

## 2 “VENI CREATOR SPIRITUS”: O DEVIR-CRIATIVO NOS VIDEOGAMES

É um erro grave teorizar antes de ter dados.  
*Arthur Conan Doyle*

Quantas vezes as frases “esse programa é tão criativo” ou “nossa, como você é criativo” ou ainda “essa atividade não estimula em nada a minha criatividade” não foram proferidas? Entretanto, elas estão impregnadas de senso comum. Na maioria das vezes, o tom com o qual são enunciadas faz com que esse substantivo feminino “criatividade” (ou o adjetivo “criativo”) não seja problematizado ou questionado. A partir dessa observação, surgiu a curiosidade de averiguar o lugar de um possível potencial criativo, no que diz respeito às habilidades cognitivas requeridas (e/ou estimuladas) para a fruição de produtos do entretenimento, em especial nos jogos eletrônicos.

Essa delimitação de *corpus* de análise é necessária por várias razões, dentre elas a pluralidade de maneiras que a criatividade pode estar presente na interação do indivíduo com apenas um produto. Imagine se este trabalho decidisse estudar no tempo disponível para sua execução outros produtos de entretenimento além dos jogos? Um número maior de informações seria perdido. Não que esse problema não esteja sujeito a ocorrer agora. Contudo o risco se torna infinitamente menor.

Por isso, este texto visa examinar os jogos eletrônicos *Rayman Origins* e *Assassin's Creed III* para tentar averiguar como a criatividade pode ser observada durante os diversos momentos do ato de jogar videogame. Essas situações, de modo geral, podem ser, em primeira instância, evocadas da seguinte maneira: o momento (1) antes de entrar em contato com o *game*; (2) o durante o jogar; e (3) as interações possíveis após parar de jogar, sem que seja essencial “zerar”<sup>6</sup>. Entretanto, destaca-se o interesse em trazer o objeto para a frente, na tentativa de aproximar o leitor do que foi realizado/observado/sentido mesclado à discussão teórica sobre o tema de criatividade.

Os três momentos sublinhados foram observados mediante experiências anteriores com diversos jogos. Essas vivências demonstraram que os momentos não são óbvios e a criatividade não está obrigatoriamente presente nos três. Ainda notou-se que não podem ser considerados independentes um dos outros, estão imbricados. Foi possível reparar que o

---

<sup>6</sup> “Zerar o jogo” é como os jogadores nomeiam quando concluem o jogo de videogame.

momento (1) pode ser percebido em duas ocasiões: um antes de se ter contato direto com o jogo, por meio de pesquisas realizadas para avaliar se vale ou não a pena investir tempo e/ou dinheiro; outro quando já está de posse do jogo, por exemplo, ao arrumar o ambiente no qual jogará. O momento nomeado de “durante o jogar” exhibe um número de variáveis difícil de controlar, pois irá mudar de pessoa para pessoa, de jogo para jogo, tipos de console em que são jogados, o ambiente disponível para o ato, entre muitos outros. O momento (3) ajuda a observar a criação de materiais relacionados direta ou indiretamente com produto. Os trechos descritos na introdução exhibe os dois primeiros momentos. Enquanto os quatro vídeos de *gameplay* são exemplos do terceiro, além de serem úteis para se acompanhar possíveis momentos de emergência da criatividade no segundo momento.

Para “começar” a problematizar a definição inicial de “criatividade” partiu-se de uma investigação em campo, isto é, da experiência com jogos eletrônicos – sendo esse um dos “pontos iniciais”, uma vez que leituras e discussões teóricas sobre o assunto já haviam sido realizadas. Desse modo o conhecimento empírico pode ser confrontado com textos e outros materiais que ajudem a compreender, e não a enquadrar, como o *devir-criativo* pode se apresentar nos três momentos que compõem o universo *gamer*. Consistindo na principal função deste capítulo. Aproveitou-se a oportunidade desta pesquisa para rever, por meio de um olhar mais atento e cuidadoso, os jogos experimentados em períodos de lazer para que dessa maneira fosse possível identificar elementos que contribuíssem para a investigação acerca do conceito ou “conceitos” de criatividade.

## 2.1 *Rayman Origins & Assassin's Creed III*

Figura 1 - Suportes materiais



Legenda: Jogos e suportes materiais utilizados para o desenvolvimento da pesquisa. O jogo Rayman Origins foi jogado no console Xbox 360 (Microsoft), enquanto o Assassin's Creed III no PlayStation 3 (Sony). O Televisor é um monitor-TV de 27" full HD.

