O Videogame Como uma Rede Complexa: Investigações sobre as Imagens Extra-Jogo do Universo *Gamer*[1]

Alessandra MAIA[2]
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

O presente trabalho objetiva investigar as imagens técnicas que compõem o universo *gamer*, mais especificamente no campo do extra-jogo, por meio das capas da série do jogo eletrônico "Donkey Kong" das décadas de 1980, 1990, 2000 e 2010. Para tanto, far-se-á um levantamento de conceitos e ideias de autores como Vilém Flusser (Imagens Técnicas), Bruno Latour (Teoria Ator-Rede), Edwin Hutchins (Cognição Distribuida), Steven Johnson (Sistemas Emergentes), entre outros, para fundamentar teoricamente a reflexão e exploração do sentido que emerge da imagem. Sentido esse engendrado por esta indústria.

PALAVRAS-CHAVE: videogame; cognição; rede complexa; imagens técnicas; teoria ator-rede.

***

INTRODUÇÃO

A cultura do videogame tornou-se tão popular quanto a dos filmes hollywoodianos; essa indústria também se tornou a mais rentável. Nota-se, portanto, que esse produto vem ganhando espaço e grande importância na sociedade, como a pesquisadora Fátima Regis destaca em verbete sobre *games*:

> A importância cultural e econômica dos *games* cresce na mesma proporção em que seus públicos se expandem e diversificam. Hoje o público dos *games* é formado por todas as faixas etárias, de crianças a idosos, e os *games* são o produto mais rentável da indústria do entretenimento. (REGIS, no prelo, s/n)

Seguindo o mesmo raciocínio perpetrado até o momento, Steven Johnson afirma que: "a própria indústria de jogos de vídeo explodiu em tamanho, ultrapassando Hollywood em termos de números brutos de venda" (JOHNSON, 2003, p. 49). Por essa razão, o interesse em trazê-lo à baila para uma pesquisa sobre sistemas complexos e imagens técnicas.

---

[1] Trabalho apresentado no GP Cibercultura do XIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Mestranda em Tecnologias da Comunicação e Cultura PPGCOM/Uerj – bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) –, pesquisadora do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog). Estudante de Relações Públicas e graduada em Jornalismo pela FCS/Uerj. Email: ale.led@gmail.com.

Entretanto, não seria exagero dizer que o título deste trabalho é autoexplicativo para o leitor que tenha certo conhecimento sobre videogames. Mas, e os que pouco ou nada sabem desse universo? Por isso, é importante elucidar algumas questões que podem surgir logo na leitura do título, mesmo que, repito, à primeira vista elas pareçam autoexplicativas, a saber: "por que o videogame seria uma rede complexa?" e "o que seria extra-jogo?". Todavia, antes de explorá-las é necessário destacar alguns pontos referentes à Teoria Ator-Rede (Bruno Latour), à Cognição Distribuída (Edwin Hutchins), à Teoria da Complexidade (Steven Johnson) e ao conceito de Imagens Técnicas (Vilém Flusser) para, por meio disto, adentrar na discussão sobre videogame como um sistema complexo composto também por imagens técnicas que estão tanto no jogo eletrônico quanto no extra-jogo.

Contudo, cabe frisar que não evocamos Flusser apenas para apresentar sua tese, mas porque o autor também nos apresenta um modo de pensar a complexidade que complementa os estudos de Hutchins (cognitivo), Johnson (estrutural) e Latour (social) apresentados e que nos ajudam a entender o universo *gamer* como uma rede complexa. Ainda mais quando paramos e observamos apenas um elemento (as imagens das capas de jogos) e notamos o quão complexo este elemento pode ser. Por isso essa pesquisa tentou apresentar como, no âmbito teórico, a complexidade pode ser compreendida e como podemos observar a complexidade a partir do contato de um indivíduo com a capa. Enfim, acredita-se que convidar pessoas para analisar quatro capas de jogos da franquia Donkey Kong, distribuídas ao longo de quatro décadas, pode nos ajudar nessa empreitada, lembrando que levamos em conta que o momento que tal mediação se dá tem grande influência na pesquisa.

O JOGO COMO UMA REDE COMPLEXA

Em primeiro lugar, frisa-se que a intenção desta pesquisa não é a de se aprofundar no estudo da cognição distribuída, dos sistemas emergentes e da teoria ator-rede, mesmo reconhecendo tal necessidade, se isso fosse realizado neste momento, pouco espaço restaria para o levantamento empírico que, acredita-se, pode enriquecer bastante as discussões sobre as proposições filosóficas. Por esta razão, começamos com uma breve noção do fundamento destas para tornar explícito o motivo pelo qual se considera, neste trabalho, o jogo/*game* uma rede complexa.

