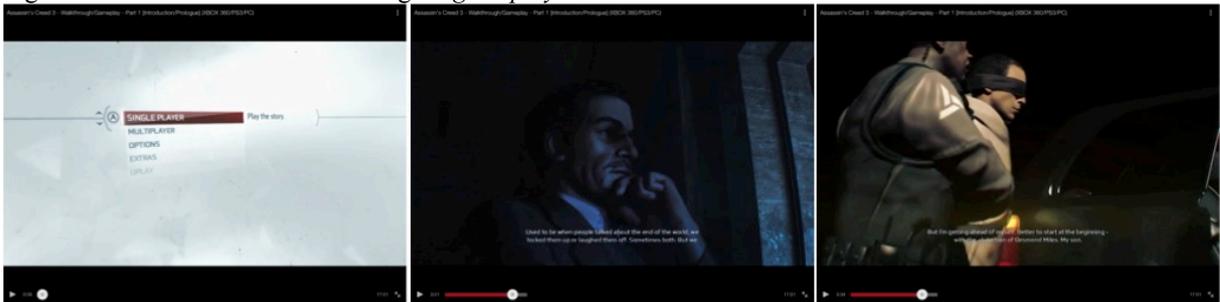


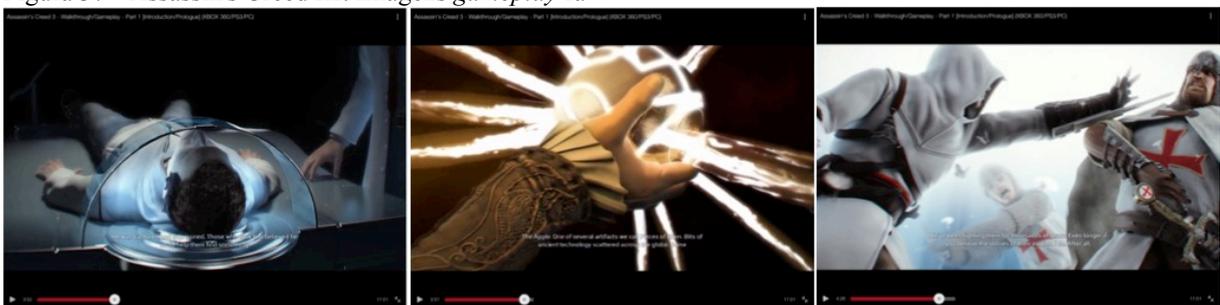
Figura 36 - Assassin's Creed III: Imagens *gameplay* fã



Legenda: A primeira tela é a de configuração do jogo. As seguintes são do prólogo, no qual o pai de Desmond Miles narra o que houve com seu filho.

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

Figura 37 - Assassin's Creed III: Imagens *gameplay* fã



Legenda: Continuação do prólogo narrado pelo pai de Desmond.

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

Figura 38 - Assassin's Creed III: Imagens *gameplay* fã



Legenda: Essa sequência apresenta o mote de Assassin's Creed III.

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

Figura 39 - Assassin's Creed III: Imagens *gameplay* fã



Legenda: Encontrar a maçã do Éden (essa é a narrativa do destino de Desmond) para evitar o apocalipse. O último quadro mostra a data atual do jogo (31/10/2012) que também é a data de lançamento do jogo.

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

Figura 40 - Assassin's Creed III: Imagens *gameplay* fã



Legenda: Finalmente o jogador pode interagir com o jogo. É a partir desses quadros que se vê a máquina Animus em funcionamento.

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

Figura 41 - Assassin's Creed III: Imagens *gameplay* fã



Legenda: Observa-se que nas telas há informações que surgem rapidamente para orientar o jogador (em várias direções).

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

Figura 42 - Assassin's Creed III: Imagens *gameplay* fã



Legenda: Surge o objetivo de assassinar com uma performance pelo ar, para seguir com o exercício de alguns comandos. No último quadro se pode notar que a missão foi completada com sucesso. Ou seja, a sincronização foi completa. Desmond assume o papel de seu antepassado Haytham.

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

Figura 43 - Assassin's Creed III: Imagens *gameplay* fã



Legenda: O vídeo termina antes que seja iniciada a próxima missão no Teatro Royal.

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

Talvez, a primeira vista, os trechos descritos dos jogos e vídeos de *gameplay* de *Rayman Origins* e de *Assassin's Creed III* não parecem apresentar momentos nos quais um potencial criativo esteja presente. Talvez haja algum problema com a descrição. Ou porque *Rayman* se assemelhe a um clássico jogo do gênero²⁰ plataforma (com mais de 25 anos) da Nintendo, o *Super Mario Bros*. Enquanto o segundo, por meio da visão de um dos membros da Irmandade denominada de “Assassinos”²¹, exija que o jogador cumpra diversos objetivos para avançar nas missões como no jogo *GTA (Grand Theft Auto)* da Rockstar Games. Apesar disso, quando se examina com um pouco mais de atenção, elementos criativos podem se externar ao olhar do observador.