Fonte: montagem com imagens da Internet

Acima está a imagem montada para facilitar a visualização dos principais materiais utilizados durante o mapeamento da rede engendrada no processo de interagir com os jogos eletrônicos eleitos para a investigação.

Como a intenção é descrever certo momento de um processo, cabe ressaltar que esta dissertação foi iniciada pelo meio do mesmo, posto que ela faz parte de uma pesquisa iniciada propriamente em 2007 com o projeto de pesquisa da professora Fátima Regis, da qual a presente pesquisadora faz parte desde o fim de 2008. Ou seja, esta pesquisadora também ingressou no meio de um processo iniciado muito antes, mas precisamente na tese de doutorado da referida professora (REGIS, 2002). Essas informações são importantes para ajudar o leitor a entender que não há como estudar um processo em seu início, pois só se nota um processo quando ele já está em ação há algum tempo, o que também dificulta determinar o que o originou, apenas se pode saber quando ele se fez visível, por exemplo, na tese de Fátima

Regis. Contudo, muitos outros fatores podem ter contribuído, porém é complicado mapeá-los e essa não é a intenção do presente estudo, que visa investigar e problematizar o conceito de criatividade, especificamente em jogos eletrônicos.

Antes de começar a jogar é preciso que o cenário seja descrito. O mesmo foi inicialmente organizado. Essa organização consistiu em ligar o console à rede elétrica, retirar o jogo em seu interior e inserir o *game* selecionado para a pesquisa. Além de desligar um amplificador, no qual um iPod que tocava Bob Dylan estava conectado, e sentar-me no sofá diante do televisor com o controle em mãos. Depois de jogar a fase tutorial (de abertura do *game*), na qual alguns comandos e movimentos são apresentados, notou-se que seria importante registrar a tela de jogo. Essa ideia surgiu ao se cogitar que seria muito difícil descrever, de maneira coerente, algum trecho do processo sem ter uma memória eidética (ou fotográfica, como é popularmente conhecida). Enfim, para ajudar na redação de uma descrição mais próxima da realidade foi utilizada uma câmera Sony Cyber-shot (DSC-W350) para filmar. Dessa forma alguns atos que foram realizados durante as fases não passariam despercebidos, por serem considerados “naturais” ou “óbvios” para a presente pesquisadora. É interessante ressaltar que a filmagem permite que se jogue sem precisar ficar parando o jogo para anotar ou “buscando” o objeto da pesquisa a cada segundo, o caminhar se torna “livre”. Retomando a questão da câmera, na falta de um tripé para ajustá-la à altura para enquadramento do televisor foi preciso improvisar com o que se tinha à mão, como uma cadeira, livros (10), Kindle (1), DVDs de filmes (2) e jogos (2).

Para o texto não se tornar tão repetitivo apenas um pequeno trecho de cada jogo será descrito.

### 2.1.1 Trecho de uma fase do *Rayman Origins*

Rayman é o personagem utilizado<sup>7</sup> na fase 2<sup>8</sup> (explosão gêiser). Ele tem a liberdade de correr para a frente ou para trás, além de executar pulos simples ou duplos. De modo geral, o

---

<sup>7</sup> Além de nomear o jogo e ser o personagem principal, é o que imprime maior agilidade para o desenvolvimento na fase. Ou seja, com ele é mais fácil recolher o que está no cenário, pois o personagem pula mais alto e é mais rápido ao correr.

<sup>8</sup> Na tela em que o jogador escolhe a fase há uma legenda na parte inferior com os comandos necessários à locomoção pelo mapa.

personagem corre, pula e avança recolhendo o que há pelo caminho. Na primeira partida, seguindo um trajeto mais linear com pulos baixos e orientado para a frente muitos elementos (por exemplo, moedas e coração) deixaram de ser recolhidos assim como uma passagem secreta<sup>9</sup> não foi encontrada, no fim apenas dois (do total de seis) Electoons foram liberados. Quase dez tentativas depois os cinco Electoons ficaram livres. Para conseguir foi necessário dar pulos (simples e duplos) mais altos (que também ajudaram a impulsionar o personagem nas escaladas ou no gêiser), realizar breves mergulhos, distribuir chutes e socos, empregar mais velocidade e fazer uso da possibilidade de voltar o caminho para recolher o que ainda estava disponível. Por fim, foi preciso retornar mais uma vez à fase para simplesmente correr, uma espécie de objetivo extra para conquistar um troféu e o último Electoons. Finalmente a missão foi completada.

