



***Little Big Planet* e Práticas Sociais na Cibercultura: Participação do Usuário, Interações Sociais e Aprendizado de Linguagens e Interfaces¹**

Vinícius MELLO²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

Resumo

Esta análise se apóia em referenciais teóricos que apregoam como benéfico à cultura o uso das novas Tecnologias de Informação e Comunicação, fornecendo aos usuários um treinamento cognitivo que os capacite a lidar com o aparato tecnológico atual. Para isso, serão consideradas três tipos de prática social – Participação do Usuário, Interações sociais, Aprendizagem de linguagens e interfaces – a fim de realizar uma microanálise do jogo eletrônico *Little Big Planet*. Assim, tem-se como um dos objetivos deste estudo investigar de que maneira o *game* em questão poderia fornecer aos usuários novas formas de ler e interpretar conteúdos, sendo estas reutilizadas por eles na cibercultura.

PALAVRAS-CHAVE: cognição; compartilhamento; comunicação; *games*; tecnologia.

1. Introdução

As Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC) vêm constantemente modificando os modos de apreensão e transmissão de herança cultural. Na contemporaneidade, os efeitos destas tecnologias são experimentados diariamente, uma vez que estes aparatos eletrônicos integram-se cada vez mais ao modo de vida atual, sendo absorvidos pela sociedade como inerentes a ela. Desta forma, estudos que visem a elucidar e investigar as mudanças suscitadas por meio das apropriações e do manuseio destas novas ferramentas midiáticas no conjunto social são de grande importância. Aparelhos multifunções, celulares, tocadores *mp3*, leitores de livros digitais fazem parte da atualidade e são encarados naturalmente por ‘nativos’ ou adaptados à era tecnológica, dando-nos a impressão de que essas ferramentas seriam tão naturais quanto lápis e papel. De modo semelhante, nota-se que a TV, a internet, o videogame etc. são meios de comunicação eletrônicos e produtos de entretenimento que, além de cumprirem suas funcionalidades básicas exigidas, também estimulariam novas formas de interpretação de conteúdo e participação dos usuários por meio de sua utilização,

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012;

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UERJ (PPGCom/Uerj), e-mail: viniciuz9@gmail.com;



suscitando e exercitando neles habilidades cognitivas necessárias ao entendimento deste pungente conjunto de mídias, conforme Johnson (2005), Sá (2006), Jenkins (2008), Regis (2010), entre outros.

Esta posição adotada por teóricos da cibercultura vai de encontro às proposições que prevaleceram como majoritárias no século XX e ainda com reflexos percebidos atualmente. Teorias como as *frankfurtianas*, Imperialismo, Indústria Cultural e outras enxergam os produtos do entretenimento e as novas mídias sob um prisma negativo, analisando-as, sobretudo, por seu conteúdo estético e ideológico. De acordo com estas linhas teóricas de pensamento, o relacionamento atual entre mídia e receptor é normalmente qualificado como esteticamente desprezível e em nada contribuindo à reflexão e capacitação cognitiva. Apesar da fluída utilização atual dos meios de entretenimento e comunicação eletrônicos, não é raro que nos deparemos com o senso comum reproduzindo as propostas dessas teorias, alardeando o pretense poder *emburrecedor* da TV, a capacidade que a internet teria de nos tornar mais acomodados na busca por informação, entre outras projeções mais ou menos apocalípticas. Esta avaliação dos produtos de massa iria de encontro à abordagem proposta neste estudo, pois sustentamos ser o uso destas novas ferramentas comunicacionais benéfico e contributivo para reforçar o conjunto de informações e tecnologias às quais o usuário pode ter acesso e aumentar suas escolhas acerca de quais conteúdos julga mais relevantes para si.

