

A AMAZÔNIA
EM JOGO:
NOTAS SOBRE A
REPRESENTAÇÃO
EM JOGOS
DIGITAIS

[ARTIGO]

Tarcízio Macedo

[RESUMO ABSTRACT RESUMEN]

Este trabalho procura compreender os mecanismos pelos quais os jogos digitais criam significações e processos representacionais. Portanto, buscamos perceber e propor uma classificação das formas de representação em jogos digitais, utilizando como exemplo jogos que fazem alusão à Amazônia brasileira.

Palavras-chaves: Comunicação. Cultura. Representação. Jogos digitais. Amazônia.

This paper seeks to understand the mechanisms by which digital games create meanings and representational processes. Therefore, we seek to understand and propose a classification of forms of representation in digital games, using the example of games that allude to the Brazilian Amazon.

Keywords: Communication. Culture. Representation. Digital games. Amazon.

Este artículo se trata de comprender los mecanismos por los que los juegos digitales crean significados y procesos de representación. Por lo tanto, buscamos entender y proponer una clasificación de las formas de representación de los juegos digitales, utilizando el ejemplo de los juegos que aluden a la Amazonia brasileña.

Palabras clave: Comunicación. Cultura. Representación. Juegos digitales. Amazonia.

INTRODUÇÃO: O JOGO COMO AMBIENTE CULTURAL

Os jogos possuem grande relevância para a vida humana, sendo talvez um dos principais elementos de formação da cultura e também aspecto inerente desta (HUIZINGA, 2000). Segundo Huizinga (2000) e Caillois (1995), os jogos foram se tornando mais complexos com o passar do tempo, tendendo para vertentes mais específicas na sociedade. Com o advento das evoluções tecnológicas e processos de desenvolvimento e produção mercantil, tornar-se-iam mais relacionados às práticas de entretenimento comercial (apostas, cassinos, etc.) e desportos, perdendo parte de seu caráter ritualístico sagrado, como ocorria em algumas sociedades mais antigas.

Neste estudo, nosso objetivo é refletir sobre o potencial representativo dos jogos digitais¹. Para ilustrar, destacamos as representações da Amazônia brasileira no contexto de três jogos específicos, a saber: *League of Legends* (Riot Games, 2009), *Street Fighter II* (Capcom, 1991) e *Knuckle Heads* (Namco, 1992).

Nosso percurso procura compor uma metodologia abordada pelo objeto com estratégias para favorecer e viabilizar o cruzamento de informações que potencializem a validade dos resultados. A metodologia, portanto, constitui-se de um processo articulado por dois eixos, respectivamente o método da hermenêutica dinâmica proposta por Teixeira (2007) como caminho primeiro para condução da investigação (e no qual nossas reflexões estão embasadas)

e na técnica dos esquemas primários de Salen e Zimmerman (2012a) para análise de jogos como forma de apresentação e agir para alcançarmos nossos objetivos.

Tais eixos permitem uma apropriação do objeto e das nossas proposições em um conjunto de ações que possui no elemento “jogo” sua manifestação central para constituição da esfera empírica de investigação, e na teoria do jogo e da comunicação seu instrumental de reflexão.

No decorrer deste artigo, nós abordaremos os jogos como capazes de representar fenômenos internos e de serem, como um todo, representação. Mas propomos enquadrá-los para além de representar ou como representações, buscamos ver os jogos como formas de representações culturais como propõem Salen e Zimmerman (2012c, p. 27). Dessa forma, estaríamos enquadrando os jogos como objetos e produtos culturais que refletem seus contextos culturais. Isto requer, portanto, que observemos os jogos como “textos culturais”², ou seja, um processo pelo qual podemos entender estes objetos simbólicos. Compreendendo os jogos dessa forma, podemos refletir a maneira como eles são produzidos e jogados a partir dos significados e dos seus contextos, o que nos ajuda neste trabalho.

Para além, nosso intento neste trabalho é explanar e lançar mão de uma classificação, de forma sintética, da maneira como os ambientes digitais, de modo geral, e mais especificamente no jogo *on-line League of Legends* (Riot Games, 2009), podem representar. ■

[1] Por uma questão de clareza, os termos *game*, *videogame* e *jogo*, neste estudo, serão tratados como sinônimos, na maioria dos casos, de jogos digitais.

[2] Para Aarseth (1997), os jogos digitais podem ser considerados como *cibertextos*, ou seja, possuem a materialidade diferente do texto tradicional, pois sua mecânica exige um novo tipo de esforço do leitor, para além da trivialidade do ler como em textos normais. Este processo o autor chama de leitura *ergódica*, do inglês *ergodic*.

