no livro "O visível e o invisível" Merleau-Ponty argumenta que existe um sentido importante em que tais pares também são associados. Por exemplo, ele não discute que há uma divergência ou deiscência, em nossa situação de incorporamento, que é evidente na diferença que existe entre o tocar e o ser tocado, entre o olhar e o ser olhado, ou entre o suscetível e o sensível em seu próprio vocabulário. Pelo contrário, essa divergência é considerada um fator necessário e constitutivo para permitir que a subjetividade seja possível. No entanto, ele sugere que, ao invés de envolver um dualismo simples, essa divergência entre o tocar e o ser tocado, ou entre o suscetível e o sensível, também permite a possibilidade de sobreposição e invasão entre esses dois termos. (tradução nossa)

Por meio desses termos, existe a possibilidade de criação de um nível de pensamento dialético que busque o aumento de nossa compreensão, permitindo a aproximação de outras condições de entendimento e que resulte em um norte para a observação e a interação com o objeto.

O corpo é algo duro, rude, inerte, e que ganha vida com a elisão da carne. A relação entre o corpo e a carne se dá pela relação de dureza do primeiro. Para explicar isto, usamos o exemplo do game, que sem um jogador se torna algo que está no plano bruto e é como se não existisse. Porém, quando é acessado e a motivação do jogador se

faz presente, podemos dizer que *lhe* é atribuída vida, sendo recoberto pela carne e, à medida que o compromisso com o jogo é reiterado, a carne gerará novos imbricamentos com o corpo gerando novas sensações, seja de descoberta, seja de desafio. Entretanto, quando o desafio é alterado em função de múltiplas possibilidades, podemos dizer que a carne percorre o corpo, que é igual porém de conformação diferente, tal como um labirinto com um sistema de múltiplas entradas e saídas ou algoritmos procedurais. Nestes casos, os desafios são renovados constantemente, como se o corpo conhecido pudesse se rearranjar e o desafio se perpetuasse e a carne tivesse propostas diferentes de preenchimento. Na Figura 8 temos um comparativo de perspectiva dos jogos como: *Super Mario Worlds* (1990), *Doom* (1993), *Tetris* (1984) e *All My Gods* (2012).

Figura 8 - 4 estilos de perspectiva corporificável em games
Fonte: Org. pelo Autor.

Da mesma maneira, podemos ver esta relação com narrativas que podem ser simples e lineares necessitando da carne, assim como pessoas que assistem várias vezes ao mesmo filme catalogando tudo que aparece, como se tivessem uma necessidade, uma fruição contínua, uma busca pelo novo naquilo que é antigo, uma fonte de prazer ilimitada naquilo que é limitado. Alguns corpos permitem uma carne como elos maiores.

Quando abordamos e fazemos uso do quiasma perante a jogabilidade, existe uma expressão que nos suscita a reflexão: “*jogar e ser jogado*”, pois, considerando o jogador como um elemento fundamental para que o jogo possa existir, a carne perante o corpo do jogo torna-se a extensão do jogador e vice-versa. O estímulo que o transforma em jogador e que o coloca para jogar precisa ser renovado constantemente de tal forma que o possibilite ir adiante, em busca dos desafios a serem vencidos, independentemente do tempo necessário para se adquirir um desempenho de excelência para vencer no jogo.

Apesar dos vários desafios de um jogo, os mesmos são possíveis de realizados pelo interagente, colocando-o como uma prioridade, seja em relação ao tempo que será empregado na vivência do jogo, seja em relação aos acontecimentos à sua volta. Desta maneira, na intersecção entre o jogo e o jogador manipulando a estrutura, surge o ato de jogar, onde ambos necessitam um do outro de maneira biunívoca, ou seja, um não existe sem o outro.

E o quarto ponto é a *deiscência*, quando se está pronto para interagir com o mundo. É o contraste entre o antigo e o novo, aquilo que faz com que o indivíduo se abra para o novo quando atinge a maturidade. Considerando o jogo como algo externo, que precisa inicialmente do movimento de aproximação, torna-se necessário que tal ato aconteça, como um amadurecimento que promova a relação com o objeto. Vemos o contraste entre a vida vivida e a vida jogada, o ser corpo e o ser carne.

Considerando que, por definições diversas, uma partida nunca poderá ser igual à outra, o elemento de mutabilidade do jogo depende dos seus interagentes, de como percebem o jogo e de como suas ações e reações conduzem a partida. Pois, um jogo sem a presença de um jogador não exerce sua função. O jogo só é um jogo enquanto percebido como tal e o jogador se sente jogando.

Além disso, existe outro nível em relação à percepção e à jogabilidade que acontece quando o desenvolvedor de um jogo pensa na experiência que tal criação irá proporcionar ao usuário. Suas referências e suas experiências, enquanto jogador, também servirão para o desenvolvimento de um produto que tenha boa aceitação do seu público alvo.

Podemos traçar um paralelo entre os estados citados de apreensão do jogo em relação aos três níveis da *ludoliteracia* proposto por Zagal (2004):

1. Adquirir habilidade para jogar;
2. Adquirir habilidade para compreender significados em relação aos jogos;
3. Adquirir habilidades para fazer jogos.

Considerando a litrácea como letramento, da mesma forma que uma pessoa depois de alfabetizar-se não consegue regredir seu estado para o nível de analfabetismo e passar incólume à compreensão dos caracteres que forem vistos, podemos propor esta mesma relação entre o jogo e a sua respectiva “alfabetização”, que acontece tão logo tenha impregnado o sistema de interação do fruidor com sua percepção daquilo que é vivido, logo o jogador toca o jogo e o jogo toca o jogador.

4.3 Uma leitura do videogame na cadeia de produção do imaginário e no valor de gozo

A visão do ser humano vem se transformando de acordo com valores emergentes na qual está inserida, sejam valores ditados pela economia, sejam valores essenciais daquilo que legitima o ser humano como tal, uma *commodity* associada às transformações culturais ligadas majoritariamente à abstração. Esta matéria-prima é o insumo fundamental na construção do imaginário, que tem como aditivo catalisador a evolução dos meios de comunicação e a estrutura que é transformada e simbolizada por tais signos. Tal evolução intensifica-se ao passar dos anos, aprimorando-se e tornando-se cada vez mais eficiente no fomento de formatar sonhos coletivos e gerar uma cadeia de produção em que o fruidor não é apenas um fã, mas o elo em um ciclo contínuo de produção, ainda que tal condição seja mascarada.

Temos um exemplo disso com a popularização do cinema, que ao colocar na sala de projeção indivíduos enfileirados e inertes, centrou o estímulo no audiovisual visando tocar o indivíduo, havendo, por conseguinte, o advento da união entre imaginário e consumo (AUMONT, 2004). Considerando o cinema como uma forma de comunicação massificada, temos um padrão de criação comportamental em escala generalizada, em que a comunicação assume o papel da sedimentação da linguagem audiovisual e acompanha a inércia evolutiva das telas, ou seja, do cinema, da televisão, dos *laptops*, dos celulares e até dos vidros inteligentes (MANOVICH, 2001).

Desta maneira, o olhar ao mesmo tempo em que dita a evolução tanto da tecnologia quanto da comunicação cria novas possibilidades de interação com o mundo, tal como um quiasma em que, ao mesmo tempo em que impulsiona é impulsionado, e, assim, originando um estado constante de transformação do olho (MITCHELL, 1982), cria um sentido interativo e invasivo.

O olhar por si só é parte principal da interface, ganhando inclusive funções semânticas de ação. Neste sentido, a videosfera (DEBRAY, 1993) recria a citação de Descartes: "Vejo, logo existo"; pois, aquilo que se apresenta na tela imprime um caráter de aceitação e realidade, suprimindo todo o aparato técnico que foi responsável para tal realização, como se softwares, hardwares, cabos, antenas e outros aparatos não

existissem, bem como as bases financeiras e políticas para que aquilo pudesse existir. Os questionamentos críticos sequer conseguem competir com o desejo.

4.3.1 Leitura sobre alguns aspectos históricos da cultura da diversão

Antes de abordarmos diretamente a questão do cinema e o desdobramento das telas, nos remeteremos a um estágio anterior da cultura da diversão nos Estados Unidos: os circos e especificamente os *Freak Shows*, um tipo de diversão itinerante cuja proposta de trazer uma realidade fantástica desafiava as regras vigentes, como se fosse um espaço de magia ou um círculo mágico, ou, conforme definiu Huizinga (2001), um local propício ao ritual no qual o indivíduo ao entrar se reconhece em outro lugar e percebe regras diferentes, sobrepondo a experiência à realidade. Com o objetivo de confrontar a realidade, tratava-se de algo impactante.

As atrações que se contrapunham ao cotidiano motivavam as pessoas a deixar suas casas para assistir aos espetáculos, como shows circenses, exposições de deformidades, como a do Homem-Elefante, os irmãos siameses, pessoas com os corpos quase todos tatuados, entre outras atrações. Nessas feiras se desenvolveu o embrião da indústria da diversão que temos hoje, inclusive foi em um desses locais que no final do século XIX apresentou-se ao mundo a máquina que deu origem ao *pinball*, shows de fantasmagoria, projeção de pequenos vídeos e outros tipos de atrações que se valiam do aparato cinematográfico. A necessidade de promover a divulgação de tais atrações levou ao desenvolvimento de uma série de habilidades que, ao longo do tempo, foram sistematizadas culminando com o início das práticas de relações públicas (CUTLIP, 1995).

As atrações foram e continuam sendo aquilo pelo qual se busca chamar atenção. Com o passar do tempo, a indústria de consumo e as técnicas de divulgação também se aprimoraram, pois o modo de como atrair e manter o interesse do indivíduo está diretamente proporcional à sobrevivência financeira deste ciclo econômico e de sua marca. O tempo no qual o indivíduo se dedica a alguma coisa entra em disputa e evolui *pari passu* com o nível tecnológico vigente. Tal relação é síncrona e responsável por um eixo biunívoco: a busca da atenção e as técnicas empregadas para divulgação impactando diretamente nas conformações socioculturais.

O *Freak Show*, por exemplo, atraía a atenção por representar situações incomuns e promovia-se, pelo preço de um ingresso, uma fuga da realidade e uma experiência fora do comum. O que se arrecadava era gasto com a manutenção das estruturas físicas, tendas, pessoal, locomoção, etc. Atualmente, um jogo, que pode ser acessado via *download* de onde o usuário estiver, pode também permitir uma experiência à parte da realidade, com a diferença de que não se paga nada por isso, mas cria-se uma circulação monetária de diversas maneiras. (LEHDONVIRTA; ERNKVIST, 2010).

Nesse caso,

- O usuário, ao jogar, assiste aos comerciais de outros aplicativos, mas tem, também, a possibilidade de pagar para não assisti-los;
- Compra de itens para a continuidade do jogo ou para vencer;
- Expõe-se a produtos de diversas marcas dentro do ambiente do jogo por conta de loteamento de espaços publicitários;
- A venda de dados a empresas específicas, obtidos a partir de mapeamento feito, levando em conta a atuação do jogador e de sua interação com o sistema.

Esses modelos apresentados são apenas um recorte na vasta gama que compõe o espectro associado aos videogames, mas, em nosso caso focamos em exemplos associados a jogos que se apresentam como gratuitos. Em linhas gerais, de acordo com o documento citado, há três possibilidades de relações financeiras com o comércio nos jogos virtuais:

- 1) *Share-Blossing*: quando o jogador curte, compartilha e divulga a marca. Normalmente ele provoca outras pessoas do mesmo círculo social digital a fazer o mesmo e assim cria-se uma cadeia de divulgação aparentemente espontânea e autorregulada, em que cada vez mais são oferecidas recompensas para aqueles que usam de tal prática.
- 2) *Micro-monetização*: é a compra de itens por valores muito pequenos, muitas vezes girando em torno de centavos.
- 3) *Micro-working*: é quando as ações do jogador são monitoradas e usadas em benefício da empresa para melhorar corrigir e agregar valor ao jogo.

O sistema de aquisição relacionado aos videogames está baseado em duas coisas: no acesso e na interface. Em uma breve comparação, as pessoas, tempos atrás para se divertir, precisavam ir até o local no qual era oferecida a diversão. Com a evolução tecnológica, atualmente existem outras possibilidades para que isso aconteça:

- 1) A diversão acompanha o usuário, na medida em que ele tem à sua disposição um aparelho celular, um computador e outros dispositivos pervasivos que o mercado oferece;
- 2) A possibilidade que o usuário tem de acesso a diversas mídias que oferecem entretenimento a qualquer dia e qualquer hora, dando-lhe mais liberdade de escolha.

Com tudo isso, podemos dizer que os meios de comunicação se apresentam para seus espectadores retratando uma realidade mais interessante e mais atrativa do que a própria realidade. Desta forma, os estímulos audiovisuais, as artimanhas usadas nas narrativas e outros detalhes técnicos colocam em xeque a percepção de mundo real e o imaginário, em que o hiperestímulo cria uma hiper-realidade muito mais próxima da fantasia, ou seja, impactando diretamente na objetividade pessoal e coletiva da sociedade, permitindo negar o real e buscar uma aproximação daquilo que provoca vínculos com a imaginação, coisas capazes de se encaixar devidamente em seus respectivos anseios, conforme preconizava Baudrillard (2004).

O valor de gozo é um conceito que irá nortear nossa abordagem em relação ao tema, uma vez que estabelece o binômio associado entre valoração e prazer. Os dois termos são polissêmicos e em cada um deles há uma grande quantidade de sentidos e interpretações, pois ambos se combinam e ampliam as formas de compreensão. Porém, em linhas gerais, há um sentido de equivalência que se coloca em função do esforço empregado e que permite adquirir aquilo que traz o júbilo. Neste ponto, pergunta-se: seria o entretenimento algo supérfluo menos importante que o trabalho ou o contrário?

A superestimação das forças produtivas associa-se à formação e à diligência na vida, como se aquela fosse o principal foco de vida, primeiro as obrigações e depois o lazer. Porém, é no tempo livre que muitas pessoas têm aquilo que justifica parte da

alegria de suas vidas, como é o caso daqueles que trabalham a semana toda esperando o final de semana, o fim do ano, as férias, o Carnaval, etc. para que nessas oportunidades possam realizar alguma viagem, desfrutar do lazer com a família, de uma diversão com amigos ou realizar qualquer outro gosto pessoal.

É o caso do indivíduo que usando de seu livre arbítrio escolhe comprar um videogame para jogar no seu tempo livre quando poderia fazer qualquer outra coisa. Tal situação cria para ele, além da possibilidade de vivenciar situações virtuosas, realizações épicas, que posteriormente poderão ser divididas em rodas de amigos, até jogadas que gravadas podem ser compartilhadas no *Youtube*. O ato de jogar cria no jogador certo comprometimento, necessitando de foco e disciplina, constância nas missões e habilidades desenvolvidas. Dentro desse cenário, podemos perguntar: seria o videogame uma mera brincadeira, lazer sem compromisso?

Baseando-nos em autores como Marx (1985), Lacan (1991) e Debord (1997), observamos que os jogos, apesar de serem uma diversão, também estabelecem uma relação direta do jogador com a mercadoria e seus valores materiais e imateriais, pois torna-se um fetiche da legitimação do próprio indivíduo, uma vez que a necessidade de reconhecimento, enquanto pessoa, está diretamente relacionada aos instintos mais primários da humanidade, ou seja, à sobrevivência e sua aceitação dentro da comunidade onde vive.

Tal abordagem teórica permite ver os jogos digitais como uma experiência que, apesar de homogênea, abre a possibilidade de contemplar subjetivamente cada indivíduo, com a apropriação dos símbolos que dialogam com as questões universalmente existenciais em níveis particulares provenientes das interações do jogo.

Outro enfoque nesse cenário está nitidamente demonstrado quando, de um lado, temos a força do poderio industrial, e, de outro, toda uma interação do usuário com o sistema, conforme explicita Miège (2009). Segundo esse autor, existe um caminho biunívoco, onde se estabelecem as redes, tanto dos que exercem o controle do mercado quanto dos usuários, que neste contexto podem exercer da livre expressão para finalidades diversas. Citamos os fóruns, as culturas *fandom* e *self made*, por exemplo, *hackeando* o sistema para criar novas histórias, possibilidades artísticas, pirataria, entre outros (JENKINS, 2008).

4.4 Videogames na questão da instância da imagem ao vivo e suas narrativas

A instância da imagem ao vivo (BUCCI, 2009) quando associada ao videogame, vem contribuir com a sociedade, na medida em que permite-nos uma compreensão mais detalhada do que essa tecnologia representa no campo comunicacional. Entretanto, comparado com outras mídias, o fenômeno é recente, carecendo ainda, de um melhor entendimento e compreensão.

O texto abaixo nos ajuda a compreender melhor o que significa a instância da imagem ao vivo:

[...] A instância da imagem ao vivo é apresentada não como sendo a imagem ao vivo em si mesma, mas o plano de representação em que ela se inscreve, plano este que se põe como o principal fator de unificação do espaço público em seu sentido mais amplo. Segundo a presente hipótese, as novas possibilidades tecnológicas da era digital não revogam esse plano: apenas o revigoram à medida que o problematizam. (BUCCI, 2002, p.1)

A tela, para a qual convergem os olhares de modo coletivo de um jogo, respeita a interação do indivíduo, ou seja, aquilo que é desejado se processa diretamente com a interferência do usuário, tendo como prerrogativa básica a manipulação em tempo real, ou seja, ao vivo. Por ser algo homogêneo e, portanto, equalizado, cria-se uma nova linguagem que permite o nivelamento semântico por parte dos usuários de maneira extratextual, dando origem a ícones visuais e sonoros com perfeito entendimento das ações advindas (HILLIS, 2004).

