

COMO A IMAGINAÇÃO E A ATIVIDADE CRIADORA ESTÃO PRESENTES NOS JOGOS ELETRÔNICOS?

Sintian Schmidt¹

Resumo

Este trabalho foi desenvolvido com o objetivo de investigar as relações entre o jogo eletrônico *Minecraft* e o conceito de imaginação para Vygotsky (2009), mapeando as características do jogo e do jogador e observando se a imaginação e a atividade criadora estão presentes. Para responder a pergunta sobre “como a imaginação e a atividade criadora se manifestam no jogo *Minecraft*?” a cartografia serviu como alternativa metodológica, a partir de um estudo de caso orientado pela atenção cartográfica. Após a revisão da literatura e da contextualização dos jogos eletrônicos no cenário da cultura digital, foram realizados quatro pousos para destacar aspectos que permitiram a observação da multiplicidade de situações apresentadas com diferentes graus de nitidez: o modo criativo que favorece a imaginação; as experiências virtuais que contribuem como base para a atividade criadora; a imaginação criadora que proporciona a produção de novidades; e a novas formas de se comunicar, produzir, criar e circular bens, típicas da cultura digital.

Palavras-chave: jogo eletrônico, *Minecraft*, imaginação.

1. Introdução

Os jogos eletrônicos fazem parte da cultura digital na qual vivemos, integrando as práticas sociais e ressignificando as relações. Através da convergência de mídias possibilitada pelos avanços das tecnologias digitais, os jogos eletrônicos (JE) se distinguem das opções anteriores pela interatividade e a multiplicidade não linear de possibilidades, como defende Pescador (2010). Considerando o contexto da cultura digital, selecionou-se um objeto atual e popular entre as crianças e jovens para realizar este estudo: o jogo eletrônico *Minecraft*.

O objetivo foi investigar as relações entre o JE *Minecraft* e o conceito de imaginação para Vygotsky, mapeando as características do jogo e do jogador, bem como observando se a imaginação e a atividade criadora estão presentes nas interações possíveis. Para responder a indagação sobre como a imaginação e a atividade criadora se manifestam, realizou-se um resgate das ideias de Vygotsky (2009) e a apresentação do jogo no cenário da cultura digital (LEMOS, 2003).

¹ Especialista em Multimeios e Informática Educativa, aluna do Programa de Pós Graduação em Educação - Mestrado na Universidade de Caxias do Sul/UCS, colaboradora no projeto CNPq “Pesquisa e avaliação de práticas inovadoras para a inclusão da escola na cultura digital”.

Como um exercício, buscou-se na cartografia uma alternativa metodológica, através de um estudo de caso orientado pela atenção cartográfica. Através do estudo bibliográfico e de entrevista, foram mapeadas as características do jogo e do indivíduo que pudessem demonstrar como a imaginação e a atividade criadora estavam presentes na ação do sujeito apresentando quatro *pousos*, isto é, quatro paradas que permitiram a observação e o reconhecimento atento.

O presente artigo está dividido em cinco partes, incluindo a introdução: a apresentação do conceito de imaginação e a contextualização dos jogos eletrônicos no cenário da cultura digital; a descrição da metodologia; os quatro pousos cartográficos onde acontecem as discussões sobre as relações existentes entre os resultados encontrados e a revisão de literatura; finalizando com as considerações finais e sugestões para estudos futuros.

2. Embasamento Teórico

2.1. A Imaginação: atividade essencial

A imaginação é uma importante atividade humana. Para Vygotsky (2009, p.10), ela é a base da ação criadora e se manifesta em todos os aspectos da vida através de criações artísticas, científicas e técnicas. O que diferencia os objetos da natureza das criações humanas é a imaginação, pois ela torna o homem capaz de criar novidades. O autor explica essa capacidade através de duas funções: reprodutora e combinatória. No caso da conduta reprodutora, o indivíduo repete e não cria nada novo, exercendo uma ação baseada em suas memórias ou normas já estabelecidas (Ib id, p.07). Na combinatória, o cérebro humano, além de conservar experiências passadas, é capaz de reelaborá-las a partir das experiências no presente, planejando o futuro. Balmant (2005) esclarece que a experiência tem um papel importante, pois a partir dela o indivíduo acumula dados e os armazena em sua memória, para posteriormente utilizar.