Para iniciar sua explicação sobre o pensamento em rede, o argumento de Steven Johnson, na obra "Emergência: a dinâmica de rede em formigas, cérebro, cidades e

software" (2003), se baseia em pesquisas de áreas diversas. O autor descreve, entre tantas pesquisas, o estudo biomatemático dos pesquisadores Evelyn Keller e Lee Segel, na década de 1960, sobre o *Dictyostelium discoideum* (organismo semelhante a uma ameba). Keller e Segel encontraram um ensaio de Alan Turing[3], datado de 1952. Nele, segundo Johnson, o matemático demonstrava "como um organismo complexo pode se juntar, sem que haja um líder para planejar e dar ordens" (JOHNSON, 2003, p. 11), além de apresentar um modelo "em que agentes simples seguindo regras simples eram capazes de gerar estruturas surpreendentemente complexas" (Ibid., p. 12). Continuando a explanação de Johnson, seria possível defender que sistemas como uma colônia de formigas e a cidade de Manchester apresentam (ou apresentaram, no caso da formação de Manchester) um comportamento emergente com certa mistura de ordem e anarquia, uma espécie de inteligência distribuída (*bottom-up*).

A partir do exposto até o momento, observa-se que para entender os sistemas emergentes é preciso aprender a pensar em rede. Ou seja, é essencial ter em mente que quando se aplica o pensamento em rede não se procura líderes, pois todos os envolvidos apresentam importância no desenvolvimento de uma ação. Esta sentença, de modo semelhante, está relacionada à Cognição Distribuída (HUTCHINS, 1995) e à Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2012).

A TAR (ou, no original, em inglês: *Actor-Network Theory* – ANT) foi desenvolvida por sociólogos, antropólogos e engenheiros – de nacionalidade predominantemente francesa e inglesa – como Bruno Latour, Michel Callon e John Law. No Brasil há diversos autores que trabalham com a teoria, como é o caso dos pesquisadores Fernanda Bruno, Fernando Gonçalves, André Lemos, na comunicação, e de Rafael Alcadipani e César Tureta, na administração.

A linha de pensamento perpetrada pelos adeptos desta teoria tem como objetivo refletir os processos de mediação ou tradução, a formação e funcionamento de redes de relações tecidas por humanos e não-humanos. A partir desta teoria é possível compreender os atores que estão presentes e agindo em um determinado processo de agregação, sabendo-se que os atores são heterogêneos (podendo ser humanos e/ou não-humanos) e têm a capacidade de ter agência em determinada ação em curso.

[3] Um visionário londrino que contribuiu para os campos da Lógica, Matemática, Biologia, Cripto-análise, Filosofia e ainda para a fundação de áreas como Ciência da Computação, Ciências Cognitivas, Inteligência Artificial e Vida Artificial.

Bruno Latour, para tentar compreender o funcionamento de certos sistemas e práticas sociais, propõe uma análise minuciosa tomando as interações como objeto inicial de seu estudo. Tais interações são importantes na medida em que carregam mediações, isto é, conexões capazes de gerar mudança; ou, ao ponto em que os distintos elementos nelas presentes se articulam e se afetam mutuamente. Logo, homens, objetos materiais, vida social, organizações, sistemas, relações de poder etc. fazem parte das relações de interação sem que um determine o outro, embora possam ter o poder de atuar um sobre o outro. Porém, antes, é relevante destacar que o autor, em determinado momento de sua obra, "Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede" (2012), afirma que "a continuidade de um curso de ação *raramente consiste de conexões entre humanos* (para as quais, de resto, as habilidades sociais básicas seriam suficientes) *ou entre objetos, mas*, com muito maior probabilidade, *ziguezagueia entre umas e outras*" (LATOUR, 2012, p. 113, grifos nosso). E esse ziguezague nos demonstra a instabilidade de uma relação ou elementos para sua sustentação. Nesse ziguezague vemos as "mediações" que tornaram os fenômenos possíveis, atuando em processo, antes de "virar caixa preta".

Por sua vez, a cognição distribuída é uma linha de raciocínio acerca das ações realizadas para o desenvolvimento do conhecimento humano. O estudo foi proposto inicialmente pelo pesquisador norte-americano Edwin Hutchins, da área de antropologia cognitiva, e tem progredido também com os estudos de Andy Clark e Donald Norman, internacionalmente, sendo adotado por pesquisadores da área de Comunicação e Cibercultura, como Fátima Regis (2008, 2010, 2012), em sua pesquisa sobre a relação entre entretenimento e habilidades cognitivas requeridas para sua fruição.

