

Jogando com a mente coletiva: mecânicas colaborativas em videogames e literacia digital em tempos de compartilhamento

Raphael Vieira Pires

Universidade Federal de Juiz de Fora, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Brasil

RESUMO

Videogames são considerados por muitos autores como a expressão cultural de nossa contemporaneidade digital. Eles nasceram juntos da popularização dos computadores e evoluíram, técnica e expressivamente, no mesmo passo em que dispositivos eletrônicos e a internet se tornaram ubíquos em nossa sociedade conectada. Nesta linha, este artigo busca compreender as potencialidades de videogames colaborativos online como ambientes ricos para se obter literacia digital dentro do nosso atual paradigma comunicacional, marcado por compartilhamentos de informação, descentralidade, conteúdos colaborativos e redes complexas de hipertextos. Para isso, iremos lançar mão de autores que demonstram como games produzem literacia digital num contexto mais amplo e de pesquisadores que tratam das linguagens e formas de comunicação das novas mídias, nas quais os videogames se inserem. Por fim faremos uma análise de algumas mecânicas colaborativas presentes em videogames na tentativa de compreender melhor suas ligações com o paradigma comunicacional do século XXI.

Palavras-chave: literacia, videogames, jogabilidade colaborativa, comunicação, mídias

1 INTRODUÇÃO

A partir da sua popularização em meados da década de 50 até sua ubiquidade no século XXI, os computadores introjetaram na mente humana o mundo digital. E uma das características mais marcantes desse novo meio de comunicação é seu caráter multimídia. O computador conseguiu traduzir para sua linguagem numérica, pautada em códigos binários, todos os suportes anteriores a ele, do manuscrito até o cinema[1].

No entanto, os ambientes digitais também possuem modos comunicacionais inerentes a eles próprios. As interfaces visuais dos programas de computador são marcadas por características hipertextuais, não-lineares e interativas, indo na contramão da linearidade tão marcante nas mídias impressas e analógicas [2]. Nesse sentido, novas formas de se comunicar entram em jogo e as informações começam a ser distribuídas de maneira compartilhada, em rede e descentralizada.

Esse novo paradigma comunicacional em que vivemos hoje solicita algumas indagações sobre como as pessoas lidarão com esses ambientes complexos de informação virtual e de que forma elas poderão agir criticamente frente a miríade de códigos e mensagens que surgem na tela. Algumas das respostas vêm surgindo com o que muitos autores denominam como literacia digital [3][4][5] e videogames ganham papel central nos estudos sobre o tema. Para alguns autores [6][7] o caráter lúdico dos

videogames promove um ambiente rico para que usuários adquiram literacia para lidar com meios digitais.

Nesta perspectiva, nossa hipótese é que mecânicas colaborativas online em videogames podem proporcionar experiências favoráveis para uma literacia em ambientes digitais marcados por características de compartilhamento e interatividade, inerentes ao atual paradigma comunicacional em que vivemos.

Para isso, iremos, em um primeiro momento, realizar uma breve revisão bibliográfica a respeito das questões de compartilhamento e cultura participativa da contemporaneidade e, então, conceituar o que é literacia digital e introduzir o papel dos videogames nestas pesquisas, centralizando nosso aporte teórico nos conceitos trabalhados por Eshet-Alkalai [2] e Gee [3].

Para ancorar nossa pesquisa em uma perspectiva prática, delimitamos nosso objeto empírico em três videogames contemporâneos com mecânicas colaborativas: *Left 4 Dead 2* (2009), *Don't Starve Together* (2016) e *White Noise 2* (2017). Para analisar o funcionamento das mecânicas colaborativas nestes jogos e como as habilidades desenvolvidas pelos jogadores por meio de sessões de *gameplay* podem auxiliar o jogador a criar um senso crítico e criativo frente a ambientes colaborativos em geral, optamos por utilizar a técnica da observação participante natural, onde nos inserimos como jogadores comuns nestes ambientes. Definimos um total de 20 horas de imersão em cada um dos títulos analisados para recolhimento de dados e experiências, totalizando 60 horas em trabalho de campo. Com isso, iremos averiguar como as habilidades de literacia conceituadas por Eshet-Alkalai e Gee se presentificam de forma lúdica nos videogames colocados sob escrutínio.