Em razão do usual emprego do aparato tecnológico moderno, cremos que o usuário passa por um refinamento de suas habilidades cognitivas, sendo esse conhecimento reaproveitado no uso das próprias tecnologias de informação e comunicação, facilitando sua utilização. Um dos objetivos norteadores deste trabalho é contribuir para os estudos afins à cibercultura e cognição e, ainda, analisar como os produtos fornecidos por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) podem fornecer ao usuário novas maneiras para ler e interpretar conteúdos, sobretudo aqueles que sejam produtos da tecnologia contemporânea. Este aprendizado vem acontecendo de maneira constante e despercebida por usuários destas TIC, perfazendo-se também como objetivo deste trabalho esmiuçar parte do potencial de ensino informal por meio de análise do jogo de videogame *Little Big Planet*, no qual os usuários podem interagir uns com os outros, criar cenários lúdicos, aprender a manipular novas interface, explorar conteúdos e ambientes virtuais, entre tantas outras atividades.



Por meio da retomada de conceitos sobre cognição, pretende-se estender o alcance do termo para além das capacidades lógico-matemáticas, também conhecidas por habilidades cerebrais superiores. Em concordância com propostas de modelos cognitivos mais abrangentes que dêem conta deste referencial, consideram-se como habilidades cognitivas quaisquer estímulos físicos, sensorio-motores, perceptivos, criativos etc. (LAKOFF & JOHNSON, 1999; CLARK, 2001).

Na etapa analítica deste trabalho, será objeto de estudo o jogo *Little Big Planet* (LBP), da plataforma *PlayStation 3*, e serão consideradas três tipos de prática social explicitadas por Johnson (2005), Regis (2010): “Participação do Usuário”, “Aprendizagem de linguagens, interfaces e softwares” e “Interações sociais”.

2. Abordagem Cognitiva: Como Fazer Inveja a um Computador?

Anos de proposições filosóficas ocidentais na área cognitiva passam por uma investigação conceitual na contemporaneidade. A ideia de que somente estruturas mentais conceituais controladas integrariam o aparato cognitivo humano choca-se com uma abordagem ampla do conceito de cognição, advinda de teorias biológico-evolutivas do homem (CLARK, 2001).

A tradição ocidental delimitou o alcance da cognição aos processos mentais superiores, desta forma, somente seria considerada uma tarefa cognitiva aquela que, conscientemente, fosse executada a partir de uma ordem coordenada pelo cérebro. Por esta abordagem, entende-se o corpo apenas como um suporte físico necessário à ação tomada. A importância de objetos técnicos e do ambiente externo onde as ações têm lugar é também diminuída, sendo estes considerados como variáveis não preponderantes na execução de tarefas.

Este paradigma cognitivo ainda é majoritariamente aceito pelo senso comum. A noção de uma inteligência dependente de processos sensorio-motores ainda pode ser difícil de ser creditada, tendo em vista anos a fio da filosofia responsável por um pensamento oposto. Esta abordagem descorporificada da cognição encontrou considerável amparo na logística de programação de computadores, na qual são utilizadas linhas de comando para executar ações. Sendo descrita como uma tomada de ação lógica superior, onde uma ordem de cima gera um comportamento, esta teoria afirma que “as funções cognitivas são determinadas exclusivamente pela lógica formal, independentemente das propriedades materiais do sistema” (REGIS e PERANI, 2010, p. 9). De acordo com esta abordagem cognitiva de modelo *top-down* (BODEN, 1996),



mente humana e máquina seriam similares, bastando que o programador fornecesse as instruções para que o sistema realizasse a tarefa.

Na década de 1980 percebeu-se que um computador executa operações matemáticas e funções de cálculos com extrema rapidez (MORAVEC, 1988), porém quando se trata de imitar ações humanas há uma grande dificuldade na realização da tarefa. Se, anteriormente, cálculos e atividades lógicas poderiam ser representados por poucas linhas de comando, atividades como andar, correr, pegar um objeto no ar, reconhecer o rosto de outra pessoa ou o tom irônico da fala são grandes barreiras à ciência computacional, aumentando sobretudo a quantidade e complexidade dos comandos fornecidos às máquinas. O que para seres humanos é extremamente corriqueiro é algo deveras complexo para computadores. “Percepção e ação se articulam de modo que o aparato motor começa a agir muito antes que os sinais sensoriais alcancem o nível superior (raciocínio) no processo cognitivo” (REGIS, 2010, p. 9), da mesma forma, nossos atos seriam, em sua maioria, ativos e automáticos (LAKOFF e JOHNSON, 1999). Tomemos o seguinte caso como exemplo: suponha que alguém jogue uma bola de boliche na direção de uma pessoa, certamente ela não ponderará sobre velocidade e peso do objeto, trajetória no espaço e material usado na construção da bola antes de sair da frente a fim de impedir um ferimento, o mesmo não poderia ser dito sobre o comportamento de uma máquina qualquer, haja vista a dificuldade para operacionalizar este tipo ação.