Tal qual nos estudos sobre sistemas emergentes e a mediação/tradução, Hutchins procura, em seu caso, compreender como o sistema cognitivo trabalha e se organiza. Entretanto, sua principal característica é a compreensão de outros elementos, que estão além do humano, na elaboração dos processos cognitivos. Posto de outra maneira, ao se considerar como funcionam as atividades de tomada de decisão, o raciocínio lógico, a memória, o aprendizado, entre outros, não se deve avaliar apenas o indivíduo (sua mente e corpo), mas sua interação com fatores ambientais, culturais e materiais. Deste modo, segundo Hutchins, a "atividade cognitiva é, por vezes, situada no mundo material de tal

forma que o ambiente se torna um meio computacional"[4] (HUTCHINS, 2000, p. 7). Ou, ainda, como Norman:

> As pessoas operam com um tipo de inteligência distribuída, onde muito do nosso comportamento inteligente resulta da interação dos processos mentais com outros objetos e restrições do mundo e de onde muitos dos comportamentos tomam lugar por meio de um processo cooperativo com os outros.[5] (NORMAN, 1993, p. 146)

É preciso reconhecer o mundo físico e os outros indivíduos como elementos de acionamento da memória, fontes de informação e de "extensões" de nosso próprio conhecimento e da maneira de raciocinar. Enfim, "a cognição é inseparável da interação e da ação com o mundo, atuando de forma contextualizada e concreta" (REGIS, TIMPONI & MAIA, 2012, p. 128). Sua experiência, portanto, pode ser pensada como uma experiência de "rede".

Nesse sentido, a experiência de jogar videogame, ao ser atravessada por elementos como o console, o aparelho de TV, os controles, o ambiente onde se joga, as experiências do jogador, também pode ser considerada ou pensada como uma rede complexa. Convém destacar que não é tanto a diversidade e quantidade de atores que fazem do jogo uma rede complexa, mas, sim, a qualidade intensiva das mediações e das convergências que ocorrem, por exemplo, quando se joga – caso contrário tudo seria uma rede complexa.

Para facilitar a compreensão faremos uma descrição desses elementos e sua possível influência no ato de interação. Atualmente os *games* têm gráficos com uma riqueza de *pixels* que ao jogar em um televisor de tubo que podem não ser notados, sem contar que não seria possível ler, quando necessário, as legendas do jogo. Quanto ao console, ninguém questiona o quão diferente é a jogabilidade no Kinect (experiência de jogar sem um controle mediando a ação, apenas com a modulação corporal identificada pelo sensor); no Wii (com um controle para captar o movimento do jogador); no PSMove (com tecnologia semelhante à do Wii, mas com uma sensibilidade maior); ou ainda as diferenças no ato de jogar por causa da localização dos botões e da ergonomia dos controles de Xbox 360 e PS3. Assim como jogar em um ambiente apertado pode fazer com que "a brincadeira" seja totalmente distinta da ocorrida em um espaço para movimentos mais "naturais".

Enfim, essas são apenas algumas das possiblidades, pois a complexidade desta atividade não tem como ser toda ela descrita em poucas páginas. Por esta razão, podemos e

[4] Do original: Cognitive activity is sometimes situated in the material world in such a way that the environment is a computational medium.
[5] No original: People operate as a type of distributed intelligence, where much of our intelligent behavior results from the interaction of mental processes with the objects and constraints of the world and where much behavior takes place through a cooperative process with others

devemos considerar o videogame como uma rede complexa, ainda mais quando se leva em conta que tais elementos têm igual importância "potencial" e podem emergir a qualquer momento durante a interação do jogador.

Quando pensamos no campo de estudo dos videogames logo nos vem à mente as questões referentes à "narrativa" do jogo e às características do "lúdico" (como as regras, busca pelo prazer, propriedades educativas etc.) como principais vertentes de pesquisa da área no País. Além, claro, da sociabilidade nos *games*, especialmente nos social *games*, que no Brasil são estudados por Rebeca Rebs (2011, 2012). Por esta razão, nota-se ser de extrema necessidade pesquisas que contemplem outros pontos do universo *gamer*, mais especificamente no que tange o extra-jogo, como a pirataria, as habilidades cognitivas requeridas na fruição de jogos, "o uso de *affordances* como ferramentas de fruição do jogo (PERANI e MAIA, 2012)" e, por que não, as imagens técnicas? Ou as imagens que compõem as capas de jogos?

Por meio de estudos tão diversos quanto complementares, fica fácil compreender o porquê de se tratar, nesta investigação, o jogo como uma rede complexa. Contudo, é interessante realçar tal motivo: o jogo, como muitos outros produtos culturais, é fruto da interação entre fatores distintos e atores, que podem remontar a um período onde a sua concepção nem era imaginada ou até anos depois, quando algo inspirado no mesmo possa surgir, ou muitas outras possibilidades.

