

Games e criatividade: interfaces entre desenvolvedores e jogadores

Leonardo Souza de Lima

Departamento de Ciências Exatas e Gerenciais
Faculdades Metropolitanas Unidas – FMU
São Paulo, Brasil
lslima@live.com

Abstract — O presente trabalho pretende discutir a interface criativa entre produtores e fruidores dos jogos digitais. Partindo de concepções heurísticas, a partir de uma abordagem qualitativa e exploratória, nos focamos sobre a articulação de repertórios no ato criativo envolvido no desenvolvimento de videogames e em sua fruição. Esta reflexão se torna relevante à medida em que este suporte ganha contornos, com o estabelecimento de dispositivos sintáticos e poéticos. Se por um lado, esta consolidação pode abrir espaço para um certo conservadorismo, verifica-se um movimento de fuga que se estabelece rumo a novas possibilidades de linguagem, que expande os limites desta, forçando consequentemente um alargamento de seu campo cultural. Em meio a esse processo, propomos algumas hipóteses sobre o papel do jogador no desenvolvimento desta mídia, enquanto buscamos responder se este se insere como operador das estratégias traçadas por desenvolvedores ou se é também responsável pela obra criativa produzida.

Keywords—criação; criatividade; videogames; subjetividade;

I. INTRODUÇÃO

Um jogo apenas se configura enquanto tal no momento em que é jogado. Isto é, o jogo, enquanto um sistema de regras e dispositivos sensíveis e expressivos, precisa ser posto em prática para de fato existir, precisa ser acionado para que a relação entre seus aparatos aconteça e que seus dispositivos de linguagem comuniquem, precisa que uma fonte de energia externa a ele o coloque em estado de perturbação e dispare os processos de sua inteligência não-humana. Esta fonte externa, um agente que a ele se acopla é o que chamamos jogador, um ser em relações sistêmicas com este conjunto, ao mesmo tempo que pressionado por suas questões biológicas, sociais, econômicas, históricas e culturais e que se relacionará com este tal sistema digital segundo seu raciocínio, sua inteligência humana e, quiçá, ao sabor de seus gostos. Contudo, se o jogo se faz em ato, e com isso, se faz segundo às interações de um terceiro, esta relação está longe de ser passiva ou unidirecional – o jogo é conjunto em desarranjo que busca igualmente desequilibrar sua contraparte¹: o jogo expõe um problema, um desarranjo que enseja o movimento: seja a princesa raptada de *Super Mario Bros.* [1], as formas geométricas que não se

dispõem segundo uma ordem econômica do espaço em *Tetris* [3] ou invasão da terra por alienígenas em *Space Invaders* [4], uma condição diferencial precisa ser enunciada para que algo possa acontecer. Os acontecimentos que decorrem desta situação, contudo, não são acontecimentos quaisquer, contingenciais. O desequilíbrio enunciado será trabalhado pelo jogador segundo métodos válidos para o ambiente proposto, isto é segundo um conjunto de regras que regem este sistema. Regras estas propostas por um outro ser subjetivo, uma outra inteligência humana: o desenvolvedor, que frequentemente incorpora a figura do autor, aquele que dá origem, que traz um novo objeto ao mundo. Se adotássemos uma postura convencional, poderíamos distribuir os papéis facilmente: autor, obra e leitor, a saber, respectivamente, desenvolvedor, jogo, jogador. Contudo, o objeto de que falamos não existe fora de seu consumo. O desenvolvimento de um jogo requer pensar em uma estrutura não-linear e necessariamente interativa que faz da ação daquele que a consome parte essencial de sua natureza: a priori, podemos dizer que o *videogame* enquanto objeto configura-se como um sistema de signos manipuláveis que respondem interativamente sob a força de um programa. Entretanto, diferentemente dos demais objetos técnicos atualmente tão comuns ao nosso cotidiano, tal interação é orientada de modo provocativo e sensível ao sujeito com qual interage. Tal interação, singular a cada jogo, coloca um conjunto de ações possíveis e um conjunto de signos que podem ser fruídos e transformados, bem como signos que não podem ser alterados, mas que condicionam os deslocamentos e modificações dos signos móveis. Cada jogo promove uma organização perceptiva em função da capacidade de ação despertada pelos signos que articula em seu terreno de jogo. Para navegar pelo espaço de jogo é preciso montar um mapa das ações possíveis, das limitações dos objetos passíveis de manipulação, do tempo de cada ação, do tempo e espaço que os objetos não manipuláveis impõem na circulação dos demais objetos. Navegar no espaço de jogo é construir, inserir-se e movimentar-se por um mapa de dimensões finitas que, entretanto, podem ser variáveis, mutantes e ocultas. Navegar este mapa é participar da construção de um pequeno mundo e ali se inserir como um sujeito.

Às questões relacionadas a esta mídia se tornam cada vez mais presentes à medida que o crescimento do cenário de produção de games se torna mais notável: o número de desenvolvedores cresce dia a dia, e com estes, a pluralidade de

¹ É interessante aqui lembrar Valery: “Se tudo fosse irregular – ou regular – não haveria pensamento, pois este não é senão a tentativa de passar da desordem à ordem, sendo-lhe necessárias ocasiões daquela – e modelos desta”. [2]

vozes a se expressar por meio dos *videogames*. O acesso às ferramentas de produção mais flexíveis, amigáveis e economicamente viáveis mudou as relações de produção dos jogos digitais, possibilitando maior experimentação e, conseqüentemente, propiciando o surgimento de novos dispositivos poéticos, novas abordagens, a ampliação das fronteiras da linguagem dos jogos digitais, e seu estabelecimento como suporte expressivo. Do ponto de vista econômico/industrial, a expansão do mercado consumidor foi igualmente notável. Se até meados da década passada os videogames estavam intimamente ligados e quase dependentes de plataformas dedicadas como os consoles *Sega Mega Drive*, *Sony PlayStation* ou *Nintendo Game Boy*, a distribuição digital, o surgimento das redes sociais pela internet e o aumento da capacidade de processamento de dispositivos de multifuncionais (computadores pessoais, *smarTVs*, *smartphones*, *tablets*, etc) mudaram radicalmente este cenário, levando os games a um público muito mais numeroso e diverso. O incremento quantitativo no volume de jogos é facilmente notável, e felizmente verificamos também uma maior variedade nas propostas de jogo. Não temos apenas uma significativa diversificação de desenvolvedores, mas também de jogadores, que hoje não podem ser resumidos em esteriótipos ou perfis mercadológicos ou sociais estanques. Produtores e consumidores configuram-se em grupos heterogêneos, espalhados pelo globo, em diferentes países, comunicando-se em diversos idiomas. Tal diversidade cultural é sentida na diversidade dos jogos digitais, nas comunidades de jogadores, mas também na relação entre autor e fruidor destes objetos interativos.

