

# **Criar e jogar: resgate da cultura nas experiências digitais interativas**

Carlos Eduardo de Martin Silva<sup>1</sup>

## **Resumo**

A experiência cultural ganha novo (e rico) terreno para exploração com o surgimento das plataformas digitais, através das experiências interativas. Entretanto, muito se perde ao colocar arbitrariamente o conteúdo em primeiro plano e esquecer que a experiência do jogo deve, acima de tudo, ser algo prazeroso e mágico, que permita ao participante viajar pelo novo mundo que está descobrindo, à medida que a história é contada. Assim, resgatar o elemento lúdico torna-se questão fundamental para que haja propostas mais compatíveis com o contexto tecnológico e cultural em que se vive e também para que se consiga fisgar e manter a atenção do usuário que, agora fascinado, poderá apropriar-se do conteúdo, como se já fosse seu. Essa apropriação, quando estabelecida coletivamente, através das múltiplas redes que se formam dentro e fora do espaço cibercultural, traz consigo o ingrediente do reconhecimento mútuo entre os participantes e deles para com a experiência proposta, o que confere significado e relevância aos contatos estabelecidos.

Palavras-chave: jogo, cultura, digital.

# **Creating and playing: how to restore the culture in interactive digital experiences**

## **Abstract**

After the appearance of the digital platforms, the cultural experience gains a new (and rich) terrain to explore, through the interactive experiences. However, arbitrarily putting the content in the foreground is not the best way. We should not forget that the game experience must be magical and pleasurable, allowing the user to travel through that newly discovered world, as the story is being told. Thus, restoring the playful dimension becomes a key issue to make the new proposals more compatible with the current technological and cultural context and also to try to gain and keep the user's attention. When established collectively through the multiple networks that are formed inside and outside the cybercultural space, this appropriation of the content by the user brings the ingredient of mutual recognition between the participants and to the proposed experience, which gives meaning and relevance to the established contacts.

Keywords: game, culture, digital.

## **1. Introdução**

Eis que chegamos à era do digital, em que o suporte tecnológico evolui e viabiliza o desenvolvimento de soluções que começam a deixar para trás os modelos ante-

---

<sup>1</sup> Mestrando em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Docente no curso de Produção Multimídia do Centro Universitário de Belo Horizonte.

riores, saturados pelo uso e pela incapacidade de transgredirem as restrições impostas até então. Nos lares, nas empresas, nas escolas, em todo lugar, vive-se em meio a um abarrotamento de informações em formatos variados, que se fundem e se multiplicam. Novas formas de contato e compartilhamento são incorporadas ao rol de possibilidades comunicacionais, agregando elementos culturais constituintes do meio em que se vive e realimentando o processo com os resultados dessas trocas entre pessoas e delas com os sistemas inteligentes.

A postura frente à obra de arte, ao texto e às peças audiovisuais sofre modificações que refletem o novo papel demandado e que, aos poucos, vai sendo facultado ao espectador, de ser agora, também, criador da experiência. Assistir não é mais suficiente para conter os impulsos pela participação ativa. Então, em que medida os jogos digitais contemplam as atuais necessidades de experimentação e existência, nas múltiplas versões que cada indivíduo pode apresentar? Analisando-os como produtos comunicacionais interativos, é possível identificar nos jogos características que lhes permitem apresentar conteúdos e narrativas sofisticadas, proporcionando experiências mais ricas com os contextos propostos, sejam estes historicamente reconhecidos ou recentemente apresentados. Dessa forma, espera-se que roteiros, cenários, personagens, interface e tudo mais que integre o produto final, carreguem na composição características que favoreçam o reconhecimento dos estímulos e promovam a intensa exploração das combinações disponibilizadas, mantendo em vista a relação permanente entre diversão e desafio, conceitos fundamentais em intervenções desse tipo.

Nesse sentido, com o intuito de contribuir para que as propostas de jogos digitais apresentem-se sob roupagens mais compatíveis com o público receptor/utilizador e reconhecendo a diversidade de perfis, identifica-se a possibilidade relevante de introduzir os jogadores também nos processos de desenvolvimento das soluções, integrando equipes multidisciplinares que, na compilação de habilidades técnicas específicas e conhecimento natural sobre as temáticas propostas, possam contribuir para que as abordagens contem com elementos culturais significativos e mais facilmente reconhecidos. Com isso, espera-se colaborar também para um melhor entendimento e utilização do jogo em ambientes formais, como o acadêmico e o profissional, que ainda resistem em reconhecer nele elementos importantes para o resgate, a construção e a divulgação do conhecimento.

## 2. Fluxos da comunicação

“Comunicação aqui se entende, conforme Lucia Santaella, como um processo constituído pelo relacionamento entre emissor e receptor – que em muitas situações trocam de papel, definindo-se como parceiros de um processo comunicacional – e pelo que também se encontra fora do relacionamento direto entre esses dois ou mais parceiros” (GOSCIOLA, 2003, p. 22-23).