(*) Universo *gamer*

Em primeiro lugar, o termo *gamer* é usado para retratar pessoas que passam o tempo livre jogando ou aprendendo sobre jogos. Por isso, pode-se dizer que os estudiosos do parágrafo acima são *gamers*; que os programadores também o são; os jogadores etc. Por fim, o "universo *gamer*" seria tudo que compõe a atividade, implícita ou explicitamente, do jogador: o jogo; a capa; os trailers; o console; as críticas; a programação; as pesquisas e tantos outros elementos, porque esse universo, aliás, como muitos, muda constantemente e cada situação pode ser a expressão da permutação dos elementos presentes no mesmo.

Neste contexto, o extra-jogo é tudo que não seja propriamente o jogo. A pirataria seria um ponto, como já dito, assim como o compartilhamento via YouTube de vídeos mostrando como passar uma fase, as capas de jogos, os *trailers*, um vídeo sobre o

gameplay[6] do jogo, entre tantos outros. A partir do dito, e como o próprio nome sugere, é o que está "além do jogo", ou ainda, o que "compõe o jogo" programado e distribuído. E, por esta segunda definição, o mais lógico é inserirmos isto ao universo *gamer*.

Os pensamentos expressados até o momento ajudam a montar o cenário para a investigação pretendida neste artigo. A seguir, identificar-se-á as imagens técnicas na concepção de Vilém Flusser com o intuito de evidenciar a importância das imagens da capa como aspecto relevante para o universo *gamer*.

AS IMAGENS TÉCNICAS DE FLUSSER

Flusser, no ensaio seminal "A filosofia da caixa preta" (1985), busca desenvolver uma filosofia para pensar a fotografia, contudo, ela é apenas o ponto de partida para estudar imagens técnicas de outras naturezas, como a televisão e o cinema – e, por que não, o videogame? –, posto que "a filosofia da fotografia é necessária porque é reflexão sobre as possibilidades de se viver livremente num mundo programado por aparelhos" (FLUSSER, 1985, p. 41). Isto porque "o caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens" (Ibid., p. 10). Entretanto, o autor destaca que "podemos afirmar algumas coisas a seu respeito, sobretudo o seguinte: as imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas" (Ibid., p. 11).

Desta forma, os fragmentos acima podem fornecer uma questão que merece atenção em uma investigação, por exemplo, a imagem na capa pode representar, para o observador, uma janela para o jogo ou apenas se tratar de uma imagem produzida para representar determinada cena – já que os processos envolvidos no ato de jogar estariam muito além de uma única imagem, porque estão inscritos na programação e, claro, na interação do interagente com o console e o jogo, no mínimo.

Nos dois primeiros tópicos do estudo o autor explica as imagens tradicionais e as técnicas, para depois afirmar que o processo de "aparecimento" das imagens tradicionais e das imagens técnicas são de dois tipos. Enquanto um ocorre no interior da mente do artista, o outro se dá no interior da *caixa preta* (aparelho[7] que permite a criação da imagem técnica – no caso da fotografia é a câmera e no da capa, para o jogo eletrônico, é o programa de

[6] Vídeo demonstrativo da jogabilidade do *game*.
[7] "brinquedo que simula um tipo de pensamento" (Flusser, 1985, p. 5)

edição, por exemplo – mesmo que a mente também faça parte do processo de criação, mas é "limitada" pela potencialidade da máquina).

Somos incapazes de decifrar as imagens técnicas porque não sabemos decifrá-las por achar que elas são transparentes e por não precisarem ser decifradas. Isso é dado pelos modos operativos de produção por aparelhos, que suscitam uma "duplicação" mecânica e fazem as imagens parecerem algo natural, como Flusser destaca, há uma "luta dramática entre a intenção do fotógrafo e a do aparelho distribuidor de fotografias" (Ibid., p. 29) e seria por meio de elementos que se destacam nesta luta que se consegue identificar o que as imagens técnicas estariam informando. Ou, para fechar a questão, como Flusser ressalta, em "Imagens técnicas: elogio da superficialidade" (2008), "em toda imagem técnica é possível descobrir-se tal colaboração e luta entre o programador e a liberdade informadora" (FLUSSER, 2008, p.35). Para ele, "trata-se de gesto programador e des-programador, graças ao qual elementos pontuais são computados para formarem imagens informativas" (Ibid., p. 35).

A partir da tese de Flusser a respeito das imagens técnicas, podemos depreender a hipótese de que as imagens das capas[8] dos jogos eletrônicos, no universo *gamer*, seriam imagens técnicas, uma espécie de "caixa preta" que não é problematizada ou posta em questão. Isso quando comparados com os outros paratextos (tutorial, *gameplay*, crítica etc.) que compõem tal universo.

Na próxima seção, o objeto desta exploração será apresentado com a intenção de destacar que elementos sustentam as bases desta investigação sobre: qual informação as imagens técnicas das capas de Donkey Kong em quatro décadas estão informando ao observador.