2. PRESSUPOSTOS METODOLÓGICOS

Salen e Zimmerman definem três tipos de esquemas de jogos. Um esquema é uma forma de organizar conhecimento e sistematizá-lo, uma maneira de enxergar conceitualmente os jogos.

Os autores delimitam três esquemas que norteiam suas análises, apesar de sinalizarem a existência de vários outros (SALEN e ZIMMERMAN, 2012a, p. 118). O primeiro dos esquemas são as regras, elas possuem “esquemas de design de jogos formais que focalizam as estruturas essenciais lógicas e matemáticas de um jogo” (SALEN e ZIMMERMAN, 2012a, p. 23).

O segundo esquema é a interação lúdica (*play*). Segundo os autores, este contém esquemas de design de jogos sociais, experienciais e representacionais que procuram colocar, em primeiro plano, a questão da participação do jogador com o jogo e com outros jogadores. E, por fim, os autores definem seu último esquema: cultura. Este esquema contém jogos contextuais que abordam os aspectos culturais mais amplos dentro dos quais os jogos são projetados, praticados e incorporados. Cada esquema possui sistemas menores.

Os esquemas primários podem definir não apenas a maneira de olhar o jogo, mas também ajudam a compreender qualquer tipo de projeto. De forma sintética, as regras organizam o sistema projetado (aspectos formais), a interação lúdica observa a experiência humana desse sistema (experimentais) e a cultura coloca os contextos maiores pelos quais os jogos são envolvidos e habitados pelo sistema (culturais). Assim, esta é uma possibilidade para

análise do funcionamento de um jogo. Neste artigo em especial, nós focamos em um esquema específico: a cultura, para compor a metodologia de análise.

Por quê focar no esquema cultura? Conforme Salen e Zimmerman (2012a, p. 120), os esquemas primários das regras e da interação lúdica ainda são, em certo sentido, limitados demais, pois ocorrem em locais definidos de tempo e espaço: o jogo. Contudo, explorar os jogos no campo da cultura abre portas para entender não apenas o “mundo do jogo”, mas também o mundo da vida cotidiana pelo qual o jogo, como já afirmamos, está incorporado e envolto. Tudo o que extrapola o ambiente do jogo esbarra neste esquema primário amplo e aberto. Apesar de limitados, os dois primeiros esquemas tangem para os efeitos da cultura nos jogos e os efeitos dos jogos na cultura.

Além dos esquemas de Salen e Zimmerman (2012a), utilizamos a hermenêutica dinâmica de Teixeira (2007) para analisar os jogos. Como pontua o autor (2007, p. 34, grifo do autor), o objeto jogo digital requer especificidades metodológicas para que se adaptem às exigências colocadas por ele,

diferente das que se aplicam ao objeto literário e/ou fílmico pois, para além das capacidades analíticas, a análise ludológica exige do hermeneuta capacidades performativas retroactivas directas do sistema, isto devido ao facto da compreensão de um jogo passar, necessariamente, pelo jogá-lo (nível onto-representativo) e percepcioná-lo segundo parâmetros específicos (um jogo, mais que um «objecto», é um «processo» que remete para estruturas da nossa própria consciência, individual quanto cultural.

Da mesma forma, Zagalo (2011, *on-line*) corrobora com o pensamento de Teixeira (2007) ao dizer que, “em termos de experiência artística, a essência estética dos videogames que se define pela interatividade, não é transponível para nenhum outro media seja vídeo, imagem, som ou texto”. A única forma de experimentar um jogo é interagindo diretamente com ele, portanto, jogando-o. ■

3. AS FORMAS DE REPRESENTAÇÃO EM JOGOS DIGITAIS

A ação em um jogo, do mais simples pedra-papel-tesoura até os mais modernos como *League of Legends*³ (Riot Games, 2009), ocorre em um universo de representação, conforme já constataram Salen e Zimmerman (2012b, p. 86) em seu tratado *Rules of Play*, no qual os autores procuraram observar e analisar o desenvolvimento dos processos pelos quais o jogo ocorre – do suporte analógico, característica típica dos jogos de carta e tabuleiro, à hipermídia dos *games* atuais.