2 CULTURA PARTICIPATIVA, SOCIEDADE EM REDE E MENTE COLETIVA

Afinal, como é a comunicação do século XXI? O que está em jogo e de que forma e por quais meios as informações são veiculadas nessa sociedade, onde os dispositivos com acesso à rede mundial de computadores tornam o espaço virtual ubíquo [8]? Participação é a tônica do contexto comunicacional do século XXI. Os usuários das redes não são apenas consumidores de informação, mas ajudam ativamente a compor o quadro dos discursos que prevalecem nas redes, causando uma reviravolta no conceito de receptor passivo dos conteúdos gerados por meios de comunicação em massa, frequente durante a primeira metade do século XX.

Henry Jenkins [9], ao examinar comunidades virtuais de fãs, bloggers e gamers, dá o nome de cultura participativa a essa sociedade que não mais espera que instituições, empresas e governos deem conta de resolver problemas e providenciar os únicos canais de informação disponíveis, mas sim que deseja tomar parte de todo o processo criativo de conteúdos. Dessa

*e-mail: raphavpires@gmail.com

forma, “em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras” [9].

E se as informações são produzidas por todos e alcançáveis por meio da internet, estamos imersos em um ambiente onde as formas de compreender o mundo e de gerar interpretações dele são feitas em conjunto. Isso é o que o ciber teórico Pierre Lévy diz com a chamada inteligência coletiva, que “é distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” [10]. Hoje, a comunicação global permite que conversemos com pessoas de outros países sem nos preocupar com qualquer barreira geográfica ou política e que possamos entrar em contato com artefatos culturais de vários lugares do mundo por meio da web.

E essas novas relações transnacionais refletirão também na economia e política. O que Manuel Castells [11] chama de “sociedade em rede” perpassa todos os níveis de organização humana. Para ele:

Redes constituem a nova morfologia social de nossas sociedades e a difusão da lógica de redes modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura. Embora a forma de organização social em redes tenha existido em outros tempos e espaços, o novo paradigma da tecnologia da informação fornece a base material para sua expansão penetrante em toda a estrutura social. [11].

Podemos então caracterizar o atual paradigma comunicacional como participativo, coletivo, descentralizado, multimídia e baseado em criações colaborativas. Nesse sentido, os consumidores de informação, historicamente alocados na extremidade do processo comunicacional como receptores, agora também produzem conteúdo e exercem mais força sobre como e quando as informações circularão nas redes. Mas como saber usar as ferramentas disponíveis e estabelecer uma visão crítica frente a miríade de informações disponíveis na web? Faz-se necessário desenvolver habilidades e competências para uma navegação mais criativa e consciente na internet, definidas como literacia digital.

3 LITERACIA DIGITAL E COMPARTILHAMENTO

Tradicionalmente, literacia era entendida como a habilidade de ler e escrever, mas teve seu conceito ampliado para abarcar uma série de habilidades adquiridas com o intuito de “entender informações apresentadas por qualquer meio” [12]. Essa necessidade de aprofundar os estudos sobre literacia e buscar por conceitos que pudessem dar conta de uma variedade maior de linguagens nos processos comunicacionais surge em conjunto com o crescimento do uso de computadores em ambientes domésticos e profissionais e também com o advento da internet e a comunicação global.

Com isso, chegamos à noção de literacia digital, que, para Paul Gilster, o criador do termo, é “a habilidade de entender e usar a informação em múltiplos formatos a partir de uma grande variedade de fontes, quando apresentada via computadores e, particularmente, por meio da internet” [4]. O autor ainda propõe que essas habilidades não devem ser meramente técnicas ou operacionais, mas sim usadas de maneira crítica e criativa pelos usuários.