DONKEY KONG EM QUATRO 'ATOS'

A franquia escolhida como objeto de discussão desse texto foi o clássico Donkey Kong (DK) que está no mercado desde a década de 1980. Donkey Kong tem uma grande influência na história dos *games*, pois é considerado o primeiro jogo japonês que conseguiu entrar com sucesso no mercado norte-americano (KENT, 2001, p. 158-160).

[8] A percepção de que a capa não é um simples invólucro a tornou um objeto interessante para o início de uma pesquisa sobre a possível rede complexa da qual o videogame faz parte. Isso porque as imagens que compõem a capa podem carregar uma gama de elementos que podem "tocar" cada um sem que tenham sido considerados por seus criadores, motivo pelo qual as imagens das capas de jogos serem um objeto interessante para uma pesquisa sobre a rede complexa dos videogames.

Em 1981, Shigeru Miyamoto criou o jogo arcade[9] "Donkey Kong" para a Nintendo, por isso esse não faz parte dos jogos selecionados por década para a análise, pois não possuía capa, mas o jogo representou um avanço para a Nintendo, bem como para a indústria do videogame[10].

Jogos que terão suas capas estudadas são: (1) "Donkey Kong" [1982, Atari 2600]; (2) "Donkey Kong Country" [1994, Super Nintendo Entertainment System – ou simplesmente SNES]; (3) "Donkey Kong: Jungle Beat" [2004, Nintendo GameCube]; e, por fim, (4) "Donkey Kong Country Returns" [2010, Nintendo Wii]. Desta forma, segue uma breve apresentação dos *games* selecionados e imagens dos mesmos para ambientar os leitores que não fazem parte deste universo ou que queiram relembrar.

Em 1982, "Donkey Kong" foi lançado para o console Atari 2600 e desenvolvido em uma parceria entre a Atari e a Coleco, que foi responsável por criar o programa para o console. Na figura a seguir nota-se uma grande diferença na representação do jogo na capa para sua representação na tela. Na tela, o gorila é tão pixelado que não tem forma alguma, fica parado no topo com a donzela e barris são arremessados no herói. Já na capa, observa-se o gorila segurando a mocinha e correndo do "jumpman", dando a impressão de que o contato entre eles é mais próximo do que se pode observar na tela.

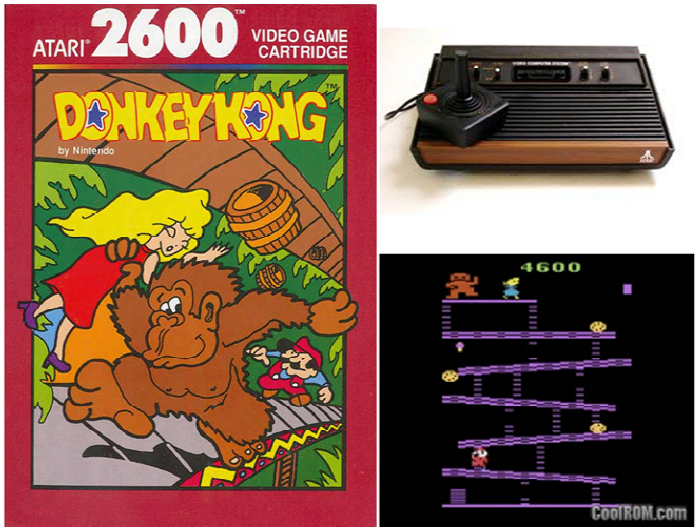

Figura 1 - em sentido horário: imagem de capa, plataforma Atari 2600 e imagem da tela de jogo. Fonte: montagem realizada a partir de imagens colhidas em fóruns de discussão.

Já em 1994, a pedido da Nintendo, a produtora Rare, também conhecida como "Rareware", criou "Donkey Kong Country". O jogo foi lançado para o SNES, da Nintendo.

[9] Jogo para fliperama.
[10] Aproveitar-se-á a oportunidade para explicitar que, neste primeiro jogo o, igualmente clássico Mario Bros. (antes denominado Jumpman) já estava presente, mas, seu jogo solo só foi lançado em 1983.

É possível observar, a partir da imagem na tela, que o jogo para este console tem uma resolução gráfica de alta qualidade para a época, que tende a se aproximar ao representado na capa. Todavia, a capa apenas apresenta elementos que compõe este *game* e não uma cena que possa ser encontrada durante o ato de jogar. E, já neste título, o gorila é o herói, não mais o vilão.

Figura 2 – em sentido horário: imagem da capa, plataforma SNES e imagem da tela de jogo. Fonte: montagem realizada por meio de imagens colhidas em fóruns de discussão.