Para elucidar como a imaginação se liga a realidade, Vygotsky (2009, p. 15) apresenta quatro argumentos: a imaginação se constrói a partir de elementos da realidade, extraídos da experiência anterior do indivíduo; a experiência se apóia na imaginação para interpretar a realidade, pois ao imaginar algo que não tenha experimentado, a partir de relatos e descrições, por exemplo, o indivíduo é capaz de

ampliar seus limites; a ligação emocional interfere na relação imaginação e realidade de duas maneiras: a emoção produzindo impressões, ideias, imagens, etc. assim como a imaginação influenciando sentimentos; a imaginação pode produzir algo completamente novo, que não existe na realidade e não tem semelhanças com outros objetos, e que ao passar a existir de forma concreta pode provocar alterações na realidade.

Nessa perspectiva, acredita-se que quanto maior forem às experiências dos indivíduos, maiores serão suas possibilidades de criação. Logo, podemos inferir que se aumentarmos o repertório de experiências das crianças, possibilitaremos uma base sólida para sua atividade criativa. No atual contexto temos a disposição inúmeros artefatos tecnológicos que estimulam a imaginação e a criatividade, especialmente, jogos eletrônicos. Neste trabalho, fez-se a opção de um jogo popular entre crianças e jovens, o *Minecraft*, para analisar a questão proposta.

2.2 Jogos Eletrônicos: *Minecraft*

“Os jogos fazem parte da existência humana” (CRAWFORD,1982). Porém, foram sofrendo modificações ao longo da história. Os jogos eletrônicos (JE) são um importante artefato cultural dos séculos XX e XXI, produtos da cultura digital na qual estamos inseridos que também produzem cultura, tomando lugar nas práticas sociais e ressignificando as relações, segundo Almeida e Silva (2011). A cultura digital vem sendo configurada pelas tecnologias da informação e comunicação, que vêm alterando “os processos de comunicação, de produção, de criação e de circulação de bens e serviços” (LEMOS, 2003). Moita (2006) indica que é necessário compreender o funcionamento da sociedade audiovisual analisando as relações que os indivíduos estabelecem com a atmosfera cultural em que estão imersos, no caso, as tecnologias digitais.

Os avanços tecnológicos têm permitido que os JE representem nossa realidade cada vez mais realisticamente. Dois aspectos importantes em relação aos jogos eletrônicos são a representação e a interação, apresentados por Crawford (1982). A representação cria e recria o ambiente virtual que vira realidade na imaginação do jogador. A interação diferencia o jogo de uma simples representação do mundo real na medida em que o jogador pode se relacionar com os elementos virtuais. Para Pescador (2010) a interatividade e a multiplicidade não linear de possibilidades é o que faz

distinção entre os JE e as mídias anteriores, pois o jogador passa a participar ativamente segundo seus interesses. Apesar da semelhança com os jogos tradicionais, a versão eletrônica promove uma convergência de mídias, reunindo imagens, movimentos, sons e novas linguagens proporcionando o que Moita (2006) apresenta como novas formas de sentir, pensar, agir e interagir.