Em contraposição ao modelo cognitivo *top-down*, propôs-se outro, de programação emergente (*bottom-up*), no qual as tarefas não mais seriam responsabilidade exclusiva de um centro de comando, mas sim, resultado das “interações locais das unidades individuais, nenhuma das quais possuindo uma visão total da tarefa a ser realizada” (REGIS e PERANI, 2010, p.10). Esta abordagem é denominada conexionista, baseando-se na troca de informações realizada entre os neurônios no cérebro.

Esta abordagem cognitiva ressalta as dificuldades de atividades que vão além das capacidades mentais de raciocínio e lógica, englobando habilidades sensório-motoras, perceptivas e outras exteriores ao homem. Nestes termos, adotaremos o termo cognitivo na acepção proposta em Lakoff e Johnson:

“[...] usaremos o termo cognitivo no sentido mais rico possível, para descrever quaisquer operações e estruturas mentais envolvidas na linguagem, ou seja, percepção, sistemas conceituais e razão. [...] Usaremos também o



termo cognitivo para aspectos de nosso sistema sensório-motor que contribua com nossas habilidades de conceituar a razão.”³ (1999, p. 12, tradução nossa)

Concomitantemente aos processos sociais que apontaremos a seguir, também a leitura e decodificação do jogo requereria um esforço diferenciado por parte do usuário, envolvendo suas habilidades cognitivas sensório-motoras e também as lógicas. Esta ação de buscar, interpretar, participar e imergir no universo do *game* suscitaria um envolvimento diferenciado com este produto do entretenimento. De acordo com o teórico Espen Aarseth,

“Durante o processo cibertextual, o usuário terá feito uma sequência semiótica e esse movimento seletivo é um esforço da ordem do físico que os vários conceitos de ‘leitura’ não dão conta. Eu chamo este fenômeno de ergódico, usando um termo apropriado da Física que deriva das palavras gregas *ergon* e *hodos*, que significam ‘trabalho’ e ‘caminho’ Na literatura ergódica, um esforço não trivial é requerido do leitor para que ele possa interpretar o texto.” (AARSETH, 1997, p. 1, grifos do autor)⁴

Munidos das definições dos termos, propõe-se o prosseguimento e relevância de estudos que verifiquem se também a prática do videogame pode ter exigido um refinamento das habilidades cognitivas em seus usuários. A sociabilidade inerente à maioria dos jogos de videogame atuais seria enquadrada como elemento motriz para a atividade cognitiva, esta sendo potencializada pela constante leitura e decodificação de produtos do entretenimento na cibercultura.

3. Análise das Práticas Sociais Envolvidas no Jogo *Little Big Planet*

Em uma análise menos apurada, poder-se-ia chegar à rápida conclusão de que *Little Big Planet* seria somente mais um jogo infantil, nada além de uma atividade de puro entretenimento para crianças em busca de diversão diante do videogame. Da mesma forma, alguns outros produtos do entretenimento também são subjugados por seu conteúdo simples, repetitivo e, algumas vezes, considerado de fácil absorção. Steven Johnson alerta sobre o tipo de leitura realizada nestes meios, enfatizando para

³ Do original “we will use the term *cognitive* in the richest possible sense, to describe any mental operations and structures that are involved in language, meaning, perception, conceptual systems, and reason. [...] we will also use the term *cognitive* for aspects of our sensorimotor system that contribute to our abilities to conceptualize reason.”;

⁴ Do original “During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of “reading” do not account for. This phenomenon I call *ergodic*, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning “work” and “path.” In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text.”;



uma maior atenção a aspectos além do conteúdo. Para o autor, “há outra forma de avaliar a virtude social da cultura popular, uma que analise a mídia como uma espécie de treinamento cognitivo e não como uma série de lições de vida” (JOHNSON, 2005, p. 12). Por meio da observação direta da utilização de novos produtos do entretenimento popular eletrônico, tendo como objeto de interesse os jogos de videogame, selecionamos *Little Big Planet* como paradigmático no que diz respeito à capacidade de exigir e coordenar habilidades cognitivas necessárias a sua prática. Apesar de temática e narrativa infantis, é alta a complexidade apresentada nos controles do jogo, requerendo que o usuário se aprofunde em seu universo para superar os desafios propostos.