Para fins explicativos, os jogos eletrônicos de plataforma são basicamente os jogos nos quais o personagem corre e pula entre plataformas e obstáculos, enfrenta inimigos e coleta objetos e bônus no cenário. Essas características são observadas nos jogos do encanador da Nintendo (o *Mario Bros.*) e no do porco-espinho azul da Sega (o *Sonic*). Os de ação-aventura são os que combinam dinâmicas de jogos de ação²² e de aventura²³. Os desse gênero requerem reflexos e solução de problemas, em situações de violência ou de não-violência.

A franquia *Rayman*²⁴ surgiu no mercado como um jogo de plataforma e de aventura em que o jogador manipulava o personagem *Rayman* por seus mundos para libertar os *Electoons*. O *Rayman Origins*²⁵ (Ubisoft, 2011) basicamente visa libertar *Electoons* para que

²⁰ Vale ressaltar que os jogos eletrônicos, assim como os filmes, podem se enquadrar em mais de um gênero. Por exemplo, o jogo eletrônico *Castlevania: Dracula X* exibe características típicas de até três gêneros: plataforma; ação-aventura e terror. Mas em diversos sites especializados, normalmente, denomina-se que este jogo faça parte dos gêneros plataforma e ação-aventura.

²¹ Ordem dos Assassinos, semelhante à Ordem dos Cavaleiros Templários - seus antagonistas na série.

²² Jogos deste gênero desafiam a velocidade, o reflexo e o raciocínio rápido do jogador. Nos jogos eletrônicos deste gênero é possível encontrar conflitos estratégicos, desafios de exploração e a necessidade de solucionar quebra-cabeças, todavia, estes não são elementos que definem o gênero.

²³ A ênfase destes jogos é direcionada para o enredo e não para a parte gráfica ou da ação. Um exemplo de grande sucesso na década de 1980 é o *Where in the World is Carmen Sandiego?*. Neste gênero o jogador é conduzido por uma narrativa, uma história.

²⁴ A primeira vez que esse simpático personagem apareceu no universo *gamer* foi em 1995 com o título *Rayman*. Em 1999, o *Rayman 2: The Great Escape* foi lançado para os consoles Nintendo 64, Dreamcast e PlayStation, além do PC, mais tarde foi adaptado para outros aparelhos. E, por fim, o *Rayman 3: Hoodlum Havoc* lançado em 2003. Ao contrário do título atual, só uma pessoa podia jogar nas primeiras obras.

²⁵ Lançado, em 2011, para os consoles PlayStation 3 (da Sony), Xbox 360 (da Microsoft), Wii (da Nintendo), 3DS (portátil que roda jogos em 3D, da Nintendo), PlayStation Vita (portátil da Sony) e para computador (só máquinas que rodem o sistema da Microsoft).

seu mundo seja recuperado. A “aventura” se passa com Rayman, e mais três amigos (o que permite que até quatro pessoas joguem juntas), percorrendo as terras de “Glade of Dreams” em busca de Electoons²⁶, Ninfas²⁷ e dentes de crânio²⁸. Cada terra apresenta fases com desafios que ressaltam e estimulam os usos de *affordances*²⁹ (GIBSON, 1986) presentes nos ambientes.

A série *Assassin's Creed*³⁰ se enquadra nos gêneros de ação-aventura e de narrativa histórica. Nos quatro principais jogos, que antecedem *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012), o interator (MURRAY, 2003) administra três personagens: Desmond, Altair e Ezio – apenas no quarto jogo os três aparecem na mesma história. Ainda que ambientado na Era Colonial, a história se inicia de onde parou no título anterior, com Desmond no ano de 2012 tentando evitar o “apocalipse”. Desta vez, Desmond não encontra Altair ou Ezio, mas a memória de seu antepassado Haytham, no ano de 1754 – para sua surpresa (aqui o sentido seria duplo: surpresa de Desmond e, acredita-se, do jogador) ele era um Templário infiltrado. Ao retornar à *Animus*, o jogador passa a guiar Connor.

²⁶ Também conhecido, simplesmente, como Toons, são materiais dos sonhos de Polokus e a substância da qual “Glade of Dreams” foi criado. São pequenas criaturas da cor rosa, benevolentes, com corpos arredondados e rabos de cavalo loiro.

²⁷ Estas são responsáveis por liberar poderes aos personagens, como atacar, planar, encolher para passar em locais pequenos, entre outros.

²⁸ São uma jóia vermelha que só podem ser procuradas quando o jogador recolhe um determinado número de Electoons. Os dentes são usados para liberar a “Land of the Livid Dead”, para isso são necessários 10 dentes. Todos devem ser entregues ao mago da “árvore rocadora”.

²⁹ A teoria das *affordances* privilegia a percepção direta, pois o estímulo sensorial já traz as características do ambiente para quem interage com ele. Isto é, as qualidades de um ambiente (natural ou artificial), como suas formas, seus sons, texturas etc., são apreendidas diretamente, sem a intervenção de outros processos mentais – como a memória, por exemplo –, e podem influenciar o seu comportamento. Como Gibson resalta, as experiências vividas e os fatores culturais do agente podem influenciar o modo como se entende as possibilidades de ação de um objeto ou ambiente, pois, como já foi destacado, perceber uma *affordance* independe de processos mentais de representação ou de memória. Para mais exemplos conferir os trabalhos: PERANI, MAIA, 2012; MAIA, 2013.