Nesse contexto, podemos, também, considerar que por trás de um mercado produtor e vendedor, existe algo que está fora da percepção do usuário, quando este se identifica com um personagem ou um tipo de jogo, onde a fantasia e a linguagem se distanciam do racional. O preço pago pelo produto deixa de ter para o usuário tanta importância uma vez que o mesmo vai ao encontro do que pode ser uma satisfação para ele.

A fantasia, nos termos de Marx, ou o fantasma, nos termos de Lacan, preside essa alteração. O significante da mercadoria é o que a põe em movimento na direção do sujeito – e este procura nela não um uso racional, conscientemente calculado, mas o *gozo imaginário*, dado pela completude que a mercadoria lhe proporciona imaginariamente. (BUCCI, 2002, p. 59)

Logo, a possibilidade de interagir com o herói preferido cria uma necessidade e gera uma equivalência ao nível do preço que foi pedido (MARX, 1985); Habermas (1996) propõe que existe uma relação entre as mercadorias e a informação, porém, devido à relação de símbolos, suportes e significantes que temos em Lacan (1996), a relação visceral com os avatares faz com que o senso crítico seja sobrepujado pelo interesse, deixando o desejo acima de quaisquer outras questões, representando então um desinteresse por esta "esteira de produção" e pelas finalidades da mercadoria enquanto produto, assim, gerando assimetria informacional resultando no lucro Joseph Stiglitz (NOBEL PRIZE, 2014).

Negando a mercadoria enquanto produto, o usuário nega, também, a possibilidade de entender o seu papel na escala de produção e de questionar-se sobre isso. Na medida em que a imagem em movimento entrou na vida das pessoas, outras possibilidades foram mostradas visando criar audiência e consumo e, assim, além da mobilização da atenção, a contrapartida foi a geração de receita.

A exposição das marcas é uma constante dentro das obras audiovisuais, estabelecendo cada vez mais a relação entre o desejo e o poder de compra. Tanto o celular quanto as TVs de alta tecnologia, conectados à internet e em parceria com empresas de cartões de créditos, promovem facilmente a compra de produtos em lojas virtuais, da mesma forma como se estivéssemos em uma loja real. Muitos compram por impulso, assim como pela praticidade que tal modelo oferece.

Sobre o cinema, podemos dizer que ele direcionou todos os olhares para sua tela e que esta alimentou de maneira uniforme o imaginário daqueles que passaram a observá-la. Os pontos de emissão da linguagem audiovisual tornam-se atrativos naturais à atenção das pessoas, pois promovem o estímulo e saciam aquilo que é despertado. Os valores apresentados envolvem uma ontologia associada a termos como: curiosidade, desejo, beleza, dimorfismo de gênero, diferenciação de classe social, e até valores tácteis associados àquilo que pode ser comprado, adquirido ou usado, símbolos e informações que permitem passar para as pessoas um estado de presença.

Neste aspecto, a semelhança entre o cinema e o videogame é muito parecida, pois trata-se de uma linguagem audiovisual, sendo que o videogame permite a interação.

Esta forma de interagir com a tela facilita o imaginário do jogador levando-o no momento do jogo a assumir a intenção de determinado herói e, com isso, motiva a vencer etapas, dificuldades ou conseguir uma vitória.

No caso dos jogos, abriu-se o precedente que permite ao jogador, apesar das limitações de alguns jogos, ter o livre arbítrio no encaminhamento da partida, diferentemente dos filmes que, independentemente da avaliação do telespectador, a condução do mesmo e o seu final permanecem inalterados. Desta maneira, temos a transmissão de narrativas baseadas na construção da imagem, no processamento subjetivo do indivíduo, cada vez mais ubíquas (MURRAY, 2003):

- Narrativa consuetudinária: o nível mais primário da transmissão de conhecimentos. Sujeita a mudança de como a história era recebida e transmitida, dependência da memória de quem relata sem dependência tecnológica;
- Narrativa escrita: início da sistematização do modo de se contar as histórias; uma memória artificial recolhia e armazenava os contos. Há dependência tecnológica associada a formas de escrita, alfabetos e suportes;
- Narrativa audiovisual: introdução de suportes associados ao audiovisual, maior nível de profundidade e maior nível de detalhes a serem trabalhados; dependência tecnológica associada à captação, edição e projeção de imagens;
- Narrativa jogada: o ápice da transformação do texto em hipertexto, no qual a leitura da informação necessita de alguma forma de perícia (AARSETH, 1997). Ela permite não apenas ao usuário fazer o que bem entende, mas também possibilita que algoritmos façam a geração espontânea de histórias e desafios que não foram contemplados originalmente pelos produtores. Dependência tecnológica associada a todas as tecnologias vigentes, enquanto as narrativas anteriores tinham a possibilidade de ensinar, resgatar e armazenar o conhecimento, os jogos têm a possibilidade de introduzir novas formas de tecnologia na sociedade.

Com menos de 40 anos no mercado, os jogos de videogame têm provocado um grande impacto na cultura da humanidade. Só no aspecto econômico, atualmente os lucros dessa indústria ultrapassam aos do cinema e da música, com um mercado específico agindo como propulsor de grande quantidade de empregos.

A influência vai além da economia e passa por aspectos comportamentais, gerando fenômenos sociais que precisam ser estudados, compreendidos e sistematizados. Assim, a própria sociedade irá se beneficiar dessas informações, desmistificando e decodificando os embates que surjam a respeito da interpretação e atribuição dos jogos, baseados no senso comum e pelo sensacionalismo da mídia ou de algum jornalismo descompromissado. As atividades de pesquisas ligadas versam sobre o tema videogame e as que utilizam aspectos desse universo estão dentro de programas como: sociologia, ensino, estética, semiótica, inteligência artificial, engenharia, artes, entre outros.

Portanto, uma pesquisa com essa temática servirá para aumentar a compreensão do fenômeno gerado pelos videogames na sociedade e auxiliará na edificação desta nova área de conhecimento, contribuindo com questões teóricas e facilitando a análise do segmento, a criação de jogos e também o uso de jogos no ensino e na formação profissional.

Se examinarmos bem, podemos perceber que o campo que separa os jogos do audiovisual não tem fronteiras muito claras. Hoje, profissionais de diversas áreas estão se aproximando dos videogames. Esta pesquisa segue uma tendência crescente, não apenas dentro de um contexto acadêmico, mas também em relação à possibilidade de atuação e da valorização das técnicas audiovisuais na esfera profissional, voltadas para a melhoria da qualidade do que está sendo produzido.

O aprofundamento no estudo narrativo contribui para o entendimento não só de como as histórias são contadas de acordo com esta linguagem (oferecendo uma perspectiva interativa), mas também, como o fator videogame influencia a narrativa social na qual estamos inseridos. De que maneira o ato de jogar contribui para transformações em nossas vidas? Influi na comunicação? No aprendizado? Muda a diversão e o humor?

Porém, em um patamar prévio, queremos focar como este hábito de jogar permeia sutilezas de nossas vidas, principalmente no que toca à relação com o simbólico, a manipulação icônica, não apenas como herança evolutiva da humanidade mas também como um tipo de espelho daquilo que nós somos. Para isto, focaremos a relação da apreensão da narrativa de acordo tanto com o indivíduo quanto com o coletivo que apreende as histórias, colocando-os no sistema de estruturação deste contexto.

Em tempo: a título de informação complementar porém essencial à compreensão da forma que estamos abordando a narrativa, segue a inspiração do jogo chamado *Tarôt*, que é um tipo de baralho associado à atividade lúdica e cuja utilização está intimamente ligada aos leitores de sorte, em que as cartas são embaralhadas, algumas são separadas e de acordo com a formação, é feita uma interpretação das mesmas.

Trata-se de uma atividade estritamente subjetiva e que se aproxima dos videogames em sua maneira simbólica da manipulação da narrativa e dos resultados imprevisíveis, lembrando que apesar deste ponto de convergência, a subjetividade do *Tarôt* é maior que a do videogame, pois, por ser analógico, não tem as limitações e o controle que a mediação digital oferece. Outro aspecto, é a questão da ordem aleatória em que as cartas são jogadas, permitindo uma grande quantidade de combinações e, por conseguinte, muitas possibilidades de interpretações. No caso do videogame, a semelhança se dá nas várias oportunidades oferecidas de jogabilidade, pois os jogos, de um modo geral, oferecem o conceito da “re-playabilidade”, ou seja, por mais que seja conhecido e jogado diversas vezes, ele continua cumprindo seu papel, sua função como se, apesar da estrutura toda apresentada, o devir estivesse à disposição de ser encontrado, descoberto dentro de uma margem entre ganhar e perder (Figura 8).

Figura 8: Esquema Cíclico das Cartas do Tarô
 Fonte: Org. pelo autor

Os jogos de videogame constituem-se em uma série de estilos de jogabilidades, artes, recursos técnicos, nichos e diversas classificações. Trata-se de uma unidade na diversidade, ou seja, o fator de união vai muito além de uma classe de entretenimento, há eixos associados à delimitação de fatores, dos quais podemos citar a classificação do videogame enquanto *medium*:

The mediality of videogames is what makes the medium of the videogame a distinct medium. As a technical medium one can not distinguish a gaming device from any other computer. This is why the computer has aptly been referred to by Alan Turing as a “universal machine.” A computer can be literally anything. Considering solely the hardware and software, one can not distinguish between a videogame and any other machine or program. This is due to the fact that a computer game does not differ essentially from a simulator or a text-processor in a technical respect. But a computer game does differ from these according to how the program is used. What makes computer games different from any other artifact in the world is their specific mediality ,i.e. the form in which content is mediated. (GUNZEL; LIEBE; MERSCH, 2009, p. 45)

A medialidade dos videogames é o que torna o meio do videogame um medium distinto. Como um medium técnico, não se pode distinguir um dispositivo de jogos em relação a qualquer outro computador. É por isso que

o computador foi apropriadamente referido por Alan Turing como uma "máquina universal". Um computador pode ser literalmente qualquer coisa. Considerando apenas o hardware e o software, não é possível distinguir entre um videogame e qualquer outra máquina ou programa. Isso se deve ao fato de que um jogo de computador não difere essencialmente de um simulador ou de um processador de texto de forma técnica. Mas, um jogo de computador difere destes de acordo com a forma como o programa é usado. O que torna os jogos de computador diferentes de qualquer outro artefato no mundo é a sua medialidade específica, ou seja, a forma em que o conteúdo é mediado. (GUNZEL; LIEBE; MERSCH, 2009, p. 45, tradução nossa)

Esta abordagem permite uma perspectiva de compreensão do jogo e da forma como ele é jogado, pois, apesar de haver um contexto de associações técnicas que são criadas através de programação de códigos, a compreensão se dá no plano da estética (GUNZEL; LIEBE; MERSCH, 2009). Perante o macrocosmo que se estabelece nos jogos digitais, focamos aqui em dois aspectos:

- A utilização de plataformas tecnológicas para acessar e interagir com os conteúdos propostos;
- A narrativa permitida pelos videogames.

Desta maneira, considerando a narrativa presente nos jogos, a abordagem escolhida foi a de analisar um ponto de vista que precede ao próprio jogo, em que se considera o estado do jogador antes mesmo de ele começar a interagir com o jogo. Buscamos outro ponto de vista, diferente dos estudos majoritariamente apresentados, que escapasse de uma estrutura reducionista de modelagens de padrões e, por conseguinte, da avaliação formatada dentro dos índices auferidos.

A abordagem em questão preconiza um viés fenomenológico, pois busca a apreensão do indivíduo e a interseção entre ele e o jogo. A narrativa que precede a narrativa é algo que acontece às vésperas do contato com a narrativa que lhe é apresentada (filme, livro, quadrinhos e jogos). Este prolongamento da continuidade desta ação visa contemplar seu momento de pregnância ao sensorio e, depois, como ela continua latente no indivíduo, ponto de transformá-lo, modificá-lo e contribuir para aquilo que ele venha a se tornar (caso isso realmente ocorra). Assim, enquadramos o elemento narrativo àquilo que acontece no "*momento comunicacional*", que ocorre quando se dá o contato e as específicas condições daquilo que lhe é comunicado atinge o seu interior, provocando uma transformação (MARCONDES FILHO, 2010a).

O acesso ao jogo, o momento que o precede e o desejo daquilo que necessita ser suprido, caracterizam-se como rituais prévios, um prólogo que pode passar despercebido; porém, é um componente crucial na edificação da vivência que a narrativa e a mecânica permitirão. Ao final da seção de um jogo, a interpretação do usuário, a leitura e a compilação destes elementos, conforme permearam o sensorio e a estesia, criarão um eixo narrativo próprio e continuado de acordo de cada um.

Todo jogo oferece uma atração própria e conseqüentemente prende a atenção no momento em que acontece. No inglês, existe uma palavra que dá a exata dimensão disto, *to gaze*, aquilo que atrai e capta o olhar. Então, ficará na memória, será assunto nas rodas de conversas, descrito em fóruns e *blogs*, ou até mesmo gravado e postado no *YouTube*.

Esta sobreposição de elementos no tempo cronológico de algo que é predestinado a ter resíduos na lembrança, tão logo termine uma sessão de jogo, pode ser comemorado como um momento épico e que deixará recordações para a posteridade, conforme vemos em Halbwachs (1990): a herança da memória torna-se um legado legitimado pelo suporte midiático, que emulará os conceitos explicados pelo autor citado de forma virtual, tais como: jurisprudência, economia e religião.

De um modo geral nos jogos, podemos enaltecer a individualidade e seu fator cognitivo, sua forma única, tanto de percepção quanto de coordenação motora, uma vez que, para jogar, será requerida do usuário uma série de habilidades, tais como: visão periférica, tempo de resposta, especulação de soluções, etc. Também, podemos evocar questões associadas às inteligências, e, por conseguinte, uma maior ou menor facilidade na resolução dos problemas conforme são apresentados no jogo.

Somando-se a esses fatores, consideramos, também, que algumas franquias de jogos reconhecem um padrão de jogabilidade do usuário adaptando a inteligência artificial para promover condições de jogo que se adéquem aos jogadores, como modular as vitórias e as derrotas para que aja sempre um estímulo continuado. Exemplificando, citamos as câmeras perceptuais que permitem a leitura das feições faciais, da temperatura e tonalidade de voz, fazendo com que a máquina ao identificar tudo isto, crie situações que se adaptem ao gosto do usuário.

Figura 9 – Conceito de *flow* por Mihaly Csikszentmihalyi
 Fonte: Csikszentmihalyi (1999).

A. Como se estabelece uma ligação com a narrativa

A maneira de como se entende o jogo ou como se assimila a narrativa está associada à narrativa diferenciada que a interação permite. O jogador, ao desenvolver a trama do jogo, está sendo o protagonista na história, tal como diante da possibilidade semântica de ações que podem ser executadas em função da manipulação icônica a que é submetido, e, por conseguinte realizada. A relação semântica entre a linguagem, o suporte e o personagem é compreendida por Barthes (1976), quando este coloca que:

A homologia que se sugere aqui não tem apenas valor heurístico: implica uma identidade entre a linguagem e a literatura (enquanto esta for uma espécie de veículo privilegiado da narrativa): não é mais possível conceber a literatura como uma arte que se desinteressa de toda relação com a linguagem, já que a usa como um instrumento para exprimir a ideia, a paixão ou a beleza: a linguagem não cessa de acompanhar o discurso estendendo-lhe o espelho de sua própria estrutura: a literatura, singularidade hoje em dia, não cria uma linguagem das próprias condições de linguagem. (BARTHES, 1976, p. 24)

Essa continuidade entre aquilo que é proposto e aquilo que é realizado, configura-se como uma extensão daquilo que foi finalizado pela parte de quem produziu e continuado por quem adquiriu. Desta maneira, sempre surgirá o novo, pois, por definição, as regras e as recompensas, por serem fixas, permitem a negociação (JUUL, 2003). Nunca haverá duas partidas iguais, uma vez que o que define um jogo são as estratégias usadas além de considerarmos que podemos estar em momentos diferentes a cada partida.

Para melhor compreender a postura adotada pelo jogador, utilizamos a matriz de Bartle (GAMASUTRA, 2014), a partir da qual são identificados quatro tipos de perfis de jogadores: assassinos, conquistadores, socializadores e exploradores. Desta forma, podemos reconhecer o estilo de cada jogador na condução de seus atos. Ressaltamos o modo com que o autor considerou o sistema *MUD – Multi Use Dungeon* – como jogo analisado.

Um fator relevante nesta pesquisa é a matriz quaternária que é utilizada:

- Os quatro naipes do baralho;
- Os quatro elementos de jogabilidade que se somam no jogo digital: (xadrez e Advanced Dungeons and Dragons); passatempo (leitura, jardinagem e culinária); esporte (caçada, tiro e pesca) e entretenimento (casa de diversões noturnas, televisão e concertos) (Figura 10).

Figura 10 - Modelo Bartle
Fonte: *Gamasutra* (2014).