O pesquisador Yoram Eshet-Alkalai [2] fornece uma estrutura conceitual holística para abranger uma variedade complexa de atividades cognitivas, motoras, sociológicas e emocionais em

constante movimento nas interações mediadas por ambientes digitais conectados em rede. Nesta estrutura ele inclui cinco literacias: literacia foto-visual, literacia de reprodução, literacia do pensamento hipermídia, literacia da informação e literacia sócioemocional.

Eshet-Alkalai demonstra que os computadores encabeçam uma tendência de representar o mundo e gerar significados por meio de esquemas visuais cada vez mais elaborados, refletindo uma oposição à forma como linguagens verbais evoluíram na sociedade. Ao passo que os alfabetos evoluíram de figuras com associações visuais com objetos do mundo para símbolos abstratos e generalizantes (letras), os computadores “desenvolveram-se de interfaces sintáticas baseadas em textos e guiadas por comandos para interfaces gráficas intuitivas para o usuário” [2]. Com isso, pessoas com literacia foto-visual “têm boa memória visual e forte pensamento intuitivo-associativo, o que os ajuda a decodificar e compreender mensagens visuais de maneira fácil e fluente” [2].

Além disso, a grande quantidade de informações disponíveis na internet suscita dos usuários atitudes mais criteriosas com relação à originalidade e ineditismo de seus próprios conteúdos. Para Eshet-Alkalai, os usuários dessas redes informacionais, mais do que criar conteúdos novos, produzem novos sentidos a partir de informações já existentes. A literacia de reprodução é, portanto “a habilidade de criar trabalhos ou interpretações significativas, autênticas e criativas integrando peças de informações existentes” [2].

Já a literacia do pensamento hipermídia permite ao usuário mover-se por redes complexas de narrativas não-lineares sem se perder no processo [2]. A aquisição de conhecimento é realizada pela habilidade de conectar dados e conteúdos separados de maneira livre, proporcionando múltiplas interpretações sobre um mesmo tema.

Por sua vez, a literacia da informação “refere-se às práticas cognitivas que consumidores usam para avaliar informações de forma instruída e efetiva. (...) Pessoas com literacia da informação pensam criticamente e estão sempre prontas para duvidar da qualidade da informação” [2].

Por último, a literacia socioemocional traz consigo todas as anteriores, uma vez que para que o usuário consiga essa habilidade, ele deve ter também uma grande afinidade com a literacia da informação e do pensamento hipermídia. Aqui, o usuário precisa buscar discursos nas entrelinhas dos algoritmos da rede para identificar tendências e padrões de comportamento [2].

A partir da delimitação das competências envolvidas nos processos comunicacionais em ambientes digitais, alguns autores descobriram nos videogames ambientes lúdicos propícios para a aquisição e melhoria da literacia digital. O caráter processual dos jogos e sua característica de desafiar o jogador a entender cada vez mais a sua linguagem relaciona-se diretamente com os modos comunicacionais em movimento na contemporaneidade.

4 VIDEOGAMES E LITERACIA DIGITAL

Videogames constituem-se de um conjunto de regras formais dentro de um espaço experiencial virtual e inseparável de seu contexto social e cultural [13]. Eles são artefatos digitais com sistemas lógicos análogos ao funcionamento dos computadores, pois ambos são baseados em processos algorítmicos, em relações de input/output, não-lineares e multicódigos.

Um dos grandes potenciais dos videogames com relação à literacia digital é sua capacidade de gerar no jogador um tipo de aprendizado prático e ativo, uma vez que eles “são bons lugares onde as pessoas podem aprender a situar significados por meio de

experiências corporificadas em um domínio semiótico complexo e ainda refletir durante o processo”. [3]. Assim, videogames proporcionam experiências e meios de aprendizado participativo que se assemelham aos modos como interagimos e nos comunicamos por intermédio de dispositivos eletrônicos na web.