O que analisar em um jogo com diferentes pontos de interesse, dependendo de quem o controle? O que notar em um jogo que já nasceu grande, valendo-se das ferramentas da cibercultura para alcançar o sucesso? A fim de que sejam ressaltadas as principais características do *game* foram utilizadas três práticas sócio-culturais (REGIS, 2010) capazes de dar conta da análise de LBP. É fundamental ter em mente que as três categorias de análise aqui postas não se esgotam em si, mas complementam-se e podem suscitar a criação de outras para que melhor captem o conjunto de funções sociais, culturais e cognitivas engendradas na prática do jogo.

3.1. Conhecendo Seus Pequenos Mundos

O vídeo introdutório ao *game* ressalta o caráter livre de LBP, ao mostrar na tela imagens reais de pessoas dormindo, e somado à voz narrativa ao fundo, explicam qual é o conteúdo do jogo: sonhos e imaginação. Em um mundo onírico não há limites para a criatividade do jogador, este é o mote no qual se firma a franquia de jogos. A fórmula funcionou bem tanto para usuários quanto para o mercado, garantindo a LBP prêmios e indicações por direção de arte, desempenho de personagem, inovação, *game* do ano etc.⁵. Lançado em 2008, o jogo alcançou quase cinco milhões de cópias vendidas⁶, o que também comprova seu apelo junto ao público, este, aliás, seu maior patrimônio e provedor de conteúdo.

⁵ Prêmios concedidos por sites especializados em games, como *Academy of Interactive Arts & Sciences*, *IGN*, *Game Developers Choice Award*. Informações disponíveis em: <http://www.interactive.org/awards/2009_12th_awards.asp>, <<http://bestof.ign.com/2008/overall/21.html>>, <http://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_9th.html>. Acesso em 07 de maio de 2012;

⁶ De acordo com o site especializado “GamrReview”, o jogo vendeu 4.89 milhões de unidades em todo o mundo, até 21 de abril de 2012, sem contar as cópias distribuídas e vendidas via download. Informações disponíveis em: <<http://www.vgchartz.com/game/12390/littlebigplanet/Global/>>. Acesso em 06 de maio de 2012;



O protagonista de LBP é um boneco de pano que o jogador pode customizar da maneira que mais lhe agrada. Inicialmente o avatar não tem qualquer traço da personalidade de quem o controla, é um boneco marrom feito de costuras, mas com o desenrolar do jogo é possível encontrar nos mundos virtuais objetos, roupas e estampas usadas para montar a nova aparência de *Sackboy* ou *Sackgirl*, como são conhecidos os personagens. Por meio de um editor interno de cenários e fases o *game* também possibilita que o jogador modifique os locais onde os desafios acontecem, além de permitir a criação de regras próprias para as aventuras a serem jogadas.

A partir de uma tela central, o jogador controla três planetóides, cada um agrupando funções básicas do *game*: “Jogar”, “Criar” e “Compartilhar”. O planeta de retalhos, visualmente semelhante a Terra, é o “Jogar”, onde os usuários acessam a história e a narrativa pré-programadas do jogo. Em “Criar” (Minha Lua) os jogadores têm acesso a fases criadas colaborativamente pela comunidade LBP. Cabe ao planeta “Info Lua” a função de porta de acesso à rede social do jogo, onde os usuários têm disponíveis lista de amigos, pontuações, mensagens etc.