Foi-se o tempo em que emissão e recepção podiam ser trabalhadas como partes isoladas e não combináveis nos processos comunicacionais. Hoje, principalmente com as inovações tecnológicas digitais, abre-se um vasto leque de possibilidades de operação que agregam novas dinâmicas, como a produção colaborativa, em que forma e conteúdo passam a ser compartilhadas com o público que outrora apenas recebia os produtos prontos. A ampliação das possibilidades de relacionamentos entre autores e consumidores de conteúdo faz com que tais papéis não mais necessitem, obrigatoriamente, obedecer ao fluxo unilateral de informações, antes imposto, ao ponto de se tornarem a mesma coisa (CASTELLS, p. 51)

Uma questão levantada por MURRAY (2003) caracteriza um dos aspectos centrais desse trabalho: “até que ponto podemos estar presentes nesses meios [...]” (p. 68), especialmente a partir do surgimento da hipermídia e atualmente na forma de jogos digitais? Entender e tirar proveito da influência que a internet e os videogames exercem, especialmente sobre crianças e jovens, mas não somente sobre eles, é validar um fenômeno que já ocorre em grande escala, quando o assunto é o entretenimento, mas que pode ser mais e melhor explorado também para trabalhar outras questões, ditas sérias. Assim, procuraremos sinalizar em que medida ocorre a participação do indivíduo e como isso transforma a experiência e o próprio ser operante, à medida que reconhecemos que, nesse novo contexto:

“[as histórias] são contadas de maneira complexa, isto é, graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade ou descontinuidade da narrativa e muito mais” (GOSCIOLA, 2003, p. 19).

À medida que evolui, o homem aprimora a capacidade de apropriação dos elementos que se apresentam nas questões cotidianas e desenvolve as ferramentas que

permitirão manipulá-los e devolvê-los revisados e repletos de outros provocadores de discussões e novas implementações.

### **3. Contextualização: dando sentido à experiência**

Tomando os devidos cuidados quanto aos riscos do tecnicismo desmedido, apresenta-se uma lacuna para a formação do sentido das coisas, que é a contextualização, com vistas à aproximação entre os recursos disponibilizados e o conjunto de outros fatores componentes do meio. Como aponta MACEDO, trata-se de “construir um novo conhecimento, para um velho e ignorado saber, reduzido à sua boa ou má função instrumental” (1994, p.16). Aprofundando a análise, ao destacar o papel do jogador como construtor da história também à medida que o jogo avança, abordam-se principalmente as possibilidades de escolha disponibilizadas e as efetivas opções tomadas por cada participante, o que, naturalmente, pode gerar experiências diferenciadas.

A tecnologia digital também permitiu que fossem feitas novas apropriações das estruturas de jogos, já historicamente identificadas por HUIZINGA (1996) nas mais diversas áreas de atuação do homem e que agora passam a contar com novos artifícios para dar vazão a uma ampla variedade de possibilidades expressivas, representativas da cultura e da sociedade. Tomando como base as características dos ambientes digitais apontadas por MURRAY (2003), imersão, agência e transformação, torna-se possível identificar possibilidades de exploração intensa de diversos tipos de experiências através dos jogos digitais, seja pela capacidade de preenchimento dos sentidos, pela possibilidade de agir e produzir modificações na seqüência da história ou pela permissão de modificação dos formatos e combinação das informações.

Uma das abordagens propostas neste trabalho trata de um momento anterior à experiência do jogo, ainda durante a concepção e organização das idéias e também durante o desenvolvimento do produto em questão. Trata-se aqui de identificar possibilidades de participação do jogador ainda nos processos de autoria e complementares, exercendo as diversas competências que caracterizam uma equipe de desenvolvimento de jogos digitais. Com a proposta, pretende-se incentivar a utilização de modelos para desenvolvimento de jogos que sejam capazes de acolher um elemento criativo importante, que é o pertencimento do jogador ao contexto explorado, já que “os elementos culturais, em qualquer tempo, apresentam uma distribuição geográfica ou distribuição por

localidade. Esse caráter geográfico define certos costumes, artes, religiões etc. como pertencentes às regiões em que eles existem” (SANTAELLA, 2003, p. 44).