Participar de um jogo é, justamente, interagir e contar com as representações que ele gera. Pensar os jogos como espaços ou ambientes representacionais é entender que eles tanto podem representar (1) quanto são representações em si (2). Portanto, os

[3] *League of Legends* (Riot Games, 2009), popularmente conhecido como *League* ou *LoL*, é um jogo *on-line* de intensa ação, exclusivo para computador, em que dois times de cinco pessoas enfrentam-se em um campo de batalha com o objetivo de destruir a base adversária. O jogo possui uma versão nacional desde 2012 e é produzido e distribuído pela empresa americana Riot Games.

games também são sistemas que originam representações de eventos e personagens de maneira tão complexa quanto as criadas por meio de formas tradicionais, como a escrita.

Esta característica assinala para o grande potencial que esta mídia possui para gerar complexos sistemas internos de representações de histórias, personagens, ideias, definições e comportamentos. As representações que surgem no espaço desta mídia ganham significado e sentido quando são experimentadas no universo do jogo, por meio dos mecanismos do próprio jogo (SALEN e ZIMMERMAN, 2012b, p. 86). Contudo, jogos também são em si representações, por exemplo, *Pong* (Atari, 1972), o primeiro *game* bem-sucedido comercialmente, é a representação do tênis de mesa, tal como *Street Fighter* (Capcom, 1987) é a representação de um combate corpo a corpo.

Pela complexidade de *League* (Riot Games, 2009) e pelo fato de possuir características híbridas de outros subtipos de jogos *on-line*, como observam Macedo e Amaral Filho (2015), a tarefa de defini-lo como um produto representacional em sua totalidade é ainda mais complicada em comparação com os exemplos anteriores⁴. Classificá-lo requer uma compreensão do sistema maior do jogo, o objetivo geral de *LoL* (Riot Games, 2009), no qual os dois modos de conectar jogos e representações aparecem intimamente relacionados.

“As formas de representação interna para um jogo”, pontuam Salen e Zimmerman (2012b, p. 86) “trabalham em conjunto para criar uma representação

[4] *LoL* (Riot Games, 2009) também pode ser considerado a representação de um conflito corpo a corpo, por exemplo.

composta que emana mais geralmente do sistema do jogo”, ou seja, um jogo é formado por um conjunto de signos que se complementam para compor o mundo do jogo, um todo representativo na estrutura do jogo⁵, que representam coletivamente o mundo para o jogador – como texto, imagens, sons e interações.

LoL (Riot Games, 2009) contém uma série de representações individuais com as quais o jogador pode interagir no decorrer da experiência do jogo (monstros, florestas, visibilidade, tropas, torres, personagens, barra de saúde e assim por diante). Essas representações configuram uma sequência que adquire um significado no jogo, mas também contribui para o entendimento do jogo como um objeto representacional por si só. A dinâmica nos Campos da Justiça, mapa palco das batalhas no *game*, ocorre pelas muitas representações internas em *League* (Riot Games, 2009) que se somam para criar uma representação complexa: um conflito territorial e econômico⁶ em que as equipes buscam conquistar espaço. Tomar o terreno que pertence ao outro garante a vitória.

Em suma, a representação nos jogos surge da relação existente entre a livre interação e interpretação de significados que ocorrem quando os

jogadores “habitam” um jogo e a estrutura de regras rígidas e subjacentes do mesmo. Ou seja, os jogos criam significado e sentido pela interação entre o espaço de possibilidades representacionais (que se torna significativo por meio da interação do jogador) e dos contextos que determinam o significado das ações⁷.

Macedo e Amaral Filho (2016) discutem a respeito de como a estrutura cognitiva é uma maneira de organizar ou perceber o mundo, uma maneira de ver, uma estrutura que modela a interpretação e filtra, portanto, o que determinado elemento, situação ou “coisa” significa para nós. A questão discutida pelos autores pela relação entre o mundo artificial de um jogo e os contextos da vida cotidiana em que ele transpõe, ou seja, como a natureza ou lógica do jogo está intrínseca na constituição do social, levanta-nos a ideia de que é preciso perceber o que o jogo representa e não apenas como ele representa – esta questão é também percebida e abordada por Salen e Zimmerman (2012b, p. 144).

Um videogame é um mundo imaginário: seus habitantes são criaturas inexistentes, mas que os olhos podem ver e a mão pode mover. É imaginário no sentido de que não existe uma realidade sólida por trás da imagem. Uma bola quicando pode ser fielmente simulada, mas a imagem luminosa móvel não tem

[5] É importante pontuar que Salen e Zimmerman (2012b, p. 208; 2012a, p. 61) usam o termo “sistema” para designar a estrutura que organiza as relações entre os elementos de um jogo. Portanto, as palavras “sistema” e “estrutura” são sinônimas que assumem a forma de “regras do jogo”, criando uma estrutura que ambienta e prescreve como todos os elementos do jogo interagem entre si.