Em 2004, o "Donkey Kong: Jungle Beat" foi lançado para o console GameCube, da Nintendo. Nesta sequência, observa-se uma alteração no semblante do gorila, que aparenta estar mais "sério" (com cara de "mau") do que nas capas citadas anteriormente. Mais uma vez, a capa não é uma cena, mas uma representação do tom que a história seguirá neste *game*.

Figura 3 – sentido horário: imagem da capa, plataforma GameCube e imagem da tela de jogo. Fonte: montagem criada por meio de imagens extraídas de fóruns de discussão.

Em 2010, foi lançado o "Donkey Kong Country Returns" para Nintendo Wii. Assim como no primeiro "Donkey Kong Country", pode-se observar a riqueza de detalhes dos elementos que podem aparecer na aventura do gorila com seu filhote.

Figura 4 - da esquerda para a direita: imagem da capa, plataforma Wii e imagem da tela de jogo.
Fonte: montagem feita a partir de imagens encontradas em fóruns de discussão.

O leitor mais atento notará que a redação desta seção privilegiou três elementos (capa, console e *screenshot*), isto porque falar da capa e ignorar o jogo ou a plataforma em que ele roda, por exemplo, pode dificultar a compreensão de um contexto. Por esta razão, acredita-se ser importante apresentar esses objetos para os convidados se ambientarem e, com isso, falar sobre a sua experiência por meio das imagens técnicas.

A pesquisa, em um primeiro momento, seria sobre o que a presente autora enxergava/apreendia por meio da análise das imagens das capas de "DK" ao longo das décadas de 1980, 1990, 2000 e 2010. Contudo, aferir o que outras pessoas, com experiências e características tão diversas, veem ao olhar uma capa de jogo eletrônico demonstrou ser de grande valia para tentarmos compreender como as capas de jogos podem apresentar uma complexidade maior do que podemos imaginar.

QUAIS SENTIDOS EMERGEM?

Como o interesse é saber o que as pessoas empreendem da imagem técnica do jogo, neste caso, a capa do *game*, a autora optou por explicar do que se tratava a pesquisa no fim do bate-papo, para que não houvesse uma influência maior em seu modo de observar a capa. Para tal, foram feitas apenas duas perguntas: que informação essa imagem te transmite e qual seria a função desta na capa. A entrevista foi realizada via *chat* com vídeo, por isso o suporte material no qual a pessoa olhou a imagem foi um dado não controlado, porque muitos o fizeram de seu computador ou *tablet*.

Acreditamos que nossos entrevistados possuem um perfil eclético: **entrevistado 1** (masculino, 23 anos, ensino médio completo, concursado, joga no PS3 e prefere o jogo de

futebol PES); **entrevistada 2** (feminino, 26 anos, RP e pós-graduada em gestão estratégica da comunicação, não joga nada atualmente, mas já experimentou o Kinect); **entrevistado 3** (masculino, 29 anos, graduando em engenharia de produção e técnico em mecânica, joga no PS3 e Xbox 360); **entrevistada 4** (feminino, 30 anos, Jornalista e doutoranda em comunicação com pesquisa sobre videogame, atualmente joga no Wii); **entrevistada 5** (feminino, 25 anos, Jornalista e mestranda em Comunicação com pesquisa sobre Instagram, joga casualmente no PS3); **entrevistado 6** (masculino, 22 anos, RP e mestrando em Comunicação com pesquisa sobre representação do herói nas Olimpíadas, até os 12 anos se considerava "viciado", mas agora se tornou um jogador casual); **entrevistada 7** (feminino, 24 anos, ensino médio completo, vendedora, joga muito casualmente).

Os entrevistados se mostraram bastante relaxados durante a conversa e não se detiveram sobre as imagens por mais de dois minutos. Segundo nossos entrevistados, jogar sem conferir a capa do jogo é comum e é interessante ressaltar que eles conhecem ou já jogaram os *games* da série Mario Bros., que aparece na primeira capa como o "jumpman" , exceto a entrevistada 7.

Aplicar a pesquisa a um grupo tão heterogêneo, apesar de pequeno, demonstrou que há elementos que se destacam de maneira geral, por exemplo, eles sempre leem mais as informações textuais da capa do que as imagéticas, o texto ainda é muito importante. Acreditamos que, se a pesquisa fosse realizada com um *screen shot* do jogo ou um vídeo de *gameplay*, sem indicação do nome, talvez fossem encontrados outros resultados.

A seguir, apresentar-se-á os resultados aferidos nas imagens técnicas de cada capa. Optou-se por um relato breve das informações colhidas nas entrevistas com o intuito de ressaltar elementos que se destacaram com o desenrolar do estudo. Sem contar, também, que o espaço destinado para este estudo é muito limitado, por isso, não foi possível convidar mais participantes ou descrever outros pontos observados ou relatados pelos voluntários.