O modo de jogo é composto de cenários tridimensionais, permitindo que o usuário movimente os personagens e objetos na tela em qualquer eixo de controle, vertical, horizontal e diagonal. Apesar da tela de jogo ser baseada em modelos de duas dimensões, o jogo divide-se em três camadas de profundidade, o que exige uma maior percepção do usuário no momento de localizar seu avatar nestes níveis para transpor obstáculos. Durante os primeiros momentos do jogo são apresentados vídeos explicativos sobre a mecânica de movimentos e tarefas a serem cumpridas por *Sackboy*. Neste ponto, percebe-se que a complexidade do *game* é relevante quando para sua fruição há necessidade de um tutorial guiado sobre as ações e controles possíveis ao personagem e jogador, respectivamente.

3.2. Participação do Usuário:

A participação do usuário é a principal característica de LBP. O jogo estimula seus praticantes para que eles mesmos produzam cenários, regras *in-game*, trilhas sonoras e demais elementos lúdico-eletrônicos. A exploração do ambiente do jogo contribui para o desenvolvimento de novas ferramentas e possibilidades em seus pequenos planetas. A participação do usuário não se restringe à utilização do jogo, em outras palavras, tudo que é criado é em prol de LBP, da comunidade de jogadores e dos



desenvolvedores, que podem observar as preferências de seus ‘clientes’ para a elaboração de produtos da série mais afins ao público

3.2.1. Exploração de Ambientes e Busca de Informações Desejadas

No modo narrativo de LBP o usuário participa de missões pré-estabelecidas pelos produtores do *game*, tendo que coletar objetos específicos espalhados pelos cenários para aumentar sua pontuação. Por incontáveis vezes os objetos estão em locais imperceptíveis aos jogadores menos atentos, alguns deles sendo indispensáveis ao desenrolar do jogo, destinados à execução de tarefas que permitem completar uma fase ou obter pontuações maiores que os demais adversários.

Esta busca realizada pelo usuário teria um só propósito: a recompensa. Toda a exploração do ambiente lúdico multicolorido do jogo estaria ligada a mecanismos de prazer incitados pelo oferecimento de bônus pelo *game*. Conforme Steven Johnson (2005), o êxito no jogo estaria atrelado a um prazer inerente ao cérebro, experimentado a cada nova fase, pois “no mundo do jogo, a recompensa está em todos os lugares. O universo está, literalmente, apinhado de objetos que transmitem de modo muito claro recompensas articuladas” (JOHNSON, 2005, p.30). A exploração de ambientes e a busca de informações seriam, desta forma, ações correlatas ao entendimento do jogo.

Outro conceito que pode ser trazido à baila é o de convergência (JENKINS, 2008), indo além dos aparatos técnicos disponíveis na cibercultura, aqui entendido como uma mudança no comportamento dos usuários e sua apropriação destas tecnologias. Baseados nesta nova relação entre usuário e meios de comunicação, os jogadores de *games* buscam informações que possam ser usadas na apreensão do conteúdo do jogo – ligações com outros produtos de mídia, dicas em listas de discussões e comunidades, padrões gráficos etc. Como exemplo, podemos citar a ação da produtora da série ao disponibilizar pacotes de roupas e acessórios que podem ser comprados pelos usuários a fim customizar seus avatares e cenários, deixando-os com visual semelhante aos comumente encontrados em outros produtos do entretenimento, como os heróis da Marvel, do filme Piratas do Caribe e outros.

3.2.2. Produção/Criação de Conteúdo

O princípio utilizado por *Little Big Planet* mimetiza os da Web 2.0 (O'REILLY, 2005), pondo o usuário na figura central como criador e avaliador de conteúdo próprio e alheio. Autores como Anderson (2001), Manovich (2005), Jenkins (2008), entre outros,



ressaltam em suas obras o papel deste novo usuário-produtor. Sá (2002) vê neste comportamento criador uma nova atividade emergente, batizando-a de “criação suplementar e derivada - uma vez que baseada em uma obra anterior - levam mais longe as ideias do receptor como um sujeito ativo”, apropriando-se do produto original e alterando-o a sua maneira.