Por hora, devemos sinalizar que esta relação pode se dar em pelo menos dois momentos: 1. na comunicação em meios externos ao jogo digital ou pela comunicação “verbalizada” que se faz do jogo. Ou seja, pela utilização de canais de comunicação diversos (sejam estes em duas vias como correio eletrônico e/ou redes sociais, ou de única via como em anúncios publicitários) e captação de informação por meio de análises de mercado, grupos focais, etc. Por estes instrumentos desenvolvedores tomam contato com a percepção do público sobre um produto, podendo influenciar ou mesmo alterar significativamente o desenvolvimento de um jogo. Neste sentido, não se trata de procedimentos muito diferentes dos observados em outros ramos da indústria cultural, como os grupos focais utilizados por emissoras televisivas na avaliação de novos programas ou por produtoras de cinema como ferramenta de marketing para determinar as reações dos consumidores com novos e atuais produtos. Ainda nesta perspectiva, pode se tentar mudar a percepção do consumidor sobre determinado produto por meio de ações de publicidade, como inserções comerciais ou mesmo a divulgação de análises por meio de órgãos de imprensa especializada; 2. na comunicação por fruição da obra. Neste caso o que está em questão não é conjunto de opiniões que se tem do jogo enquanto objeto acabado, mas a experiência sensível produzida no momento da atualização do objeto. Neste momento, um canal de comunicação entre desenvolvedor e jogador se abre na própria possibilidade de construção de sentido. Este contato, contudo, será mais imprevisível, na razão em que é muito mais sensível às questões contextuais que interferem na sessão de jogo: a confrontação de repertórios, procedimentos analíticos e sintéticos de jogadores e desenvolvedores definem nódulos de atração e repulsão que colocam estes agentes por vezes em relações muito profundas, e por vezes os afastam de modo

irremediável. Ambas abordagens são importantes na construção da significação do jogo, interagindo e se compondo em maior ou menor grau, a depender do quanto jogadores ou desenvolvedores confiam em cada uma dessas abordagens e ferramentas no momento de projetar, jogar e/ou interpretar seus jogos.

Neste artigo, a fim de abordarmos a questão da criatividade nos *games* daremos mais destaque sobre a interface desenvolvedor-jogador no momento da fruição da obra. Não excluímos, sob hipótese alguma, o papel das comunicações “verbalizadas” na construção do imaginário de jogadores e desenvolvedores, contudo, sob o ato de jogar se passam acontecimentos não verbalizáveis que são exemplos impressionantes da criatividade que transborda dos jogos. Neste intuito, nossa abordagem terá como norte algumas das teorias aplicadas à criação e à criatividade, tomando como base as pesquisas de Plaza e Tavares [5], muito caras a nós por serem já aplicadas aos meios de expressão eletrônicos e digitais. Levaremos em consideração as etapas heurísticas de criação, trançando suas conexões com a noção de produção de subjetividade em Guattari [6] em parceria com Rolnick [7] e Deleuze [8], na construção de repertório de jogadores e desenvolvedores, pensando as interfaces destes agentes a partir das relações projetuais e interpretativas, bem como suas interações com a subjetividade na construção de sentido. Por fim, buscaremos traçar algumas considerações no intuito de aclarar algumas questões fundamentais: como o jogador participa na existência do jogo? Será ele apenas um operador de uma inteligência pré-definida ou participa significativamente no ato de criação? jogar é um ato criativo? Qual a relação entre desenvolver e jogar?

II. CRIAÇÃO E CRIATIVIDADE

Como ponto de partida para tais questionamentos, devemos nos aproximar dos conceitos de criação e criatividade. Tomando as concepções de Moles e Caude [9], encontraremos que a criação é o “*processo de pelo qual se provoca a existência de um novo objeto*”. Plaza e Tavares, sublinham acerca do conceito de Moles e Caude que a criação “*nada mais é que a 'criação da novidade'*” [5]. Cabe esclarecer, que o “novo” e a “novidade” não versam aqui sobre aquilo que é recente, tampouco devemos simplesmente tomá-los como aquilo que difere do que veio antes. O novo implicará a ideia de originalidade, que neste caso é aquilo que tem caráter próprio. O novo pode tomar emprestado características de outros objetos que o precedam, ou mesmo pode coincidir com estes, contudo é fundamental que as relações que sustentam sua composição não seja simples repetição de modelos. Já a criatividade é definida segundo Moles e Caudes como a “*faculdade da inteligência que consiste em reorganizar os elementos do campo de percepção, de um modo original e suscetível de dar lugar a operações dentro de qualquer campo fenomenológico*” [9]. Reorganizar elementos no campo de percepção é tomar o ambiente que nos rodeia, em suas variadas formas, e recombina-lo gerando uma novidade no campo do sensível. A criatividade permite ao sujeito extrair da cultura algo que nela estava em virtualidade e trazê-la à luz do dia. Isto é, não existe criação que parta do nada. A matéria-prima da novidade é o próprio meio em que ela nasce, e que será modificado pelas pressões que esta mesma novidade imprimirá.

Se partimos da hipótese de que ambos desenvolvedores e jogadores se engajam em atividades criativas, devemos contudo destacar que estas atividades não são as mesmas, se desenvolvem por meios próprios, ainda que sejam interdependentes, no sentido em que se de um lado, desenvolvedores concebem e produzem objetos, tais objeto possuem uma existência apenas parcial que apenas se efetua pela interação de um outro sujeito, o jogador. Neste momento é preciso fazer ressalva de que cada qual a seu modo todas as mídias dependem da interpretação de um leitor. Tal qual os jogos digitais, uma obra apenas produz significação ao momento em que significa algo para alguém. Daí a diversidade de significações geradas por meio das inumeráveis leituras possíveis dos contatos com diferentes indivíduos.

Assim, destaca-se que o conjunto dos meios de produção de sentido e significação nos jogos digitais caracteriza-se pela disponibilização de métodos e instrumentos que se servem à manipulação de sua matéria e de sua forma (ainda que de maneira limitada) por parte daquele que o frui. É neste sentido em que dizemos que somente pela ação do jogador que o jogo ganha, de fato, materialidade.²

Contudo, se existe uma solidariedade entre desenvolvedor e jogador, assevera-se que não ocorre de forma indiscriminada, mas balizada pela capacidade de atuação sobre a matéria, bem como as intenções de desenvolvedores e jogadores. Isto é, para que esta relação se efetue, é preciso que os sujeitos envolvidos tenham capacidade operativa de operar sobre as matérias tal qual é necessário que os mesmos estejam interessados nos mesmos objetivos. Podemos ilustrar esta situação com a imagem de um desenvolvedor sem a plena capacidade de operação sobre seus meios: se o jogo pode não chegar ao jogador, ou talvez lhe chegue com defeitos que lhe impeçam de jogá-lo. No outro lado da moeda, se o jogador não tem as habilidades necessárias para jogar um jogo, como por exemplo um indivíduo sem reflexos adequados para um determinado tipo de jogo, o jogo não se realiza, à medida que o jogador se encontra constantemente em estado de derrota.

Se as intenções de desenvolvedor e jogador forem diferentes em relação a um determinado jogo, o mesmo pode simplesmente não acontecer pela ausência do jogador (como por exemplo quando não há empatia entre jogo e jogador). Ou ainda, dependendo da complexidade das ferramentas de manipulação do objeto que se oferece, poderemos encontrar casos em que distintas relações sobre o mesmo objeto se proliferam. Isto é, se os instrumentos de manipulação projetados pelos desenvolvedores forem amplos e permissivos, permitindo ao jogador grande flexibilidade de recombinação, como em *Little Big Planet* [10], *Grand Theft Auto* [11], ou *Minecraft* [12], em que a liberdade em criar formas diferentes de jogar pode estimular o jogador a não conhecer a integralidade das intenções do desenvolvedor para com estes títulos, ainda que seja uma experiência potencialmente rica ao jogador. Na via contrária, caso a expressão da intenção do desenvolvedor esteja imposta por instrumentos de manipulação limitados e pouco recombinaáveis entre si, pode-se construir uma experiência imersiva, que contudo será necessariamente mais limitada.