³⁰ Segue brevíssimo resumo dos jogos da franquia: *Assassin's Creed*, lançado em 2007, conta a história de Altair, antepassado de Desmond que foi sequestrado e é forçado a interagir com a interface *Animus* onde a memória genética de Altair é acessada. O jogador passa a manipular Altair, desde o nível de principiante; no jogo seguinte, *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), sequência imediata do primeiro game, Desmond, ainda capturado, é resgatado, por infiltrados, e conduzido a outros dois Assassinos. Desmond ao ser convencido a usar a versão deles de *Animus*, apelidada de *Animus 2.0*, para reviver a memória do Assassino Ezio Auditore, com a finalidade de treiná-lo; em *Assassin's Creed: Brotherhood* (Ubisoft, 2010), o jogador continua de onde parou no game anterior (com os Assassinos escapando de um ataque dos Templários). O personagem Ezio é novamente o protagonista da história, por meio do uso da *Animus 2.0* em Desmond, desta vez a intenção é encontrar a “Maçã do Éden” que pode impedir um desastre no tempo presente, que acreditam ser perpetrado pelos Templários; já no *Assassin's Creed: Revelations* (Ubisoft, 2011), os três personagens principais da série aparecem: Desmond, Altair e Ezio. Este último se une a outros Assassinos para encontrar a “Chaves de Masyaf” antes dos Templários, e lutar contra os mesmos. O primeiro se passa na Era das Cruzadas e os três últimos na Era do Renascimento. Nos quatro jogos o ano presente é o de 2012.

Cabe a este trabalho discutir os trechos redigidos na introdução e os quatro vídeos de *gameplay*³¹. Esse último também é extremamente importante, por considerar-se que o pesquisador, mesmo que se esforce ao máximo, não consegue ser totalmente imparcial quanto à coleta e exame dos dados. Logo, os dados disponíveis nos vídeos em questão são muito úteis para “livrar” esta pesquisa do determinismo e da possível parcialidade do olhar perscrutador (sem contar as limitações quanto ao avanço da pesquisadora nas fases dos jogos).

Executou-se a busca dos vídeos com o nome do jogo seguido da palavra *gameplay* e com o filtro de “contagem de exibições”. Os vídeos dos dois jogos começam se diferenciando nos números de acessos. O mais visto sobre o tema em *Rayman Origins* não chega a um milhão, enquanto em *Assassin’s Creed III* o número se aproxima de 15 milhões de visualizações³². Contrariando o esperado³³, os mais vistos não apresentam comentários e têm no máximo sete minutos.

A discussão levará em conta os três possíveis momentos nos quais a criatividade pode surgir no universo *gamer*, a saber: (1) o momento antes de entrar em contato direto com o *game*; (2) o momento em que se joga; e (3) o momento no qual o jogador executa interações possíveis após parar de jogar, sem que para isso o jogo precise ser finalizado. A seguir, esses momentos são mais uma vez explicitados para ajudar a “direcionar” estudos no âmbito dos estudos cognitivos (em relação à criatividade), e, claro, como um recurso didático, mas não limitante.

Antes da compra do jogo, diversos jogadores têm como primeira ação a busca por informações sobre o mesmo. Dependendo de como seja realizada essa pesquisa, é possível relacionar esse momento com a ideia de criação como invenção de problemas³⁴. No sentido de que se inventam questões que espera contemplar por meio da análise de *gameplay*, de críticas

³¹ Disponíveis no YouTube.

³² Todos os vídeos foram acessados entre os dias 5 e 17 de julho de 2013. Os do Rayman são: 1º) https://www.youtube.com/watch?v=hQX_6ovlPdU - 815.098 mil visualizações - (publicado em: 06/06/2011); 2º) https://www.youtube.com/watch?v=_Ifo9yqoQ0A - 524.347 mil visualizações - (publicado em: 17/02/2012). Já os do Assassin’s Creed: 1º) <https://www.youtube.com/watch?v=gZrklEy9ohQ> - 14.701.988 milhões visualizações - (publicado em: 04/06/2012); 2º) <https://www.youtube.com/watch?v=Cpwwdn61zW4> - 4.473.176 milhões visualizações - (publicado em: 25/10/2012).

³³ Como explicitado na nota 1, o padrão do *gameplay* é ser um vídeo-comentário de uma partida. O que podemos observar nos outros vídeos, o do Rayman privilegia os comentários (que pouco ajudam) ao sons do game. Isso talvez seja elucidado por causa da origem dos vídeos, os primeiros são de grandes empresas de videogames e foram apresentados no evento E3 - Electronic Entertainment Expo (principal feira do mercado de games, realizada em Los Angeles, EUA).

³⁴ Uma das compreensões sobre como a criatividade ser observada que a presente dissertação irá explorar na discussão acerca do conceito. A outra será a de criatividade como solução de problemas.

especializadas, comparação com jogos da mesma franquia ou do mesmo gênero – uma maneira de avaliar se vale os investimentos. Além do período no qual o jogador “organiza o espaço” para jogar, como descrito na introdução.