O modo narrativo de LBP é composto por cinquenta níveis iniciais, contudo, é a quantidade de níveis criados colaborativamente por seus jogadores – superando a marca de cinco milhões em setembro de 2011, segundo o site oficial do *game* – que o torna praticamente interminável. O jogo permite ao usuário que utilize um editor de fases para criar e compartilhar suas obras com outros participantes da comunidade de jogadores de LBP. Esta criação de fases e os usos de um editor com ferramentas específicas exigem que novas interfaces e linguagens sejam incorporadas aos conhecimentos do usuário, sendo esta a próxima categoria de análise citada por este artigo.

Mesmo em ferramentas *off-game* – disponibilizadas fora do ambiente de jogo – os produtores de LBP incentivam a participação dos usuários no universo de *Sackboy*. Em seu site oficial⁷ há arquivos contendo diversas imagens do jogo (*screenshots*), personagens, acessórios, cenários etc. que podem ser baixados gratuitamente para a feitura de websites dedicados ao *game*, inclusive, há o incentivo de que os fãs criem seus próprios conteúdos baseados na série.

3.3. Aprendizado de Linguagens e Interfaces

Utilizando-se do criador de fases desenvolvido para LBP, o jogador é alçado a um patamar semelhante ao dos produtores do *game*, vendo-se necessitado a aprender as interfaces viabilizadoras à criação de seu próprio nível jogável. Sem que tenha havido este aprendizado não há como transpor as criações à tela de jogo. Na versão do jogo a ser lançada em meados de 2012 para a plataforma portátil PlayStation Vita, o desenvolvimento de fases se dará a partir de uma tela com recurso *touch screen*, sendo possível ao usuário a utilização de imagens capturadas pela câmera embutida no aparelho. Mais uma vez, percebe-se a integração e aprendizado de interfaces e linguagens recorrentes na cibercultura, como o uso da já habitual ferramenta de toque.

Em relação ao conteúdo *in-game* a aprendizagem se dá no decorrer do jogo, em tutoriais sobre movimentos executados no *joystick*. Esta é uma “fase inicial de treino e

⁷ Disponível em: <http://www.littlebigplanet.com/pt/media/fansite_kit/>. Acesso em: 07 de maio de 2012;



aprendizagem, na qual as regras e teclas de comando são minuciosamente explicadas e adestradas” (REGIS & PERANI, 2010). Em LBP os vídeos são apresentados com uma narração descontraída e explicativa, disponíveis em vários idiomas, inclusive em Português luso. A etapa de apreensão dos controles é de fundamental importância para que o usuário entenda os menus de navegação e comandos a serem executados durante o jogo. Obviamente nem todas as possibilidades de movimentos dos personagens são reveladas pelo narrador, uma vez que o aprendizado da atividade de jogar é feito por meio de tentativas e erros contínuos. Como aduz Johnson,

“No mundo do videogame, por outro lado, as regras raramente são estabelecidas na íntegra antes que você se sente para jogar. Você recebe algumas instruções básicas sobre como manusear objetos ou personagens na tela e uma noção de algum tipo de objetivo imediato. Entretanto, várias regras – a identidade de sua meta final e as técnicas disponíveis para alcançá-la – se tornam evidentes somente por meio da exploração do mundo.” (JOHNSON, 2005, p. 35).

3.4. Interações Sociais

A possibilidade de uso da conexão à internet como meio de expansão do jogo é um dos trunfos da série. Dentre as milhares de fases passíveis de serem jogadas, apenas cinquenta integram originalmente o produto e, sem que haja uma conexão a *web*, o jogo alcança seu limite. Todo o conteúdo encontrado na internet é gerado graças à contribuição de usuários que se articulam entre si na rede interna do *game*, onde é possível manter um perfil individual, interagir com outros usuários e publicar suas criações e afinidades. Além de uma rede formada por usuários interessados em jogar e compartilhar suas criações, há também espaços *online*⁸ e tutoriais específicos com o objetivo de facilitar e treinar os usuários a construir novos cenários para a série, o que demonstra a preocupação dos produtores do jogo com o suporte e treinamento dados aos usuários e com a qualidade do produto final disponibilizado a partir destes.