²Neste sentido é interessante ver como Plaza e Tavares intercalam as causas aristotélicas nas concepções de Millet: “poder-se-ia conceber o ato de criar como uma construção, sendo sempre um processo dinâmico, e não o edifício acabado, na condição de sempre poder vir a ser. Esta construção-criação dar-se-ia, então, a partir de um suporte (causa material) e de uma ideia (causa formal) que, operados por uma ação física (causa motriz), tem como finalidade gerar um produto acabado”. [13]

Como expomos acima, desenvolvedores utilizam de sua capacidade criativa recombinaando elementos das artes visuais, da indústria cultural, da música, das engenharias, da história, dos jogos de seu repertório na construção de objetos que precisam ser atualizados por jogadores, à condição de que esta atualização acontece por meio das intervenções que desenvolvedores permitem. Assim, a criatividade do jogador terá lugar a partir da combinação de mecanismos de interação disponíveis na estrutura lógica do jogo ou pela combinação de estruturas visuais e sonoras a partir dos modelos, imagens e sons disponibilizados ou pela incorporação destes por parte do usuário (fazendo uso de processos de digitalização de imagens e sons, modelagem e pintura digital) e compartilhado por meio de redes informáticas.

Neste sentido, o jogador pode, de acordo com a liberdade de ação providenciada pelo desenvolvedor, interferir nas estruturas lógicas e sensíveis destes objetos. De modo geral, a flexibilidade de ação será buscada no nível da integração estratégica e inventiva que favoreçam a construção de uma determinada experiência de jogo. Um jogo de tiro em terceira pessoa, por exemplo, disponibiliza ao jogador um conjunto de armas de curto, médio e longo alcance, de eficácia e precisão variadas, de modo a possibilitar ao jogador a construção de táticas de ação frente a seus inimigos de inteligência artificial. Neste caso, o jogador deve integrar as ferramentas disponíveis (armas, locomoção, barreiras e pontos de ocultação no cenário) para trazer o sistema a um estado de equilíbrio. Contudo, as possibilidades extrapolam em muito este caso geral que acabamos de ilustrar. Quanto mais flexível sejam as formas de interação possíveis dentro de um sistema de jogo, chegamos próximos do ponto em que o jogador tem o poder de criar seu próprio jogo dentro de um outro jogo. Disso temos exemplos que exemplificam o quão tênue é a linha que separa os jogos de suas ferramentas de produção. A princípio esta linha não será cruzada até o momento em que o conjunto nuclear que orienta e possibilita a geração de conteúdo seja cruzada.

Se jogar não é propriamente a criação de um novo objeto (ainda que possa sê-lo, como discutimos há pouco) é, contudo, possível ao jogador atualizá-lo *novamente* de modo completamente independentes a qualquer outra atualização anterior ou futura, prescindindo de modelos. Neste sentido, o ato de jogar pode ser criativo, no momento em reorganiza os elementos do campo perceptual criado pelo ambiente de jogo em prol de uma atuação que não toma outra coisa por referente que ela própria.

III. PROCESSO CRIATIVO

Os caminhos pelos quais a novidade adentra o mundo não são rígidos ou tampouco previsíveis. Ainda, que o acaso se faça sempre presente, e que por vezes se pareça que a criação seja dada como milagre, a produção criativa é em realidade um processo. Isto não quer dizer que podemos seguir procedimentos passo-a-passo e sair com novo objeto ao seu final, como fazemos com uma receita de bolo. A atividade criativa é processo pois está sempre se efetuando, em contínuo e ininterrupto devir.

É neste espírito que Plaza e Tavares [5] retomam as etapas heurísticas de criação, que descrevem modos de operação da inteligência em diferentes estágios da concepção do novo. Levemos em consideração que tais etapas não são de modo algum lineares ou estanques, pois o ir e vir do pensamento

criador pode gerar caminhos diversos: não se começa na primeira etapa e escorre em direção às outras sequencialmente, mas antes, se transita sobre diferentes estágios até que a resolução dos problemas seja satisfeita no encontro e produção do novo. Tendo em mente o contexto específico do artista em mídias eletrônicas e digitais, as etapas criativas discutidas por Plaza e Tavares [5], têm, porém, seu embasamento em uma ampla discussão que se aplica a um diverso espectro de atividades, que pode abarcar da ciência à arte, passando pela engenharia e cremos, também pelo *game design*.

Sob esta perspectiva podemos lançar um olhar sobre a atividade criativa do desenvolvedor. Nomenclatura pouco precisa, herdada do mercado de desenvolvimento de *softwares* de modo geral, mas que se tornou de uso corrente entre artífices da área. Apesar de estar fortemente ligada às carreiras associadas à programação, o termo acaba por ser empregado em sentido amplo principalmente em equipes de desenvolvimento em que os cargos não são claramente definidos. Assim, tomamos a liberdade de elencar sobre este termo tanto equipes quanto indivíduos que desenvolvam, trabalhando em grupo ou separadamente, as três competências básicas à produção de um jogo: *game design*, arte e programação. A primeira competência, e mais característica dos jogos digitais, se estende sobre a tarefa de projetar sistemas de regras lógicas que prevejam a interação homem-máquina de modo lúdico. Contempla a criação de mecânicas de jogos, como sistemas de pontuação e recompensa, esquemas de deslocamento, condições de vitória e derrota, etc. Já competência artística deve ser entendida em sentido amplo, como produção de conteúdo sensível, isto é, a produção de imagens e sons que possam expressar os mecanismos propostos no *game design* e fazer a interface com o jogador por meio de seus sentidos. Por fim, a programação é a competência de tradução dessas inteligências não-humanas do sistema de jogo e sua conexão com as competências expressivas no equipamento técnico que é o computador ou console. Cabe destacar que nenhuma dessas disciplinas se sobressai às demais: os *videogames* simplesmente não seriam possíveis sem qualquer uma delas. Ainda, a ideia que anima a criação de um jogo, a apreensão, como veremos em breve, pode surgir em qualquer um desses domínios. Porém, para atingir seu estágio final, desenvolvedores dependem da ação articulada dessas três competências.

O desenvolvedor irá a partir de seu suporte digital e de uma ideia operar seus instrumentos tecnológicos e intelectuais para a construção de objetos lúdicos. Esta ideia que dá forma a este objeto, que anima a atividade de criativa não parte de lugar algum: ser historicamente, socialmente, economicamente e culturalmente situado, é no meio que o circunda que o desenvolvedor encontra suas ideias (ou é por elas encontrado). Algo deve provocar um incômodo, um estado de desequilíbrio, algo que faça o pensamento se deslocar de um estado a outro³. Em muitos casos este desequilíbrio é um problema, uma carência, a percepção de uma oportunidade, como por exemplo, um desenvolvedor/empresário que percebe um nicho de mercado pouco desenvolvido e resolve explorá-lo. Em outros casos será uma vontade, um desejo, como uma ideia insistente que precisa ser expressa, e que não dará sossego à seu criador até que veja a luz do dia. Qualquer que seja esse

estágio inicial, ainda que seja possível atribuí-lo a uma pessoa em específico, por outro lado devemos relevar que uma pessoa isoladamente não é responsável pela criação, no sentido que um problema nunca se encerra sobre a existência de uma única pessoa (e se o fosse, dificilmente seria comunicável ou interessante a outros), mas manifesta-se sob diferentes aspectos sobre incontáveis indivíduos. Contudo, em um indivíduo em particular, algo que produz se passa. Este algo num primeiro momento ainda não tem forma, não está bem delineado. Existe, contudo um impulso a produzir algo. Este momento, que Plaza e Tavares [5] chamam de *apreensão*, se passa naquele que cria um objeto, em nosso caso, o desenvolvedor, que não necessariamente será um indivíduo, mas possivelmente uma equipe, cujos membros podem ter diferentes participações na formação da ideia e na criação do futuro *game*.