O jogo, em primeira instância, pode ser considerado criativo por incitar a criatividade do jogador ou por ser uma obra original tanto em sua mecânica, ou programação, quanto em sua forma de desenvolver a história. Contudo, também há a possibilidade de o jogo ser “um mais do mesmo” – no qual há poucas chances de inventar, criar –, mas no decorrer do processo há uma “brecha” (ou ela pode ser criada) que o jogador aproveita para realizar uma jogada criativa. Neste momento, pode-se dizer que há a interação entre o jogo, o programador, o jogador, o contexto etc. para que a criatividade surja – um não determinaria o outro. Ou seja, é possível que a criatividade possa emergir em qualquer uma dessas situações em que se está interagindo com o jogo.

Não seria errado afirmar que o *gameplay* não surge do nada! Ele seria fruto dessa criatividade (uma forma de criar problemas). Por essa razão, é possível evocar esse vídeo como uma possibilidade de se observar certa criatividade de quem o produz, seja pela edição, pelo enfoque escolhido para discutir o *game*, as imagens escolhidas, o som inserido etc., ou pelo problema inventado por ele e que tenta responder por meio deste vídeo (inventar problemas para solucionar); outra possibilidade é o “detonado” (em inglês: *walkthrough*) criado em texto ou em vídeo que visa explicar como passar de uma determinada fase ou encontrar objetos que conferem bônus – o que pode se configurar como um problema, pois o jogador que assiste a um material desse tipo pode se condicionar e não buscar outras maneiras de explorar o desafio; esse momento depois do jogar tem inúmeras possibilidades nas quais a criatividade pode emergir e ser observada em produtos como mixagens, *spoofs*, paródias, *mashups*, Machinimas³⁵ – ou em um material criado apenas com inspiração. Nesses exemplos se nota uma retomada das duas principais maneiras pelas quais a criatividade é estudada pelos integrantes do CiberCog.

³⁵ Termo criado a partir da junção das palavras inglesas: *machine* (máquina), *animation* (animação) e *cinema* (cinema). É possível dizer que é tanto técnicas de produção associadas quanto um gênero filmico. Os curta ou longa-metragens são criados a partir da associação de técnicas de computação e, normalmente, com imagens de jogos em primeira pessoa.

2.2 Criatividade: apontamentos sobre descrições do jogar e vídeos de *gameplay*

Em Rayman, na medida em que o herói ganha poderes, é possível voltar algumas fases para coletar os itens que foram deixados para trás, quando apenas o pular não era suficiente. Assim, se pode combinar os poderes adquiridos para conseguir o bônus necessário para avançar no objetivo do jogo – mas o jogador não possui tanta liberdade para se movimentar pelo cenário. Provavelmente a emergência da criatividade esteja associada às manobras executadas para capturar os materiais disponíveis nas paisagens de “Glade of Dreams” – ou em outras palavras, na forma como os problemas são solucionados.

No jogo Assassin’s Creed, o personagem (depois de um tempo) pode explorar livremente o mundo – uma invenção de problemas que incite em *flanar* pela cidade de Boston no período da Revolução Norte-Americana; o seguir por caminhos pouco usuais (como andar pelos galhos de árvores ou escalar pedras ou praticar uma espécie de *le parkour* pela cidade); o modo de atacar os inimigos exige que a técnica e a criatividade estejam presentes. Isso porque foi possível comprovar que usar apenas um ou outro não traz resultados favoráveis para o jogador. Além de se supor que jogos de mundo aberto criem um ambiente no qual a curiosidade possa fomentar a invenção de problemas durante o ato de jogar.

A partir dos quatro vídeos selecionados constatou-se que os jogadores se esforçaram para finalizar a missão de um modo que fosse rápido, eficiente e eficaz. Acredita-se que isso tenha ocorrido tanto porque a intenção era mostrar como transpor os desafios (vídeos dos segundo colocados) quanto para promover o jogo (vídeos dos primeiro colocados). Os vídeos demonstraram que uma boa desenvoltura do jogador não depende apenas de habilidade técnica³⁶. Muito pelo contrário, é preciso reconhecer, no decorrer da fase, os momentos nos quais se exige uma jogada mais “técnica” ou mais “criativa”. Porque muitas vezes sem esse exercício, o jogador “fica preso” por horas ou dias em uma única missão.

Com base nessa percepção, observa-se que a criatividade pode emergir quando o jogador não tem tanto medo de se arriscar. Isto é, realizar manobras menos óbvias. Porém não é comum que isso ocorra logo em um primeiro contato com o jogo, porque ainda se está explorando as possibilidades de ação que aquele mundo permite. Às vezes, nesse ponto pode ocorrer jogadas “criativas” (no sentido de resolver um problema imposto), mas a pessoa não

³⁶ Resumidamente: saber manipular com destreza os comandos.

sabe efetivamente como realizou tal ação – em outras palavras, não estava “consciente” dos comandos e de suas consequências.