Apesar de esta pesquisa ser categórica, afirmando que existe esse padrão de identidade atribuído ao jogador de modo estanque, discordamos desse posicionamento, pois todo jogador terá uma quantidade de desafios que o colocará em contato com cada

uma das facetas citadas, ainda que em menores graus. Com isso, o comportamento irá variar de acordo com os fatores presentes em cada um dos quatro elementos citados, inclusive combinando entre si. As ações do jogador se tornam uma extensão de quem ele é, suas inclinações, as formas como este absorve a realidade, projetando na tela um tipo aprimorado de espelho.

O jogo, por suas qualidades, torna-se uma suposta ferramenta de transcendência, pois, um jogo não vai necessariamente levar ao autoconhecimento, muito pelo contrário, o modo com que gera a imersão pode distorcer a percepção do mundo à sua volta, bloqueando e interferindo no sensorio mais instintivo, por exemplo, na percepção do tempo (PETRY, 2010).

HERO CHARACTERISTICS Strength, courage, stamina, faith, competing against great odds CHALLENGES Arrogance, delusions of grandeur	SOVEREIGN CHARACTERISTICS Order, stability, control, tradition CHALLENGES Entitlement, greed, irrelevance
SAGE CHARACTERISTICS Wisdom, intelligence, clarity of thought, rational decision making CHALLENGES Feeling disconnected, passiveness, arrogance	MAGICIAN CHARACTERISTICS Surprise, powers of perception, intuition, cleverness CHALLENGES Trickery, hubris, manipulation
INNOCENT CHARACTERISTICS Openness to experience, trust, honesty CHALLENGES Naiveté, denial that problems exist	CREATOR CHARACTERISTICS Nonconformity, imagination, sense of aesthetics CHALLENGES Over-dramatization, perfectionism
LOVER CHARACTERISTICS Belonging to a group, willingness to sacrifice for others CHALLENGES Lack of own identity, obsession, jealousy	EXPLORER CHARACTERISTICS Independence, testing limits, bravery, non-conformity CHALLENGES Aimlessness, alienation, self-indulgence
CAREGIVER CHARACTERISTICS Compassion, steadiness, loyalty, empathy CHALLENGES Arrogance, delusions of grandeur	JESTER CHARACTERISTICS Humor, originality, irreverence CHALLENGES Cruelty, being misunderstood, inefficiency
CITIZEN CHARACTERISTICS Fairness, stewardship, accountability CHALLENGES Righteousness, recklessness	REBEL CHARACTERISTICS Leadership, risk taking, individuality, bravery, honesty CHALLENGES Negativity, lawlessness, fanaticism

Figura 11 - The 12 common archetypes
Fonte: Org. Soulcraft (GOLDEN, 2014)

Considerando os quatro perfis propostos por Bartle e os doze citados por Golden (Figura 11) sua multiplicação resultará em 48 tipos classificatórios, que acabam por

promover uma multiplicidade agenciada. A quantidade de classificações às quais pode-se enquadrar os jogadores está diretamente associada a uma suposta liberdade de ação, pois, o agir individual de ação, de configurações e de customizações faz com que o jogo se sobrepuje às subjetividades presentes, tais como leituras, interpretações, conjecturas, tentativas, etc. O usuário agirá de acordo com o tema e a sua natureza.

Como inspiração à questão da mediatriz entre o indivíduo e a narrativa, Benjamin (1985) foi relevante quando fala da relação entre o narrador e o fato, em que o primeiro deve levar a história e a vivência para dentro de si e posteriormente devolvê-la à sua maneira, tendo como resultado, uma história.

Considerando os dois esquemas (Figura 10 e 11) de comportamento dos usuários, tanto em relação à maneira que se joga quanto àquela com a qual se identifica arquetipicamente, elaboramos uma tabela para a compreensão de como o usuário pode reconhecer o ponto de equilíbrio entre aquilo que ele é com aquilo que ele desenvolve enquanto manipula uma narrativa. Para isto, cruzamos as variáveis onde o pesquisado possa situar-se de acordo com sua percepção e vivência.

Inicialmente, a possibilidade que essa tabela permite está associada a diferentes respostas para um mesmo objeto. Esse padrão conseguirá estender as possibilidades de compreensão e de enquadramento na narrativa, de modo se possa ver como uma situação em jogo, ou qualquer sistema narrativo, pode ter diferentes níveis de interação e de compreensão, aprofundando os modelos apresentados nesta pesquisa.

Desta maneira, a tentativa de compreender a forma com que estas narrativas são jogadas permite-nos um ganho direto, a saber, um aprofundamento da compreensão, avaliação e crítica dos jogos; desdobrando-se em outros fatores como a criação e o ensino, por exemplo.

O objetivo em questão é contribuir com o entendimento dos jogos pelo viés comunicacional, de forma a que possamos nos afastar de classificações estanques, e, também, que apresentem uma visão limítrofe por primar em pelo utilitarismo e pelo tecnicismo. A visão da temática está orientada de um modo holístico, ou seja:

- 1) Na estrutura oferecida pelos jogos, consideramos a relação indivíduo e coletivo como elemento importante que deve ser considerado no tocante aos processos relacionados ao jogar, levando em conta que a narrativa extrapola o círculo mágico, gerando fenômeno pré-narrativo e pós-narrativo. Desta maneira, cria-se uma temporalidade própria de apreensão, que se alterna de acordo com as variáveis do momento vivido como o local, a motivação para o jogo e o que ele possa transmitir.
- 2) Consideramos também a percepção que o usuário tem sobre si quando desempenha um papel narrativo, independentemente do personagem que ele controla no contexto, considerando que diferentes pessoas podem ter diferentes vivências entre as identidades vividas e interpretadas em circunstâncias semelhantes.

5 Procedimento da Pesquisa - *Metáporo*

Esta pesquisa se estrutura a partir da vivência de uma experiência de interação com o videogame e apresenta, ao final, seu relato. Ela checa a teoria a partir da prática do jogo e formas de interação.

O relato das impressões inicia-se com a descrição do jogo *Minecraft* e continua com a descrição de sua prática em conjunto com o embasamento teórico à disposição. Do ponto de vista de literatura especializada, consultamos algumas obras na qual se discute o jogo como metáfora das relações humanas, mostrando como a linguagem audiovisual vale-se dos elementos da percepção para metaforizar a vida e seus elementos.

5.1 Suporte Teórico

A ideia de realizar uma pesquisa em comunicação pelo viés da *Razão Durante* colocando de lado o método e privilegiando o *metáporo* se justifica porquanto o método é tradicionalmente utilizado como padrão determinado a ser seguido e o *metáporo*, em oposição a isso, coloca-se como a possibilidade de fazer o trajeto à medida que o objeto de estudo vai sendo pesquisado, sem enquadrá-lo em sistemas concebidos com finalidades estanques.

Ao assumirmos essa proposta, aceitamos uma tônica de liberdade em relação ao encaminhamento da pesquisa que nos permite uma maleabilidade diante do objeto estudado (FEYERABAND, 1977). Vale ressaltar que esse caráter maleável e, até mesmo, de certa forma anarquista, que assumimos enquanto postura, não se configura como falta de rigor, muito pelo contrário, coloca o pesquisador em um estágio de alerta na realização da pesquisa, buscando por nuances que padrões rígidos não têm a capacidade de auferir, dando-se, ao contrário, atenção ao ponto de vista dinâmico, no qual a interação com o objeto de pesquisa não o subestimar e produzirá os resultados inovadores.

A pesquisa da comunicação para nós supõe:

- Novidade: dinamismo entre o objeto e a forma de abordá-lo.

- Efemeridade: legitimação da transitoriedade do objeto.
- Movimento: consonância entre o objeto e o estudioso, ou seja, o segundo necessita estar em compasso com o primeiro.
- Imprevisibilidade: aquilo que acontece não ocorre por aviso prévio, sendo o pesquisador uma figura privilegiada ao por reconhecer esse momento.

Baseada nesses pressupostos, a postura daquele que realiza a pesquisa é a do nômade, que ao seguir o caminho permite-se alterar a rota para melhor, não só compreender, mas vivenciar o objeto de estudo, de modo que isso possibilite uma visão mais acurada e menos parcial, sem subestimar, diminuir ou distorcer aquilo que se pesquisa.

O percurso, portanto, só pode ser nômade. É mais uma prática interminável, insaciável; um acompanhar curioso e interessado dos fenômenos da comunicação, uma ânsia permanente de senti-los, vivenciá-los, de poder de alguma forma repassá-los – ou tentar fazer isso-; de qualquer maneira, uma vontade permanente de trabalhar com os casos específicos e de poder transformá-los em forma de saber. (MARCONDES FILHO, 2010b, p. 197)

O processo do encaminhamento espontâneo em relação ao tema estudado é tão importante quanto o resultado atingido, pois, ao seguir as bases associadas a uma postura de novidade, efemeridade, movimento e imprevisibilidade, encontraram a possibilidade de produção de conhecimento ancorado na fruição, possibilitando o acompanhamento de suas respectivas interações e seus relatos, mas também do pesquisador neste processo enquanto fruidor, como aquele que percebe, relata, busca entender aquilo que muda e transforma.

Para atingirmos esta relação entre o objetivo, o pesquisador e o ato da pesquisa, atemo-nos à linha de pensamento enaltecida pela *fenomenologia*. No que se refere à base teórica, além dos clássicos da fenomenologia (Husserl e Merleau-Ponty) há outros pensadores que aproximarão o conhecimento em questão à pertinência contemporânea do tema: Steven Shaviro; Brian Massumi; Heinz von Foerster; Guy Debord e sua esposa

Alice Becker-Ho, indo um pouco além da *Sociedade do Espetáculo*, entrando na experiência baseada na criação do jogo "A Game of War" (DEBORD; BECKER-HO, 1987). Neste caso, propõe-se um livro e um jogo de tabuleiro, em que, por meio do jogo, promove-se uma atividade lúdico-ativista visando uma resistência cultural. Trata-se de um jogo de movimentação de peças e controle de território, em que cada jogador pode ser um exército famoso da história paralelamente funciona uma câmera de *xeon* que capta os movimentos dos jogadores descrevendo os diversos momentos.

Tal vivência lúdica, baseada nos pressupostos dos situacionistas do grupo "Krisis", tem por meta trazer ao jogo um princípio de que se assemelha à prática comunicacional, apresentando aos jogadores a possibilidade de transformação e posicionamento em relação "ao mundo". Tal publicação serve além de um referencial teórico, de realização de pesquisa que simula algo que acontece ao mesmo tempo em que se joga.

Essa proposta abre um precedente ao permitir introduzir novos elementos, uma partida em que sabemos onde começamos e que, usando estratégias, nos permite a liberdade do inesperado. Ainda que seja uma situação analógica, a ideia é valer-se daquilo que Gregory Bateson sugeriu, em 1987, da relação entre a comunicação e o jogo na *Theory of Play and Fantasy* (1987).

Associado à observação e estudo dos videogames, utilizamos os trabalhos dos autores relacionados a essa temática: Sallen e Zimmerman (*Rules of Play*, 2004) falam da estruturação dos elementos do jogo; Gonçalo Frasca (*Play the message*, 2007), Ian Bogost (*The phenomenology of videogame*, 2008) e Brendam Keogh (*A play of bodies*, 2015); Dieter Mersch e Stephan Gunzel (*Logic and Structure in Computer Games*, 2010) fazem uma abordagem baseada em pressupostos filosófico-estéticos que considera uma unidade entre o sistema e o usuário nos seguintes itens:

- Panorama matemático de decisões, que permite a construção de narrativas limitadas por decisões lógicas;
- Sistemas de regras;
- Jogos de computadores são um medium;
- Jogo como chance, coincidência, emergência e evento.

Com o objetivo de compreender utilizando a fenomenologia, traçamos uma explicação do termo e seus teóricos, de modo que haja uma elucidação e clareza sobre a proposta do trabalho.

Inicialmente podemos compreender a fenomenologia tanto como um ramo da filosofia quanto como um método. Porém de acordo com Roubak (2004), a resposta para a pergunta “o que é a fenomenologia”, ainda está para ser descoberta.

A fenomenologia é vivência e imersão do fenômeno; em relação ao jogo, simplesmente jogamos, sentimos o jogo em nós. Neste momento, o jogar pura e simplesmente realiza unidade entre jogador e jogo que será posteriormente descrita em forma de relato, o registro daquilo que ocorre no jogo, as tomadas de decisão, as manobras, as surpresas, a formação de estratégias, a busca pela vitória, os sentimentos como medo, ansiedade e daí por diante.

Quando jogamos, entramos em um estado de imersão e que, ao nos deixar levar pela sequência de regras, adentramos no “Círculo Mágico”⁵, focando nossos esforços para chegar à vitória e “como se não existisse mundo à nossa volta”. O ato de jogar tem caráter muito particular, pois envolve, atrai e propõe às pessoas situações à parte da realidade. Podemos compreender o círculo mágico como o limite onde o jogo ocorre e onde ele se separa da realidade como uma linha divisória entre estes dois mundos.

Esse referido estado de foco e atenção remete à questão do jogar, independentemente da plataforma, seja ela analógica ou digital. Contudo, temos situações, em que uma atividade não caracterizada pelo jogo pode assumir funções de competitividade similares ao jogar. O registro se caracterizará como um sistema de percepção, de sensibilidade. É certo que entre o jogo analógico, o jogo digital e as experiências *gamificadas*, as situações vividas há diferenças. Devemos considerar, também, que além da experiência como fim em si mesmo como está implícito nas definições de jogos, existem outros elementos ali presentes como, indústria, cultura do

⁵ Uma da representação do Círculo Mágico está associado à biografia de George Ivanovic Gurdjieff (ENCONTRO com homens notáveis, 1979) um pensador místico e influenciador de correntes esotéricas consagradas no início do século XX. Em dado momento de sua juventude, ele se depara com um menino em estado de transe devido a outros jovens terem desenhando um círculo em sua volta, do qual ele não conseguia sair, ficando se debatendo de um lado ao outro dentro dos limites do círculo. Quando Gurdjieff apagou um pedaço do círculo, o jovem saiu correndo. Posteriormente explicou-se que a reação em questão é atribuída com um comportamento histérico da religião *Yazidi*.

espetáculo e do jogo, que fazem parte de uma cadeia de produção que resulta na compra e na venda de produtos, ainda que isto não seja perceptível.

O referencial teórico da linguagem audiovisual em autores que abordam a questão do desenvolvimento sociocultural do cinema enquanto suporte midiático, transmissão e recepção de informação:

- Rancière (2005) e Agamben (2009) falam do ponto de equilíbrio entre a estética e a política, do uso da linguagem e do dispositivo, do conceito da partilha do sensível e caracterização do contemporâneo.
- Renov (2004), Kittler (1999), Comolli (2008) estudam o audiovisual em uma série de desdobramentos, a pedagogia do audiovisual, o alfabeto de grafismos e oralidade, as relações entre o telespectador e o cinespectador, além de outros conceitos e exemplos aprofundados na pesquisa; Charney e Schwartz (2001), destacam o hiperestímulo, a relação das linguagens, as técnicas que compõem outros meios, a centralidade do corpo em relação ao estímulo e o manuseio da interface;
- Aumont (2004) compara realizadores, primeiro, confrontando Lumière com Thomaz Edison; depois, confrontando Lumière com Méliès; ele oferece a base do cinema em relação às imagens estáticas e cinéticas que serviram para a consolidação da narrativa fílmica;
- Manovich (2001) fala da inércia audiovisual que os dispositivos apresentam;
- Hillis (2004) aborda a relação entre o real e o não real, a utilização de recursos tecnológicos para emular situações imersivas criando ambientes e aparatos capazes de permear o sensorio;
- Jenkins (2008) expõe os fundamentos associados à ubiquidade de uma narrativa atual que não se restringe a um único tipo de aparelho, mas que foca na transmídia e no comportamento emergente do usuário frente às novas formas de consumo e produção de conteúdos.

A leitura de Steven Shaviro é um referencial tanto para a interpretação de um jogo enquanto obra midiática que reverbera na percepção do mundo em que vivemos, como para o jogo como metáfora de representação social, algo capaz de gerar "*insights*", de ser um *acontecimento* e, com isto, ser capaz de gerar possibilidades de

compreensão do mundo ao redor. Primeiramente, na análise que ele teceu sobre cinema e, posteriormente, desdobramentos tais estudos como esta pesquisa que ora se constrói. Citamos aqui o texto *Gamer*, do blog *Pinocchio Theory* (2009).

Nos embasaremos, também, nos seguintes filmes:

- *The pervert's guide to cinema* (2006) – Slavov Zizek; dirigido por Sophie Fiennes.
- *O Mistério de Picasso* (1956) – Metáfora de uma partida de um "jogador de pintura" e de um "jogador de cinema". Analisar-se-ão os comportamentos de ambos como uma competição pela prevalência estética de cada um.
- *O homem com uma câmera* (1929) – em que Dziga Vertov fornece base para o "jogo do olhar" e o "jogo com o olhar", focando na construção da narrativa como uma tentativa de transcender os limites das regras e limitações estabelecidas através da criatividade e técnicas utilizadas.

5.2 Fundamentação teórico-metapórica para a comunicação aplicada ao jogar

O objetivo desta parte do texto é descrever as bases teóricas e conceituais que serviram como eixo central para o desenvolvimento desta tese. Tal descrição visa não apenas uma exposição pró-forma, mas, também, tecer reflexões dos imbricamentos encontrados, permeando nossa percepção, focando em nossa apreensão subjetiva individual e coletiva e, por fim, fazendo-nos pensar.