Do impulso criativo, parte-se a um estágio de *preparação*, do qual fazem parte a documentação, a experimentação e assimilação de outros objetos, sejam estes jogos, livros, filmes, enciclopédias, lugares, etc. Isto é, busca-se absorver conteúdos e formas que possam servir de referência à formação da ideia que se visa desenvolver. Trata-se, portanto, de uma etapa que incidirá diretamente construção de repertório, mas também é um momento de pesquisa onde as equipes de desenvolvimentos podem testar as possibilidades e limites inerentes ao meio expressivo no qual se busca produzir. Logo, o repertório não será apenas de jogos, filmes, livros, músicas, mas também de técnicas, métodos, materiais, etc. Este momento não se configura como um estágio de produção, mesmo que os experimentos empreendidos nesta etapa sejam eventualmente aproveitados na construção do objeto final.

A acumulação deste repertório comumente gera no sujeito da criação um estado de tensão criativa, em que as referências diversas tentam se conectar umas às outras, geralmente com resultados imprevisíveis, pouco manipuláveis. É um estágio em que se trabalha a ideia quase inconscientemente e onde ligações inesperadas que respondam as questões instaladas no momento de apreensão podem surgir. Tal etapa é denominada pelos autores como *incubação*, e frequentemente acontece concomitantemente à etapa anterior de preparação, envolvendo grandes doses de exploração nos meios desejados, mas também muita imaginação e gratuidade, ou seja, o pensamento pode vagar sem muitas justificativas racionais, simplesmente recombina elementos à busca de um caminho para dar forma à sua ideia.

Tal tensão será dissipada quando o artífice encontra a resolução do problema. É o estágio de *iluminação*, comumente chamada de *insight*. É o momento em que se pronuncia “*Eureka!*”: primeira pessoa do singular do perfeito do indicativo do verbo *heuriskein*, (*εὕρισκω*), que significa “encontrar”. Isto é, *encontrei*. A palavra que hoje se usa como celebração de uma descoberta, um achado ou o fim de uma busca, a qual ensaja a realização da ideia. Neste estágio a ideia será formalizada e racionalizada, tornando-a comunicável por meios verbais.

O estágio de realização denomina-se *verificação*. As ideias serão retomadas face às experimentações empreendidas em estágios anteriores, bem como ao repertório articulado. É uma etapa em que o artífice se que envolve de fato no processo de produção que, porém, nem sempre será direto, caminhando para construção final do objeto – neste momento podem surgir revisões ou alterações nas ideias e os procedimentos e técnicas

³A citação de Valéry [2] nos vem novamente à memória. Podemos fazer um paralelo com as propostas de Deleuze [14], para quem o pensamento é aquilo que se passa entre dois estados diferentes, que pensamento é necessariamente diferencial.

pesquisadas podem se mostrar ineficientes. A partir de ações conscientemente elaboradas, ainda que andem par a par com a intuição do artífice, tomam-se decisões que podem mudar significativamente o objeto final. Ao fim desta etapa surge o objeto.

Por fim, o objeto criado será inserido no meio social, onde pares e demais agentes passarão a interagir. É o estágio de *comunicação*, no qual a obra ganha independência de seu criador. A interação do desenvolvedor com o jogador, que acontecia até então de forma indireta, pelo compartilhamento do mesmo ambiente cultural ou mediada por sistemas de comunicação, se estabelece aqui de modo direto. Neste momento dá-se início à atividade de reflexão e crítica do jogo, que determinarão sua legitimação ou não, mas principalmente, o jogo ganhará existência nas mãos de um jogador.

De modo geral, o fim desse primeiro processo marca o início de outro: o processo do jogador em interação com o jogo. Devemos aqui fazer ressalva esta não é um limite fixo. O advento da distribuição digital faz dessa fronteira flexível, negociável. Está se tornando prática cada vez mais comum que desenvolvedores liberem o jogo ainda inacabado para que jogadores possam experimentá-los, apontar falhas, relatar sua opinião geral sobre o jogo. Na maioria dos casos, este grupo de teste (conhecidos como *beta testers*) é relativamente pequeno, mas em casos mais extremos como *Minecraft* [15], o jogo foi comercializado ainda em estágio inacabado, sendo que apesar de atualmente estável, o jogo continua a ser desenvolvido enquanto mais de onze milhões de jogadores o jogam frequentemente. Ainda há o exemplo de jogos como *FarmVille* [16] que se tornaram extremamente populares nas redes sociais, cuja dinâmica de atualização e de produção de conteúdo pode implicar em revisões semanais. Tal dinâmica entre desenvolvedores e jogadores nos coloca diante de um cenário ainda mais complexo na determinação das questões criativas relativas aos jogos digitais.

Com a mesma potência, nos sobrevêm o questionamento acerca da possibilidade de pensar uma sessão de jogo como processo criativo. É preciso, porém, para abordar esta questão partir da admissão que este não seja simétrico ao processo criativo de desenvolvedores – as motivações de um jogador são, de modo geral, diferentes das causas que movem desenvolvedores. O problema que inicia o processo intelectual do jogador geralmente é uma provocação que o desenvolvedor lhe propõe por meio de desafios em sistema de jogo: é uma enunciação do jogo. Ainda, uma suposta etapa de preparação dificilmente seria estruturada como no processo do desenvolvedor, ainda que se seja possível a consulta à documentação interna do jogo, e mesmo a utilização de referências de outros jogos. Aqui, nota-se que o repertório é construído de modo mais contingencial, mas os efeitos são similares: quanto maior o repertório de um jogador, maior sua facilidade em criar estratégias adequadas a atuar sobre os problemas propostos.

Mesmo que grande parte dos jogos de maior influência no ocidente sejam focados na ação, não necessariamente as respostas que o jogo demanda do jogador serão imediatas, baseadas em arco-reflexo. Geralmente estes jogos apresentam desafios de ordem estratégica, onde o jogador precisa tomar uma série de decisões intuitivamente e em tempo real para ter sucesso na situação proposta. Além disso, jogos com quebra-cabeças podem manter jogadores pacientes entretidos por

semanas, num estado próximo ao estágio de incubação. Contudo, o se pudermos falar em um estágio de validação, este será geralmente pouco recursivo, isto é a interação deste estágio com ele mesmo será geralmente nula: após resolvida a charada, ou arquitetada a abordagem estratégica, o jogador executará um conjunto de ações que resultará em sucesso ou fracasso, mas que apenas em casos muito raros mudará realmente a situação de jogo. De modo geral, a situação de fracasso exigirá que o jogador reformule suas estratégias diante do desafio fracassado, mas dificilmente o desafio será alterado pelas ações do jogador. Deste modo, este processo pode resultar num processo reflexivo que modifica a ação do jogador sobre o sistema sobre o qual ele interage, ainda que o sistema não consiga atuar reciprocamente, apenas distribuindo as ocorrências sobre os estados pré-programados.

Em contrapartida, a ação desenvolvida no ambiente de jogo não lhe é restrita, mas refletida e compartilhada em outros ambientes, como as redes de jogadores na internet. Esta atividade pode se dar tanto por meio de uma atividade reflexiva e debates a partir da experiência de jogo em fóruns, *blogs* e *videoblogs*, mas também por meio das modificações feitas por usuários e distribuídas na rede, bem como pela constituição de redes de compartilhamento de níveis em jogos como *Little Big Planet* [10]. A etapa de comunicação processo criativo do desenvolvedor se expande assim em grande número de atividades por parte do jogador, possibilitando a troca de informação entre jogadores, mas também entre jogadores e desenvolvedores, construindo processos igualmente ricos qualquer que seja o agente focalizado.