A ação de voltar ao jogo para tentar entender como determinados movimentos foram executados pode remeter à ideia de repetição. Mas o que pode levar uma pessoa a repetir determinadas atuações? A repetição talvez possa ser realizada com a intenção de explorar as potencialidades da física que rege o mundo do jogo em questão, o que ela “permite” fazer ou não; ou para reconhecer a combinação de comandos possíveis e agilizar as respostas aos desafios impostos pelo jogo; ou ainda com o propósito de se aventurar (se permitir), refazer de uma outra maneira a fase (missão específica); entre outros motivos para a repetição.

Assim, ao se relacionar de forma mais frequente com um certo jogo é provável que se execute movimentos mais criativos (ou curiosos), uma vez que pode existir uma relação direta entre “aprender” a lógica (ou mecânica) do jogo e estar mais livre para criar e repensar ações menos evidentes.

Essas constatações lançam luz sobre um ponto que merece destaque: dificilmente uma pesquisa se desenvolve sem a reunião, quase obsessiva, de informações que sejam relevantes para seu avanço, seja contradizendo ou confirmando suas hipóteses iniciais. Mas só é possível ter noção disso quando se retorna ao material coletado. Por isso a descrição do contexto de interesse pela coleta de dados e do ambiente no qual a coleta foi realizada são tão importantes quanto a própria coleta, posto que essas descrições colaboram para que se possa perceber inúmeros fatores que contribuíram para o interesse e a realização deste estudo. São fatores que envolvem diversos atores (humanos e não-humanos). Contudo, talvez eles não fossem notados sem que o processo tivesse sido descrito, mesmo que a partir de seu meio e não início.

Enfim, uma maneira de apresentar o fenômeno, cuja intenção deste estudo não é explicar. Porque uma explicação, acredita-se, limita e exclui agentes, posto que normalmente há o ímpeto de interpretar os dados com base em situações já “consagradas” sem entender que neles possa existir algo novo, diferente (e fora do padrão), que não seria compreendido com as mesmas regras de interpretação. Essa interpretação implica uma tradução, ou seja, um código linguístico (ou uma informação) é traduzido, mas com a tradução algumas informações são suprimidas (por *n* razões), o que pode alterar o sentido da mensagem. Desse modo, essa pesquisa pode ser guiada pela intenção de se manter fora da caixa (isto é, fora do padrão).

Aqui, nota-se que se a pesquisa fosse a respeito das redes sociotécnicas “por trás” da emergência da criatividade, o resultado poderia ser outro. Sendo assim, seguir com atenção esse momento talvez proporcionasse um estudo em que pudesse se tornar mais claro o quanto

essa interação pode ser complexa e surpreendente, visto que os resultados não estão dados ou permitem ser “adivinhados”. Por isso, não há como saber de antemão quais atores (sejam eles humanos ou não-humanos) estão na posição de mediador³⁷ ou, apenas, de intermediário³⁸ (LATOURE, 2012) - esse adendo serve apenas para demonstrar o quanto uma pesquisa deste nível com videogames é necessária. Neste estudo a intenção é observar as possibilidades nas quais a criatividade pode emergir. Ou seja, esse é um estudo mais descritivo que não avalia a fundo o potencial de cada agente na emergência da criatividade. Ainda mais por se tratar de uma primeira pesquisa com esse objetivo.

Finalmente, seguem alguns apontamentos acerca dos dados coletados. Quanto maior for o tempo que a pessoa passar jogando um mesmo jogo maiores são as chances dela aliar, com sucesso, o uso da técnica ao da criatividade. São várias as razões pelas quais se passa mais tempo jogando: seja por causa da dinâmica do jogo (um número maior de fases); ou porque o jogador “errou” muito (denominado nos jogos de “*game over*”) até encontrar uma solução que o permitisse transpor o desafio; ou, ainda, porque o jogador gostou tanto que, depois “zerar”, voltou para explorar de um outro modo o *game*; e, por aí segue. Enfim, intui-se que a persistência presente no ato de jogar requer tempo e dedicação.

Ressalta-se, ainda, que a experiência de jogar antes de realizar a busca dos vídeos e assisti-los permitiu que fosse percebido o quanto é importante uma certa habilidade³⁹ para que se possa realizar movimentos singulares, como pode ser observado principalmente nos primeiros vídeos de cada jogo. Além dessa habilidade também consentir que, na exploração, problemas sejam inventados com o intuito de serem solucionados ou não – dependendo muito do interesse do jogador – porque a invenção também depende, como salienta Kastrup, da memória: pois “nos bastidores das formas visíveis ocorrem conexões com e entre os fragmentos, sem que este trabalho vise recompor uma unidade original, à maneira de um *puzzle*” (KASTRUP, 2007, p. 27).

É interessante explicitar que este estudo não busca apresentar respostas, muito pelo contrário: espera que questões surjam e que elas permitam que o rumo do caminho traçado no

³⁷ Traduz, transforma, distorce e modifica o significado ou os elementos que supostamente veicula; não pode ser esquecido.

³⁸ Função oposta à de um mediador, pois o que entra define o que sai.

³⁹ Internalização dos comandos, reconhecimento de padrões, o repertório adquirido a partir do contato com outras mídias e *games* etc.

início desta pesquisa seja permanentemente alterado. Porque, acredita-se, só assim o conceito de criatividade poderá ser melhor especificado para seu uso como uma categoria de análise.