[6] Acrescentamos, secundariamente, o conflito sobre o conhecimento, fruto da experiência, pois em determinados momentos do jogo aqueles que possuem mais conhecimento e domínio da lógica que envolve o *game* e os seus personagens ganham poderosas vantagens.

[7] Salen e Zimmerman (2012b, p. 88) apontam que essa operação não é exclusividade dos jogos, pelo contrário, constitui-se como uma abordagem geral semiológica para entender como funciona a representação, inclusive na linguagem. Da mesma forma, quando jogamos e falamos estamos lidando dentro dos limites impostos pelas regras. Um paradoxo dessa relação é que apesar de regras simples para criação de uma expressão, o número de declarações em potencial é quase infinito, ou seja, a linguagem e os jogos representam complexos ambientes emergentes que possibilitam resultados muito superiores à complexidade formal das regras.

massa real ou elasticidade. A posição, velocidade e elasticidade da bola são apenas números armazenados no computador que controla o videogame; e as leis da Física que regem a trajetória da bola e seu quicar são apenas equações matemáticas armazenadas no programa do computador (ROBINETT, 2001, *online*).

Robinett (2001) está interessado em saber como os jogos digitais são “mundos imaginários”, abordando especificamente como as representações nos *games* “imitam” os fenômenos do mundo real. “Um videogame geralmente imita alguma situação da vida real”, escreve o autor, classificando os *games* como “uma simulação, um modelo, uma metáfora” (ROBINETT, 2001, *online*). Os *games* podem representar desde leis físicas para construir uma realidade de jogo próxima da vida real, mas também conseguem facilmente violá-las⁸. São por essas qualidades que os *games* são meios que encontram força na fantasia – assim como os desenhos animados que possuem a mesma liberdade de estar para além das leis físicas. ■

[8] Basta olharmos para um clássico dos *videogames*: Super Mario Brother's. Lefky e Gindin (2007) calcularam a aceleração da gravidade dos jogos da série até o ano da pesquisa e perceberam que ela era dez vezes superior que a gravidade da Terra. O resultado fazia com que o antigo *jumpman* pesasse 600 quilos e chegasse a pular 11 metros no *game*.

4. REPRESENTAÇÕES EM JOGOS DIGITAIS: A AMAZÔNIA EM JOGO

Para mostrar um pouco dessa força que os jogos digitais possuem, basta olharmos para *Knuckle Heads* (Namco, 1992), um *game* de luta publicado pela Namco em 1992. O jogo traz uma narrativa a partir de diversos personagens, dentre os quais a brasileira Claudia Silva (nome e sobrenome bastante populares no País).

Claudia é uma lutadora nascida em São Paulo, em 1969, que procura vencer um torneio de artes marciais com o objetivo de ganhar um prêmio em dinheiro suficiente para que ela pudesse salvar as riquezas naturais presentes da Amazônia. Ao selecionar a personagem e finalizar a campanha com ela, aparece a sua história (hoje, a maioria dos jogos não funcionam mais assim). Em um dos momentos uma cena que parece representar o que seria a região amazônica, seguida de uma frase que indica que a personagem comprou toda a Amazônia para preservá-la (figura 1).



Figura 1: Cena de encerramento da campanha da personagem Claudia Silva, no jogo *Knuckle Heads*
Fonte: Namco

O que isto significa? Se não olharmos para o contexto cultural no qual o jogo está inserido e foi produzido, provavelmente nada. Mas vale recordar que a década de 1990 foi formada por relevantes eventos de temática ambiental pelo mundo, mais especificamente no ano de lançamento do jogo, 1992, foi realizada na cidade do Rio de Janeiro a Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente e o Desenvolvimento⁹ (Eco-92 ou Rio-92). Nove jogos digitais trouxeram a temática da preservação ambiental, conforme Assis e Costa (2015, p. 1055), mas o *Knuckle Heads* (Namco, 1992) foi um dos que mais chamou atenção.

Discutiu-se, dentre os vários assuntos do evento, a preservação integral da Amazônia, ao invés de sua conservação. Por outro lado, esta referência, segundo Assis e Costa (2015, p. 1055), faz alusão a um debate constante no Brasil nas décadas de 1970 e 1980, sobretudo durante o regime militar, a respeito da referida “internacionalização” do território amazônico sob a justificativa de que o país não teria condições de proteger uma das áreas mais cobiçadas do mundo.