### 2.1.2 Trechos dos vídeos selecionados de *Rayman Origins*

O *gameplay* demonstrativo<sup>10</sup> foi o divulgado na ocasião de lançamento do jogo. O material tem a duração de seis minutos e seis segundos (6:06), imagina-se que jogaram o jogo diante de uma plateia, pelo menos é o que o som de risos e palmas sugerem. Nota-se que a edição privilegiou cenas do jogo e dos jogadores, além de alguns *clases* das mãos de um dos que jogavam. Como se pode observar nas imagens a seguir:

---

<sup>9</sup> É possível dizer que as passagens secretas aqui são semelhantes, por exemplo, aos canos no jogo Mario Bros. da Nintendo.

<sup>10</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=hQX\\_6ovlPdU](https://www.youtube.com/watch?v=hQX_6ovlPdU) (publicado em: 06/06/2011) - visualizações: 815.098 mil e 869.588 mil, em julho de 2013 e janeiro de 2014, respectivamente. Último acesso em 24/01/2014.

Figura 2 – Rayman Origins: Imagens de vídeo de *gameplay* demo



Legenda: Essa primeira tela é onde a apresentação de lançamento começa. A missão é capturar um baú vermelho (que pode ser notado na imagem do lado direito). Por isso na imagem da direita há dois quadros nos quais os jogadores/personagens se preparam para iniciar a corrida.

Fonte: montagem com imagens extraídas de *prints* do vídeo no YouTube

Figura 3 – Rayman Origins: Imagens de vídeo de *gameplay* demo



Legenda: Os desafios exigem agilidade, conhecimento dos comandos e raciocínio rápido, porque é preciso escapar do esmagamento pelo rolo dentado e continuar se movimentando no tempo certo para não perder a tela enquanto a mesma avança.

Fonte: montagem com imagens extraídas de *prints* do vídeo no YouTube

Figura 4 – Rayman Origins: Imagens de vídeo de *gameplay* demo



Legenda: Nessas telas o rápido raciocínio e coordenação motora são testados. Em ambas as telas há detalhes da fase com larva e peças tetris de gelo e dos jogadores no palco do evento E3. Ressalta-se ainda que na tela da direita a mão do jogador da esquerda é destacada.

Fonte: montagem com imagens extraídas de *prints* do vídeo no YouTube

Figura 5 – Rayman Origins: Imagens de vídeo de *gameplay* demo

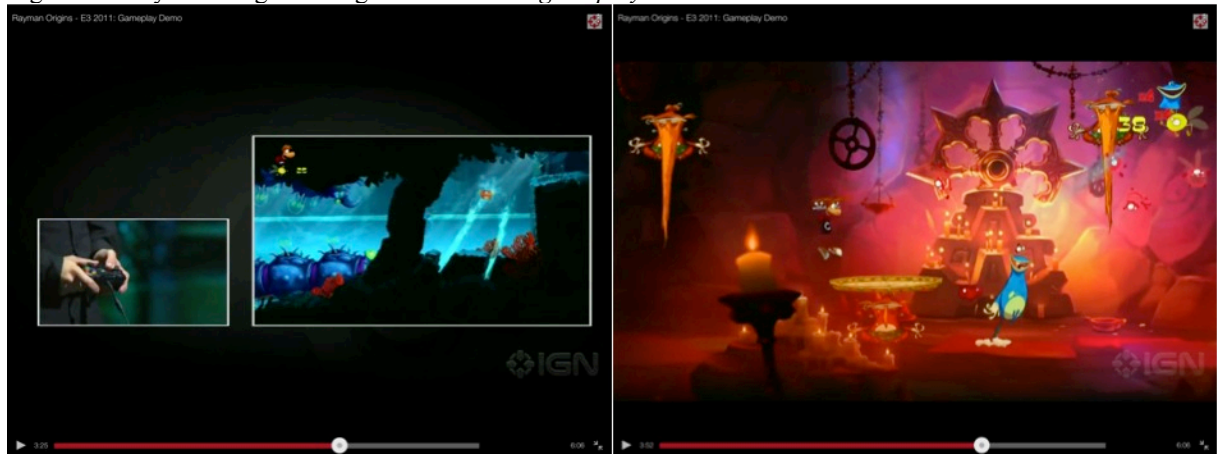


Legenda: Essas telas são do cenário seguinte, ou seja, saindo do fogo para a água. Na tela da esquerda há um coração em uma bolha, pouco depois do baú, com ele o personagem ganha uma vida extra.