IV. REPERTÓRIO

Tal processo de comunicação desempenha um importante papel na constituição de repertório de jogadores e desenvolvedores (que em sua maioria são também jogadores). O conjunto de conhecimentos acumulados no ato de jogar atua de modo similar ao que se observa em qualquer outra mídia: de um lado como referências que auxiliam o processo de criação; e por outro, como marcos que ajudam a interpretação das obras. Nossas experiências, conjugadas à nossa situação histórico-social-cultural, nos possibilitam ter ideias. Contudo, segundo Deleuze em uma palestra destinada a criadores em cinema, não temos uma ideia em geral – uma ideia nasce já destinada a um domínio, a uma área de conhecimento: “*Trata-se ou de uma ideia em pintura, ou de uma ideia em romance, ou de uma ideia em filosofia, ou de uma ideia em ciência. E obviamente nunca é a mesma pessoa que pode ter todas elas. As ideias, devemos tratá-las como potenciais já empenhados nesse ou naquele modo de expressão, de sorte que eu não posso dizer que tenho uma ideia em geral. Em função das técnicas que conheço, posso ter uma ideia em tal ou tal domínio, uma ideia em cinema ou uma ideia em filosofia*”. [17]

Ter ideias em *videogames* requer que conheçamos esta mídia. Assim como o cineasta e o cinéfilo vão ao cinema, discutem o cinema, sobre ele desenvolvem posições, atitudes e ideias, o desenvolvedor de jogos e o aficionado de jogos digitais também o fazem, para de modo similar, construírem seus repertórios que lhes possibilitarão interpretar, interagir e ter ideias em jogos. Assim, por parte do desenvolvedor, a construção de um repertório expõem a este agente uma série de dispositivos, lógicos, de linguagem e tecnológicos que podem ser criativamente combinadas a fim de que o mesmo consiga se

expressar a partir deste suporte. Tomemos um exemplo em um fundamento essencial como a verificação de se o jogador está vivo ou morto, isto é, a máquina de estados que define a continuidade do jogo, ou pelo contrário, sua parada. Trata-se de um processo contínuo que verifica se o jogador se mantém a preencher as condições necessárias para o sucesso na tarefa designada. Este fundamento já foi abordado de diversas formas: jogos como o já citado *Space Invaders* [4], *River Raid* [18] e *Pac-Man* [19] fizeram do simples contato do avatar com o inimigo o ponto em que o jogo transitava do estado de continuidade ao estado de *Game Over*. Jogos mais complexos, como *The Legend of Zelda* [20], *Gravity Rush* [21] e *Grand Theft Auto* [11] utilizam-se de variações de dispositivos popularmente conhecidos como “barra de vida” ou “barra de saúde”, no qual o jogador pode sofrer um determinado número de ataques sem “morrer” e, em alguns casos, recompô-la permitindo continuar seu progresso pelo jogo. Outro dispositivo pode ser visto em jogos como *Super Mario Bros.* [1] e *Sonic* [22], em que jogador possui dois estágios: um em que está vulnerável a ataques e outro em que resistirá ao primeiro contato, mas deixa o jogador desprotegido a ataques posteriores se o mesmo não recupere itens de defesa. Mecanismos como a vida que se regenera com o tempo tornaram-se recentemente populares, como nos jogos da franquia *Call of Duty* [23] e *Uncharted* [24], em que o jogador pode ser atingido um certo número de vezes antes de morrer. Quanto maior os danos e mais crítica sua condição, mais intensos são os efeitos visuais e sonoros (comumente a saída de vídeo é manchada de vermelho ou perde saturação, enquanto o som se torna mais abafado e se ouvem palpitações cardíacas). Se o jogador tiver êxito em resistir vivo por um certo período de tempo, sua saúde é reestabelecida e ele pode continuar o jogo. O pequeno conjunto de propostas acima citadas apenas arranha a diversidade das formas desenvolvidas para comunicar ao jogador de suas perspectivas de continuidade no jogo. Ainda, a brevidade da descrição a que precisamos nos ater neste momento exprime pouco de como a estas propostas mudam as mecânicas de jogo e a interface com jogador. A exposição a diferentes propostas muni desenvolvedores com soluções para problemas mútuos, como se constata de tempos em tempos na recorrência de propostas características de cada período, como a explosão dos jogos *platform* nos anos 1990, a avalanche de RPGs entre 1995 e meados de 2000 ou superabundância de *cover based shooters* após 2007. Ao mesmo tempo os repertórios estimulam ideias sobre aquilo que ainda não existe. Como um último exemplo devemos citar *Braid* [25], que em meio a diversas intertextualidades subverte a condição de derrota por meio de um recurso que retrocede o tempo, eliminando a condição de derrota do jogo, sem no entanto, eliminar seu desafio. A ampliação do repertório potencializa a recombinação das ideias. A importância da construção de repertório é amplamente reconhecida entre desenvolvedores, que organizam diversos encontros anualmente, em escalas regionais, nacionais ou ainda internacionais para a troca de experiências. Nestes eventos, como *Game Developers Conference*, desenvolvedores das mais diferentes áreas se reúnem para discutir novas tecnologias, partilhar problemas e soluções de design e programação, e claro, mostrar seus jogos uns aos outros, mesmo que ainda em estado de testes.

Por outro lado, do mesmo modo que a interpretação de textos é feita a partir da leitura de outros textos, a fruição de jogos é também feita a partir de outros jogos. Assim, a

atividade de fruição das obras está ligada ao repertório de cada desenvolvedor e jogador. Os jogos são assim também terreno para todas as funções de linguagem como a intertextualidade, a metalinguagem, a poética, etc. Neste caso é interessante fazer referência a *DLC Quest* [26], que retoma em forma de mecânica de jogo de modo bem-humorado os elementos narrativos, visuais e sonoros, além de diversos outros recursos e esteriótipos característicos dos jogos eletrônicos. Numa proposta como a de [26] é interessante que jogador domine o código que o desenvolvedor articula a fim de que se efetue a comunicação, mas nada impede que, em outro sentido, o desenvolvedor torne o código tão sensível que o jogador passe a produzir relações com seu repertório.

Tomando os jogos no campo da linguagem, o repertório se efetuará sobre o conjunto de elementos do campo paradigmático, isto é como signos que podem ser associados a significados, neste caso composto das diversas mecânicas e elementos comunicacionais compõem os jogos. Tais elementos agenciados sobre o eixo sintagmático, onde se dá o encadeamento e recombinação de signos, constroem objetos portadores de sentido. O compartilhamento dos elementos do eixo paradigmático entre desenvolvedores e jogadores e sua recombinação eixo sintagmático possibilita a criação, a interpretação e a comunicação entre estes dois agentes. Contudo, além do compartilhamento do código, é essencial observar que ambos os agentes devem ser pensados em sua condição de existência, isto é, situados em seus momentos históricos, e pressionados por seus ambientes. Assim, a produção de sentido possível da fruição de um jogo poderá divergir se tomamos a atividade de jogadores em diferentes culturas: um mesmo jogo terá significações diferentes de acordo com o sujeito que o joga. Neste sentido, é interessante retomar o processo de “produção de subjetividade”, termo oriundo da psicologia (principalmente da psicossociologia), que tem sido apropriado por uma série de estudos alinhados ao pós-estruturalismo, principalmente a partir das obras de Félix Guattari [6][7][8], Gilles Deleuze [8][14] e Suely Rolnik [7], sendo utilizado para a descrição de processos de subjetivação que consideram o sujeito a partir de um quadro social, histórico, cultural, político, etc., em que a ligação com a linguagem e a tecnologia tem papel fundamental nos modos de se constituir enquanto tal. Enquanto falam acerca do sujeito, os autores referem-se a um sujeito descentrado e não autossuficiente, ou seja, um sujeito diferente do sujeito racional cartesiano, e é neste sentido que para Guattari [7] a produção da subjetividade se dá em toda parte e não num *cogito* privilegiado. Assim, a produção de subjetividade visa a proposta de tomar a subjetividade como plural – produto de instâncias individuais, coletivas e institucionais, sem, entretanto, atribuir a prevalência de nenhuma destas sobre as demais.