Além da interação por meio das redes de comentários (REGIS, 2008) desenvolvidas pela prática de atividades relacionadas ao *game*, como buscar informações sobre como vencer desafios, criar novas fases e exibir seus avatares a outros jogadores, os usuários também são capazes de juntar-se a outros fãs de LBP no modo *multiplayer*. Este compartilhamento de níveis gera interações sociais entre os

⁸ Como exemplo desta segmentação por interesse, há o fórum “*LittleBigWorkshop*”, destinado a usuários que desejam criar e aprender técnicas para construção de níveis de LBP. Disponível em: <<http://forums.littlebigworkshop.com/>>. Acesso em 06 de maio 2012.



usuários, que também podem criar cenários em conjunto, representando, mais uma vez, a faceta coletiva do *game*.

Além de uma rede *online* própria em constante atualização, LBP expande-se para outras redes com o auxílio da internet. Extrapolando o alcance do jogo enquanto entretenimento, LBP também permite que o usuário integre redes sociais como o *Facebook* e *Twitter* ao seu perfil, interagindo com outros jogadores e com a própria fabricante responsável pelo produto. Na rede social hospedada na comunidade interna de LBP, os perfis de usuários são agrupados pela quantidade de níveis criados, jogados com sucesso, incompletos e qualificados. Ainda é possível a troca de mensagens entre jogadores e o uso de permissões para ter acesso a níveis considerados superiores, ou seja, o criador pode optar por compartilhar uma nova fase apenas com seus amigos ou com jogadores/criadores mais experientes, por exemplo.

Esta constante interação entre os usuários e as redes sociais englobadas pela série LBP exemplificam as teorias de autores como Johnson (2005), Jenkins (2008), Regis (2010). Para os pesquisadores, as interações sociais potencializadas pelo uso destas redes *online* exigiriam do usuário o aprendizado de protocolos sociais e emocionais para sociabilização e convívio na rede.

4. Comentários Finais

O que antes era julgado por seu conteúdo simples e gráficos temáticos infantis notadamente ganhou contornos complexos quando integrado ao conjunto de meios de comunicação disponíveis na cibercultura. *Little Big Planet* é apenas um exemplo de produto do entretenimento capaz de aguçar capacidades específicas em seus praticantes. Teóricos da cibercultura (AARSETH, 1997; JOHNSON, 2005; SÁ, 2006; JENKINS, 2008; etc.), vêm realizando relevantes descobertas acerca dos produtos cotidianos do entretenimento e das Tecnologias de Informação e Comunicação, a fim de que estes sejam considerados como forma de aprendizado, não somente do aprendizado pedagógico realizado no interior das instituições de ensino formais, mas vistos como uma maneira de conhecer e apreender situada dentro de nossas mentes e com o auxílio de aparatos técnicos disponíveis na contemporaneidade, exigindo de nós um esforço que ultrapassa a exclusividade da lógica mental.

A comunidade criada pelos produtores de LBP integra várias redes sociais em um mesmo local, formando um ambiente virtual incentivador à criação e ao compartilhamento, trazendo os usuários para si e transformando-os em colaboradores.



Neste movimento agregador em que é inserido, cada jogador é parte do todo (JOHNSON, 2003), agindo em prol da comunidade do jogo ao criar cenários, fases e desafios a serem completados. Para que a máquina do jogo siga em frente, é necessário que eles a abasteçam com conteúdo, e isto é feito de modo natural - haja vista a diferença quantitativa entre os mais de cinco milhões de fases criadas e as cinquenta que originalmente integram o disco do *game*.

Little Big Planet parece fazer parte de um novo paradigma do entretenimento moderno, integrando mídias e usuários ao redor de um produto cada vez mais visto de forma coletiva. Nas palavras de Jenkins,

“O novo modelo é o de que estamos coletivamente mudando a natureza do mercado e, ao fazê-lo, estamos pressionando as empresas a mudar os produtos que elas estão criando e o modo como se relacionam com os consumidores.” (JENKINS, 2008, p. 333).