2.3 Criar+atividade nos videogames

Nesta seção, objetiva-se retomar os jogos e toda a discussão acerca da criatividade, por meio de contribuições teóricas. Todavia, julga-se necessário antes introduzir a origem etimológica deste substantivo. Criatividade deriva da junção do verbo “‘criar’”, que vem do latim CREARE, ‘erguer, produzir’⁴⁰ com o substantivo “‘atividade’”, que deriva “‘de ‘ativo’, que vem do latim ACTIVUS, de ACTUS, ‘algo feito’”⁴¹. Por intermédio da etimologia apresentada, é possível inferir que criatividade/criação são palavras que remetem à ideia de um processo de produção posto em ação. Por conseguinte, pode-se depreender que esse processo se distribui no tempo, que seria contínuo.

O franco-italiano, radicado no Brasil, Giuseppe Cocco discute, em seu livro “MundoBraz” (2009), a criação sob a ótica do “ativismo” e da “resistência”, recorrendo a autores como Gilles Deleuze e Antonio Negri.

O pesquisador Cocco tornou-se interessante para esse estudo por ressaltar alguns pontos, como o de que é necessário “trabalho” para que a criação surja; o “trabalho livre” que pode dar origem ao “belo” (acepção de Deleuze e também desenvolvida por Negri) - à arte. “O ‘belo’ é novo ser constituído pelo trabalho colaborativo, coletivo: mixagem, recombinação, saque e dádiva generalizados” (COCCO, 2009, p. 91). Aqui interessa relacionar ao trabalho de criação de obras a partir da original, com o uso de mixagens e de recombinação (que pode ser relacionada aos *spoofs* e *mashups*, por exemplo).

Entretanto, cabe ressaltar que, em sua argumentação, Cocco não trata esse “belo” como agente emancipador ou linear. Muito pelo contrário, o trata como o “marco de um novo conflito”. E esse “conflito” pode ser evidenciado pela pirataria de jogos eletrônicos, para se ater ao *corpus* deste estudo. Nesse sentido, em outros trabalhos (MESSIAS; MAIA; MELLO, 2012; MAIA; MESSIAS, 2012; MESSIAS, 2012), os pesquisadores estão realizando

⁴⁰ Trecho retirado do site <<http://origemdapalavra.com.br/palavras/criatividade/>> acesso em 18 de julho de 2013. Mas quem realizou a pesquisa esqueceu de falar da palavra “atividade” que se une ao verbo “criar” para formar “criatividade”.

⁴¹ Trecho extraído do site <<http://origemdapalavra.com.br/palavras/ativo/>> acesso em 18 de julho de 2013.

reflexões acerca da customização de jogos eletrônicos – objetiva-se com esse “realizando” destacar o caráter de pesquisa em desenvolvimento.

A discussão acima se relaciona com a tese desenvolvida pelo filósofo, historiador da arte e escritor suíço René Berger no artigo “Tornar-se os primitivos do futuro?” (2003). Nesse texto, o leitor é confrontado com a proposição de um movimento duplo que se faz necessário para se tornar “primitivo do futuro”: “de um lado, libertar-se do passado, sem negá-lo; de outro, construir o futuro, sem predeterminá-lo” (BERGER, 2003, p. 39). Mas, para isso, como bem destaca o filósofo, os modos de pensar e agir precisam ser revistos e “reprogramados”. Segundo o autor, “os primitivos do futuro são aqueles que rompem com as normas e com as estruturas estabelecidas para elaborar o futuro, não mais como um suplemento, mas como uma possível metamorfose” (BERGER, 2003, p. 39).

O fragmento acima, sobre os movimentos necessários para ser um primitivo do futuro – ou melhor, alguém que busca ter modos de agir e pensar diferentes do convencional e não se limita a seguir normas e regras –, permite identificar elementos presentes na base que sustenta certas “atitudes” criativas. Isto é, nota-se que em um cenário deste gênero a criatividade tem uma chance maior de se manifestar. O reconhecimento de regras, estruturas e normas também contribuem para uma manipulação que extrapola os limites (dentro do permitido pela programação, claro) do ambiente. Essa afirmação relaciona-se diretamente com os dados observados nos vídeos mais visualizados dos dois jogos.

Dessa forma, o conhecimento adquirido por intermédio da experiência (com jogos da série ou similares) é muito importante, pois permite que se conquiste a confiança necessária para se arriscar mais. Entretanto, não há uma fórmula única. Se houvesse uma fórmula, ou método produtivo, seria uma espécie de modelo de comportamento que anularia o potencial criativo. Ainda mais porque, para Berger, “a ‘produção’ modela nossos comportamentos e nossas mentalidades” (BERGER, 2003, p. 42).

Para expor de forma mais clara por onde a mudança pode ser iniciada, Berger coloca em questão a separação imposta no Ocidente entre objeto e sujeito. Essa separação é retomada por Luiz Alberto Oliveira, o autor afirmar que “as distinções de natureza entre matéria e vida e entre corpo e pensamento” foram estabelecidas durante o período denominado de Modernidade. O primeiro expõe uma situação geral do Ocidente e o seguinte aponta o tempo no qual essa diferença e separação se deu com mais intensidade, devido ao advento científico e tecnológico.