De acordo com Lakatos (1992), a utilização do método está associada a questões relativas à inspiração filosófica, ao grau de abstração, à finalidade explicativa, o quê e quando será feito em cada etapa no processo investigativo. O método se divide em duas partes: método de abordagem e método de procedimento. O primeiro se divide em método indutivo, dedutivo, hipotético-dedutivo e o dialético, e o segundo refere-se aos principais procedimentos de investigação: histórico, comparativo, monográfico, estatístico, funcionalista, estruturalista e etnográfico. Além disso, temos técnicas, que representam procedimentos associados diretamente à coleta de dados, como observação, questionários, medidas de opinião, testes, sociometria, análise de conteúdo, entre outros.

O *metáporo* se opõe ao método, porém não em sentido dual, antagônico ou maniqueísta, mas como outra forma de procedimento de pesquisa que permite uma trajetória diferente daquilo que o método preconiza como abordagens e procedimentos, possibilitando desta maneira, novas formas de investigação científica, e, por conseguinte, novos resultados.

Em linhas gerais, para iniciarmos nossa jornada de acordo com Marcondes Filho temos:

- A Nova Teoria da Comunicação

“...se dedica a entrar fundo no fenômeno comunicacional: estudar como a mente das pessoas reage diante de múltiplos estímulos, provocações, sinais, flashes do mundo externo que nos atingem todos os dias, todas as horas, em todos os lugares. O que se passa com a gente ao receber esse volume fantástico de excitações externas. O que fazemos com elas, como reagimos, o que ela faz conosco.” (MARCONDES FILHO, 2014a, p. 10)

- Já, o *metáporo* seria

“... uma pesquisa que se faz vivenciando o próprio fato comunicacional, fazendo uma imersão nele, sentindo seus efeitos, observando as reações dos outros, tomando pé de todo clima que envolve o fenômeno, seja ele um concerto de rock, uma vibração coletiva e nacional num jogo de Copa do Mundo, uma notícia trágica da política, um sequestro com reverberações na imprensa.” (MARCONDES FILHO, 2014a, p. 10)

Neste contexto de elucidação dos conceitos, outros dois termos que precisam ser explicados, o jogo e o videogame, que têm a ver com a compreensão de como vemos o jogo digital e como ele está inserido enquanto objeto de estudo frente à comunicação e, por conseguinte, à *Nova Teoria da Comunicação* e ao *metáforo*.

Porém, além dos termos em português temos outras palavras, em outros idiomas, tais como: *Game* e *Play* no inglês, *Kêli* e *Crida* no sânscrito, *Juei Xi* no chinês e, *Spiel* em alemão, por exemplo. Apesar de não ser este o nosso foco, foi feito um levantamento com consultas a dicionários, objetivando traçar comparações, semelhanças e buscar pontos de reflexão, semelhante à abordagem feita por Huizinga sobre os diferentes significados para constituir um padrão acerca da compreensão do jogo. Nesta consulta, constatamos uma série de semelhanças a despeito das diferenças geográficas, étnicas e culturais em geral. A palavra jogar ora como substantivo ora como verbo, apresenta sentidos muito próximos em todos os idiomas revisados.

Trata-se de uma palavra de amplo espectro de compreensão e de aplicação, associada tanto às questões relativas ao jogar, brincar, divertir como a outras palavras, derivando em outras compreensões.⁶

Além das subjetividades que se estabelecem entre o jogo e os indivíduos existem definições, leituras, pesquisas e demais sistematizações acadêmicas utilizadas como referência.

Nesta pesquisa faremos a distinção entre o que é o ato de jogar e o jogo de videogame, compreendendo o jogar como uma instituição humana, pré-cultural e até

⁶ Como observado em uma situação real em que acontece uma discussão, onde a esposa assistia televisão e o marido jogava *League of Legends* (2009) desenvolve-se o seguinte diálogo:

- Esposa: Me passe o controle remoto, por favor.

- Marido: Agora não dá, estou jogando.

- Esposa: Como assim? Isso é tão importante que você não pode passar o controle da televisão? Isto é um jogo.

- Marido: Por ser um jogo é que dou tanta importância.

mesmo pré-lógica, em que a semântica é algo atávico às ações humanas, tal como preconizam autores como Schiller (2002), Wittgenstein (2000) e Gadamer (1997). Esta significação se enquadra em um contexto holístico e o termo videogame está contido neste conjunto.

Para Huizinga (2001),

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. (HUIZINGA, 2001, pp24)

Em Roger Callois (1958) e na dupla Avedon e Sutton Smith (1971) temos algo que pode ser identificado como outra geração que vê o jogo assumindo o caráter central, com menos suporte e mais proeminência nas pesquisas. Aqui podemos ver a gênese do que iria constituir as bases de análise dos jogos influenciando as gerações seguintes como Sallen e Zimmermann (2007), Jull (2003) e Frasca (2007), por exemplo. Para Callois (1958), o jogo é algo livre, uma atividade que pressupõe não um vínculo obrigatório separado da realidade e com suas próprias relações de espaço e tempo; ele é também incerto, seus resultados são imprevisíveis e estão à mercê da aleatoriedade; é “improdutivo”, pois a situação de vida do jogador permanece igual no final do jogo, não produzindo bens ou valores; por fim, ele é governado por regras, quer dizer que as leis que regem a sociedade e o *status quo* são substituídas pelo código vigente que permite a interação lúdica e imaginativa, ao se criar uma realidade paralela oposta à realidade. Para Avedon e Sutton-Smith (1971), a compreensão do jogo deve ser a mais ampla possível, sem limitações; é uma atividade de humanos independentemente da idade e também de alguns animais; ela não pode estar associada a termos restritivos associados à geografia ou a cronologia, não produz nada novo mas gera pensamento de ordem voluntária em prol do divertimento, atitude ou experiência. É uma linguagem configurando um sistema de comunicação e expressão.

Das definições recentes que buscam compreender os jogos ficamos com Frasca (2007), pois além de ter feito uma revisão dos teóricos do passado, a chegar até os autores contemporâneos, considerando o que cada um elencou como elemento necessário à constituição do jogo. Além disso, a tese de Gonsalo Frasca, *Play the Message* (2007), se ocupa com a relação do jogo e com a sua aplicação nos *News*

Games, jogos baseados em notícias, por exemplo, o jogo *September 12th: A toy world* (Figura 12), relacionado com o episódio do “11 de setembro”. Para o referido autor, o ato de jogar leva o jogador à crença de que interfere no jogo ao colocá-lo diante de duas possibilidades, a restritiva por conta das regras e a tolerância total ao contexto que está sendo submetido.

Figura 12 - Imagens do jogo *September 12 th: A toy world*

Fonte: Games for Change. Disponível em: < <http://www.gamesforchange.org/play/september-12th-a-toy-world/>>

Tais definições são permeadas por uma inércia evolutiva onde cada um dos teóricos baseia-se em uma visão anterior, estabelecendo com o passado um vínculo maior do que com o presente, não acompanhando assim a transformação e a compreensão que a palavra jogo (game/play) vem passando e representando na vida das pessoas. A primeira crítica a estas definições reside no fato de não abarcarem o *holos* audiovisual. Mesmo Nicolas Espósito, que estabelece uma diferença entre jogo analógico e jogo digital, considera apenas o audiovisual como um aparato. Em todas as definições levantadas, com exceção de Nicolas Espósito, não conseguimos separar um jogo como o xadrez analógico do Super Mario (1990) ou mesmo o xadrez analógico do xadrez virtual, ou gêneros distintos como um jogo de corrida ou de luta. Vale ressaltar que este não é o objetivo desta pesquisa, embora aquilo que foi constatado nos permitiu outro olhar e novas formas de compreender o jogo. Além disso, criticam-se aqui as pesquisas de jogos quando o objeto de estudo se distancia do pesquisador, subjugando-o tal como uma rã em uma mesa de dissecação. O autor não se excluiu do comentário, pois em sua pesquisa de Mestrado (CORREA, 2013) foi exatamente isso que foi realizado, uma observação no caráter de engenharia reversa para a compreensão do jogo e seus

elementos, como uma contribuição de abordagem para a interpretação do jogo *Super Street Fighter IV* (2010) realizada de maneira exclusivamente técnica, ainda que neste contexto houvesse sido inserida a variável audiovisual e estabelecidas relações de jogos com filmes e documentários.

No atual momento, a proposta teórica de abordagem para a realização da pesquisa caminha não se opondo às demais, ou mesmo buscando um antagonismo para fazer frente às bases teóricas e de levantamento de dados, mas opera buscando uma visão diferente, centrada em uma abordagem das ciências humanas com vieses práticos como pretende a *Nova Teoria da Comunicação*.

Neste caso definimos o jogo como:

- uma prática que tem regras fixas,
- que proporciona recompensa ou punição,
- que tem consequências negociáveis,
- que possui a Matriz Audiovisual como base.

Tais atributos utilizados para explicar o jogo estão baseados em experiências práticas: como professor, em palestras, em entrevistas e demais situações de transmissão de conhecimento como *game designer*, atuando em projetos de criação de jogos e como jogador.

A diferença entre a terminologia “matriz audiovisual” e “*apparatus* audiovisual” é que o audiovisual vai além de um mero suporte, o “aparato” associado à produção da imagem e do som. Nossa leitura é a de que ao considerarmos o videogame como um suporte, estabelecemos uma limitação da compreensão, já que o vídeo game é uma espécie de “Caixa de Pandora”, hermética não apenas em relação a questões voltadas a *microchips*, *bits*, *bytes* etc., mas também do ponto de vista cultural e da própria compreensão acerca da sua utilização. Em função desta simbiose, entre o ser humano e a máquina, considerando a relação que Shaviro (2015) propõe de pacto entre a obra e o espectador, consideramos, também, que existe um pacto perverso, no qual o conceito “caixa preta” se estende e se perfaz no usuário apenas apertando o botão

Nossa pesquisa buscou o afloramento da percepção, não descartando o conhecimento prévio acadêmico, porém enaltecendo o vivido, tal como Vertov (1984) procurando olhar desarmado como captura do real.

De acordo com Marcondes Filho (2010a) há três tipos básicos de comunicação:

- Comunicação clássica: analógica, nos gestos e indireta através de notações (arte rupestre, alfabetos, idiomas, etc.), centrada na fala, na escrita e demais simbologias.

- Comunicação tecnologicamente mediada ou comunicação por irradiação: analógica, parte de um epicentro gerador e destina-se a um receptor anônimo; ela permite a reprodução em massa, inicialmente com a produção gráfica e imprensa, depois a literatura e outros meios como fotos, filmes e discos. Trata-se da estruturação daquilo que a se chamar depois de indústria cultural.

- Comunicação digital: virtual, se estabelece após o advento dos computadores, em que o tangível dá lugar à imaterialidade, o objeto real ganha o *status* de representação, vindos da semântica da programação, da codificação numérica expressa por pulsos luminosos e representações que possuem apenas a limitação da criatividade e podem expressar qualquer coisa.

Desta maneira, traçamos um paralelo entre os 3 campos da comunicação em relação aos jogos:

- Comunicação clássica: os jogos são registros e, em alguns casos, imateriais de transmissão consuetudinária. Civilizações antigas possuíam seus jogos, com funções atribuídas (religiosa e aristocrática), mantendo a ordem social. Os jogos muitas vezes necessitam de peças, representações que evoluíram à medida que o nível tecnológico e os ofícios também se expandiram.

- Comunicação tecnologicamente mediada ou comunicação por irradiação: com as estratégias mercadológicas, a estruturação e o estabelecimento da indústria do entretenimento, o jogo torna-se uma mercadoria. No início do século XX, temos as empresas de brinquedos que se voltam à produção dos jogos analógicos e um cisma entre o jogo e o esporte, uma vez que a diferença entre ambos é que o segundo tem uma regulamentação e entidades que o organizam.

- Comunicação digital: os jogos no momento atual ganham “nova possibilidade” visto que o videogame, ligado à tecnologia, ampliou suas funções, incluindo a interação e o lúdico. Tal prática serve como um impulso para a inovação tecnológica, com a indústria do cinema, migrando do suporte tecnológico em suporte tecnológico, alcançando

cadeias de produtos que são praticamente onipresentes nos diversos suportes midiáticos e tecnológicos, permitindo que haja a manipulação da representação, seja com pixels simples, seja com paisagens abstratas ou fidedignas, chegando ao hiper-realismo e até modalidades associadas à realidade aumentada.

Além dos tipos básicos há outro conceito a ser considerado: o momento da comunicação (MARCONDES FILHO, 2010a). Inicialmente, um evento qualquer pode gerar um acontecimento comunicacional, acontece a comunicação. Segundo Bergson (1989), há antes de tudo, a percepção pura e a sensação de algo físico ou psicológico nos atingindo. No momento de nossa apreensão, ocorre a afecção e posteriormente de uma representação própria, tal como uma memória. Em linhas gerais, a comunicação é a intersecção entre o universo externo e o nosso interior. Neste quadro, um conceito é determinante, visto que a comunicação pode iniciar-se ou não em relação a ele: o sinal. Podemos ser afetados ou não pela sinalização, dar importância ou passar incólumes ao que foi sinalizado, mas, podemos também, ser alertados, tocados, permitindo que o sinal em questão chame nossa atenção, informando-nos. Em um nível mais complexo podemos nos transformar em relação ao que éramos antes, não apenas modificando nossos padrões, mas, também, permitindo-nos que a partir deste ponto possamos desenvolver novos conceitos. A sinalização está associada à uma emissão que nem sempre corresponde à uma recepção. Existindo um fator decisório que determina receber ou não, podemos entender que, primeiro temos o sinal, depois a informação e depois a comunicação. O elemento decisório pode acontecer de forma natural ou de maneira induzida. O processo de comunicação tanto pode ocorrer paulatinamente como mediante um impacto inicial.

Figura 13 - Evolução da Tecnologia e Habilidade
 Fonte: Org. WINTHROP; MCGIVNEYM, 2016.

Vemos na Figura 13 que existe uma diferença entre as habilidades e as tecnologias e como cada uma delas pode sobrepujar a outra, surgindo daí vantagens e desvantagens. Segundo o gráfico, a habilidade e a tecnologia começam andando no mesmo passo. Porém, com a revolução industrial e o avanço da tecnologia, a assimetria da tecnologia frente à habilidade gerou sofrimento social; com a educação pública universal e a I e a II Guerra Mundial, tornou-se necessário dominar a tecnologia tanto em relação à vitória nesses conflitos quanto à formação de um público consumidor. Com o surgimento da *internet* a curva inverte-se novamente, projetando um panorama de sofrimento social e com isso surgem duas possíveis leituras: uma pessimista, associada à questão da habilidade não conseguindo alcançar a tecnologia perpetuando o estado de sofrimento, e outra em que se estabelece um foco nas habilidades e com isso a inversão do estado para a prosperidade. Sobre o gráfico em questão podemos

estabelecer uma relação entre as habilidades e o comunicar e para isso fazemos as seguintes perguntas:

- O que são essas habilidades que trazem a prosperidade e para que elas servem?
- Como o comunicar se insere no contexto das habilidades necessárias?

Na Figura 14 temos uma compilação de habilidades e competências do século XXI. Ele alinha questões interpessoais e intrapessoais para aquilo que se acredita ser a educação que forme cidadãos do século XXI. Do ponto de vista da comunicação, vemos um enfoque técnico para formar tanto consumidores quanto produtores de conteúdo, sendo que um dos pilares capitaneados pela escola norte-americana tem seu núcleo nas ciências exatas com o acrônimo *STEM* e a parte cultural na *Mídia Literacy*.

Figura 14 - Habilidades e Competencias do século 21

Fonte: *Stratford High School*. Disponível em: < <http://stratfordhigh.stratfordk12.org/images/customer-images/Misc/21st.PNG> >

Do ponto de vista prático, há pontos associados ao comportamento, vinculados à reflexão e à produção de conteúdos e que podemos atribuir à *Nova Teoria da Comunicação*:

- No coletar a informação: a ação de acessar, organizar, usar e manejar adequadamente as referências.
- Na colaboração: a ideia de manter a mente aberta, de assumir diversos papéis.
- Na comunicação: o fato de ouvir ativamente e de expressar ideias.
- Na criatividade: a questão do conhecer o processo pessoal criativo e de aprender com os erros.
- No pensamento crítico: a análise de sistemas complexos, de desenhar conclusões e de refletir sobre o que se aprende.
- No caráter: a atitude associada à consideração, o respeito, a preocupação, a diversidade e valores positivos.

Fazendo uma leitura objetiva da relação entre as 6 áreas e o que se encaixa na *Nova Teoria da Comunicação* enalteçamos o ponto central na alteridade em colocar-se na posição do outro e de estar aberto para o novo.

Embora a *Nova Teoria da Comunicação* foque na comunicação, a comparação dos dois modelos aproxima duas áreas distintas: a comunicação e a educação. Ainda que nos atenhamos aqui à comunicação, a educação não pode ser relegada ou esquecida, uma vez que existe uma série de posições e intersecções práticas e teóricas. De qualquer forma, o ponto central está associado à vivência, pois, a educação ou o processo de ensino e aprendizagem acontece na sensibilização e na transformação pessoal. Apesar de não ser o objetivo da tese, é válido ressaltar o processo, em que a orientação pedagógica, os planejamentos e as atividades possam contemplar o processo para que haja o resultado esperado.