O discurso do jogo, portanto, reflete esta ideia e está inserido no contexto cultural em que foi criado. Dessa forma, a jogadora brasileira entrou no torneio com o único objetivo de receber o prêmio e “comprar” a Amazônia para preservá-la completamente, uma vez que o estado brasileiro não poderia fazê-lo, segundo o discurso midiático da época, como percebemos na imagem:

“sim, ela comprou a grande Amazônia e manteve o paraíso da natureza” (figura 1). Este mesmo discurso, segundo Assis e Costa (2015, p. 1055), ainda hoje é frequente em parlamentares no que tangem às atividades das organizações não-governamentais ambientalistas em território amazônico, sobretudo as de escopo internacional. É esse mesmo discurso que irá permanecer no imaginário popular amazônico, no qual a figura do estrangeiro é comumente associada com a do biopirata.

O contexto é fundamental para analisar um *game* porque é ele o ambiente do sistema do jogo. É o espaço que existe e circula ao redor do sistema do jogo. “Nenhum jogo é uma ilha”, afirmam Salen e Zimmerman (2012c, p. 21-31, grifo dos

os jogos são sempre jogados em algum lugar, por alguém, por uma razão ou outra. Eles existem, em outras palavras, em um contexto, um ambiente cultural [...]. Todos os jogos refletem a cultura, reproduzindo aspectos de seus contextos culturais. Alguns jogos também transformam a cultura, agindo em seus contextos culturais para gerar uma verdadeira mudança.

autores):

A cultura, como um sistema complexo, encontra grande espaço dentro dos jogos, como também veremos nos exemplos a seguir de representações culturais do Brasil em jogos digitais. Em *League* (Riot Games, 2009), percebe-se a representação da figura da Iara, uma sereia da mitologia amazônica brasileira, transposta no universo do jogo *on-line* por meio da personagem Nami Iara (figura 2 e 3)¹⁰.

[9] Do inglês *United Nations Conference on Environment and Development*.

[10] Mais detalhes e informações a respeito da Iara na cultura amazônica, e do processo de transposição ou adaptação dela para o ambiente de LoL, estão disponíveis em Macedo e Amaral Filho (2015).



Figura 2: Pintura da Iara amazônica (esquerda) e Splash Art (ilustração) da Nami Iara (direita), em *League of Legends*
Fonte: Google Imagens e Riot Games

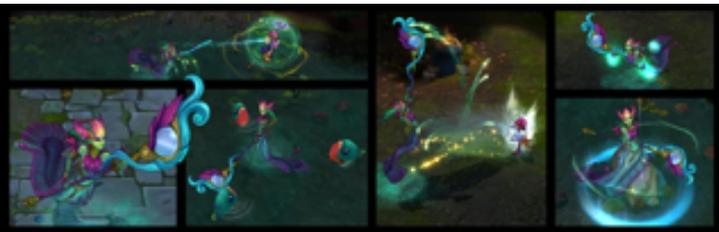


Figura 3: Ilustrações da Nami Iara no jogo
Fonte: Riot Games

Um dos clássicos jogos de luta é o famoso *Street Fighter* (Capcom, 1987). Em 1987, a desenvolvedora de games japonesa Capcom trouxe ao mercado dos games aquela que seria uma das suas franquias mais famosas e bem-sucedidas ao redor do mundo, no que diz respeito à representações de lutas, *Street Fighter* (Capcom, 1987). Em 1991, chegou ao mundo o jogo *Street Fighter II: The World Warrior* (Capcom, 1991), no qual é apresentado pela primeira vez o personagem Blanka (figura 4).



Figura 4: Cenário do jogo *Street Fighter II*, retratando uma vila ribeirinha na Amazônia e o personagem Blanka (esquerda)
Fonte: Capcom

Nascido em Taiwan ele cresceu no Brasil após o avião em que estavam ele e a sua mãe, à caminho da Europa, ser abatido pela Shadaloo (organização criminosa no mundo deste jogo) em terras amazônicas. Blanka desenvolveu um estilo de luta único e autodidata, além de ter assimilado a cultura da Amazônia brasileira, porém, representou a região de forma bastante estereotipada. Ademais, vários cenários do jogo retratam locais do Brasil, dentre eles o que seria uma vila ribeirinha na Amazônia (figura 4).