Assim, para o Berger, uma possível solução seria a de “mudança da natureza do laço”. Esse laço passa a existir “na medida em que é ativado”. Essa proposta de Berger, pode ser

relacionada com os estudos de Bruno Latour a respeito da teoria Ator-Rede (2012), assim, essa separação entre sujeito e objeto deixaria de existir.

Por fim, o autor pontua que os “primitivos do futuro” seriam: “aqueles que, tomados dessa intuição e dos meios dos quais dispomos hoje, a desdobram, além das áreas limitadas que conhecemos na história, a todo o planeta” (BERGER, 2003, p. 43). Para concluir, o historiador da arte diz que a situação não deve ser prolongada e que para “tornar-se (os primitivos do futuro)” se deve “construir uma nova relação com os outros e com nós mesmos, que inclui o mundo como o mundo nos inclui e para o que somente a criatividade pode nos conduzir” (BERGER, 2003, p. 44).

Essa ideia de “primitivo do futuro” pode se aproximar da definição de Giorgio Agamben do que é ser realmente “contemporâneo”, que o autor define como aquele que:

pertence verdadeiramente ao seu tempo, é verdadeiramente contemporâneo, aquele que não coincide perfeitamente com este, nem está adequado às suas pretensões e é, portanto, nesse sentido, inatural; mas, exatamente por isso, exatamente através desse deslocamento e desse anacronismo ele é capaz, mais do que os outros, de perceber e apreender o seu tempo (AGAMBEN, 2009, p. 58-59).

Isso não quer dizer que se pode fugir ao tempo em curso. Ou seja, “a contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distância” (AGAMBEN, 2009, p. 59) - o distanciamento é necessário para que seja possível realmente “enxergar” sua época. Em outras palavras, pode-se afirmar que para “tornar-se primitivo do futuro” é importante “perceber no escuro do presente essa luz que procura nos alcançar e não pode fazê-lo” (AGAMBEN, 2009, p. 65).

Como explicado por Cocco, a criação é um trabalho que deve ser realizado com esforço e dedicação. Essa ideia se alinha com os argumentos de Agamben e de Berger, posto que para construir o futuro, “sem predeterminá-lo”, é imprescindível que haja o empenho de energia tanto para não se prender ao passado quando para se afastar do presente. Ao conseguir agir dessa maneira, vislumbra-se múltiplas possibilidades de ação. Isto é, a experiência conta (o passado é importante), mas não pode guiar todo o modo de se portar e pensar. Bem como o momento presente precisa ser revisto a uma certa distância. Porque esses filtros podem gerar respostas limitantes e condicionadas, o que restringe, ou impossibilita, o surgimento da criatividade.

No âmbito propriamente filosófico, Gilles Deleuze e Félix Guattari discutem a questão da criação de conceitos⁴². Desta maneira,

se a filosofia se reterritorializa sobre o conceito, ela não encontra sua condição na forma presente do Estado democrático, ou num cogito de comunicação mais duvidoso ainda que o cogito da reflexão. Não nos falta comunicação, ao contrário, nós temos comunicação demais, *falta-nos criação. Falta-nos resistência ao presente* (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 140, grifos nossos).

Essa falta de resistência denota a dificuldade que reside em ser “contemporâneo” e, pode-se dizer – por consequência –, “primitivos do futuro”.

Entretanto, o conceito de criatividade como criação de problemas, como foi proposto na explicitação do momento anterior ao contato com o jogo (ou outro produto de entretenimento), não é a única definição. Muito menos a mais conhecida e aceita. Colin Beardon apresenta o de criatividade como resolução de problemas: “é um modo de interação [...] com o mundo, que pode ser contrastado com um modo técnico de interação (ou sistemático)” (BEARDON, 2003, p. 183). Essa diversidade do entendimento de como a criatividade pode se apresentar é o que torna o conceito tão importante para investigações relacionadas com cognição e produtos de entretenimento.

Essa compreensão surge porque acredita-se que um entendimento complementa o outro. E levar em conta apenas um faz com que se deixe de fora uma gama de fatores relevantes. Ou seja, a definição usada por Beardon reduz a criatividade e a técnica a meras estratégias para resolver problemas. E não ferramentas úteis para criar e transformar maneiras de agir e pensar. Mas a combinação dos dois, resolução e criação de problemas, permite grandes avanços nos estudos sobre criatividade e consumo de produtos de entretenimento.

Essa limitação da definição de criatividade, como meio de ultrapassar um problema, privilegiada pelo autor, não condiz com as acepções aqui descritas (tanto pela experiência com os jogos quanto com o referencial teórico). Ainda mais quando a finalidade desta investigação é a de expandir o conceito de criatividade por meio da observação de como a criatividade (ou a criar+ação; ou o criar+ativo) se comportaria nos três grandes momentos elencados⁴³ no universo *gamer*; ou melhor, de como poderia emergir nesse processo.

⁴² Posto que a filosofia seria a “arte de formar, inventar, fabricar conceitos” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 10).