A partir deste paradigma, podemos lançar algumas considerações sobre a os modos de produção de subjetividade nos *games*, começando por traçar algumas das questões que constituem as figuras do desenvolvedor e jogador enquanto sujeito situado social e historicamente. Seu contato com o jogo deve ser pensado em meio a sua constituição familiar, atravessado por posicionamentos políticos e sociais, variáveis econômicas, sejam estas internas ou externas à própria estrutura da indústria de *games*, matizado pela religião a que pratica, etc. Isto é, a relação que o jogador tem com o jogo está impregnada da relação que tem com seu círculo social, mesmo

em jogos para um jogador apenas (um exemplo simples: os casos em que jovens jogam *videogames* proibidos por seus responsáveis), dos custos que implicam o acesso ao jogo (que implicam no tempo e dedicação que cada indivíduo aplica a um título) e restrições culturais aos temas desenvolvidos nos jogos. Concomitantemente a estes planos, encontraríamos dimensões dadas sobre o jogo enquanto objeto numa relação com o sujeito em sua dimensão significável: o jogo pode ser tomado como fetiche, como objeto de ciúmes, como suporte de espelhamento narcísico. Por outro lado, encontraríamos também as características sensíveis do jogo: cores, proporções, formas, velocidades, sons, etc., as quais determinados jogadores podem perceber e/ou reagir de maneiras distintas (por exemplo, no caso de jogadores fotossensíveis). Ainda, podemos identificar uma outra camada, que se manifesta nos movimentos a-significativos que transitam a linguagem, que dão suporte à funções não passíveis de representação num jogo. Em resumo, do entrelaçamento de uma multiplicidade de planos, que se restringem ao contato direto desenvolvedor-jogo/jogador-jogo, depende a experiência subjetiva que desperta do *game*.

Partindo deste amplo espectro, verificamos que são várias as séries temáticas que podem propiciar uma relação atrativa ou repulsiva a diferentes grupos sociais: a sexualidade, a violência, a infantilidade, etc. São temas recorrentes ao universo dos jogos, e frequentemente tratadas com parcialidade: sejam em conversas particulares, fóruns na internet ou na discussão levantada pelos agentes midiáticos, o limite para a aceitação dessas imagens em mídias interativas é pouco consensual. Ainda que a maioria de jogadores seja adulta, as veladas relações conjugais de Kratos em *God of War* [27], o erotismo caricato de *Bayonetta* [28] ou intercurso sexual alienígena ou homossexual de *Mass Effect 3* [29] provocaram considerável polêmica, com posições das mais conservadoras às mais liberais, passando sempre pelo chiste e pela ironia. Quanto à violência, o tratamento moral parece ser geralmente mais brando, sendo que se parece ser mais aceitável quando parte de uma parte específica do confronto: recentemente, o anúncio de que a nova iteração da franquia *Medal of Honor* [30], retratando a recente invasão ao Afeganistão, seria opcional ao jogador encarnar um soldado Talibã e lutar contra as forças aliadas, fez com que o Secretário de Defesa do Reino Unido conclamasse redes de revendedores de jogos a não disponibilizar o título em seus estabelecimentos – um caso de censura, disfarçada por uma estratégia de asfixia de mercado – o que levou a desenvolvedora a suprimir esta opção. Outro caso é *Six Days in Fallujah* proposto pela Atomic Games, que teve seu contrato de distribuição cancelado após recepção negativa por agentes de órgãos governamentais e públicos dos Estados Unidos, por se tratar de um retrato, com detalhes da crueldade da guerra⁴, de uma das batalhas mais controversas em que esteve envolvido o exército norte-americano na invasão ao Iraque em 2004. No mesmo sentido, em 2007 foi proibida a comercialização de *Counter Strike* no Brasil, em grande parte pelo cenário *CS:Rio*, desenvolvido por jogadores-desenvolvedores amadores brasileiros, que buscava retratar uma favela do Rio de Janeiro. Mais recentemente, em *Call of Duty: Modern Warfare II* [31], dois cenários do jogo retrataram as favelas da capital carioca, também foi recebido

4 Em meio às batalhas de Fallujah, o jogador deveria tomar decisões em questão de segundos, como atirar ou não em alvos aparentemente desarmados, potencialmente civis. Cabia então ao jogador uma escolha, moral, sobre a sua sobrevivência ou a segurança dos habitantes da região invadida. A equipe de desenvolvimento contava com a ajuda de combatentes que atuaram no conflito. Os produtores classificaram o título como *survival-horror* (tema que explora o terror e a sobrevivência), e não como um *shooter*, como se espera de um jogo de guerra.

com alarme, que, entretanto, não proibiu a venda do jogo. Contudo, no título figurava um estágio ainda mais controverso, no qual o jogador, na pele de um agente infiltrado em um grupo terrorista, era obrigado a tomar parte numa chacina num aeroporto russo. Este caso em particular provocou mais reações nas comunidades de jogadores que aos órgãos públicos e governamentais. Diversos relatos e debates foram produzidos, onde muitos jogadores declaram desconforto com a situação exposta no *game*. Neste sentido, estas ocorrências sinalizam que mesmo muito tolerantes à violência e conscientes dos limites do espaço de jogo, experiências “externas” podem adentrar o mundo do *game*. Mais profundamente, as intervenções nos conteúdos e nos aspectos formais dos jogos atestam que estes, tal como as demais suportes midiáticos, constituem-se campos de batalha na disputa da produção de subjetividade, ainda que a ação de agentes conservadores sejam aqui mais presentes, denotando o estado ainda incipiente desta mídia como suporte artístico e como arena de debates.

O que queremos reter desses relatos é que o universo do jogo coexiste a uma realidade social, política, cultural, etc., as quais implicam-se os acoplamentos jogo-jogador. Mais notável nessas influências talvez sejam as diferenças entre *videogames* japoneses e ocidentais. Se por um lado os jogos orientais se notabilizam por apresentar mecânicas geralmente mais racionais⁵, os ocidentais são conhecidos pela ação frenética;⁶ os espectros cromáticos dos jogos orientais contemplam grandes diferenças tonais, mesmo em jogos orientados a públicos mais maduros, algo raro entre os jogos ocidentais orientados ao público maduro nas últimas gerações de jogos eletrônicos⁷; a anatomia das personagens nipônicas raramente conforma-se com rigor às proporções humanas, antes, tomam as proporções praticadas nos mangás e animes, enquanto nos games ocidentais recorrentemente encontramos um modelo mais próximo do anatomicamente coerente, ainda que hipertrofiado, como os heróis dos filmes de ação ou das HQs; no mesmo sentido, há um tratamento fantasioso no jogo de proporções, sejam nos cenários, inimigos e demais elementos de jogo, que no caso dos jogos ocidentais são geralmente mais conformes às proporções naturais; talvez a mais notável dessas diferenças seja a quase inexistência do jogo em primeira pessoa de origem nipônica, gênero que no ocidente é um dos mais comuns atualmente.