No cenário atual, um dos JE mais populares é o *Minecraft*. Ele é um jogo eletrônico independente, de construção, que permite a criação de objetos e cenários no formato de blocos. Criado em 2009, não tem um objetivo definido, possibilitando ao jogador a criação de um mundo (ou vários) com diferentes matérias primas como terra, madeira e minérios através do uso de ferramentas que vão sendo obtidas ao longo do tempo. Uma das suas características é a *jogabilidade não-linear* ou *sandbox*, o que proporciona liberdade de definição dos objetivos e uso de sequências diferentes. Assim, ele é considerado um “jogo sem fim”, levando em consideração que segue evoluindo e recebendo atualizações constantemente, sempre lançando novos desafios (MONTEIRO, 2013). Apesar de apresentar um cenário simples, o JE está sempre sendo reinventado. Entre as possibilidades de interação temos os modos de sobrevivência, criativo e online. No modo de sobrevivência o jogador precisa lutar para permanecer vivo, encontrar comida e abrigo. No criativo é possível construir livremente com os blocos, sem limitações. É no modo online que os jogadores podem interagir com outras pessoas através da internet.

Muito se fala que os jogos eletrônicos podem estimular a criatividade e a resolução de problemas, assim como o estreitamento dos laços sociais com o aumento do convívio através dos jogos massivos virtuais ou com múltiplos jogadores. Nesta investigação procurou-se mapear a ação de um sujeito em interação com o JE através de um exercício cartográfico orientado pela atenção flutuante (KASTRUP, 2007).

3. Metodologia

Este artigo foi produzido para registrar a investigação das relações entre o jogo eletrônico *Minecraft* e os conceitos de imaginação e atividade criadora para Vygotsky. Através de um estudo de caso orientado pela atenção cartográfica, realizou-se o estudo bibliográfico e uma entrevista, para mapear as características do jogo e do indivíduo que pudessem demonstrar como a imaginação está presente na ação do sujeito.

A escolha do estudo de caso se deu pela possibilidade de organizar os dados preservando seu caráter unitário, como propõe Ventura (2007), investigando as características importantes da unidade que se refletem no todo. O estudo “visa à investigação de um caso específico, bem delimitado, contextualizado em tempo e lugar para que se possa realizar uma busca circunstanciada de informações” (VENTURA, 2007, p. 384).

Como alternativa para o processo de produção, análise e interpretação dos dados, buscou-se apoio na cartografia, como um exercício da proposta feita por Kastrup (2007). Para orientar o trabalho de pesquisa cartográfica foram organizadas pistas que servem como referências a atitude do cartógrafo, no lugar de regras. A pista escolhida para o desenvolvimento deste trabalho é a atenção que, segundo Kastrup (2007), acontece através de uma atitude atencional flutuante, concentrada e aberta, em oposição à ideia de atenção seletiva, ativando uma potencialidade ou virtualidade, isto é, algo que já estava lá.

A atenção, na perspectiva da cartografia, possui quatro variedades de funcionamento: o *rastreio*, o *toque*, o *pouso* e o *reconhecimento atento* (KASTRUP, 2007). No *rastreio* o pesquisador mantém sua atenção aberta e sem foco, buscando pistas numa espécie de “varredura do campo” concentrada no problema. O *toque* advém de algo que acontece e exige atenção, que se destaca nos elementos observados. O gesto de *pouso* é uma parada, uma espécie de *zoom* que o cartógrafo faz e que reconfigura o campo, permitindo a observação da multiplicidade com diferentes graus de nitidez. E, finalmente, com o *reconhecimento atento* o cartógrafo pode destacar os contornos singulares do objeto, não com a intenção de representá-lo, mas de “ver o que está acontecendo” acompanhando o processo, a acordo com Kastrup (2007).

Numa atitude cartográfica foi realizada uma entrevista com uma criança de onze anos, do sexo masculino, jogador de *Minecraft* desde os sete anos de idade. A criança frequentava, no período da entrevista, o sexto ano do Ensino Fundamental no turno da manhã em uma escola particular. Ele costumava jogar em seus horários vagos, conforme negociação com seus responsáveis, no caso, pais e avós.

No movimento de mapeamento das características do JE *Minecraft* e do seu jogador, foram realizados quatro *pousos* que pretendem esclarecer como a imaginação e a atividade criadora se manifestam. Num exercício cartográfico, os aspectos destacados

permitiram a observação da multiplicidade de situações apresentadas com diferentes graus de nitidez.