O exercício reflexivo sobre como observar o videogame e o *Minecraft* no que se refere ao impacto na sociedade e a dúvida em relação às suas capacidades educativas se resolverão quando expusermos nossa teoria dos blocos.

Ainda sobre a Figura 13, encontramos o referido esquema em um relatório promovido pela Fundação Lego, associado a questões de fomento da criatividade e

educação. A companhia Lego muito além de uma fábrica de brinquedos, atua em diversas frentes (*LEGO the brickommentary*, 2014) e uma delas está associada à educação por meio de diversos produtos que se utilizam da montagem para criar narrativas e para o ensino da robótica. A filosofia do brincar, apesar da marca, trata de uma releitura da pedagogia montessoriana, associada ao brincar e ao aprender centrada no uso das habilidades das mãos.

Além do Lego e do *Minecraft*, outros sistemas visam produzir e interagir com informação por blocos, por exemplo, a linguagem de programação chamada *Blockly no Scratch* (Figura 15), o sistema de circuitos *Little.Bits* (Figura 16), ícone dos aplicativos na tela de telefone celular (Figura 17).

Figura 15 - Sistema de programação por Blockly
 Fonte: Scratch. Disponível em: < <https://scratch.mit.edu/> >

Figura 16 - Little.bits

Fonte: Wikipedia. Disponível em: <

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d2/LittleBits.jpg/220px-LittleBits.jpg>>

Figura 17 - Tela de celular com os ícones de apps

Fonte: Android Apps. Disponível: < <http://android-apps.com/reviews/slidescreen-offers-an-alternative-home-screen-for-your-android-phone/>>

Figura 18 - Esquema Gráfico das peças de Lego
Fonte: Pinterest. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/171347960792570362/>>

Figura 19 - Esquema Gráfico das peças de Lego 2

Fonte: Pinterest. Disponível em:< <https://br.pinterest.com/pin/130182245457106606/>>

Oct. 24, 1961

G. K. CHRISTIANSEN

3,005,282

TOY BUILDING BRICK

Filed July 28, 1958

2 Sheets-Sheet 2

INVENTOR

Godtfred Kirk Christiansen

BY
Stevens, Davis, Miller & Mosher
ATTORNEYS

Figura 20 - Esquema Gráfico das peças de Lego 3

Fonte: 365blanc. Disponível em: <<http://365blanc.blogspot.com.br/2011/10/games-and-toys-original-patents.html>>

Desta forma, ao pensar nas relações de aderência entre os blocos, temos a possibilidade de erguer uma casa ou qualquer outro tipo de construção, seja no ambiente analógico com brinquedos ou no ambiente virtual com um aplicativo que permita esta possibilidade. Vemos uma formatação do padrão, um direcionamento do processo criativo associado à massificação que preconiza a indústria cultural. Ainda que haja espaço à criatividade mediante estes aspectos existe uma orientação ao referido processo criativo. Tal proposição nos lança dúvidas e relações às formas e as funções. Encaixes duros, encaixes orgânicos? Existe organicidade na dureza das formas? O ser humano se encaixa frente aos blocos? Ele é formatado igual a um bloco?

Seguiremos aqui com a metáfora do bloco, pois para a comunicação acontecer deve haver dois encaixes, um associado à questão estrutural, corpóreo e o outro incorpóreo, de acordo com a subjetividade do indivíduo e que pode ou não acontecer. Este conceito deriva-se da ideia da comunicação surgida pelo atrito de corpos (MARCONDES FILHO, 2004).

Estes questionamentos, além de norteadores, são abalizados à luz da fenomenologia. A forma de abordagem associada à pesquisa metapórica, focando-se na:

- Experiência em relação ao fato vivido,
- Observação da vivência e
- Descrição mediante ao relato.

5.3 Objeto de Estudo: *Minecraft*

O *Minecraft* além de não ter um objetivo específico, promove o que pode ser associado a um fenômeno de repercussão, pois diariamente são vendidas, em média, 10 mil licenças de uso. Existem atualmente, 25 milhões de cópias instaladas em computadores, sem contar as versões de console e móveis, mas, além disso, há outra questão de que o jogo pode extrapolar o próprio jogo onde os usuários podem procurar novas formas de interagir, inventar e inovar (Figura 21).

Além disso, o *Minecraft* atuou em uma série de questões muito além da jogabilidade, sendo um dos atores componentes em relação aos Youtubers, que ao compartilhar as sessões de jogo teve por consequências como o surgimento da função do jogo que além de ser jogado também passa a ser assistido, e também própria onda de canais, assistidos e criados pelos jovens que hoje não filmam apenas jogos, mas trazem os mais diversos assuntos. Outros aspectos que listamos de outras resultantes são associadas o uso do meta-universo como sucessor do *Seconde Life* (2003) e *World of Warcraft* (2004), o uso da perspectiva 3d, tal qual um passo anterior a modelagem digital, ao mesmo tempo que surgem opções para imprimir em três dimensões aquilo que é feito dentro do jogo, a criação de animações e *machinimas* feitas pelos próprios usuários (*prosumers*), versões direcionadas à sala de aula, com instrumentos específicos para professores gerirem o conteúdo e fomento de uma rede de produção para fins didáticos e outros usos de vanguarda associados à *bitcoins* e ao *Holo Lens*.

Figura 21 - Dados *Minecraft*

Fonte: Mojang. Disponível em:

<https://media.mojang.com/blog_image/1e6c0ddc26e6b60ed501b144f7c637b04251ad6a/MCMap1.jpg>

Desta maneira, o jogo está sempre em constante renovação das formas de utilização e, paralelo a isso, cresce em razão exponencial o jogo enquanto assunto em comunidades de diversas naturezas, principalmente de compartilhamento de vídeo.

Segue exemplos da ambientação estética proporcionada pelo jogo:

Figura 22 - *Minecraft 1*

Fonte: Minecraft Seeds. Disponível em: <<https://minecraft-seeds.net/>>

Figura 23 - *Minecraft 2*

Fonte: Minecraft Seeds. Disponível em: <<https://minecraft-seeds.net/>>

Figura 24 - *Minecraft 3*

Fonte: Minecraft Seeds. Disponível em: <<https://minecraft-seeds.net/>>

Figura 25 - *Minecraft* 4

Fonte: Minecraft Gallery . Disponível em: <<http://minecraftgallery.com/wp-content/uploads/2012/08/japanese-castle.png>>

Figura 26 - *Minecraft* 5

Fonte: Worlds Online. Disponível em: <<https://www.worlds-online.de/spiele-2/minecraft/uss-enterprise-minecraft-unglaublich-detailgetreuer-nachbau/>>

Figura 27 - *Minecraft* 6

Fonte: Ytimg. Disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/FWxLGn2jJeE/hqdefault.jpg>>

Figura 28 - *Minecraft 7*

Fonte: Planet Minecraft. Disponível em: <<https://www.planetminecraft.com/project/manor-of-the-great-gatsby/>>

Figura 29 - *Minecraft 8*

Fonte: Yting. Disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/tmvfeILvql4/hqdefault.jpg>>

6 A narrativa dos videogames: sobre nossa abordagem

6.1 Relato Pessoal - A experiência do Jogo

Estou aqui sentado na frente de duas telas, uma com o jogo que será aberto e a outra onde escrevo este texto. Ensaio um pouco mais para começar o jogo, olho o ambiente ao meu redor, escuto a cachorrinha latir, o vento balançando um sino, penso se estou no caminho certo, se meu orientador aprovará o texto. Enfim, sinto (ou quero sentir) uma relação entre o mundo real e o próximo passo.

Em outras circunstâncias de minha vida essa passagem se deu sempre de modo impensado, tal como se passa de um cômodo para outro, porém nesta próxima sessão sinto-me como um emissário entre dois mundos. Levanto-me novamente, tomo dois copos de água, acho curioso este corte em relação ao jogo, mas desta vez é para valer, me sinto como um atleta para entrar na área de competição. Dispo-me de pensamentos, conceitos, responsabilidades, ficando apenas eu e o jogo, a vontade de preencher o jogo e realizar o momento.

Vamos jogar.

Clico duas vezes no ícone, coloco o *login* e a senha.

Espero carregar e releio o texto mais uma vez.

Figura 30 - Tela de entrada do jogo *Minecraft*
Fonte: Org. pelo autor

Clico no modo de jogo: *Singleplayer* (Figura 30). Vejo os meus jogos salvos, em cada mundo que estive. Cada um deles me remete a uma sessão de jogo e um episódio de minha vida como:

- As vezes que tentei caçar o Dragão,
- Minhas criações livres de desenho,
- As imagens para uma palestra,
- Os mundos que eu criei para as crianças de minha família aprenderem a jogar.
- Os testes de tutorias e aulas que planejei.

Agora vejo o jogo como uma somatória de todas as vezes em que joguei e como me envolvi com o jogo, então penso nas minhas futuras palestras, nos meus textos e como este exercício pode ir muito além da pesquisa, beirando uma relação de autoconhecimento e antes que possa entrar em um devaneio traçando paralelos de um orientalismo digital, entre Morpheus do *Matrix*, Krishnamurti e Alan Watts, crio meu novo mundo e início a sessão de jogo.

O mundo para ser criado pede um nome, penso, penso, penso, tento ter alguma ideia original, uma brincadeira, mas nada. Lembro que na década de 90, um nome dado em uma fase rendeu-me um apelido (Tuporc, somatória de Tupy mais o Monstro Orc do *Warcraft*), por falta de uma inspiração melhor e ansiedade pelo que me esperava, batizo o mundo como “Relato Doutorado”. Configuro como modo de sobrevivência, sem qualquer outra opção, ou manipulação, permito jogar exatamente como o mundo vier. O mundo “carrega”, ao ler *Building Terrain* vem em minha mente *Heinz Von Foerster*, mas antes que termine de pensar em *Círculo Cibernético* o jogo se faz pronto.

Figura 31 - Tela do jogo *Minecraft* 1
Fonte: Org. pelo autor

Figura 32 - Tela do jogo *Minecraft* 2
Fonte: Org. pelo autor

Figura 33 - Tela do jogo *Minecraft* 3

Fonte: Org. pelo autor

Olho para os lados dentro do cenário do jogo e surjo ao lado em um vale. Começo a pensar como traçarei estratégias para sobreviver (Figuras 31, 32 e 33). Busco subir posições e observar o terreno à minha volta, onde estou e aquilo que a natureza me oferece: recursos, abrigo e alimentação. Não encontro nada. Tenho que me deslocar um pouco mais. Subo ao topo do morro, olho ao meu redor, uma neblina impede de ver ao longe, não acho comida e apenas madeira, a sensação é de tensão.

Como vou sobreviver?

Em breve anoitecerá no mundo criado. Mas, ainda dá tempo de descer uma vertente do morro onde estou e buscar uma vertente maior. Eu, no mundo real, tomo fôlego para a empreitada de avançar no mapa e fico em estado de alerta para qualquer perigo.

Ao descer vejo uma vaca, os planos mudam, pode ser que tenha um rebanho próximo. Sim, está ali. Pego um bloco de madeira e vou compor meu estoque de carne. Em questão de segundos as vacas são cercadas e ganho couro e carnes. Ao relatar o ato,

lembro-me do mugido dos bovinos. Quando acerto-os com um bloco de madeira eles pulam e brilham na cor vermelha, sem ter relação qualquer com a morte mesmo que no sentido figurado, uma vez que isto foi necessário para continuar no jogo. Ainda escuto mugidos ao longe, mas a ideia agora é fazer um abrigo, o mundo quadrado chama a minha atenção.

De fato, a paisagem quadriculada me inspira a pensar metaforicamente, desenvolvendo maneiras de raciocinar como um habitante deste mundo para poder sobreviver. Enquanto jogo, não tenho pontos, apenas colonizo este mundo, eu e o som dos meus passos como um sintoma de recompensa que busco para poder sobreviver.

Olho para o céu procurando o sol, um quadro amarelo onde existe apenas neblina. Não sei a que horas escurecerá. Início a criação do meu abrigo, estou escavando o topo da montanha para utilizar suas paredes de forma natural. Ao fazer os retoques no abrigo percebo que o chão é oco e nele tem uma mina de carvão. Uso os blocos de barro para fazer uma escada e chegar ali e ao deparar-me com o relógio do computador, vejo que esta sessão de jogo já atingiu quase uma hora e meia (Figura 34).

Figura 34 - Tela do jogo *Minecraft* 4
Fonte: Org. pelo autor

Quando percebo, o ciclo de dia no jogo já anoiteceu e, então, procuro duas árvores e adquiero lenha, porém, como não tenho carvão, ao fechar a entrada de meu abrigo tudo ficou escuro, barulhos de monstros me espreitando e eu crio um sistema de

entrada, posicionando quatro blocos para ganhar tempo. Vou aproveitar a noite para criar utensílios e de como transformar a madeira em uma mesa de construção e com isso, preparar as tochas para iluminar o ambiente, a espada para a defesa e as picaretas para encontrar o carvão (ingrediente final da tocha).

Vejo um morcego pelo duto de luz que criei. Existem cavernas próximas e elas são um dilema, pois há ao mesmo tempo, recursos e monstros. Então preciso me preparar para isso. Ao abrir o inventário, o jogo me manda uma mensagem – pelo fato de acionar o inventário ganhei um "*achievement*", um reconhecimento, e isto me lembra do mapa de reconhecimento, dando o passo a passo das habilidades que fui construindo para avançar.

Amanhece, faço uma torre ao lado da entrada da casa e da caverna para poder me localizar. Desci à região das pedras onde existe um depósito de carvão, a imagem da picareta quebrando o bloco, que se converte no pó de carvão e nas orbes (esferas de energias), bolinhas de luz que se convertem em nível e que traz a sensação de vitória e de estar avançando (Figura 35).

Figura 35 - Tela do jogo *Minecraft* 5
Fonte: Org. pelo autor

Da cozinha me avisam que o almoço está pronto. A meta é ter todos os carvões e, então, tento correr para poder ir comer com a sensação de dever cumprido. Mais um novo chamado e vou almoçar, pensando no compromisso que teria com o jogo.

Volto e continuo minerando. Ao terminar a mineração, vejo uma fenda e decido entrar, porém, não consigo visualizar direito porque não tenho tocha. Avanço na penumbra e descubro mais reservas de carvão e outras saídas e, devido ao monolito feito ao lado do abrigo, consigo me localizar. A exploração e mineração levou tempo demais, quando vejo anoiteceu novamente virtualmente. Escolho ficar na caverna e esperar amanhecer, melhor do que encontrar algum monstro, uma vez que não estava preparado para enfrentá-los.

Após alguns instantes parado, reflito que poderia quebrar o teto da caverna, e assim poderia sair no abrigo. Após dez picaretadas e usando os blocos de terra que estavam no inventário, saio ao lado da mesa de construção. Tenho a sensação de proteção ao chegar em minha casa e, também, de continuidade podendo criar as tochas para iluminar lá dentro e facilitar novas explorações.

Figura 36 - Tela do jogo *Minecraft* 6
Fonte: Org. pelo autor

Ao sair do abrigo para pegar madeira, começou a chover (Figura 36), na vida

real. Neste momento, acho graça da coincidência e as pessoas na sala comentam que a chuva ficara mais forte.

Crio uma estratégia para exploração subterrânea. Com as tochas e picaretas criadas, abri um túnel dentro do abrigo, cavei 10 blocos para baixo no sentido vertical, coloquei uma tocha, fiz explorações periféricas, e segui descendo. Após descer dezenas de níveis e achar apenas insumos para outros níveis de picareta que ainda não possuía, resolvi subir e fazer testes na construção de pontes para poder ir a outros locais com mais segurança (Figura 37).

Figura 37 - Tela do jogo *Minecraft 7*
Fonte: Org. pelo autor

Fiquei aproximadamente duas horas somente quebrando blocos objetivando mapear e minerar. Após os primeiros blocos quebrados foi como se tivesse entrado em "*estado de looping*", repetindo aquilo que deveria ser feito, mesmo com um sentido de obrigação, reiterando o ato. Apesar da monotonia e da repetição eu desenvolvi uma rota para evitar cair na lava ou ficar sufocado pela água. Ao quebrar os blocos, entrei em um estado de rotina, uma execução mecânica que permitia refletir sobre outras coisas em pensamentos paralelos.

Tento desenvolver um modo de construir baseado em colocar a cada passo o bloco suspenso. Levo alguns tombos, perco níveis de vida. Ainda que com cuidado e precisão, não consigo realizar essa estratégia. Após três horas e meia de jogo e um

pouco de tédio, a necessidade de jogar foi satisfeita. Embora tenha uma série de objetivos e muito a ser explorado, decidi parar o jogo para fazer outras coisas, como ver televisão ou ler um livro, opções que se apresentam dentro das inúmeras escolhas.

Saio do mundo virtual, salvando meus progressos. Apesar de ter deixado o jogo de lado, em alguns momentos vem à memória aquilo que realizei como um tipo de reflexão sem compromisso, conjecturas e possibilidades, que com o passar do tempo foi se diluindo.