James Paul Gee designa, então, 36 formas de aprendizados em videogames e demonstra como cada uma destas competências (ou aquisições mentais e sociais) adquiridas ao jogar videogames pode ter relação com situações fora do jogo, na vida “real”. Dentro destes 36 princípios de aprendizagem encontrados por Gee nos games, nos interessa particularmente os três últimos: princípio da dispersão, princípio dos grupos de afinidade e princípio do *insider*. Estes três princípios têm relação direta com os modos comunicacionais em ação em nossa sociedade em rede e transnacional.

O princípio da dispersão diz respeito a como o jogador compartilha os seus conhecimentos sobre determinado jogo com outras pessoas que ele pode nunca ver frente a frente, fazendo da rede um importante local de aprendizado. Para Gee “o conhecimento verdadeiramente importante está na rede – quer dizer, nas pessoas, em seus textos, suas ferramentas, suas tecnologias e, crucialmente, nas maneiras pelas quais elas se interconectam – e não em cada nó (pessoa, texto, ferramenta ou tecnologia)”. [3].

Da mesma forma, o princípio dos grupos de afinidade aproxima ainda mais pessoas de diversos contextos culturais e sociais distintos sob o mesmo domínio semiótico, já que elas partilham dos mesmos desafios online quando interagem em jogos. Com isso, pessoas de diferentes raças, gêneros, etnias, nações e culturas se unem para atingirem um mesmo objetivo, criando em conjunto um conhecimento comum sobre as estruturas dos jogos que estão imbricadas [3].

Por último, o princípio do *insider* afirma que os jogadores não são apenas consumidores de jogos, mas também produtores de experiências para outros jogadores em comum e “educadores” dentro das comunidades que fazem parte [3]. Com os videogames os jogadores aprendem a compartilhar o conhecimento com outros na prática e desenvolvem uma ótica crítica diante dos sistemas que está inserido e frente as tecnologias que utiliza.

Estes três princípios caracterizados por Gee dizem respeito a como cada videogame pode ser um domínio semiótico complexo onde jogadores precisam partilhar de repertórios similares para criarem estratégias comunicacionais mais efetivas para seus objetivos. Em videogames colaborativos, o conhecimento deve ser coletivo para o bem de todos e as descobertas partem de cada jogador imerso nessa rede de pensamento, o aspecto mais importante em um mundo conectado a todo momento.

5 MECÂNICAS COLABORATIVAS E A COMUNICAÇÃO COLETIVA

Nos últimos anos notamos um significativo aumento de videogames com jogabilidades centradas na colaboração entre jogadores online. Isso se deve ao crescente acesso de pessoas à internet com velocidades cada vez maiores, apesar dessa disponibilidade ser ainda bastante discrepante se levarmos em conta questões socioeconômicas entre países ricos e pobres, de acordo com um relatório divulgado em 2016 pela União Internacional de Telecomunicações (ITU)[14].

De qualquer maneira, o avanço da internet permite o desenvolvimento e a popularização de videogames online com mecânicas colaborativas. Nesses jogos, o jogador precisa manter canais de comunicação efetivos com seus colegas utilizando-se de diversas linguagens dentro do ambiente virtual. Dessa forma, pretendemos analisar se em videogames colaborativos o

pensamento coletivo é colocado à prova, podendo esses jogos se tornarem ambientes ricos para o aperfeiçoamento dessa prática.

Para examinarmos de perto as mecânicas colaborativas, os processos comunicacionais entre jogadores dentro destes ambientes, as possíveis habilidades colocadas em jogo e suas relações com as competências de literacia digital conceituadas por Eshet-Alkalai e Gee, iremos relatar nossas experiências em partidas online em três jogos: *Left 4 Dead 2*, *Don't Starve Together* e *White Noise 2*.

5.1 Left 4 Dead 2

Em episódios (ou mapas) onde quatro sobreviventes de um apocalipse zumbi devem enfrentar hordas de mortos-vivos para escaparem, a regra de ouro é: não perca contato com seus colegas. *Left 4 Dead 2* é um jogo sobre comunicação multicódigos e como utilizar diferentes linguagens para não se isolar e também ajudar os companheiros. Não importa a ocasião, o jogo pune toda atitude individualista e toda falta de comunicação com os outros jogadores por meio de inimigos que só podem ser derrotados com ajuda mútua.