4. Análise e discussão dos dados

4.1. Modo Criativo

O jogo *Minecraft* possui diferentes versões: sobrevivência, modo criativo e online. O primeiro *toque* realizado provocou uma parada que parece explicar como funciona o modo criativo, quando o entrevistado relata:

“Tu que vai criando mundos. Tu inventa o mundo que tu quer que seja desse jeito. Tu vai lá e constrói e ele vai ser do jeito que tu quiser.” (sic)

O jogador precisa sobreviver no seu mundo, por isso precisa adquirir matérias primas e ferramentas para poder construir e materializar suas ideias. Ao observar os mundos criados pelo entrevistado, encontra-se vilas com muitas moradias, uma arquitetura peculiar onde os objetos tem mais de uma função (como o telhado que é uma escada e o armário que é porta), esconderijos subterrâneos, diferentes formas de alimentação, etc.

Neste primeiro *pouso*, podemos observar duas funções retratadas por Vygotsky (2009) para explicar a capacidade criativa: a reprodução e a combinação. Ao construir uma vila o jogador reproduz as estruturas que já conhece como casas e ruas, baseado em suas memórias e crenças que representam o que ele acredita que deve ser. Já ao criar objetos com dupla função parece revelar uma ação combinatória, conservando suas experiências passadas e reelaborando-as, como no caso do telhado que também é uma escada e no armário-porta. Os novos objetos revelam uma nova configuração da vila, que já não é a mesma conhecida usualmente.

4.2. Experiências Virtuais

A criação de mundos no *Minecraft* é baseada nas experiências do jogador. Ao descrever como descobriu o jogo, cerca de três anos antes, o entrevistado provocou o segundo *toque* relatando:

“Eu tinha visto um colega meu falando, comentando com outro (como eu sou metido eu ouço às vezes né?). Eu fui lá ver e era um jogo de blocos, não era o

Minecraft. Eu fui vendo vídeos. Eu procurei, pesquisei jogo de blocos. Fui indo, fui indo, daí um pouco eu achei Minecraft. E também o meu outro amigo já jogava. Daí eu comentei e ele falou pra mim. E eu fui mexendo e descobrindo.” (sic)

No relato podemos perceber duas situações de interação: com os amigos e com o computador. Ambas experiências levaram a criança a descobrir o jogo e seu funcionamento, características marcantes da sociedade imersa na cultura digital. A quantidade de experiências do jogador influenciou tanto na descoberta do jogo quanto do seu funcionamento. As ideias de Balmant (2005) sobre como o repertório de experiências constitui uma base sólida para a atividade criativa são observadas quando o entrevistado utiliza seus conhecimentos anteriores na construção de mundos. Durante a entrevista, a criança demonstrou estar inserida na cultura digital, acumulando experiências, principalmente, através das tecnologias digitais.

4.3. Imaginação Criadora

O *Minecraft* é um jogo que tem em sua essência a criação de objetos e cenários. Apesar da evolução e novas versões, o modo criativo é o espaço mais popular entre os jogadores, onde podem exercitar sua imaginação, definindo seus objetivos e completando desafios através de diferentes percursos. Um *toque* aconteceu quando o entrevistado manifestou seu desejo para o futuro:

“ENTREVISTADO: Eles estão ganhando muito dinheiro (referindo-se aos canais de vídeo sobre o Minecraft no YouTube).

PESQUISADORA: E você vai querer fazer isso também para ganhar dinheiro na vida?

ENTREVISTADO: Não só isso, mas eu também vou inventar coisas.

PESQUISADORA: Que coisas?