Deve-se levar também em consideração a relação o jogador guarda com outras mídias como o cinema, a televisão, o rádio, as HQs, etc. Distinguimos ao menos dois fenômenos neste sentido: num primeiro caso como uma referência de direta, onde o jogo nasce como uma adaptação de outro universo pensado a princípio para outro suporte midiático. São jogos ancorados em títulos de cinema, desenhos animados, heróis das histórias em quadrinho, brinquedos ou mesmo astros da música *pop*. Geralmente desenvolvido como uma solução comercial, tal proposta de transposição entre a relação que se produz numa mídia e seu rebatimento nas demais ganha busca justificativa

5 Mesmo os jogos de ação orientais comumente exigem do jogador uma capacidade de concentração e domínio do controle que lhe impõe uma precisão espacial da ordem de pixels e uma precisão temporal da ordem de milissegundos, num misto de racionalidade, função analítica, abdução e intuitiva.

6 Há de se considerar que durante o período de reestruturação da indústria de *videogames* após o *crash* de 1983/1984, produtoras japonesas prevaleceram no influente mercado de consoles, influenciando sensivelmente o estilo de jogo produzido no ocidente.

7 O visual dos jogos eletrônicos parece reproduzir o caráter geral da representação pictórica dessas duas culturas, em que a arte no ocidente, desde o século XIV esteve em grande parte comprometida com o referente “real” (tendência refreada pela experimentação modernista e pela emergência da imagem técnica), enquanto a arte nipônica tende à abstração.

na tentativa de provocar uma maior vinculação entre a obra e o indivíduo que a frui, o que poderia refletir numa experiência de jogo, e do universo fictício como um todo, mais intensa. Por outro lado, há também a apropriação das funções de linguagem de outras mídias, que não se restringe a uma hierarquia vertical onde o jogo limita-se a reproduzir o ambiente de um filme, HQ, livro ou vice-versa. Técnicas, principalmente de caráter dramaturgico, aportam nos *games*, como a transição por corte seco e *cross-fade*, enquadramentos tipicamente cinematográficos⁸, a inserção da personagem “alívio cômico”, antecipação de uma ação por índices sonoros... Principalmente nas equipes envolvidas no desenvolvimento nos jogos de grande orçamento, o game designer trabalha ao lado de dramaturgos, quadrinistas e diretores de cinema, que conduzem ou assessoram a produção dos jogos. Também nos times menores e desenvolvedores independentes, vemos a referência a outras mídias de forma crescente, incluindo não apenas as técnicas narrativas, mas também paródias de filmes, músicas e outros games. O jogador que interage com estes jogos, de modo geral a par dos instrumentos e das produções da cultura de massa, retoma estes elementos na construção de sentido da experiência de jogo. Seja para desenvolvedores ou jogadores, o contato anterior com outras mídias atravessa o terreno em que emergirá a subjetividade do jogo, a partir da reconstrução de ambientes e da utilização de estruturas de linguagem supostamente já assimiladas.

Estas e outras dimensões se entrelaçam durante a experiência de jogo: dimensões sensíveis representáveis, dimensões sensíveis não passíveis de representação, dimensões culturais, religiosas, políticas, familiares, etc.. O peso, a sensibilidade e a expressividade de cada uma dessas dimensões são dados caso a caso, para cada jogo e para cada jogador. Contudo, estas dimensões não se restringem ao universo do jogo e são propagadas mesmo fora deste no momento que jogadores e/ou desenvolvedores dentro deste círculo de iniciados, ou em seu círculo social como um todo se colocam a compartilhar suas experiências, sejam estas de jogo ou não. Os *games* se tornam elementos culturais, e como tal pressionam a subjetividade dos conjuntos sociais, enquanto assumida e vivida por indivíduos em suas existências particulares. O como disse Guattari, isto funciona no coração dos indivíduos: “*Tais mutações da subjetividade não funcionam apenas no registro das ideologias, mas no próprio coração dos indivíduos, em sua maneira de perceber o mundo, de se articular com o tecido urbano, com os processos maquímicos do trabalho e com a ordem social suporte dessas forças produtivas*”. [7]

Os jogos modificam o imaginário, e quando menos esperamos eles se voltam sobre si mesmos, num movimento de retroalimentação que irá novamente se insinuar sobre a subjetividade⁹. Tudo isto continuará a pressionar a criatividade. Plaza e Tavares chamam atenção para que Moles e Calde tratam a criatividade como uma “*aptidão que possibilita ao que inventar organizar um campo de percepção projetando suas sensações em um plano de referência, modificado e combinado segundo a cultura que é inerente ao criador*”. [9] Isto é, quando se cria, o fazemos em uma determinada cultura,

⁸ Em jogos mais contemporâneos o uso destas técnicas tem se tornado cada vez mais presente, como por exemplo em *Enslaved* [32], em que no momento de um golpe decisivo para eliminar um inimigo, há um corte seco para um plano fechado na expressão facial da personagem, num momento de fúria.

⁹Um exemplo interessante pode ser encontrado na HQ “Scott Pilgrim” de Bryan Lee O’Malley. Lançada entre 2004 e 2010, exalava a inspiração nos jogos digitais. Em 2010 sua versão para cinema foi acompanhada de um game. A linguagem do videogame, codificada nas HQs, foi novamente recodificada em seu meio de origem.

que dá os planos de referência sob os quais recombinaos nosso repertório. Nesse território que nos liga uns aos outros que é a cultura, encontramos as condições de partilhar nossos jogos.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sempre que tomamos a discussão do caráter interativo nos jogos eletrônicos, retoma-se com razão o papel do jogador na configuração desta mídia, não apenas pelo papel central que este ocupa em sua existência, mas igualmente pelos efeitos que a interação com este objeto efetua. Neste sentido parece natural que a diversidade dos discursos possíveis possam por fim criar contendas e polêmicas. Por um lado temos discursos que focam no automatismo e na violência que formam o núcleo de um número expressivo de jogos; de outro, avolumam-se também defesas acerca do aguçamento de faculdades intelectuais promovidas pelos jogos. Toda esta discussão nos parece muito importante, porém julgamos necessário por a questão da seguinte forma: considerando as características imersivas dos jogos digitais, será o jogador responsável pelo processo que toma parte ou ele apenas opera estes objetos. Isto é, jogadores e desenvolvedores trabalham juntos na construção deste objeto, ou o jogador é um mero realizador das estratégias traçadas por designers? A (crescente) diversidade dos jogos digitais disponíveis nos descarta a possibilidade de uma resposta categórica para tal questionamento. Podemos, porém, lançarmos aqui algumas considerações acerca de elementos projetuais aplicáveis em análise jogo a jogo, que talvez possam nos render respostas concretas, ainda que parciais.

A. Capacidade de agência.

Ponto fundamental é notar, em cada objeto analisado, o quão permissivo é à incursão do jogador em seu sistema de jogo. Isto é, em que medida o jogador pode se desviar dos objetivos centrais definidos pelo *game design* do jogo e ainda assim se deparar com situações que sejam significantes. Tais situações não são necessariamente construídas como atividades de *level design* ou como tarefas optativas (*side quests*), mas antes pela capacidade do sistema de responder interativamente à ação do jogador, permitindo que mesmo não fique restrito ou a um fluxo narrativo linear, ou mesmo a esquemas de jogos pouco flexíveis nos quais o jogador apenas os opera, sem os recombiná-los. Assim, jogos que permitam que o jogador desfrute do tempo e do espaço de acordo com sua vontade, seja por mecanismos de exploração ou pela composição narrativa não linear, podem potencializar a atividade criativa por parte do jogador.