A partir desse panorama, verifica-se a carência por iniciativas mais significativas que contribuam para o enriquecimento dos processos comunicacionais na imensidão de suas combinações midiáticas, mas com foco no resgate e na valorização do genuíno sentido das relações sociais, de acordo com os padrões locais de produção, transmissão e interpretação dos valores culturais, sem, entretanto, ignorar as implicações da globalização. Semelhante ao que acontece nos processos de comunhão verbal e escrita, em que, segundo ROSA, “a palavra se interpõe entre os indivíduos e as coisas para atribuir-lhes significados e indicar determinado sentido do olhar” (2002, p.49-50), o jogo se apresenta como canal importantíssimo para que as trocas oriundas da prática da comunicação se desenvolvam plenamente. O jogo, enxergado como linguagem, abre outras possibilidades de aplicação e análise, à medida que também corresponde a “uma forma de dizer, de sinalizar algo, de aprender e interpretar o contexto, podendo ser manifestada por meio da oralidade, da imagem, da escrita, dos gestos e comportamentos” (ALVES, 2005, p.101). Dessa forma, a hipermídia, os jogos digitais e quaisquer convênios que se façam entre as duas linguagens, possuem, na ambigüidade entre realidade e representação, a essência da participação ativa e modificadora.

Trabalhar o desenvolvimento de jogos digitais para a representação de questões culturais mais compatíveis com o público que irá consumi-los é reconhecer as particularidades que caracterizam cada região e as conseqüentes demandas por soluções que percebam os distintos padrões existentes de entendimento na apropriação dos estímulos. Isso envolve utilizar recursos que viabilizem a concepção de experiências mais ricas e relevantes, a partir de uma percepção que extrapole os objetivos de entretenimento puro, mas sem negligenciá-los, pois, de certa forma, “na graça e na brincadeira recuperamos a pessoa integral, já que só podemos utilizar uma pequena parcela de nosso ser no mundo de trabalho ou na vida profissional” (McLuhan, 2000, p. 264). Pretende-se, assim, favorecer o contato genuíno com a mistura cultural que se forma e se renova à medida que o ser humano se constrói e reinventa o próprio contexto da existência.

A inserção dos jogos digitais nessa proposta de resgate da cultura parte também do reconhecimento de que não é apenas nas atividades formais, dentro das escolas, por exemplo, que se constrói o conhecimento, mas também naquelas em que se podem estabelecer contatos mais próximos com os objetos físicos e mentais que compõem o contexto dado. “Embora uma porção significativa do aprendizado decerto se deva ao

ensino – mas ao bom ensino, com bons professores –, grande parte dele resulta da exploração, da reinvenção da roda e do descobrir por si próprio” (NEGROPONTE, 1995, p. 190), algo que os jogos digitais potencializam e permitem compartilhar.

#### **4. Considerações finais**

Receber esse público, dos anteriormente apenas jogadores, agora como parceiros, co-autores das propostas, é incentivar uma participação mais efetiva no movimento de resgate de valores fundamentais para o desenvolvimento social e cultural apropriando-se da tecnologia em benefício da coletividade. Muito além de um tecnicismo despropositado, a utilização do digital se apresenta através dos suportes, ao disponibilizar as estruturas que permitem a construção, armazenamento e distribuição do conteúdo através das redes e, como linguagem, ao propor novas possibilidades de contato e tratamento da informação. Nesse cenário, enquanto emerge, agora como jogador, o indivíduo aceita, mesmo que por alguns instantes, a constituição de uma nova realidade (se é que podemos usar esse termo). Novos princípios e regras são estabelecidos para que, na não-linearidade da navegação pelo ciberespaço ou na liberdade de experimentação nos ambientes dos jogos, cada participante sinta-se pertencente ao novo mundo que tomou como seu. E assim, nesse misto de fantasia e verdade, faz-se representar e, portanto, existir.

Por fim, observa-se ainda a contrapartida da co-autoria, gerando benefícios também para o jogador participante, no sentido de que este entrará em contato com novas técnicas e tecnologias que lhe permitirão refletir sobre as experiências culturais anteriores e devolvê-las em outros formatos. Estimular esse processo passa pelo reconhecimento da própria evolução do homem, capaz de apropriar-se da tecnologia e utilizá-la na configuração da própria vida cotidiana, que devolve o resultado das experimentações ao ciclo evolutivo.

#### **Bibliografia**

ALVES, Lynn R G. Game over: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005. 255p.

- ARANHA, Maria L. de A. História da educação. 2. ed. rev. e atual. São Paulo: Moderna, 2000.
- CASTELLS, Manuel. A sociedade em Rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura - Volume 1. São Paulo: Paz & Terra, 2002.
- GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do game à tv interativa. São Paulo: Senac São Paulo, 2003. 271 p. ISBN 8573593245.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. O Jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- LEMOES, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: 34, 1997.
- MACEDO, Lino de. Ensaios construtivistas. 4. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994. 170p.
- MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. 10. ed. São Paulo: Cultrix, 2000. 407 p.
- MURRAY, Janet. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- NEGROPONTE, Nicholas. A vida digital. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- PRIMO, Alex. Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- ROSA, Sanny S. da. Brincar, conhecer, ensinar. 3. ed. Coleção Questões da Nossa Época. V.68. São Paulo: Cortez, 2002.
- SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.