Fonte: montagem com imagens extraídas de *prints* do vídeo no YouTube



Figura 6 – Rayman Origins: Imagens de vídeo de *gameplay* demo



Legenda: Os detalhes das mãos são usados para demonstrar a destreza do jogador em nadar para escapar das centopeias que os perseguem. Ao escapar dos seres marinhos para a cena da direita, os personagens se estapeiam, talvez, para entreter a plateia – ou para conseguirem impulso para capturar os *Lums* dourados.  
 Fonte: montagem com imagens extraídas de *prints* do vídeo no YouTube

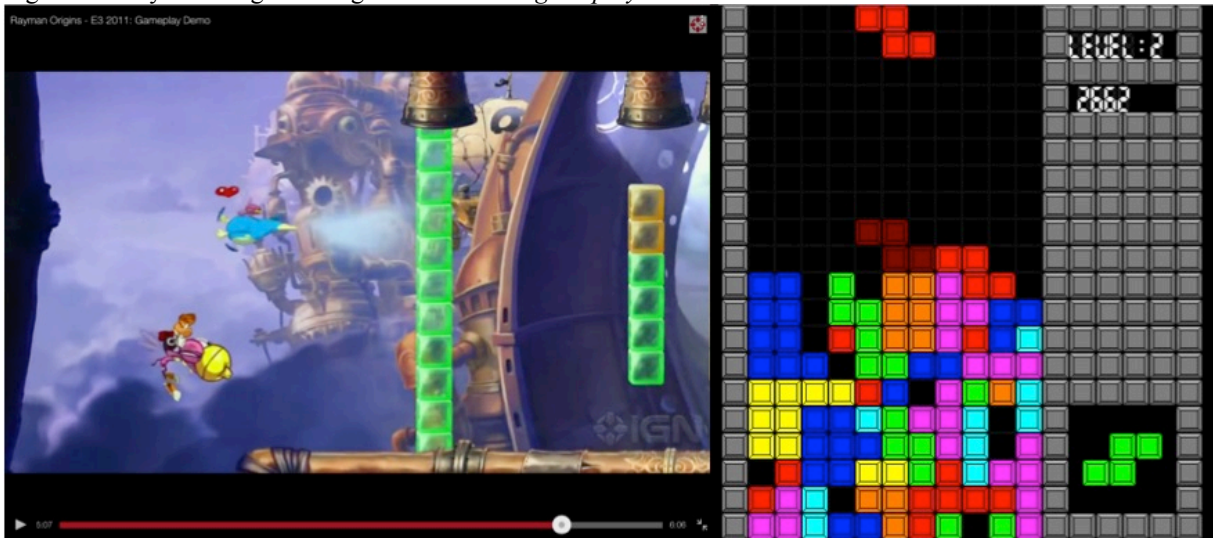
Figura 7 – Rayman Origins: Imagens de vídeo de *gameplay* demo



Legenda: Depois de passar pela fase anterior, em apenas alguns segundos, a caçada pelo baú recomeça – agora pelo ar. Nesta fase os personagens usam um mosquito como transporte, o que os permite seguir com a perseguição. O veículo permite voar e atirar nas barreiras impostas. Cabe destacar que o personagem azul (Globox) transporta seu mosquito, porque ele é muito maior.  
 Fonte: montagem com imagens extraídas de *prints* do vídeo no YouTube



Figura 8 – Rayman Origins: Imagens de vídeo de *gameplay* demo



Legenda: Aqui é possível observar melhor os mosquitos (meios de transporte nessa fase). Nota-se também uma espécie de ar saindo da boca do personagem no alto. Do lado direito há uma imagem do jogo tetris para ajudar na comparação com as peças que aparecem nas cenas destacadas das figuras 4 e 8.