Vinte e quatro horas depois, decidi continuar aquela partida, porém antes de iniciar o jogo, pensei:

- Inicio naquele mesmo mundo, crio outro aleatório, ou busco na internet algum código para deixar o mundo mais interessante. Minha dúvida ao retornar é se posso ter um jogo melhor, não em relação às minhas escolhas, mas em relação às possibilidades infinitas que ele oferece em função das minhas experiências. Dilema da situação: eu gosto de jogar e quero o melhor que o jogo pode oferecer, todavia, se o jogo não está à altura de minhas perspectivas é porque não estou jogando o bastante para explorar as infinitas possibilidades ou porque mesmo tendo a vontade de jogar, não quero ficar preso aos ciclos que o jogo oferece até encontrar uma boa partida.
- Por que o medo em perder, de sempre buscar por segurança, de morrer ou ser atacado? Apesar de ser somente um jogo, existe uma relação atávica de não ter que fazer tudo novamente, tal como um Sísifo⁷. Para avançar no jogo precisamos esforço, considerando as vias honestas de jogar o tempo que for para atingir as metas, muito embora a estrutura do jogo também permitir trapacear, quando pode-se usar o botão de ativação *cheat codes* e alguns códigos que favorecem uma espécie de atalhos. Em todo caso o jogo nos apresenta de modo claro onde e como devemos dispendir o esforço, um modo guiado daquilo que devemos acumular para que possamos fortalecer de modo contextualizado. Basta fazer para

⁷Personagem da mitologia grega que, após enganar Hades, deus da morte, recebeu como castigo empurrar uma rocha pesada montanha acima, mas quando chegava ao cume a rocha descia novamente para a base do relevo, obrigando-o a repetir a rotina pela eternidade; tornou-se sinônimo de situações que, apesar do esforço despendido, nunca terminam.

ter. Dilema da situação: o jogo que pressupunha nos arriscarmos livremente perante ao acaso, encarando tanto a vitória quanto a derrota, não promove isto. Ficamos preocupados, hesitamos correr riscos, porém, devemos cumprir rituais associados a procedimentos para que possamos ter algum conforto diante dos desafios.

Decidi continuar o jogo e permitir reiniciar a busca por outros locais onde eu poderia ter mais recursos para minha evolução. Fui ao meu abrigo, peguei todos os itens que ali estavam e iniciei uma nova busca por um outro lugar. Para não precisar esperar o amanhecer digitei um código e coloquei o sol a pino: t - /timeset 0 - enter

Recebo a mensagem que eu não tinha ativado o modo de inserir códigos. Esperei amanhecer e então decidi andar em linha reta. Me perdi e comecei a andar em círculos. Fui obrigado a criar novos marcos na paisagem para me orientar.

Desta vez, decidi completar o ciclo básico como objetivo para que eu pudesse manter-me motivado e jogando. Criei um novo abrigo e busquei realizar todas as metas do mapa de conquistas. Ao mobiliar meu abrigo coloquei tochas, a mesa de construção e os baús. Vi que tinha blocos de rocha para fazer outras coisas e então criei um forno e coloquei as carnes dos animais abatidos para assar e com o tempo para isto acontecer, aproveitei para levantar-me e ir comer e beber alguma coisa.

Senti que o jogo começava a fluir, e fiquei mais relaxado e então veio em minha cabeça que, em breve, estaria pronto para caçar monstros, o que me proporcionava mais emoção e ânimo para continuar. Comecei a construir tudo aquilo que eu tinha em madeira, mas agora em pedra. Minha memória falhou e precisei usar o computador para buscar receitas de construção de itens (Figuras 38 e 39).

Figura 38 - Tela do jogo *Minecraft* 8
 Fonte: Org. pelo autor

Figura 39 - Tela do jogo *Minecraft* 9
 Fonte: Org. pelo autor

Após ficar aproximadamente três horas minerando e “craftando” itens tais como armaduras e baldes para poder aumentar meu grau de produção, fiquei um pouco entediado e, então, decidi andar por este mundo à noite. Observei um monstro espreitando, era o esqueleto que ataca com um arco e flecha. Tentei pegá-lo de surpresa,

mas não consegui, recebi saraivadas de flechas vindas por diversos ângulos. Tendo afundado na água tive que administrar minha cota de ar.

Voltando ao meu abrigo, tive que enfrentar com dificuldades uma aranha que encontrara. Continuei andando pela região, mas não consegui localizar meu abrigo. Perdido, precisei buscar alimentos e então me deparei com coelhos e uma ovelha e no meio da caça um zumbi vindo pela água. Mantive-me em terreno firme e alternando as teclas entre bloco e espadas derrotei-o sem levar dano algum.

Depois desse momento vi um esqueleto em uma das margens e fui em sua direção, arriscando-me a tudo ou nada. Fui mergulhando e ao me aproximar dele sou percebido. Então, ele começa me atacar. Não pondero a estratégia, vou para cima dele. A cada flechada, minha vida diminuía, mas ao final, derrotei o inimigo.

Ao observar no medidor de vida, vi que me restava apenas um coração. Enquanto não consegui encontrar o caminho de volta para minha casa não desisti. Andei pela margem, vi outras caveiras, mas não as enfrentei. Achei então a minha casa e comecei a refazer os meus planos. Analisei o meu inventário e fui construir novas coisas para explorar o mundo.

Naquele momento senti que o jogo ampliava as possibilidades, as ações estavam diretamente proporcionais aos esforços realizados. Mas, havia uma vontade que residia no devir, em sempre fazer algo a mais, sempre aplicar uma energia para um novo degrau. Embora existissem outros inimigos, portais, e itens para serem adquiridos, conquistados e descobertos, conseguira completar o ciclo de ações que tinha que fazer todas as vezes.

Após a segunda sessão do jogo, decidi mudar para outro tipo de modalidade dentro do mesmo jogo. Uma nova escolha sem a necessidade de ir até o fim, apenas atendendo a vontade de começar algo novo e fazer outro tipo de atividade onde ao invés de interagir em um mundo de sobrevivência, decidi fazer um mundo de criação. Neste jogo existia um objetivo definido e a meta viria de acordo com o que seria definido. Logo, dentro de todas as possibilidades de exploração e também de tédio, achei melhor manter-me no jogo sem precisar minerar ou lutar, apenas exercício criativo que eu escolhi, com menos esforços e cobranças e com mais criatividade e mesmo que nessa fase existisse um esforço relacionado à abstração e à construção, o envolvimento seria

diferente. Na modalidade em questão os recursos eram ilimitados, não existiam monstros, nem riscos de perder a vida, apenas a possibilidade de criação e construção. Ao me deparar com o mundo totalmente plano, vendo o vazio, logo pensei no que iria criar. E a minha primeira resposta foi: não sei (Figura 40).

Figura 40 - Tela do jogo *Minecraft* 10
Fonte: Org. pelo autor

Decidi que após começar a colocação dos blocos eu definiria a criação. Lembrei-me de coisas que já tinha criado mas que não queria repeti-las. Lembrando do Cubismo e do Surrealismo, inspirei-me na relação entre o cubo e a fantasia. Comecei fazendo um tabuleiro, que ao invés de oito casas o fiz com dez. Usei tochas para contar os 10 blocos, e ao enxergar os blocos brancos, sem os pretos, ainda vazados, lembrei de uma colmeia, mas mantive-me o plano original (Figura 41).

Figura 41 - Tela do jogo *Minecraft* 11
 Fonte: Org. pelo autor

Ao terminar o cubo, faço um jardim suspenso e aos poucos vou preenchendo os espaços. Depois, penso em usar as construções como algo interativo, como uma montanha russa, por exemplo, onde outras pessoas que se interessassem, também pudessem jogar. Da mesma forma, criar protótipos tipo labirintos nos quais outros usuários pudessem ter acesso e interagirem. (Figuras 42, 43 e 44).

Figura 42 - Tela do jogo *Minecraft* 12
 Fonte: Org. pelo autor

Figura 43 - Tela do jogo *Minecraft* 13
Fonte: Org. pelo autor

Figura 44 - Tela do jogo *Minecraft* 14
Fonte: Org. pelo autor

6.2 Relato Pessoal - A palestra na Hungria

O segundo relato tem a ver com uma palestra interativa que dei sobre tecnologia e educação para professores em um evento na Hungria, o *Educators Exchange* - E².

Ao me preparar para a palestra, inicialmente refleti sobre como eu poderia tocar a plateia com situações interativas em relação ao tema que eu abordaria.

O tema escolhido foi baseado no jogo *Minecraft*, como um simulador de soluções para problemas cotidianos. A proposta foi que, além da jogabilidade e de como jogar, fossem permitidos diálogos e reflexões compartilhadas que se convertessem em possibilitar novas ideias e conteúdo.

A palestra foi planejada para apresentar as razões da utilização dos recursos tecnológicos com os objetivos descritos acima. Foi desenvolvido um eixo narrativo e uma série de perguntas e respostas que serviriam para encaminhar os objetivos propostos. Para incrementar a palestra me permiti usar uma indumentária relacionada ao tema em questão.

O momento da palestra.

Estava eu lá na frente de aproximadamente 60 pessoas de países como: Argentina, Colômbia, El Salvador, México, Barbados, Chile, Uruguai, Vietnã, Holanda, Emirados Árabes, Índia, Nova Zelândia, Quênia, Canadá, Estados Unidos e outros.

Saudei a todos em meio a risos da plateia por causa da vestimenta e após pedir licença, tirei o avental verde e a máscara que estava usando (Figura 45).

Figura 45 - Evento da Hungria
Fonte: Fotografia de Waqqas Shaffique

Comecei perguntando: por que a insistência em jogar dentro de um contexto de um mundo com tantos problemas como fome, guerras, extremismos, problemas ambientais entre outros? Apesar da temática, percebi que minhas indagações não causaram o impacto que eu esperava e que o clima era mais de curiosidade e expectativa pelo que viria. Continuei a minha fala conforme o planejado e a forma com que eu abordava o assunto acabou por envolver a plateia.

Figura 46 - A palestra em curso
Fonte: Fotografia de Chhayen Narayan

Fiz uma série de perguntas e para todas obtive respostas satisfatórias.

A palestra fluíu até chegarmos na última atividade onde:

- 1) Eu deveria pedir para que escolhessem um problema associado a uma emergência social;
- 2) Que um voluntário se apresentasse à frente e de modo criativo representasse a metáfora escolhida;
- 3) A plateia deveria debater, fazer a relação entre o que foi feito e a temática sugerida e usar a metáfora como uma forma de gerar soluções;
- 4) O voluntário deveria explicar o que representava aquela construção.

A ideia foi provocar a criatividade e a interpretação do grupo de modo que primeiro discutissem o que tinha sido feito.

O tema proposto foi a sustentabilidade e o convite foi aceito como um desafio, pelo James Pedrech do Canadá, professor de literatura que usava jogos em suas aulas. A atividade foi cumprida com êxito.

Figura 47 - A palestra em curso com a presença do Professor James Pedrech
Fonte: Fotografia de Marcelo Dal Molin

Figura 48 - A palestra em curso com a presença do Professor James Pedrech 2
Fonte: Fotografia de Marcelo Dal Molin

Figura 49 - A palestra em curso com a presença do Professor James Pedrech 3
Fonte: Fotografia de Marcelo Dal Molin

Figura 50 - Construção realizada por James Pedrich
Fonte: Org. pelo Autor

Aos poucos a plateia foi se manifestando na tentativa de desvendar aquilo que James havia construído. Depois de muitas tentativas ele explicou o que tinha feito, provocando uma interseção entre o que fora visto e o que a imagem despertara em cada

um, derivando uma série de elementos para a reflexão sobre o tema proposto e sobre a utilização de jogos em salas de aulas.

6.3 Relato pessoal – James Pedrech

Ao final da sessão convidei James para fazer um relato sobre a sua experiência. Eis o que escreveu:

“At the E2 Global Forum in Budapest, Hungary, I attended a session focusing on *Minecraft* run by Francisco Tupy. During the session, Francisco asked for a volunteer for an experiment in the *visualization of metaphors*: essentially, the goal of this experiment was to have the volunteer attempt to communicate a complex concept through tools available in *Minecraft*.

Intrigued, I volunteered. This presented a unique challenge: I knew that I could communicate simple nouns like *tree* or *mountain* but, as Francisco explained, I would have to rely on metaphor to communicate something more abstract.

After a moment or two of consideration, I chose pollution. It seemed like an appropriate choice given the nature of *Minecraft*, a game in which the natural world figures so prominently. In fact, I was confident that my colleagues would quickly decipher my metaphor: a small gathering of flowers with blocks of glass scattered about, representing glass and plastic waste. After a few moments, however, it was obvious that the metaphor was not as clear as I had hoped; my colleagues seemed to be confused by my arrangement, and struggled to make any sense of it. It was not until I explained that the glass blocks represented waste that my message became clear.

The experience was remarkable. Though I am very familiar with *Minecraft*, I had never thought of the game as a means to communicate abstractions and imagery. Using the game in this way helped me see the potential this approach would have in classrooms. Days later, however, I found myself thinking about the experience in new ways. I was drawn to the limits inherent to this kind of expression in a block world; could I, for example, represent complex ideas like oppression, happiness, or chaos? I am not sure. Interestingly, this is problem we can face whenever we use *signs* in the post-modern sense: whether the sign is a word, an image, or a series of digital blocks, there is always a chance that the audience will not identify the thing *signified*.”

Tradução do relato:

"No Fórum Global E2 em Budapeste, Hungria, participei de uma sessão sobre Minecraft conduzida por Francisco Tupy. Durante a sessão, Francisco pediu um voluntário para um experimento na visualização de metáforas: essencialmente, o objetivo desse experimento era ter uma tentativa de comunicar um conceito complexo através das ferramentas disponíveis no Minecraft.

Intrigado, eu me ofereci. Isso apresentou um desafio único: eu sabia que poderia comunicar substantivos simples como árvores ou montanhas, mas, como Francisco explicou, eu teria que utilizar uma metáfora para comunicar algo abstrato.

Após um momento de reflexão, escolhi a poluição. Parecia uma escolha apropriada dada a natureza do Minecraft, um jogo em que o mundo natural figura tão proeminentemente. Na verdade, eu estava confiante de que meus colegas descifrariam rapidamente minha metáfora: uma pequena reunião de flores com blocos de vidro dispersos, representando o desperdício de vidro e plástico. Depois de um tempo, no entanto, era óbvio que a metáfora não era tão clara quanto eu esperava; meus colegas pareciam estar confusos com meu arranjo e se esforçaram para criar sentido disso. A mensagem só ficou clara quando expliquei que os blocos de vidro representavam o desperdício.

A experiência foi notável. Embora eu esteja muito familiarizado com Minecraft, nunca pensei no jogo como um meio para comunicar abstrações e imagens. Usar o jogo dessa forma ajudou-me a ver o potencial que essa abordagem teria nas salas de aula. Dias depois, no entanto, encontrei-me pensando na experiência de novas maneiras. Fui atraído para os limites inerentes a esse tipo de expressão em um mundo de blocos. Eu poderia, por exemplo, representar idéias complexas como a opressão, a felicidade ou o caos? Não tenho certeza. Curiosamente, este é um problema que podemos enfrentar sempre que usamos sinais no sentido pós-moderno: se o sinal é uma palavra, uma imagem ou uma série de blocos digitais, há sempre a chance de o público não identificar o significado." (tradução nossa)

O relato dele foi a constatação que eu precisava de que a experiência proposta fora bem sucedida. Tivemos uma vivência onde se estabeleceu uma comunicação por conta de algo novo experimentado.

.

6.4 Relato pessoal – Vinícius Gonçalves

Em outras duas oportunidades, quando tentei replicar tal experiência virtualmente, constatei que as respostas ficavam longe da experiência vivida. Em um dos grupos, apenas uma pessoa se manifestou enviando uma imagem. No segundo grupo, o engajamento se deu com algumas mensagens, mas sem o propósito de deciframos o que estavam vendo.

Muito embora o resultado não tenha sido como eu esperava, serviu para que eu ampliasse as possibilidades de compreensão. Não ter a redundância de um exemplo possibilitou ter dois fatos opostos passíveis de comparação. No cruzamento dos dois exemplos surgiram outros parâmetros de compreensões e reflexões.

Segue o relato feito pelo Vinícius Gonçalves, estudante de arquitetura e responsável pela última imagem.

“Apesar de cursar arquitetura, atualmente tenho estudado bastante a vertente dos jogos. Sempre gostei da produção, seja através da modelagem, texturização e render, pela qual estou me formando paralelamente à arquitetura. Minha pesquisa buscou, através da cibernética, entender as interações humanas e máquina utilizando o jogo eletrônico como ferramenta.

Em meio a todos esses processos e demandas, surgiu esse chamado para sua pesquisa que me interessei na hora. Tenho aprendido muito com pesquisa e metodologias que tenho analisado. Agora falando um pouco da sua pesquisa, também tive dificuldades nessa captação inicial de participantes, fiz três experimentos sendo que dois foram com os integrantes do grupo de pesquisa que participo. Quando fui para o terceiro, aberto ao público em geral, foram amigos e colegas da universidade, mas o que predominou foram à participação de crianças trazidas pelos pais.

Acredito que ainda exista uma dificuldade de aceitação dos jogos em processos científicos, notei um pouco disso na visita na Anja Pratschke aqui em Campo Grande, mas por um lado, pelas bibliografias levantadas e a produção que está acontecendo, isso tem mudando.

