

JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO: UM DIÁLOGO POSSÍVEL COM A ESCOLA

ELECTRONIC GAMES AND EDUCATION: A POSSIBLE DIALOGUE WITH THE SCHOOL

Helenice Mirabelli Cassino Ferreira*

Dilton Ribeiro do Couto Junior**

Resumo

O presente trabalho investiga os sentidos produzidos na relação de jovens com os jogos eletrônicos, para refletir sobre possíveis diálogos entre as práticas culturais e escolares. A fundamentação teórica é centrada nos Estudos Culturais latino-americanos, que compreendem o consumo cultural e a recepção dos meios sob o foco das mediações. Tomando como campo de estudo o cenário dos animencontros, a análise aqui apresentada aponta que a sensação de imersão e o caráter interativo proporcionado pelas mídias digitais contribuem significativamente para a constituição de subjetividade desses sujeitos, instaurando novos modos de relacionar-se com a informação e o conhecimento. Nesse sentido, faz-se imprescindível, por parte da escola, uma reflexão sobre o papel que as diferentes mídias ocupam nas sociedades contemporâneas.

Palavras-chave: *Jogadores de Games, Subjetividades, Educação.*

Abstract

The present work investigates the senses produced in the relation of youths with electronic games, in order to reflect on the possible dialogues among cultural and school practices. The theoretical background is centered in Latin American Cultural Studies, which understand the cultural consumption and the reception of the means under the focus of mediations. Taking as the field of study the scenario of the animencontros, the analysis here presented shows that the sensation of immersion and its interactive quality made possible by the digital media contribute significantly for the constitution of the individual's subjectivity, establishing new ways

of relating oneself with information and knowledge. Therefore, it becomes indispensable, for the school, to reflect on the role that different media occupy on contemporary societies.

Key words: *Game Players, Subjectivities, Education.*

I Introdução

Este artigo tem origem nos estudos realizados a partir de nosso interesse em tentar conhecer e entender os modos de subjetivação de jovens jogadores de jogos eletrônicos. Este estudo está vinculado a um Projeto Institucional recém-finalizado¹ e, assim sendo, apresentamos aqui algumas questões que foram analisadas no âmbito do mesmo. As considerações apresentadas estão embasadas teórica e metodologicamente nos Estudos Culturais latino-americanos, que consideram que os sujeitos não se lançam de forma acrítica sobre os bens que consomem e entendem que ocorrem reapropriações no contato das audiências com os diversos produtos midiáticos da indústria de entretenimento. De acordo com Martins e Couto Junior (2007), essa perspectiva teórica compreende os sujeitos

... não como consumidores vorazes e alienados dos supérfluos, cuja aquisição é estimulada pela propaganda, ou como meras audiências cativas dos meios, mas como protagonistas ativos que se manifestam politicamente por intermédio de práticas e ações culturais que correspondem ao seu tempo (p. 2).

São, portanto, as falas desses sujeitos juvenis que nos apontam seus modos de pensar, de agir, de estar no mundo. A análise dos dados aqui apresentados baseia-se nos registros das observações e nas entrevistas individuais e coletivas realizadas com jovens entre 11 e 22 anos, no Rio de Janeiro, em 2006 e 2007, durante os *animencontros*², eventos presenciais que reúnem fãs da indústria de entretenimento japonesa – principalmente os mangás (histórias em quadrinhos), animes (desenhos animados) e jogos eletrônicos – em torno de práticas relativas ao consumo e à recepção desses produtos da indústria cultural. Além disso, também foram realizadas entrevistas coletivas com jovens entre 19 e 21 anos em uma *lanhouse* da Zona Norte da cidade do Rio de Janeiro, cujo contato foi efetuado num desses encontros referidos, e entrevistas individuais por meio de *chats* de conversa via Internet.