Por muito tempo, a memória foi entendida como um fenômeno individual e relativamente íntimo, da própria pessoa. Mas o trabalho de Halbwachs (2006), na década de 1920 e 1930, já assinalava que a memória deveria ser compreendida também, e principalmente, como um fenômeno social e coletivo, em outras palavras, uma manifestação construída de forma coletiva e passível de flutuações,

transformações e mudanças constantes¹¹ (HALBWACHS, 2006; POLLAK, 1992). Pollak (1992) acredita que existem marcos relativamente invariáveis, imutáveis, na memória. Para justificar sua afirmativa o autor utiliza o exemplo de uma entrevista de história de vida, em que a ordem cronológica não estaria sendo utilizada como método. “Nesta situação os entrevistados voltam várias vezes aos mesmos acontecimentos” (POLLAK, 1992, p. 2).

Mas quais seriam os elementos que constroem a memória, tanto individual quanto coletiva? Pollak (1992) pontua, primeiramente, os acontecimentos vividos, em seguida os vividos pelo grupo ou pelo coletivo a qual determinada pessoa pertence. Estes últimos aparecem como “acontecimentos dos quais a pessoa nem sempre participou, mas que, no imaginário, tomaram tamanho relevo que, no fim das contas, é quase impossível que ela consiga saber se participou ou não” (POLLAK, 1992, p. 2).

Podemos, nesse entendimento, classificar que o mito da Iara (figura 2 e 3) é um acontecimento vivido por tabela para considerável parte da sociedade brasileira, principalmente pela forte influência da civilização grega no ocidente. Logo, esses acontecimentos não se situam, conforme Pollak (1992) pontua, no espaço-tempo de uma pessoa ou de um grupo. Desse modo, seria plausível e possível que, pelo processo de socialização política ou histórica, ocorresse um fenômeno que o autor define como sendo de projeção ou de identificação com determinado passado

tão intenso que poderíamos falar em uma espécie de memória quase herdada, como ocorre com o caso da Iara amazônica em cidades ribeirinhas bastante próximas da natureza.

A própria relação do ser humano da Amazônia, do caboclo, com os elementos da floresta é diretamente sensível. São histórias presentificadas, como afirma Paes Loureiro (2001, p. 159), não são memorialistas, saudosistas, estão em um inconsciente presentificado. As histórias do caboclo são “convividas” ou assim poderão ser; não há viagens além-mar, em terras distantes, “o caboclo recebe diretamente das águas suas lições e o alimento de seus sonhos” (PAES LOUREIRO, 2011, p. 159).

Os encantados (os seres mitológicos do imaginário amazônico), dos quais a Iara é um dos representantes, conforme Paes Loureiro (2001, p. 96), adentram o sistema do universo cultural amazônica explicando e encobrindo a realidade, criando uma ideia de mundo e vida regional unificada e interligada no real e surreal, tornando o imaginário, ao mesmo tempo, ímpalpável e real, visível e invisível (MAFFESOLI, 2001, p. 77).

Para além dos acontecimentos, Pollak (1992, p. 2) afirma que a memória é formada também por pessoas, personagens. Da mesma forma, podemos classificar os personagens como vividos ou frequentados por tabela que se tornam entidades que não pertencem ao espaço-tempo de alguém. Por exemplo, não é preciso ter vivido nos tempos mitológicos da Sereia para senti-la como um personagem contemporâneo, graças ao que Durand (2004, p. 7) chama de “retorno do mito” nas sociedades modernas, ao processo de ressignificação da mitologia que coloca o mito novamente em circulação (JENKINS, 2009, p. 175).

Por fim, Pollak (1992, p. 4-5) chega ao ponto de que a memória é um fenômeno construído e por ser moldado é que se pode inferir uma certa ligação fenomenológica da

[11] A exemplo dos mitos e das lendas que surgiram na narrativa oral e ganham diversas versões de acordo com cada localidade.

memória e o sentimento de identidade, como o faz o autor. Podemos, portanto, dizer que a memória é um fenômeno e elemento constituinte do sentimento de identidade¹², seja individual ou coletiva, “na medida em que ela é também um fator extremamente importante do sentimento de continuidade e de coerência de uma pessoa ou de um grupo em sua reconstrução de si” (POLLAK, 1992, p. 5).