Sobre o *Minecraft*, acho uma ferramenta criativa incrível, e por estar nesse meio arquitetônico, noto certo preconceito por parte dos meus colegas pelo software, o que é

uma bobeira. Para mim, o jogo tem um potencial conectivo que deveria servir de referência para a produção da arquitetura hoje. E sobre sua experiência, não lembro quando foi a última vez que criei de forma livre e abstrata no *Minecraft*. Sempre busquei construir espacialidades e coisa do tipo. O experimento me resgatou esse espírito experimental, curioso que sempre joguei, mas me interesse mais pela produção e de como foi feito.

A ideia de *feedback* entre os participantes para mim é ótima, vivo uma cultura de entrega de projetos e esse confronto de visões diferentes da mesma obra acontece bastante e estando nos meios de produções de design paramétrico, os *feedbacks* são muito diferentes. Busquei contribuir nas produções dos participantes, com a experiência que tive com esses processos digitais (espero ter colaborado, *hehe*). O experimento significou para mim, sobretudo quando buscaram compreender minha espacialidade, diferentes visões e experiências compartilhadas, tenho defendido mais processos colaborativos e horizontais (bottom-up). Acredito que poderia ser melhor se mais pessoas participassem, mas é uma questão que também tive. No que precisar estarei à disposição para ajudar e trocar ideias, finalizando o site da minha pesquisa envio para você.

Figura 51 - Relato Vinícius Gonçalves 1
Fonte: Org. por Vinícius Gonçalves

Figura 52 - Relato Vinícius Gonçalves 2
Fonte: Org. por Vinícius Gonçalves

O primeiro experimento foi proposto uma criação livre e decidi criar uma ponte entre dois volumes com materiais diferentes. Sinto um pouco de dificuldade quanto propõe temas tão livres, mas falo por mim, tantas opções e acabo criando algo sem muito nexo.

Figura 53 - Relato Vinícius Gonçalves 3
Fonte: Org. por Vinícius Gonçalves

Figura 54 - Relato Vinícius Gonçalves 4
Fonte: Org. por Vinícius Gonçalves

Foi proposta para mim a criação de algo para que os participantes interpretassem, logo pensei em criar alguma espacialidade, algo relacionado com caminhos e loops, mas simplifiquei, pois demandaria certo tempo para produzir. Lembrei-me das esculturas da Elisa Zattera e pensei que o início e o fim são conceitos bem definidos, mas o caminho entre eles se mostra sempre aberto e indefinido. O resultado me lembrou um circuito com início e fim, abrindo para algumas interpretações por ter esses extremos bem definidos e o trajeto entre eles mais tênue.

Agora buscando entender o que deu errado, não sei se pode ter sido divulgação, pois foi postado em um grupo especializado nesses assuntos, o experimento não requisitava presencialidade e era aberto ao público. Mas tinha os requisitos de ter um computador com software instalado, porém é simples o acesso e ter o jogo. Acredito que em determinada faixa etária a disposição em participar em experimentações com *Minecraft* é baixa, talvez por pensarem em ser “coisa de criança” ou algo do tipo, então quanto a quantidade de participantes pode ser isso. Em relação aos participantes no experimento, pode haver diversas variáveis, tempo e disponibilidade, ou certa falta de comprometimento com a pesquisa. O entusiasmo pode ter sido um fator, no meu caso

eu tenho todo o interesse por pesquisas no gênero, e utilizar de formas diferentes do que para o simples entretenimento”.

8 – Game Over? Considerações finais

8.1 Reflexão: O Evangelho Gnóstico Segundo o Videogame

Ao promover uma reflexão do videogame com a representação da vida, da morte, do corpo e da carne, evocamos uma relação intrínseca, que pode, de certa forma, associar-se os sistemas de punição e recompensa, ainda que o que esteja sendo proposto tenha um caráter velado para o jogador, como alguma coisa que ao mesmo tempo motive e crie uma valorização equivalente ao esforço. O estado de alerta, o medo, a valorização pela recompensa são condições presentes e que promovem uma necessidade de superação.

Vivenciar a energia representada por uma barra ou marcadores do tipo corações ou números que quantificam a vida (integridade corpórea) que aquele personagem possui, ao mesmo tempo em que escalonam as perdas em função dos erros cometidos e impedem o avanço do jogador, representando a sua morte, provoca estímulos positivos de superação que fazem com que ele tente suplantar aquele desafio, aquela etapa do jogo e, assim, passar para uma nova fase.

Figura 55 - Representações de vida comuns nos jogos de videogame.
Fonte: Organizador pelo Próprio Autor

A vida em um jogo funciona como uma moeda corrente, em que uma recompensa simboliza uma recuperação, aquilo que fora perdido ou até mesmo itens

que possam contribuir para uma maior proteção, ou mesmo, provocar um dano ao oponente. Além disso, existe o erro fatal, o xeque-mate, uma situação que zera automaticamente as chances de vitória, independente de quantas vidas ou energias se possa ter (Figura 55).

No jogo, a vida é representada pela oportunidade, como a moeda que se coloca em uma máquina como o *pinball*, onde para cada moeda, uma quantidade de bolinhas de metal é oferecida. O coração é uma metáfora da própria vida e as barras mostram a saúde escalonada. A derrota é representada pelo cair da bolinha e a morte ou *game over*, quando todas caem. Novas tentativas, novas fichas, mais bolinhas, enfim, sempre na expectativa de ganhar.

A vida no jogo e a chance de continuar jogando se faz em presentes por elementos pictóricos, como um marcador de vida ou um avatar. A personificação da intenção do que almeja o jogador se faz em paralelo a ele próprio, levando em consideração a expressão em inglês “*embodiment*”, que significa encorporamento ou corporificação. Os elementos na tela servem como uma vestimenta ou corporificação do ato, graças à fantasia que permeia a apreensão de como o jogo é percebido pelo jogador.

Logo, a imposição da dificuldade em função do sucesso implica na gestão do recurso vida, assim como o balanceamento da questão *Agon* x *Paidia* levados em consideração pelos desenvolvedores. Ao lado da dificuldade pela vitória que implica na acurácia da perícia, permite-se que o jogador identifique cada avanço como um progresso em relação a outro jogador, a si mesmo e ao sistema.

A vontade e a atração pelo jogo que prenderá o jogador frente a uma tela, remete-o à carne, e o sistema rígido do computador, ao corpo. Como objeto para nossa reflexão, podemos avaliar que a diferença existe entre um avatar controlado por um sistema e outro avatar controlado por outro jogador, que, a distância, se encontra conectado via internet com as telas compartilhadas em diferentes partes do mundo.

O ser humano é filtrado e pasteurizado na forma de um avatar, o jogo reduz a pessoa à sua perícia, aos seus feitos, àquilo que o diferencia, ou seja, à forma como joga. Habilidade, reflexos rápidos, instinto, nada disso importa, mas sim, como se dá o resultado. Entretanto, seu diferencial está em sua capacidade de vencer, de ser um herói, um líder.

Elucidamos, também, que a relação entre ciclo de vidas e mortes está relacionada à mitologia gnóstica, na qual, a partir de um acordo entre um ser supremo chamado Demiurgo, o Salvador se sacrifica diariamente em prol dos erros da humanidade. A utilização deste mito inspirou-se em:

- Grant Morrison, na história em quadrinhos “Evangelho do Coiote” (DC2000), no qual o autor, por meio do desenho Papa-Léguas, coloca o Coiote como o Salvador e este se sacrifica em função da edificação do herói, do entretenimento da massa em função do acordo feito com o Demiurgo que, neste caso, era o Desenhista.
- Marcondes Filho (2004), que valendo-se desse mito pontua a existência de dois mundos, um sendo cópia do outro, o sensível e o provisório, de um lado, e o inteligível e eterno, de outro, ressaltando que entre tais existem as representações parciais ou exatas.

Da mesma maneira, o avatar, que no sânscrito significa encarnação, morre na tela, em função de repetidos erros do jogador, de partidas após partidas de jogo, em prol da fruição do jogador. Considerando as possíveis traduções para a palavra “*embodiment*”, também temos a questão do incorporar, como o faz um ator, quando literalmente entra em seu personagem. Assim é o jogador que assume o papel do seu personagem, que não é controlado como uma marionete, mas como carne dando vida ao corpo, encarnando.

Então, o personagem, que está sujeito aos comandos do jogador, está exposto às situações como os riscos e os sucessos escalonados. Podemos dizer que o jogador é um Demiurgo e, os avatares, redentores, que nesse conceito sacrifica-se em prol do jogador.

No caso do *Minecraft* podemos ir mais adiante, uma vez que o estilo de jogabilidade cria a condição de um *God Game*, não como um *God Game* usual, mas sim como aquele que, por não precisar de condições para sobrevivência, se permite vivenciar um mundo de criatividade sem limites, conferindo a ele o *status* de um criador onipotente, de Demiurgo, ou de qualquer outra figura mitológica que tem por função criar o Mundo.

8.2 A Lei e a Regra

A vida no jogo nos apresenta uma metáfora que pode ser interpretada como: "mantenha-se vivo para progredir". Desta maneira, uma das estratégias é o jogador ter que considerar o elemento vida/saúde para manter-se no jogo, criando condições associadas à postura e tipos de escolhas e, com isso, as suas consequências. Outra situação a ser considerada é que questões externas ao jogo, como elementos da vida real, tendem a ser imperceptíveis por parte do jogador, principalmente no momento do jogo. Tudo o que acontece no jogo está atrelado aos pilares fundantes do mesmo, como as regras, as recompensas e as estratégias que se sobrepõem à realidade. Para elucidar este processo, citamos as práticas de *pay 2 play ou pay 2 win*. Na primeira, para que o jogador continue avançando precisará pagar, e, na segunda, para ganhar, também, precisará pagar.

Para o jogo existir, ele precisa ser entendido e percebido como tal, pois as regras inerentes a ele fazem parte do círculo mágico não reconhecendo as leis que regulam o universo real. No jogo, as leis são estabelecidas e controladas pela máquina, diferentemente das leis que regem um sistema social, que são compulsórias e não podem ser escolhidas, apenas cumpridas.

As regras de um jogo podem camuflar uma situação real, sobrepondo uma camada lúdica à seriedade da realidade, amortecendo a percepção e confundindo os sentidos. Citamos como exemplo, um cassino que se tem como um local onde se realizam jogos de azar. Em um espaço sem janelas em que o tempo passa sem ser percebido, cria-se um ambiente cujas regras e estratégias podem trazer recompensas e cujo dinheiro gasto é mascarado por meio de fichas coloridas, que quebram a relação da equivalência monetária. Vale ressaltar que apesar de propor situações entendidas como lúdicas e com promessas de recompensas financeiras, onde mais se perde do que se ganha, ao final, a lógica é que o jogador estará sempre sujeito à sorte, ao controle do sistema e terá que fatalmente pagar por isto. Esse mecanismo de ilusão também é percebido nos mais diferentes tipos de pirâmides financeiras, que apesar de não serem um jogo, mascaram a lógica da realidade mediante as regras e procedimentos muito bem explicados e que, se seguidos, trazem recompensas substanciais de ordem financeira e bens materiais.

Voltando ao nosso contexto, temos nos simbolismos e metáforas um ambiente necessário de afastamento da realidade onde se cria um elo de comprometimento em busca das possíveis vitórias atribuídas àquele sistema. Aliando-se a isso, dado o binômio estabelecido entre mecânicas e narrativas, os elementos fundantes de subsistência financeira, são sutilmente diluídos no contexto da jogabilidade, em que onde para vencer, o jogador que acredita estar em um jogo em seu estado puro e espontâneo, é levado a cometer gastos e a divulgar o jogo como se estivesse trabalhando para a marca.

Nesse contexto o jogo invade e transforma a cultura. Até o que não é jogo se beneficia da Gamificação e sistemas, que a princípio não foram concebidos para serem jogos, usam cada vez mais elementos do mesmo. Aquilo que inicialmente não fora concebido como um jogo, ao incorporar tais elementos, tem resultados melhores, como bonificação de aplicativos, programas de fidelidades, etc.

Figura 56 - O sétimo Selo

Fonte:Rubin Museum. Disponível em:

<http://rubinmuseum.org/images/content/2237/seventh_seal_web__detail_carousel.jpg>

Na Figura 56 vemos uma representação metafórica entre o jogo, a lei e a regra. No filme, O Sétimo selo (1956), o cavaleiro templário Antonios Block busca fugir da Morte mediante uma partida de xadrez. A Morte, antropomorfizada por um personagem, faz parte da lei imutável da natureza, enquanto o jogo, no caso, o xadrez, é utilizado como uma estratégia para dissuadi-la de sua meta, que é a de levá-lo. Nesse caso, por ser um filme, o personagem tenta a qualquer custo vencer o jogo, pois sua prioridade é escapar da morte.

Já na vida real, para um jogador, a vitória não é superar o jogo nem se libertar do círculo mágico, mas manter-se jogando. Muitos encontram no jogo uma forma de evolução pessoal incidindo em suas carreiras como, no caso, um professor que agrega às suas funções o ensino de como criar um jogo e suas respectivas regras, incrementando com isto a sua disciplina. Exemplificamos, também, além dos jogadores profissionais, com aqueles que trabalham nessa cadeia produtiva, como os advogados, os publicitários, entre outros. Há aqueles que jogam amadoristicamente por diversão e que podem até acreditar que o jogo seja uma atividade livre e espontânea, mesmo que tenham dispendido tempo e recursos financeiros. Tal situação leva esse jogador a ler

livros a respeito, a assistir vídeos tutoriais, a comprar roupas e objetos de decoração. É importante para muitos jogadores a sensação de serem líderes, campeões, uma autoafirmação que cria sensação de empoderamento frente à realidade.

Nesse aspecto o *Minecraft* conseguiu a condição de *re-playabilidade* indo contra a hiper-realidade. Oferecendo um ambiente estético incompleto e infantil, ele permanece o mesmo desde sua criação, tendo sofrido apenas algumas atualizações de versões. Assim, ele se mantém contra a estética vigente e tecnológica atual, assegurando o interesse de pessoas diversas. Uma razão que podemos atribuir a esse fenômeno é sua condição de oferecer a possibilidade de maior interação com as peças do jogo, em que qualquer ambiente pode ser criado, dependendo da vontade e criatividade do usuário. Assim, um bloco pode ser usado para fazer qualquer coisa. É como um labirinto sem paredes, com uma promessa de liberdade que prende o jogador, desenvolve-se a necessidade de criar as obrigações pela falta das mesmas.

De outro lado, encontramos na ficção através de diversas mídias, como livros ou filmes, um protagonista que vai se construindo na trama para justificar sua existência.

Como exemplo dessa leitura citamos:

- O conto de Jorge Luiz Borges, *Loteria Babilônia* (1970), no qual há a descrição de um cenário onde um sorteio que oferece recompensas e punições, evoluiu a ponto de controlar o modo de vida de uma população. Nesse conto, é evidenciada a necessidade de as pessoas conviverem com regras estabelecidas por uma entidade “A Companhia”, a que se atribui poderes mágicos.

-Em *Tommy* (1975), *opera rock da banda The WHO*, um protagonista cego, surdo e mudo interage com o mundo através de uma máquina de *pinball*, e mesmo se tornando um campeão, não teve a liberdade para viver sua própria vida, tendo sofrido maus tratos por parte de seu padrasto e seu filho, que se aproveitaram de sua deficiência para dominá-lo psicologicamente e, com isso, colheram os frutos de seu sucesso. Em um momento derradeiro, *Tommy* supera a máquina e após uma explosão, recobra seus sentidos e sai correndo por diversas paisagens do mundo enquanto se ouvia a trilha sonora que tem com refrão “*I’m free*”.

- *Jogos Vorazes* (2012), *Gamer* (2009), *Tron* (1982), *Hit-Man* (2007) e *Sword Art Online* (2012) são exemplos de roteiros em que os jogadores, presos dentro de um

jogo, têm que lutar para sair vivos e recuperar suas vidas. Além disso, a criação de jogos pode ser atribuída a vilões como o caso *Jigsaw* da franquia *Jogos Mortais* (2005) e a do quadrinho *Arcade* da Marvel, em que se criam circunstâncias que colocam os heróis como os *X-Men* e o *Homem-Aranha* em perigos baseados na estrutura de jogos.

Uma circunstância na fantasia é percebida como vilania e inspira heroísmo, quando, na realidade, o padrão inspirado é oposto. Uma das respostas a isso é pela própria sedução que o jogo exerce. Na China⁸, por exemplo, foi criado um sistema gamificado que pontua as atitudes do cidadão, atribuindo-lhes nota e garantindo uma condição de privilégio chamado *Social Credit System*.

Concluindo, podemos dizer que o ser humano está inserido dentro de um sistema cujas leis e regras determinam seu *modus vivendi*. O jogo como uma atividade que vem dos primórdios da humanidade caminha ao lado de toda a evolução tecnológica fazendo parte da natureza humana.

⁸ TECHNODE. Disponível em: <http://technode.com/2017/08/23/chinas-social-credit-system-ai-driven-panopticon-or-fragmented-foundation-for-a-sincerity-culture/> Acesso em 15 ago 2017

8.3 A imagem da introdução

Figura 57 - Releitura do ponto de equilíbrio
Fonte: Org. pelo autor

Retomando a imagem proposta no início desta pesquisa, após a trajetória de leituras, pesquisas, reflexões das questões associadas ao nosso cotidiano, inclusive profissional, refizemos uma releitura e uma síntese do processo até este momento.