Na capa da década de 1980, pôde-se observar que a experiência fílmica se materializou na observação da imagem, porque os voluntários indicaram o filme do "King Kong", os entrevistados 1 e 7, em dado momento, até pensaram que era o próprio filme. Outro fato que se destacou foi a ideia de que o jogo era uma referência ao do Mario Bros., exceto a entrevistada 4 que já o tinha jogado. De modo geral, de acordo com os entrevistados, a informação que a imagem transmite é a de que é um jogo de aventura com uma mocinha sequestrada pelo Donkey Kong, o vilão, que atira barris para dificultar que o

Jumpman (Mario) faça o resgate. Este corre e pula para escapar dos obstáculos e salvar a donzela. Quanto à função, mostrar o sentido do (que se trata o) jogo.

Quando analisaram a imagem da década de 1990, referente ao jogo "Donkey Kong Country", os entrevistados destacaram o aparente salto gráfico do jogo, porque, ao invés de ser um desenho, era uma imagem criada com mais apuro gráfico. Ou, nas palavras do entrevistado 3, esta é "uma capa mais desafiadora, diferente da do Atari, que é boba". Assim como a entrevistada 4 diz que "a capa, se for comparar com os gráficos do jogo, é mais realista, porque apresenta uma maior semelhança". Todavia, quatro dos entrevistados destacaram que a capa era muito poluída, mesmo com o "apuro gráfico", enquanto a função era a de convidar e ambientar o jogador (para que ele tenha uma ideia do que encontrará no jogo). Esse foi o jogo mais jogado entre os entrevistados.

A imagem da capa da década de 2000, pertencente ao jogo "Donkey Kong Jungle Beat", foi identificada, basicamente, como a representação do Donkey contra todos os gorilas que estão logo atrás, por causa do destaque às mãos dele e aos rostos irados dos outros. A entrevistada 2 chamou a atenção para a expressão do DK, porque "diferente da imagem do Atari e do SNES em que sorri, nesta ele está com cara de que vai descer porrada (sic)" e a entrevistada 4, assim como os outros, afirmou que a "imagem em si lembra a capa do jogo anterior, por causa da definição, a própria mão, os gestos, a expressão, as cores, os inimigos perseguindo, o tema de selva etc.". Vale ressaltar que todos notaram os bongos (acessório que pode ser utilizado na aventura) e a entrevistada 4 declarou que a função é "tentar atrair possíveis jogadores, mas a imagem tem a intenção de apresentar a nova interface de interação do jogo, os bongos". Nenhum dos entrevistados tiveram contato com o jogo neste console.

E, finalmente, a imagem técnica da capa de 2010, entendemos que esta foi considerada a capa mais desafiadora e difícil de analisar, por causa da riqueza e complexidade dos elementos que denotam as missões que serão encontradas no *game*. Apenas o entrevistado 6 considerou esta imagem poluída, entretanto, menos que a do SNES. Ao ver esta imagem, a entrevistada 2 lembrou que a imagem do GameCube era para crianças maiores de 10 anos. Os entrevistados 4 e 6 entenderam que esta imagem fazia uma referência a um remake do jogo da década de 1990 – tanto pela imagem quanto pelo texto. Segundo o entrevistado 6, "assim que olhou notou a aparência de um desenho animado", o que o fez associar esta capa a do primeiro jogo, mas com o Diddy Kong no lugar da

donzela. Quanto à função, eles foram unânimes ao dizer que evoca uma nostalgia e de que é preciso tomar cuidado com os perigos da floresta.

Por fim, pôde-se perceber que a experiência dos voluntários influencia seu modo de olhar uma imagem, por exemplo, eles fazem comparações com base em imagens anteriores, assim como com o jogo do Mario. Contudo, isto já era esperado, mas foi interessante constatar. As entrevistadas 5 e 7 não foram detalhistas em suas observações, enquanto os outros falaram dos elementos gráficos e narrativos das imagens. Notou-se que o entrevistado 6 seguia um método para olhar cada imagem, primeiro o nome do console e outros elementos da borda para depois explorar toda a imagem.

Os entrevistados, sem exceção, estão condicionados a não observar as imagens dos jogos, parecem entendê-las apenas como acessórios, mas isso pode estar restrito à amostra selecionada, mesmo que composta por pessoas tão distintas.

HÁ UM "ESTATUTO" DAS IMAGENS NAS CAPAS DOS VIDEOGAMES?

Quando pensamos em videogame o que logo vem em nossa mente é o suporte material, gráficos e a programação nos quais se "materializam" o poder jogar. Mas, antes deles, assim como os livros têm suas capas, os jogos têm as suas (o que permite por em movimento a complexa cadeia material, gráfica e humana em prol desta atividade), assim como muitas outras imagens que fazem a imaginação do jogador fluir para traçar imagens "imaginárias" do jogo em ação.