Hall (2006, p. 48-49) afirma, por exemplo, que as identidades nacionais não nascem com as pessoas, mas são formadas e transformadas no interior das representações. Compreendemos que a nação não é apenas uma entidade política, mas algo que produz sentidos, ou melhor, um sistema de representação cultural. Isto porque as culturas nacionais não são compostas somente de instituições culturais, mas também de símbolos e representações, como a lara, na cultura brasileira e amazônica.

As culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. Uma cultura nacional é um discurso - um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos. [...] As culturas nacionais, ao produzir sentidos sobre “a nação”, sentidos com os quais podemos nos identificar, constroem identidades.

Esses sentidos estão contidos nas histórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com seu passado e imagens que dela são construídas. Como argumentou Benedict Anderson (1983), a identidade nacional é uma “comunidade imaginada” (HALL, 2006, p. 50-51).

Nesse sentido, esses elementos amazônicos (figura 1, 2, 3 e 4) presentes em jogos digitais funcionam como símbolos nacionais de representação, tanto da região quanto do Brasil. Ajudam, ainda, a perceber que os indivíduos necessitam se enxergarem nas mídias. Em uma sociedade do espetáculo, da imagem, da visualidade e visibilidade, nesta nossa era da informação, a invisibilidade equivale à morte (GREER *apud* BAUMAN, 2007, p. 21). ■

[12] Na construção da identidade há três elementos essenciais, segundo Pollak (1992, p. 5) afirma baseado na literatura da psicologia social, em parte a psicanalítica. O primeiro deles é a unidade física e territorial, o sentimento de possuir fronteiras físicas delimitadas – o corpo de uma pessoa, em caso individual, ou mesmo fronteiras de pertencimento a um grupo, no caso do coletivo –; o segundo é a continuidade dentro do tempo; e, por fim, existe o sentimento de coerência, de unificação de diferentes elementos para formar um indivíduo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste breve artigo, nosso objetivo foi desenvolver um raciocínio para a importância que jogos digitais passam a assumir no contexto contemporâneo para além de meros produtos da indústria do entretenimento. Essa mídia, hoje, passa a constituir um sistema complexo capaz de representar distintos aspectos da cultura.

No decorrer deste artigo, abordamos os jogos como capazes de representar fenômenos internos e de serem, como um todo, representação, enquadrando-os como produtos culturais e formas de representações culturais. Portanto, jogos são objetos culturais que refletem seus contextos, não estando dissociados do mundo social do qual fazem parte. Nosso objetivo também foi propor uma classificação, embrionária, de como os ambientes digitais, de modo amplo e a partir do exemplo do jogo *on-line League of Legends* (Riot Games, 2009), podem representar e atuam enquanto representação.

Por fim, nossa reflexão centrou-se sobre o potencial representativo dos jogos digitais e, como exemplo, destacamos as representações da Amazônia brasileira no contexto de três jogos específicos anteriormente mencionados. Concluímos nossa reflexão ressaltando o quanto esses elementos amazônicos presentes em jogos digitais funcionam como símbolos nacionais de representação, tanto da região quanto do Brasil. Tais elementos amazônicos reforçam visualmente a chamada marca Amazônia, fortalecendo a ideia da região como um lugar mítico, com a personificação de personagens ou ambientes regionais. Isto só é possível porque esta marca Amazônia, como

afirma Amaral Filho (2010, p. 21, grifo do autor), “atingiu um *status* globalizado que permitiu que ela se incorporasse a um imaginário planetário”.

Dos mais remotos tempos até os mais atuais, contamos com a representação para manifestar tanto a realidade quanto a ficção, articulando-a geralmente sob a forma particular de estruturação: a narrativa. De certa forma, a representação tornou-se tão forte e onipresente que condicionou o modo como expressávamos os nossos comportamentos e sentimentos diante do mundo. Por anos a fio, este método foi utilizado pela humanidade para explicar, descrever e compreender nossas realidades. Conquanto, a implementação das novas tecnologias e o aprimoramento do computador desencadeou uma nova forma de se comunicar e apreender o nosso mundo e o pensamento: a simulação (FRASCA, 2002; 2003).