Em uma das partidas que nos integramos, verificamos que os jogadores não devem se preocupar somente com a sua própria situação dentro do jogo, mas sim qual a sua posição em referência a seus companheiros. No final do episódio “Parque Sombrio”, os sobreviventes chegam a um cenário de show de rock e devem esperar por um helicóptero de resgate enquanto enfrentam hordas de zumbis em um ambiente cheio de obstáculos e utensílios. A interface, os diálogos automáticos e os próprios avatares oferecem a cada jogador informações sobre as condições de cada membro da equipe (itens em posse, saúde, nível de perigo, reclamações sobre atitudes não-coletivas etc). Cada sobrevivente deve estar atento aos sinais emitidos por seus colegas por meio de mensagens visuais (jogadores com pouca saúde começam a cambalear e ganham uma aura laranja), sonoras (os avatares gritam por socorro quando estão sendo atacados e a trilha sonora ganha uma ambiência mais tensa), espaciais (jogadores que se afastam do grupo ficam vulneráveis) entre outras. De forma análoga, o usuário de ambientes virtuais colaborativos (como fóruns, conferências e redes sociais) é levado a interpretar signos de diversas naturezas gerados pelos outros usuários com o intuito de estabelecer uma comunicação efetiva de todo o grupo. Verificamos aqui a presença tanto do princípio do *insider*, caracterizado por Gee [3] como a criação, por parte dos próprios usuários, de experiências significativas para outros usuários, e das literacias foto-visual, de reprodução e do pensamento hipermedia pontuados por Eshet-Alkalai [2].

5.2 Don't Starve Together

Isso também acontece em *Don't Starve Together*. Lançado originalmente como *single-player*, ganhou um título cooperativo a pedido da comunidade de fãs. Neste título o compartilhamento de itens entre os jogadores é essencial para a sobrevivência, da mesma forma que uma boa comunicação visual sobre novas áreas descobertas no mapa ajuda toda a equipe. Em uma de nossas experiências online com este jogo, interagimos com jogadores de diversas localidades da América do Sul e, apesar das discrepâncias culturais e linguísticas entre os participantes, verificamos uma crescente melhora na intercomunicação durante o *gameplay*. Por meio da troca mútua de conhecimentos sobre matérias-primas e itens e a utilização de diversos tipos de linguagens inerentes ao universo do jogo, nosso grupo sobreviveu por mais de 30 dias dentro da temporalidade do game.

Percebemos em *Don't Starve Together* que o jogador é levado a testar suas habilidades de comunicação coletiva e de interpretação de linguagens multicódigos, que são competências de alta relevância nos ambientes hipertextuais e colaborativos das redes digitais na internet. Entram em questão aqui a literacia foto-visual e a literacia do pensamento hipermedia [2], além do princípio do insider e dos grupos de afinidade [3].

5.3 White Noise 2

Em *White Noise 2*, de jogabilidade assimétrica 4x1 (isto é, quatro jogadores contra um), uma equipe de pesquisadores deve percorrer um cenário à procura de provas em fitas de vídeo enquanto evita ser dizimada por uma criatura que não deseja que essas fitas sejam encontradas. Aqui, os jogadores que encarnam a equipe de pesquisadores criam uma rede comunicacional coletiva com o intuito de partilhar descobertas sobre pistas e, mais importante, sobre armadilhas implantadas pela criatura para confundir o grupo. O jogo suscita, então, uma atitude colaborativa dos jogadores para que todos criem e mantenham um grupo de afinidade relacionado às informações cruciais da partida para que nenhum membro seja prejudicado pelas informações falsas inseridas pelo jogador que controla a criatura. É uma maneira coletiva, colaborativa e lúdica de interagir, testar e aperfeiçoar a literacia da informação, como designado por Eshet-Alkalai. Em uma de nossas primeiras partidas, fomos pegos pelas armadilhas deixadas pelo jogador que controlava a criatura e, mais para frente, ao entender mais sobre suas artimanhas, formamos uma rede de ajuda mútua entre os outros jogadores que faziam parte da equipe de pesquisadores para identificar melhor as estratégias adotadas pela criatura e aperfeiçoar nossa comunicação. Notamos a presença da literacia da informação [2] e do princípio da dispersão [3].