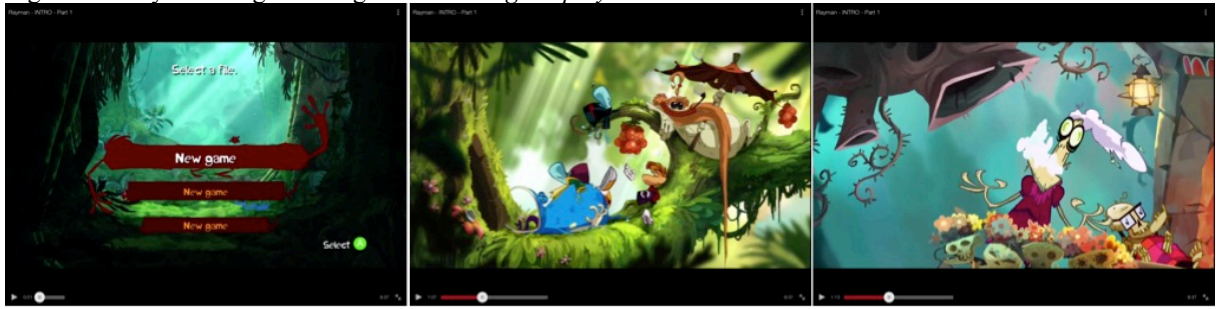
Fonte: montagem com imagens extraídas de um *print* do vídeo no YouTube e da Internet

Nas figuras 4 e 8 notam-se nos cenários obstáculos que remetem ao jogo tetris (do lado direito da figura 8), mas o jogador deve destruir as peças com socos e pontapés, no lugar de combiná-las como no jogo original. No decorrer do vídeo é possível se deparar com diferentes manobras dos personagens, o que talvez possa denotar a fluência de quem os manipula, além da exploração do que é possível se realizar no ambiente.

Com quase 10 minutos de duração, esse vídeo<sup>11</sup> é o segundo mais visto. Um casal em *off* gravou o jogo desde a sua tela inicial – essa é a primeira parte de uma série vídeos para orientar e indicar quais são os passos básicos que devem ser seguidos para se avançar nas fases. Seguem algumas telas das principais ações executadas pelo casal:

<sup>11</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=\\_Ifo9yqoQ0A](https://www.youtube.com/watch?v=_Ifo9yqoQ0A) - (publicado em: 17/02/2012) - visualizações: 524.347 mil e 558.718 mil, em julho de 2013 e janeiro de 2014, respectivamente. Último acesso em 24/01/2014.

Figura 9 – Rayman Origins: Imagens de vídeo *gameplay* fã



Legenda: As duas últimas imagens são parte do prólogo do jogo para apresentar o que desencadeou a situação que deu origem ao jogo. Enquanto na primeira está a tela para selecionar de onde o jogador quer começar, mas nesse caso é a primeira vez que jogam, porque não há nenhum outro arquivo salvo.

Fonte: montagem com imagens extraídas de *prints* do vídeo no YouTube

Figura 10 – Rayman Origins: Imagens de vídeo *gameplay* fã



Legenda: Essas imagens são efetivamente as de abertura do jogo. A tela em sombras é a de carregamento do jogo, as seguintes são as dos mapas do jogo.

Fonte: montagem com imagens extraídas de *prints* do vídeo no YouTube

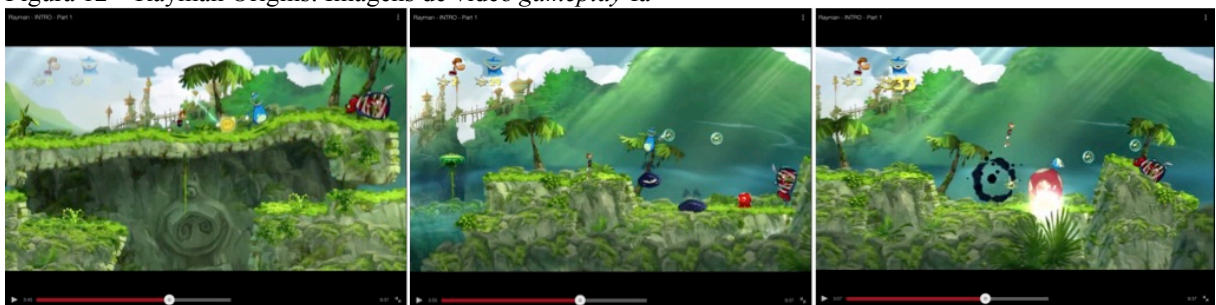
Figura 11 – Rayman Origins: Imagens de vídeo *gameplay* fã



Legenda: Telas nas quais a primeira missão é anunciada: resgatar a ninfa.

Fonte: montagem com imagens extraídas de *prints* do vídeo no YouTube

Figura 12 – Rayman Origins: Imagens de vídeo *gameplay* fã



Legenda: Os personagens durante a perseguição pulam e chutam os inimigos e barreiras no meio do caminho.

Fonte: montagem com imagens extraídas de *prints* do vídeo no YouTube