ENTREVISTADO: Tipo, coisas que podem ajudar as pessoas.” (sic)

O menino demonstrou sua preocupação com os seres humanos ao descrever três de suas criações: o carro-ímã, que repele outros carros evitando acidentes; o carro voador movido a energia solar, que não agride o meio ambiente; e o carro coletivo, que pode ser usado por qualquer pessoa e deve ser estacionado em locais (como as estações de ônibus) para que outro motorista o utilize. O entrevistado evidencia um aspecto da imaginação que, para Balmant (2005), é essencial a sobrevivência e ao desenvolvimento

humano: através de criações como as citadas acima o ser humano se supera enquanto indivíduo e se torna ser social. Neste terceiro *pouso* a imaginação criadora é o que produz algo novo, que não existe na realidade e é produto da ação combinadora (memórias + experiências), no caso, três novas funções para o automóvel.

4.4. Novas formas de agir e interagir

O quarto *pouso* chama a atenção para a influência da cultura digital em nossa sociedade, capaz de se adaptar as novas formas de se comunicar, produzir, criar e circular bens e serviços. Quando o entrevistado diz que pretende ganhar dinheiro jogando e inventando “coisas que ajudam as pessoas”, fica visível a influência e as modificações que os jogos eletrônicos vêm exercendo na sociedade. Novas oportunidades de trabalho estão sendo criadas, o ramo dos jogos digitais vem gerando bilhões de faturamento, cursos universitários vem sendo criados para atender essa demanda do mercado e a população que consome se expande.

Durante toda conversa o jogador fez seu relato ao mesmo tempo em que jogava, afirmando que, enquanto joga, costuma conversar com os amigos e conhecidos através de mensageiros eletrônicos, como o *Skype*; gravar vídeos para serem disponibilizados *on line* em canais no *YouTube*; fazer *download* de novos módulos ou informações atualizadas; etc. Essa característica hiperconectada representa uma geração que tem utilizado as tecnologias digitais no seu cotidiano de forma fluente, a fim de atender suas necessidades e interesses. Alguns trechos da entrevista demonstram que é possível observar novas formas de se relacionar assim como novas formas de aprender, mediadas pelas tecnologias digitais:

“Eu tinha visto um colega meu falando, comentando com outro (como eu sou metido eu ouço às vezes né?)” (sic)

“E também o meu outro amigo já jogava. Daí eu comentei e ele falou pra mim. E eu fui mexendo e descobrindo.” (sic)

“Enquanto a gente joga, a gente vai falando pelo Skype. Daí eu uso os fones aqui.” (sic)

“Até tem tutorial. Mas eu gostei é de aprender sozinho.” (sic)

“Dá pra ir vendo os vídeos no YouTube. Eu vi uma coisa legal que inventaram e em gostei. Tipo, a gente aprende.” (sic)

Os fragmentos acima revelam que a aprendizagem pode se efetivar a partir da interação, tanto com outros sujeitos como também mediada pelo computador. Apesar de afirmar que “gosta de aprender sozinho”, as principais descobertas acontecem através do outro, tanto presencial quanto virtualmente. Essa convergência de diferentes mídias possibilita a expansão humana e social dos indivíduos, através de múltiplas experiências que aumentam o repertório dos jogadores e favorecem a atividade criativa.

5. Conclusões e Propostas

Ao investigar as relações entre o jogo eletrônico *Minecraft* e o conceito de imaginação para Vygotsky, foi possível observar através de quatro pousos cartográficos alguns indicadores de como a imaginação e a atividade criadora se manifestam no jogo. Ao analisar o modo criativo, percebemos que o jogo favorece a imaginação, partindo dos interesses e possibilidades do jogador que avança conforme sua capacidade criativa. Através da função combinatória o sujeito cria objetos diferentes do mundo natural, em alguns momentos reproduzindo estruturas já conhecidas com base na sua memória e experiências; em outros indo além e reelaborando-as, criando coisas novas e diferentes.