Ao contrário do que possa ter parecido, este tópico não objetivou estabelecer as normas de funcionamento de "todas" as imagens nas capas de jogos eletrônicos, visto que seria um trabalho hercúleo, mas tentar estabelecer a representação que o usuário pôde fazer do jogo "Donkey Kong" ao longo de quatro décadas. Por meio deste estudo comparativo, procurou-se entender como elas funcionam, ou melhor, como o uso das imagens nas capas é recebido por algumas pessoas.

Embora a complexidade apresente um prisma de abordagens, como destacamos ao longo do texto, a pesquisa evidenciou uma aproximação com a perspectiva cognitiva, pois foi a que emergiu a partir da observação e da análise realizada pelos convidados. Uma questão que pode surgir é se isso ocorreu por causa da trajetória de estudos da pesquisadora. Entretanto, ao realizar perguntas propositalmente amplas, acredita-se que a situação (composta pelas pessoas, pelas imagens observadas, pelo momento de pesquisa etc.) possa ter gerado tal resultado, claro que as redes de complexidades estão presentes na qualidade

das mediações, como já destacamos, por isso não há como saber de antemão quem está na posição de mediador[11] ou, apenas, de intermediário[12]. Enfim, a própria pesquisa se apresentou como uma rede complexa, além das capas selecionadas para o estudo[13].

O presente estudo não teve a pretensão de ser filosófico, mas, com isso, não quer dizer que não seja necessário um trabalho sobre as imagens técnicas no universo *gamer* com este fim, no entanto, esse talvez não fosse o momento ainda.

REFERÊNCIAS

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: editora Hucitec, 1985. (ebook)

____. **O universo das imagens técnicas:** elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

HUTCHINS, Edwin. **Cognition in the wild**. Cambridge: Bradford Books, 1995.

____. **Distributed Cognition**. 2000. Disponível em: http://files.meetup.com/410989/DistributedCognition.pdf

JOHNSON, Steven. **Emergência –** a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e *softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

KENT, S. L. **The ultimate history of video games:** from Pong to Pokemon – the story behind the craze that touched our lives and changed the world. California: Three Rivers Press, 2001.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social:** uma introdução à teoria do Ator-Rede. Salvador: EdUFBA, 2012; Bauru, São Paulo: 2012.

NORMAN, D. **Things that make us smart**. Cambridge: Perseus Books, 1993.

PERANI, Letícia; MAIA, Alessandra. Análises de *affordances* em jogos eletrônicos: um estudo de caso do *game* Just Dance 3 para Nintendo Wii e Xbox 360/Kinect. **Anais** do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (**VI ABCiber**). Novo Hamburgo: Feevale, 2012.

REGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na Cibercultura. **Revista Famecos**, n. 37, 2008. p. 32 – 37.

___.[verbete] Games. In: BACCEGA, Maria Aparecida; LOPES, Maria Immacolata Vassalo de; CITELLI, Adilson: BERGER, Christa; FRANÇA, Vera (Orgs). **Dicionário de Escolas, Teorias e Autores do Campo da Comunicação**. São Paulo: ESPM, 2012 [no prelo].

____. PERANI, Letícia. Games, tecnologias de comunicação e capacitação cognitiva na cibercultura. In: SILVA, Augusto Soares; MARTINS, José Cândido; MAGALHÃES, Luísa; GONÇALVES, Miguel. (Org.). **Comunicação, Cognição, Media.** 1 ed. Braga: Publicações da Faculdade de Filosofia - Universidade Católica Portuguesa, 2010, v. 1, p. 491-502.

___. TIMPONI, Raquel; MAIA, Alessandra. Cognição integrada, encadeada e distribuída: breve discussão dos modelos cognitivos na cibercultura. **Revista Comunicação Mídia e Consumo**, São Paulo, ano 9, v.9, n.26, p. 115-134, nov. 2012.

REBS, Rebeca. Bens virtuais em social *games*. **Anais** XX encontro da Associação Nacional dos Programs de Pós-graduação em Comunicação (**XX Compós**). Porto Alegre: UFRGS, 2011.

____. Lugares de apropriação em social *network games*: construindo identidades por meio do entretenimento. **Anais** do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (**VI ABCiber**). Novo Hamburgo: Feevale, 2012.

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

[12] Função oposta à de um mediador, pois o que entra define o que sai.

[13] Todavia, acredita-se que se houvesse um espaço maior para explorar a riqueza dos dados que resultaram da observação e das respostas, e não apenas os dados que se destacaram, poderíamos compreender melhor como as capas dos jogos eletrônicos são parte de uma rede complexa engendrada pelo universo *gamer*. Por isso, considera-se importante que os dados coletados sejam problematizados e explorados posteriormente, dada a sua riqueza.