B. Dispositivos poéticos disponíveis ao jogador.

Partimos do princípio de cada jogo disponibiliza ao fruidor um certo número de ferramentas que o possibilitam operar naquele ambiente proposto. Levando-se em consideração que tais ferramentas não podem ferir as regras que constituem aquele ambiente, sob o risco corrompê-lo, afirmamos que tanto mais complexa e rica será a atividade criativa num jogo quanto maior a capacidade de composição dos instrumentos operativos disponibilizados ao jogador. Ou seja, a integração de ferramentas deve produzir resultados sensíveis, seja pela simples justaposição destas ferramentas, como por exemplo em um jogo de tiro no qual se combina um conjunto de armas de curto e longo alcance para eliminação de alvos, seja pela combinação de elementos na construção de outros instrumentos

(*crafting*) que podem produzir efeitos diferentes sobre o ambiente, seja pela ocupação estratégica do espaço em jogos de simulação. É importante notar que estes resultados sensíveis podem ser amplificados pela resposta não apenas no sistema lógico do jogo, mas também pela resposta perceptível na interface gráfica e sonora, permitindo ao jogador agir segundo seu gosto de modo a produzir uma performance que ache bela.

Ainda, alguns jogos optam por dar ao jogador uma caixa de ferramentas e deixá-los agir criativamente a construir seus próprios ambientes de jogo e seus desafios, transcendendo os limites da customização e estimulando-os a compartilhar suas criações com outros jogadores.

C. Articulação de repertório

Mesmo jogos que se caracterizem por sistemas de jogos mais rígidos e lineares podem despertar processos criativos. Articulado com o repertório do jogador a produção operações de intertextualidade, de metalinguagem e operações poéticas, é possível moldar um objeto em que a interpretação por parte do fruidor seja significativa à experiência de jogo. Tal tipo de abordagem deve necessariamente apostar sobre um tipo de jogador qualificado, cujo repertório que possibilite a comunicação de enunciados e produção de significações.

Além dessas considerações acerca dos elementos projetuais dos jogos digitais, devemos retomar aqui não existe o “jogador ideal” ou “jogador modelo”, sobre os quais os instrumentos de design dos desenvolvedores poderiam produzir efeitos calculáveis. O que há de fato são subjetividades que se produzem em meio a uma infinidade de relações e que reagem de maneiras diferentes, de acordo com os processos subjetivos que lhe transpassam. Assim, é natural que existam diversos tipos de jogos, que atendem a jogadores diversos. Não podemos garantir que todos serão criativos ou que estimulem uma tal atitude do jogador. Tampouco poderíamos garantir que jogos criativos sejam sempre interessantes ou divertidos.

Assim, podemos pelo menos parcialmente responder nossa questão inicial: o jogador age criativamente? Sim, ele pode agir, ainda que nada o garanta, ele pode contribuir para a construção de uma experiência única de modo ativo e decisivo. Contudo, para que tal estado se conclua, é preciso que o desenvolvedor não se limite a enviar mensagens, mas se preste a criar objetos em que o sentido possa transitar livremente.

Um dos problemas em relacionar a criação ao ato de jogar é que nem sempre a primeira será prazerosa, enquanto este segundo é entendido como algo que se faz por gosto, sem outro objetivo que o próprio prazer de fazê-lo. Contudo, segundo Deleuze, ao criador “*é preciso que haja uma necessidade, tanto em filosofia quanto nas outras áreas, do contrário não há nada. Um criador não é um ser que trabalha pelo prazer. Um criador só faz aquilo de que tem absoluta necessidade. Essa necessidade – que é uma coisa bastante complexa, caso ela exista – faz com que um filósofo (aqui pelo menos eu sei do que ele se ocupa) se proponha a inventar, a criar conceitos, e não a se ocupar em refletir, mesmo sobre o cinema*” [17] (ou sobre os jogos digitais, em nosso caso). Talvez seja importante para realmente alcançar o potencial criativo dos jogos digitais, que façamos uma revisão dos princípios que regem sua construção, bem como nossa relação, enquanto jogadores, para com eles.

REFERÊNCIAS

- [1] 1985: Super Mario Bros. Nintendo Creative Department. Nintendo.
- [2] P. Valéry, “Variedades”. São Paulo: Iluminuras, 1991 apud J. Plaza, M. Tavares, “Processos criativos nos meios eletrônicos: poéticas digitais”. São Paulo: Hucitec, 1998, pp. 63-116.
- [3] 1984: Tetris. Alexey Pajitnov.
- [4] 1978: Space Invaders. Taito Corporation. Midway.
- [5] J. Plaza, M. Tavares, “Processos criativos nos meios eletrônicos: poéticas digitais”. São Paulo: Hucitec, 1998.
- [6] F. Guattari, “Da produção de Subjetividade”. In: A. Parente (Org.), “Imagem-Máquina”, Rio de Janeiro: 34, 1993.
- [7] F. Guattari e S. Rolnik, “Micropolítica. Cartografias do Desejo”. São Paulo: 34, 2008
- [8] G. Deleuze, F. Guattari, “Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia”: vol 3. São Paulo: 34, 2004.
- [9] A. Moles, R. Caude, “Creatividad y métodos de innovación”, Madrid: Iberico Europea, 1977 apud J. Plaza, M. Tavares, “Processos criativos nos meios eletrônicos: poéticas digitais”. São Paulo: Hucitec, 1998, pp. 63-116.
- [10] 2008: Little Big Planet. Media Molecule. SCE.
- [11] 1997: Grand Theft Auto. Rockstar North. Rockstar Games.
- [12] 2009: Minecraft. Markus “Notch” Persson. Mojang Specifications.
- [13] L. Millet, “Aristóteles”, São Paulo: Martins Fontes, 1990 apud J. Plaza, M. Tavares, “Processos criativos nos meios eletrônicos: poéticas digitais”. São Paulo: Hucitec, 1998, pp. 63-116.
- [14] G. Deleuze, “Diferença e Repetição”, Rio de Janeiro: Graal, 2006.
- [15] 2009: Minecraft. Markus “Notch” Persson. Mojang Specifications.
- [16] 2009: FarmVille. Zynga. Zynga.
- [17] G. Deleuze. (1987, julho 2013). Transcrição da palestra “O ato de criação”. Disponível em: <http://intermidias.blogspot.com.br/2007/07/o-ato-de-criar-por-gilles-deleuze.html>.
- [18] 1982: River Raid. Carol Shaw. Activision.
- [19] 1980: Pac-Man. Namco. Namco.
- [20] 1986: The Legend of Zelda. Nintendo Creative Department. Nintendo.
- [21] 2012: Gravity Rush. SCE Japan Studio. SCE.
- [22] 1991: Sonic. Sonic Team, Sega.
- [23] 2003: Call of Duty. Infinity Ward Treyarch. Activision.
- [24] 2007: Uncharted. Naughty Dog. SCE.
- [25] 2008: Braid. Number None Inc. Number None Inc.
- [26] 2012: DLC Quest. Going Loud Studios. Going Loud Studios.
- [27] 2005: God of War. SCE Studios Santa Monica. SCE.
- [28] 2009: Bayonetta. Platinum Games. Sega.
- [29] 2012: Mass Effect 3. Bioware. Electronic Arts.
- [30] 2010: Medal of Honor. EA Los Angeles. Electronic Arts.
- [31] 2009: Call of Duty: Modern Warfare II. Infinity Ward. Activision.
- [32] 2010: Enslaved. Ninja Theory. Namco Bandai Games.
- [33] V. Flusser, “Filosofia da caixa preta”. São Paulo: Hucitec, 1985.
- [34] G. Kneller, “Arte e ciência da criatividade”. São Paulo: IBRASA, 1978.
- [35] L. Petry, “A im@gem pensa”. *Cibertextualidades*, n.3, pp.103-130. 2009.