Os produtores e desenvolvedores de LBP dão sinais de compreender este novo jeito de conduzir o entretenimento. Compartilhar é o mote do jogo, aprender com ele é uma tarefa automática, feita inconscientemente, sem a plena percepção de que estamos absorvendo e sendo exigidos de habilidades sócio-cognitivas. As práticas sociais explicitadas neste artigo - “Participação do Usuário”, “Aprendizagem de linguagens, interfaces e softwares” e “Interações sociais” - não nasceram com a cibercultura, porém, foi a partir dela que puderam se reinventar e expandir seu alcance.

Como demonstrado, para que possam mudar paradigmas que os definem como conteúdos vazios e de estética inferior, esses produtos do entretenimento digital contemporâneo necessitam romper com anos de produção filosófica ocidental e com o jugo de teorias apocalípticas sobre comunicação. O conceito de cognição adotado neste artigo (LAKOFF & JOHNSON, 1999) vai de encontro aos tradicionais postulados de razão, aprendizado, inteligência etc. Das consequências desta relação entre cognição, tecnologia e entretenimento ainda resta muito a ser conhecido, o que enfatiza a necessidade de estudos que dêem conta de compreender a totalidade deste fenômeno.

Referências

Bibliográficas:

AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore/London: The John Hopkins University Press, 1997.

ANDERSON, Chris. **The Long Tail**; 2001. Disponível em: <<http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html>>. Acesso em: 7 de maio de 2012.



BODEN, Margareth. **The philosophy of artificial life**. Oxford University Press; 1996.

CLARK, Andy. **Mindware: an introduction to the philosophy of cognitive science**. New York/Oxford: Oxford University Press; 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ª ed. São Paulo: Aleph; 2008.

JOHNSON, Steven. **Emergência: a dinâmica de redes em formigas, cérebros cidades e softwares**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar; 2003.

_____. **Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Elsevier; 2005.

LAKOFF, G., JOHNSON, M. **Philosophy in the flash**. Nova York: Basic Books; 1999.

MANOVICH, Lev. **Remixing and Remixability**. 2005. Disponível em: <http://www.manovich.net/DOCS/Remix_modular.doc>. Acesso em: 27 de agosto de 2011.

MORAVEC, Hans Paul. **Mind children**. Harvard University Press; 1988.

O'REILLY, Tim. **What is web 2.0**. 2005. Disponível em: <<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>>. Acesso em: 27 de agosto de 2011.

REGIS, Fátima. **Tecnologias de Comunicação e Novas Habilidades Cognitivas na Cibercultura**. Projeto de Pesquisa apresentado ao Prociência. Rio de Janeiro: UERJ/FAPERJ; 2008.

_____. **Práticas de Comunicação e Desenvolvimento Cognitivo na Cibercultura**. In: Anais do XIX Encontro da Compós. Rio de Janeiro, PUC-RJ, 8 a 11 de jun.; 2010.

REGIS, Fátima; PERANI, Letícia. **Comunicação e entretenimento na cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia**. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, Brasília, v.13, n.2, mai./ago. 2010. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/482/436>>. Acesso em: 27 de outubro de 2011.

SÁ, Simone. **Fanfictions, Comunidades Virtuais e Cultura das Interfaces**. In: Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), Salvador, 1 a 5 de set.; 2002.

_____. **Quem media a cultura do shuffle? Cibercultura, Mídias e Cenas Musicais**. Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia, Porto Alegre, n. 15, p. 05-11, jul. 2006.

Jogo eletrônico:

Little Big Planet (2008). Desenvolvedor: Media Molecule. Publicador: Sony Computer Entertainment Europe. Plataforma: PlayStation 3.

Websites:



Academy of Interactive Arts & Sciences - <<http://www.interactive.org/>>. Acesso em: 06 de maio de 2012.

Best of IGN - <<http://bestof.ign.com/>>. Acesso em: 06 de maio de 2012.

Blog PlayStation - <<http://blog.us.playstation.com>>. Acesso em: 05 de maio de 2012.

GamrReview - <<http://gamrreview.vgchartz.com>>. Acesso em: 01 de set. de 2011.

IGN - <<http://bestof.ign.com/>>. Acesso em: 01 de set. de 2011.

LittleBigPlanet Official Website - <<http://www.littlebigplanet.com/pt>>. Acesso em: 01 de set. de 2011.