Apesar de ambos coexistirem em nossa cultura até hoje, a representação, atrelada com a narrativa, foi em grande parte dominante, sobretudo porque simulações complexas exigem um nível de sofisticação e domínio da técnica, praticamente impossível sem o poder dos computadores. Mas, conforme Laurel (1993 *apud* FRASCA, 2001) percebe, o potencial dos computadores não está na sua capacidade de realizar cálculos, e sim de representar uma ação em que os seres humanos pudessem, de alguma forma, participar do processo. ■

[TARCÍZIO MACEDO]

Mestrando em Ciências da Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará (UFPA). Co-coordenador do Laboratório de Pesquisa em Espetáculo e Comunicação na Amazônia, integra o Diretório CNPq no grupo de pesquisa Interações e Tecnologias na Amazônia (ITA). Foi pesquisador visitante no PósCom da Universidade Federal da Bahia (UFBA) e no Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Digitais - Comunidades Virtuais da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Colaborador de projetos de pesquisa na UFPA, UFBA e UNEB.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore e Londres: Johns Hopkins University Press, 1997.

AMARAL FILHO, Otacílio. Amazônia versus meio ambiente: sedutoras armadilhas discursivas da mídia para fidelizar novos consumidores. In: O. AMARAL FILHO et al. (orgs.). *Pesquisa em Comunicação na Amazônia*. Belém: FADESP, 2010, p. 19-43.

ASSIS, Bruno; COSTA, Luciana. Amazônia nos games: preservação ambiental e estereótipos nos jogos digitais. In: XIV SBGames, p. 1050-1058, Teresina, 2015.

BAUMAN, Zigmunt. *Vida para consumo: as transformações das pessoas em mercadorias*. São Paulo: Abril, 1983.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1957 (1995).

DURAND, Gilbert. O retorno do mito: introdução à mitodologia. Mitos e sociedade. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, n. 15. agost. 2001. p. 74-82. Versão digital.

FRASCA, Gonzalo. *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Dissertação de Mestrado apresentada à Georgia Institute of Technology. Georgia, 2001.

_____. *Simulation Vs. Narrative: Introduction to Ludology*. In: *The Video Game Theory Reader*, Mark J.P. e B. Perron Wolf (orgs). Londres: Routledge, 2003.

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. Trad. Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro, 2006.

HALL, Stuart. *Identidades Culturais na Pós-modernidade*. 11ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1938 (2000). Versão digital.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Trad. Susana Alexandria. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LOUREIRO, João. *Cultura Amazônica: uma poética do imaginário*. São Paulo: Escrituras Editora, 2001.

MACEDO, Tarcízio; AMARAL FILHO, Otacílio. Dos rios à tela de cristal líquido: o retorno do mito e a arquitetura da cultura convergente em *League of Legends*. *Revista Fronteiras: estudos midiáticos*, v. 17, n. 2, p. 231-247, maio/agosto 2015.

MACEDO, Tarcízio; AMARAL FILHO, Otacílio. Isto é uma brincadeira? Por uma fenomenologia do jogar: o “círculo mágico” como mediador das relações e práticas sociais. Verso e Reverso: Revista da Comunicação, v. 30, n. 73, p. 79-93, janeiro-abril 2016.

MAFFESOLI, Maffesoli. 2001. O imaginário é uma realidade. Revista FAMECOS, Porto Alegre, v. 1, n. 15, p. 74-82.

TEIXEIRA, Luís. Jogo #1/Nível #3: Ludologia: Uma disciplina emergente? In: Livro de Atas da 4º SOPCOM, p. 467-477, Lisboa, 2006.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. 2012a. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos: regras. v. 1, São Paulo, Blucher.

_____. 2012b. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos: interação lúdica. v. 3, São Paulo, Blucher.

_____. 2012c. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos: cultura. v. 4, São Paulo, Blucher.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

FRASCA, Gonzalo. Simulation 101: Simulation versus Representation. 2002. Disponível em: <http://goo.gl/tibXc>. Acesso em: 09 dez. 2014.

LEFKY, Adam; GINDIN, Artem. Acceleration Due to Gravity: Super Mario Brothers. In: The Physics Factbook. Disponível em: <http://goo.gl/rwv4Ztl>. Acesso em: 09 dez. 2014.

POLLAK, Michael. Memória e Identidade Social. Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, 1992, p. 200-212.

ROBINETT, Warren. Inventing the Adventure Game: The Design of Adventure and Rock’s Boots. Disponível em: <http://goo.gl/24YCfo>. Acesso em: 09 dez. 2014.

ZAGALO, Nelson. Reconhecimento do talento expressivo. In: Eugamer.pt. 2011. Disponível em: <http://goo.gl/FNXM2K>. Acesso em: 15 jul. 2015.

LUDOGRAFIA

Pong (Atari, 1972)

Street Fighter (Capcom, 1987)

Street Fighter II (Capcom, 1991)

Knuckle Heads (Namco, 1992)

League of Legends (Riot Games, 2009)