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ambiente lúdico é um ambiente de criação, de tentar o novo, onde o jogador é levado a todo momento a estabelecer conexões entre elementos, reconhecer padrões visuais, sonoros, textuais etc e produzir conhecimentos cada vez mais complexos sobre os objetos em jogo. O ato de jogar não se resume somente a compreender as regras do jogo, mas sim encontrar maneiras críticas e criativas de “entortar” as estruturas formais do jogo a fim de vencer seus próprios desafios.

Sendo assim, as mecânicas colaborativas proporcionam situações onde a comunicação coletiva é o principal desafio a ser encarado colaborativamente pelos jogadores.

Saber se comunicar em um ambiente colaborativo é um desafio enfrentado diariamente por todos os usuários de internet em tempos de compartilhamento. O chamado à integrar-se da nossa cultura participativa online acarreta nos usuários a demanda pela ação contínua frente aos estímulos recebidos pelas redes sociais, fóruns, virais, memes etc. Desse modo, verificamos em nossa experiência com os videogames analisados que as mecânicas colaborativas promovem ambientes ricos para usuários obterem e aperfeiçoarem literacias digitais necessárias para uma intercomunicação mais efetiva com a extensa quantidade de dados e informações hipertextuais disponíveis online.

REFERÊNCIAS

- [1] J. Murray. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandes Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2013.
- [2] Y. Eshet- Alkalai. Digital literacy: a conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of educational multimedia and hypermedia*, v.13, n.1, p. 93-106, 2004. Disponível em: <<https://www.learntechlib.org/p/4793>>. Acesso em 19 jul 2017.
- [3] J. P. Gee. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/St. Martin's, 2003.
- [4] P. Gilster. *Digital literacy*. New York: Wiley, 1997.
- [5] B. Street. Introduction. In: _____ (Org.). *Literacy and development: ethnographic perspectives*. London/New York: Routledge, p. 1-17. 2001.
- [6] K. Squire. Video games in education. *International Journal of Intelligent Simulations and Gaming*, Wolverhampton, v. 2, n. 1, 2003. Disponível em: <<https://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenure-files/39-squire-IJIS.pdf>>. Acesso em: 19 jul 2017.
- [7] C. Steinkuehler & Y. Oh. Apprenticeship in Massively Multiplayer Online Games. In: STEINKUEHLER, Constance; SQUIRE, Kurt; BARAB, Sasha (Orgs.). *Games, learning and society: learning and meaning in the digital age*. New York: Cambridge University Press, p. 154-184. 2012 .
- [8] L. Santaella. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013.
- [9] H. Jenkins. *Cultura da convergência*. Tradução: Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- [10] P. Lévy. *A inteligência coletiva*. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- [11] M. Castells. *A sociedade em rede*. Tradução: Roneide Venancio Majer; atualização para 6ª edição: Jussara Simões. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- [12] C. Lankshear & M. Knobel. Digital literacy and digital literacies: policy, pedagogy and research considerations for education. *Nordic journal of digital literacy*, v.1, n.1, 2006. Disponível em: <https://www.idunn.no/dk/2006/01/digital_literacy_and_digital_literacies_-_policy_pedagogy_and_research_cons>. Acesso em: 15 jul. 2017.
- [13] K. Salen & E. Zimmerman. *Rules of play: game design fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- [14] INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION (ITU). *ICT facts and figures 2016*. Disponível em: <<http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/facts/default.aspx>>. Acesso em 20 jul. 2017.