Podemos perceber que as experiências virtuais se fundem com experiências reais e resultam na criação de novos mundos, retirando da realidade o que precisa e usando de base para sua atividade criativa. Por isso a importância de permitir que o indivíduo interaja com o mundo, seus objetos e outros seres, para que possa acumular experiências e desenvolver a capacidade criadora. Fica claro que a imaginação criadora é essencial para a sobrevivência e o desenvolvimento humano. O mundo virtual, criado no ambiente do jogo *Minecraft*, só espelha o que podemos observar no mundo real, o qual habitamos. Também foi possível observar novas formas de se comunicar, produzir, criar e circular bens, típicas da cultura digital. Como consequência observamos, por exemplo, novidades no mercado econômico e educacional influenciadas também pelos JE.

Neste estudo foi possível observar que a imaginação e a atividade criadora estão presentes no jogo *Minecraft*, a partir dos conceitos de Vygotsky. Porém muitas outras possibilidades se abriram: será que as experiências virtuais teriam o mesmo impacto que as experiências reais? Quais as influências do virtual sobre a imaginação e a atividade criadora? Este é apenas um ponto de partida para futuras pesquisas e reflexões. Seria

interessante observar, em estudos futuros, se há uma transposição das capacidades demonstradas no ambiente virtual também no concreto.

6. Referências

ALMEIDA, M. E. B.; SILVA, M. G.M. Currículo, tecnologia e cultura digital: espaços e tempos de Web Currículo. **Revista Científica e-curriculum**. ISSN 1809-3876, v. 7, n. 1, 2011. Disponível em < <http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/5676>> Acesso em: 15 dez. 2013.

BALMANT, F.D. R. **A imaginação em vygotsky**: princípio para novas construções, para a expansão de conhecimentos e para o desenvolvimento. V Educere, Curitiba, p.261-269, out. 2005. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI053.pdf>>. Acesso em: 15 dez. 2013.

BARROS, L. P.; KASTRUP, V. **Cartografar é acompanhar processos**. PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, p. 52-75, 2009.

CRAWFORD, C., 1982. *The Art of Computer Game Design*, Washington.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**: Vol. 1. Rio de Janeiro, RJ: Ed. 34 Letras, 1995.

KASTRUP, V. **O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo**. *Psicologia & Sociedade*, v. 19, n. 1, p. 15-22, 2007.

LEMOS, A.; Cunha, P. (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Sulina, Porto Alegre, 2003; p. 11-23

MENDES, C. L. Controla-me que te governo: os jogos eletrônicos como forma de subjetivação. **Educação & Realidade**, v. 26, n. 1, 2001.

MOITA, F.M.G.S.C. **Games**: contexto cultural e curricular juvenil. 2006. 173 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Educação Curso de Doutorado em Educação, Ufpb, João Pessoa, 2006. Disponível em: <<http://www.bdae.org.br/dspace/handle/123456789/2234>>. Acesso em: 15 dez. 2013.

MONTEIRO, R. **Minecraft**:: Conheça 10 curiosidades do game de sucesso mundial. 2013. Disponível em: <<http://www.tech tudo.com.br/jogos/noticia/2013/08/minecraft-conheca-10-curiosidades-do-game-de-sucesso-mundial.html>>. Acesso em: 15 dez. 2013.

PESCADOR, C. M. **Ações de aprendizagem empregadas pelo nativo-digital para interagir em redes hipermediáticas tendo o inglês como língua franca**. 2010. 142 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós - Graduação em Educação Mestrado em Educação, UCS, Caxias do Sul, 2012. Disponível em: <http://tede.uces.br/tde_arquivos/7/TDE-2010-09-30T140334Z-368/Publico/Dissertacao Cristina Maria Pescador.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2013.

VENTURA, M. M. O estudo de caso como modalidade de pesquisa. **Revista SoCERJ**, v. 20, n. 5, p. 383-386, 2007.

VYGOTSKY, L. **La imaginación y el arte en la infancia**. 9. ed. Madri: Ediciones Akal, 2009. Disponível em: <<http://goo.gl/JBIUhd>>. Acesso em: 15 dez. 2013.

Recebido em abril 2014

Aprovado em junho 2014