⁴³ Neste texto privilegiou-se o momento que ocorre durante o ato de jogar. Porque o primeiro e terceiro momentos demonstram a necessidade de uma pesquisa com questionário flexível com perguntas fechadas e abertas para compreender melhor como no decorrer da interação a criatividade possa emergir ou fazer-se necessária.

A pesquisadora Virgínia Kastrup, em seu livro “Invenção de si e do mundo” (2007), explica que os pesquisadores da Psicologia, em sua maioria, associaram a criatividade especificamente ao campo da resolução de problema, o que restringiu a cognição à inteligência. A autora considera um avanço quando a criatividade “é entendida como como uma capacidade ou função de criação, distribuída, até certo ponto [...]” (KASTRUP, 2007, p. 17) e cita alguns estudiosos que seguiram essa linha, entre eles: Francis Galton, G. Wallas e H. Gardner.

No decorrer da argumentação, Kastrup evoca Bergson para explicar a razão pela qual a criação como resolução de problema pode ser uma questão mal colocada. Isso ocorre “quando sua formulação indica que se está trabalhando com um misto mal analisado” (KASTRUP, 2007, p. 19). Esse seria o caso da criatividade, uma vez que ela “mistura duas tendências que, segundo Bergson, diferem em natureza. Por um lado, ela é definida como função de criação; por outro, como solução de problemas” (KASTRUP, 2007, p. 19). Apesar disso, a explicação da autora parece indicar que para Bergson a criatividade teria como “seu sentido mais importante, a criação é [...] criação de problemas” (KASTRUP, 2007, p. 19-20). Porém, a falta de pesquisas que manifestassem essa possibilidade acerca do tema, no seio da cognição, contribuiu para a restrição do potencial da criatividade para a solução de problemas.

Para tentar contornar a situação, a pesquisadora investiga “a região da psicologia em que o problema da criação não aparece como um problema mal colocado, mas antes, como um problema inexistente” (BERGSON, 1934; DELEUZE, 1966a apud KASTRUP, 2007, p. 20). A partir desta assertiva, Kastrup destaca que a sua pesquisa será a respeito da “não colocação do problema da invenção” pela psicologia cognitiva. Ponto, segundo a autora, muito mais interessante para tentar conceituar a criatividade.

Sim, a criatividade a um primeiro olhar, pode estar associada de maneira mais direta com a ideia de solução de problemas. Entretanto, ao retomar a definição construída por Cocco de “criação”, por meio de Deleuze, e comparar com a de “inovação” utilizada por Kastrup, “a invenção implica uma duração, um trabalho com restos, uma preparação que ocorre no avesso do plano das formas visíveis” (KASTRUP, 2007, p. 27) é possível notar o quão próximas são as duas definições. Além, é claro, da experiência com os jogos e da análise dos vídeos que também corroboram com essa perspectiva. Com essa aproximação, o que não implica que uma seja sinônimo da outra, a investigação dos possíveis processos pelos quais a criatividade pode emergir no universo *gamer* permite que se desenvolva uma reflexão com base na criação de problemas, não só acerca de resposta e resolução dos mesmos.

Enfim, tanto para inovar quanto para criar é preciso esforço e dedicação. Como ressalta Cocco, o trabalho é um elemento importante para que a criação possa ocorrer. Pode-se dizer que esse conceito de criatividade se relaciona com a ideia de um trabalho que pode não ter produtos materiais que o comprove, porque ocorre no decorrer de um processo que está sempre em movimento.

Ao repensar as experiências descritas, o ambiente híbrido formado pelo par criação/inação demonstra comportar os fenômenos observáveis: antes, durante e depois de jogar. Os momentos “antes” e “depois” de jogar apresentam a criatividade principalmente como invenção de problemas, são períodos nos quais se pode questionar, gerar problemas e observar seu desenrolar; à medida que “durante o jogar”, o conceito de criatividade assumiria a função de resolução de problemas.

O jogo *Assassin's Creed III* pode ser um exemplo que contraria tal entendimento, posto que “principalmente” não determina o jogar a esse raciocínio. Talvez por ele ser ambientado em um mundo aberto⁴⁴, observa-se uma possibilidade maior de inventar problemas no decorrer da ação. Isso seria possível por meio da exploração do mapa do jogo para encontrar falhas de programação, denominadas *bugs*; ou se arriscar mais para avaliar como os comandos respondem; entre muitos outros. Mas é complicado inferir que os jogadores farão *x* ou *y*. Dado que essa atitude depende de diversos fatores que não podem ser isolados para que sejam estudados, porque, ao isolá-los, ter-se-ia o resultado de uma outra pesquisa – para usar termos que demonstrem a complexidade da situação: a natureza do laço, ou da mediação, seria outra. O todo sempre será diferente das partes, ainda mais quando essas se encontram isoladas. Porque não seria de todo exagerado dizer que o tempo, o contexto social e cultural, as materialidades, bem como muitos outros, podem influenciar esse modo de jogar.

⁴⁴ Conceito que deriva da área de *design* de computadores. Ele significa que o jogador pode andar livremente pelo mundo virtual, com a liberdade de escolher como ou quando irá se aproximar dos objetivos e missões.