Durante as interações que tivemos com o jogo, inicialmente jogando, posteriormente com os relatos, pudemos refletir sobre o processo interativo proposto ao usuário, resultando, então, em outra interpretação:

- O “equilibrista”- personagem representado nesta figura, é o eu e não seu avatar ou qualquer outra representação virtualmente atribuída.
- Não é possível tentar explicar a comunicação sem outros indivíduos, pois não existe alteridade sem o outro. Até que ponto laços de empatia e afetivos podem ser reduzidos a um simples programa que nos é oferecido? Logo, se a comunicação que buscamos está associada à alteridade, afeição, ao reconhecimento no outro, isso não acontecerá. Pensando nos três estágios propostos pelo professor Marcondes Filho, signo -> informação -> comunicação, o que temos é tão somente informação, ainda que caracterizada pelo senso comum da comunicação.

Dessa maneira, representando as abstrações em relação aos elementos caracterizados com o indivíduo, colocamos, de forma visível, mediações vistas no processo desta pesquisa.

Figura 58 - Mediações identificadas no processo de pesquisa

Fonte: Org. pelo autor

Na Figura 58 temos um gráfico que ilustra 4 situações compreendidas no decorrer deste trabalho em relação aos relatos, aos jogos e as situações vividas

- Situação 1- o eu, a mediação digital e a máquina.

- Situação 2 - o eu, a mediação digital e o outro.

- Situação 3- o eu, o outro e a mediação digital.
- Situação 4 - o eu, o outro a mediação digital e o outro.

A circunstância em que ocorreu a comunicação foi na situação 3. Na situação 4, temos algo parecido com a situação 3, porém, com outras características, como a possibilidade de assincronicidade, da replicação, ou seja, quando a situação 4 busca emular a 3 abrindo o precedente para que a comunicação não ocorra. Nem sempre temos esta possibilidade de ter a situação 3 que, de acordo com a pesquisa, é a ideal.

Essa condição ideal de situações mais propícias à comunicação está diretamente ligada ao contato e, de certa forma, vai à contramão das tendências às quais se mostram cada vez mais massificadas.

Aquela imagem trouxe uma compreensão diferente da que eu tinha até então, ou seja, o jogo e seu ambiente, a percepção em relação ao mesmo extrapolando o círculo mágico, uma forma de jogar não restrita ao tabuleiro/interface conseguindo ter sentido fora dele.

8.4 Comunicação e o *Minecraft*

A pergunta básica deste trabalho foi “Existe comunicação ao jogar *Minecraft*?”.

Para respondê-la, após todo o estudo levado a cabo para a execução deste trabalho, não há uma resposta simples, como um sim ou um não.

Considerar o jogo *Minecraft* como um elemento que propicia a comunicação em função de suas possibilidades e feitos, seria o mesmo que atribuir a ele a função de “*Deus ex Machina*” e distanciar-se daquilo que preconiza a comunicação.

O *Minecraft*, nas circunstâncias analisadas, só apresentou o caráter comunicativo quando planejado, aplicado e depois analisado, discutido e utilizado com as pessoas próximas sem a mediação digital, conforme vimos na palestra da Hungria.

O jogo, ao constituir o círculo mágico, torna-se um fim em si mesmo, prendendo o jogador às suas estruturas. O mesmo acontece quando não se está jogando, por exemplo, quando torna-se um referencial cultural associado à uma representação estética genuína, inspirando e impulsionando a venda de livros, roupas, brinquedos e demais itens de decoração. A fronteira entre a realidade e a virtualidade fica cada vez mais indistinguível, sendo este um prenúncio das tecnologias emergentes que buscam consolidação em caráter de mão dupla, quer dizer, quando se está na realidade, traz-se os elementos da virtualidade, e quando se está na virtualidade existe uma segregação do real.

Um fator relevante neste estudo é a permanência do jogo, uma vez que títulos vêm e vão, necessitando de franquias (versões) para manter-se em uso e com ciclos de vidas menores do que o *Minecraft* que está presente desde 2009. Nesse contexto, é importante ressaltar a estética em questão, a saber, a do pixel, do bloco e do encaixe. Em um período de hiper-realidade, em que os avanços tecnológicos buscam emular as formas do real, destaca-se uma estética de grande simplicidade. Desse modo, essa permanência não pode ser vista dissociada dos esforços da Microsoft para prolongar a vida útil do aplicativo. No *Minecraft*, podemos afirmar que apesar de ser um jogo que tem seu grau de representatividade associado a diversas tendências e transformações culturais, como o *blockchain*, *bitcoins*, a modelagem e a impressão 3D, os *youtubers* e outros, não estimulou a deiscência, sendo apenas uma camada entre o indivíduo e a

realidade, tal como o que o Lego faz. A comunicação que acontece no caso do *Minecraft* não está no jogo em si, mas, na intenção de seu uso. Paradoxalmente, percebemos a comunicação na qual preconizamos neste trabalho de uma forma bionívoca, onde, se, de um lado, temos uma limitação explícita do sistema, de outro, temos possibilidade implícita.

Apesar de o jogo ser um meta-universo compartilhado com outros indivíduos, ele existe com a finalidade de encerrar em si próprio, sendo mais uma forma de viver um êxodo virtual. Se, por um lado, existem características que suprimem a comunicação, por outro, existe a possibilidade de buscar formas de exercitar a comunicação e suas diversas formas de abordagem.

A partir deste ponto, sugiro que o *Minecraft* possa ser substituído por qualquer coisa que faça sentido para quem lê; o que vale é a intenção da abordagem, as estratégias que surgem no percurso, a vontade aliada à necessidade de ver, promover, compartilhar e, também, de estar aberto a novos sentidos. Com a tecnologia cada vez mais formatada na razão de encaixes otimizando os processos, ela torna os mesmos mais fáceis e com menos necessidade de dispende-se energia para superá-los. A metáfora do atrito atribuída a comunicação deixa de existir. No caso do *Minecraft*, ainda que nos sejam oferecidos blocos, consideramos que existe um lado humano, que não é subtraído, seja em uma conversa em um terminal de textos seja em uma construção. Considerando a natureza do ser humano, situações que permitam aflorar nas sensações inerentes a ele são necessárias e precisam ser vivenciadas. O orgânico é que nos inspira a agir e buscar as conexões e os atritos, algo que se sobrepõe à exatidão, que subverte a lógica e que leva ao novo.

Se Proust disse “A verdadeira viagem do descobrimento não consiste em procurar novas paisagens, mas em ver com novos olhos”, encerro este trabalho dizendo: “A suposta transformação atribuída à comunicação não está em pretensos instrumentos, mas pode acontecer quando provocamos novas formas de reflexão”.

Referências Bibliográficas

AARSETH, E. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: The John Hoplins University Press, 1997.

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.

AUMONT, J. **As Teorias dos Cineastas**. Campinas: Papirus, 2004.

AVEDON, E. M., SUTTON-SMITH, Brian. **The Study of Games**. New York: John Wiley, 1971

BARTHES, R. et al. **Análise estrutural da narrativa**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1976.

BATESON, G. **A Theory of play and fantasy**. In: **Steps to an ecology of mind**. New Jersey: Jason Aronson Inc., 1987.

BAULDIRLLARD, Jean. **Telemorfose**. Rio de Janeiro: Mauad, 2004.

_____. **Da sedução**. 7 ed. Trad. Tânia Pellegrini. Campinas, SP: Papirus, 2008.

BERGSON, Henri. Seleção de textos e tradução Franklin Leopoldo e Silva. São Paulo: Nova Cultural. Coleção Os Pensadores, 1989.

BOGOST, I. **The phenomology of videogame**. In: CONFERENCE PROCEEDINGS OF THE PHILOSOPHYOF COMPUTER GAMES, 2008, ed. by Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch, Potsdam: University Press 2008, 022-043. Disponível em: < <https://gameconference2009.wordpress.com/program/proceedings-of-the-philosophy-of-computer-games-conference-2009/> > . Acesso em: 18 de fev. 2015.

BORGES, Jorge Luís. **Ficções**. Porto Alegre: Editora Globo, 1970.

BUCCI, E. **Em torno da instância da imagem ao vivo**. Revista Matrizes, ano 3, n. 1, p.65-79, ago./dez. 2009.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play, and Games**. University of Illinois Press: Champaign, 1961.

CHARNEY, L; SCHWARTZ, V. R. (orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naif, 2001.

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder**. A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: UFMG/Humanitas, 2008.

CORREA, Francisco T. G. **Videogame como linguagem audiovisual**: compreensão e aplicação em um estudo de caso - Super Street Fighter IV. 2013. 121 f. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) Escola de Comunicação e Arte da Universidade de São Paulo, 2013.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **A descoberta do fluxo**: a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

CUTLIP, S. **Public relations history**: From the 17th to the 20th Century. Londres: Routledge, 1995.

DC 2000. **Homem animal**: o evangelho do coioite. São Paulo: Abril, v. 1, n. 5, dez. 1998.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/socespetaculo.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

DEBORD, G; BECKER-HO, A. **A game of war**. London:Atlas Press, 1987.

DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**. Petrópolis: Vozes, 1993.

ESPOSITO, Nicholas. **A short and simple definition of what a videogame is**. DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference, Retrived from <http://summit.sfu.ca/item/258>, 2005.

FEYERABEND, P. **Contra o método**. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora, 1977.

FRASCA, G. **Play the Message**: play, game and videogame. 2007.Dissertation (Doctor of Philosophy – Ph.D.) - IT University of Copenhagen, Denmark, 2007.

FRASCA, G. **Play the Message**: play, game and videogame. 2007.Dissertation (Doctor of Philosophy – Ph.D.) - IT University of Copenhagen, Denmark, 2007.

GADAMER, H. **Verdade e método**. Petrópolis: Vozes, 1997.

GUNZEL, S.; LIEBE, M.; Mersch, D. **The medial form of computer games**. In: DIGAREC Lectures 2008/09 – Vorträge am Zentrum für Computer spielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage, Potsdam: University Press, 2009. Disponível em: <[http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2009/3324/\[urn:nbn:de:kobv:517-opus-33247\]](http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2009/3324/[urn:nbn:de:kobv:517-opus-33247])>. Acesso em: 18 fev. 2015.

GÜNZEL; S.; LIEBE, M.; MERSCH, D. **Logic and Structure of the Computer Game**. Postdam: Potsdam University Press, 2010.

HABERMAS, J. **Between facts and norms**: contributions to a discourse theory of law and democracy. Cambridge: MIT Press, 1996.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Vértice, 1990. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/48811146/Maurice-Halbwachs-A-Memoria-Coletiva#scribd>>. Acesso em: 06 nov. 2014.

HILLIS, K. **Sensações digitais**: espaço, identidade e corporificações na realidade virtual. São Leopoldo: Unisinos, 2004.

HOBBS, Thomas. **Leviatã**. Ed. Martin Claret: São Paulo, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Perspectiva: São Paulo, 2001.

JENKINS, H. **Cultura de convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JUUL, J. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: **Level Up: digital research conference proceedings**. Utrecht University, 2003. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acesso em: 03 ago. 2010.

KITTLER, F. **Gramophone, film, typewriter**. Redwood City: Stanford University Press, 1999.

LACAN, J. **A instância da letra no inconsciente**. In: Escritos. São Paulo: Perspectiva, 4. ed. 1996.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Metodologia do trabalho científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. São Paulo: Atlas, 1992.

LEHDONVIRTA, V; ERNKVIST, M. **Knowledge map of the virtual economy**. Washington: Worldbank: Infodev, 2011. Disponível em:

<https://www.infodev.org/infodev-files/resource/InfodevDocuments_1056.pdf >.
Acesso em: 10 maio 2012.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. London: MIT Press, 2001. Disponível em: <http://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf >. Acesso em: 18 fev. 2015.

MARX, K. **O capital, crítica da economia política**. São Paulo: Abril Cultural, 2. ed. 1985.

MIÉGE, B. **A sociedade tecida pela comunicação**. São Paulo: Paulus, 2009.

MITCHELL, W. **The reconfigured eye**. Cambridge: MIT Press, 1982. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/185015656/The-Reconfigured-Eye#scribd>>. Acesso em: 06 maio 2014.

MARCONDES FILHO, C. J. **Princípio da razão durante: comunicação para os antigos, a fenomenologia e o bergsonismo**. São Paulo: Paulus, 2010a. Tomo I.

_____. **Princípio da razão durante: o conceito de comunicação e a epistemologia metapórica**. São Paulo: Paulus, 2010b. Tomo 5, v. 5.

_____. **Até que ponto, de fato, nos comunicamos?** São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **O escavador de silêncios: Formas de construir e desconstruir sentidos na comunicação**. São Paulo: Paulus, 2004.

MURRAY, Janet H. **Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace**. New York: Free Press, 1997.

NOBEL PRIZE. **Information and the change in the paradigm in economics**. Disponível em: <http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/economic-sciences/laureates/2001/stiglitz-lecture.pdf>. Acesso em: 5 out. de 2014.

PETRY, A. S. **O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia**. Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=187983 >. Acesso em: 11 ago. 2012.

PLAUTO. **A comédia dos burros**. Edições 70: São Paulo, 2003

RANCIÈRE, Jaques. **A Partilha do Sensível**. Estética e Política. Trad. Mônica Costa Netto. São Paulo, Editora 34, EXO experimental.org, 2005.

RENOV, Michael. **The subject of documentary** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **Rules of play**: Game Design Fundamental. Cambridge: MIT Press, 2007.

SARTORI, Giovanni. **Homo videns**: la sociedad teledirigida. Buenos Aires: Taurus, 1998.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

SHAVIRO, Steven. **Without criteria**: Kant, Whitehead, Deleuze and Aesthetics. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2009.

SHAVIRO, Steven. **O corpo cinemático**. São Paulo: Paulos, 2015.

VERTOV, Dziga. **Kino-Eye**: the Writings of Dziga Vertov. Berkeley: University of California Press, 1984

WITTGENSTEIN, L. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Abril Cultural, 1975.

WINTHROP, Rebecca; MCGIVNEYM, Eileen. **Skills for a Changing World**: Advancing Quality Learning for Vibrant Societies. Washington, D.C.: Brookings Institution 2016. Disponível em: <<http://www.legofoundation.com/ko-kr/newsroom/publications>> Acesso em: 11 ago. 2016.

ZAGAL, J. P. **A framework for games literacy and understanding games**. In: Proceeding New York: 2008. Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1496991> Acesso em: 11 jun. 2014.

Sitiografia

GAMASUTRA. **Personality and play:** a unified model. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/6474/personality_and_play_styles_a_.php?print=1>. Acesso em: 05 out. 2014.

GOLDEN, Carl. **The 12 common archetypes.** Disponível em: <http://www.soulcraft.co/essays/the_12_common_archetypes.html>. Acesso em: 07 nov. 2014

PINOCHIO THEORY. **Gamer.** Disponível em:

< <http://www.shaviro.com/Blog/?p=830> > Acesso em: 05 mai. 2014

Ludografia

ALL MY GODS. Desenvolvido e publicado por Realore Studios. 2012.

DOOM. Desenvolvido e Publicado por idSoftware, 1993.

FOLD IT. Desenvolvido e Publicado por Washington University. 2008.

LEAGUE OF LEGENDS. Desenvolvido e Publicado Riot Games. Riot Games. 2009.

MINECRAFT. Desenvolvido e Publicado por Mojang/Microsoft. 2009.

SECOND LIFE. Desenvolvido e publicado por Linden Lab. 2003.

SEPTEMBER 12th: A toy world. Desenvolvido e publicado por Gonzalo Frasca. 2003.

SUPER MARIO WORLD. Desenvolvido e publicado por Nintendo. 1990.

SUPER STREET FIGHTER IV. Desenvolvido e publicado por Capcom. 2010.

TETRIS. Desenvolvido por Alexey Pajitnov; Dmitry Pavlovsky; Vadim Gerasimov.
Publicado por Nintendo, 1984.

THE SIMS. Desenvolvido e publicado por Eletronic Arts, 2000.

WORLD OF WARCRAFT. Desenvolvido e Publicado por Blizzard Entertainment..
2004.

Filmografia

ENCONTRO com homens notáveis. Direção Peter Brook. Inglaterra, 1979. 1 DVD (128 min).

GAMER. Direção: Mark Neveldine e Brian Taylor. Estados Unidos, 2009, 1 DVD (95 min.)

HIT-MAN: Agente 47. Direção: Xavier Gens. Estados Unidos, 2007, 1 DVD (120 min.)

JOGOS vorazes. Direção: Gary Gross. Estados Unidos, 2012, 1 DVD (145 min).

JOGOS Mortais. Direção: Jmes Wa. Estados Unidos, 2005, 1 DVD (103 min).

LEGO the brickomentary. Direção: Daniel Junge; Kief Davidson. Dinamarca e Estados Unidos, 2015, 1 DVD (93 min)

O HOMEM com uma câmera. Direção e Roteiro: Dziga Vertov. União Soviética, 1929. 1 DVD (68 min).

O MISTÉRIO de Picasso. Direção: Henri-Georges Clouzot. França, 1956. 1 DVD (78min).

O SÉTIMO selo. Direção: Ingmar Bergman. Suécia. 1956. 1 DVD (96 min)

SWORD art online. Direção: Tomohiko Ito. Japão, 2012. 25 episódios, Netflix.

TOMMY. Direção: Ken Russel. Reino Unido, 1975. 1 DVD (111 min).

TRON. Direção: Steve Lisberger. Estados Unidos, 1982, 1 DVD (96 min)