O que essas falas nos trazem permite delimitar sujeitos inseridos em sociedades complexas contemporâneas e que têm os artefatos tecnológicos como extensão de seus próprios corpos. Se as tecnologias nos constituem, conforme afirma Santaella (2007), as práticas culturais desses jovens revelam de que modo sua relação com a tecnologia implica um novo sujeito cultural. Alves (*on line*) argumenta que "as experiências mediadas por tecnologias que utilizam a realidade virtual abrem novas janelas nos processos de criação, transformando os modos de ser". Segundo a autora, os jogadores de jogos eletrônicos estão constantemente imersos em espaços virtuais criados por essa mídia, que permite aos *gamers* a capacidade de vivenciar a simulação pelo bombardeamento de "códigos digitalizados".

Se o espectador já foi definido como um receptor passivo das mensagens vinculadas pelos meios de comunicação, hoje é consensual a ideia de que, para se referir ao novo usuário dos meios de comunicação e informação, o termo interator parece ser mais adequado, já que apresenta a ideia de alguém que atua, que escolhe, que decide e desencadeia as ações. De acordo com Machado (2007):

... em vez de ser um observador distanciado (...), esse novo sujeito é agora implicado no mundo virtual onde está imerso; sua presença ali é ativa, no sentido de desencadeadora de acontecimentos e no sentido também de estar submetida às forças que ali estão em operação (p. 229-230).

Na perspectiva de Machado (2002), nesses contextos, imersão refere-se "ao modo pelo qual o sujeito 'entra' ou 'mergulha' dentro das imagens e sons gerados pelo computador", e agenciamento designa "a sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha" (p. 1), ou, ainda, pelo fato de que lhe é dada a possibilidade de controlar, pelo menos parcialmente, o desenrolar dos acontecimentos. Assim, imersão e agenciamento são, cada vez mais, requisitos para o sucesso dos jogos e ambientes virtuais em geral e apontam os caminhos para conhecer esse novo sujeito, considerando suas características, suas necessidades e seus anseios, procedimento importante para pensar as questões que se apresentam para o campo da educação na contemporaneidade. De acordo com Orofino (2005), "... a escola pode e deve intensificar o diálogo entre a cultura escolar e a cultura midiática ao oferecer oportunidades de produção de narrativas de autoria dos estudantes com o uso de novas linguagens e tecnologias" (p. 29). Nesse sentido,

parece muito importante que o campo da educação se debruce sobre essas práticas, buscando subsídios para entender a influência que essa familiarização exerce na escolarização dos jovens.

2 O Sentimento de Imersão: o corpo presente na "pele" do personagem

Introduzido há pouco tempo no campo da realidade virtual e dos *games*, o termo imersão, segundo revela Machado (2002), é a forma como o sujeito é "transportado" para a trama digital, sendo fruto da relação que estabelece com a mídia. Sempre muito atentos e concentrados na ação dos personagens, os jogadores "adentram" de forma intensa o mundo digital e experimentam a sensação de imersão por meio de diversos recursos que vão da utilização dos controles e tomadas de câmera até o envolvimento com a trama do jogo. Santaella (2004a) ressalta que "O game é um mundo possível porque, nele, jogador e jogo são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro" (*on line*), na medida em que o progresso de um determinado jogo dependerá da capacidade do jogador em apreender as suas regras que seguem uma determinada lógica dentro do mundo virtual.

Em outra obra, a autora (2003, p. 202) aponta para um corpo plugado que, dependendo do nível de interação, pode estabelecer relações mais ou menos superficiais, desde o simples digitar de um texto até a imersão intensa em espaços de realidade virtual. É um corpo cada vez mais requisitado a estar presente, contrariando as previsões inquietantes de um distanciamento entre mente e físico a partir do uso das tecnologias digitais. A esse respeito, Carvalho (2006) observa que a virtualidade trouxe como consequência um alargamento do real, que passa a ser tudo o que é percebido pelos sentidos e que permite interação. Assim, essa expansão permite tornar visíveis experiências sensíveis e invisíveis as relações entre realidade e representação. As fronteiras entre representação e objeto ou entre real e imaginário tornam-se diluídas, inaugurando um modelo "capaz de miscigenar ilusão e realidade" (p. 86).

Os jovens entrevistados reforçam a importância desse corpo presente, que os insere nas diversas situações da trama digital dos jogos eletrônicos: "... *aquele boneco é seu*

como se você estivesse lá", diz Tatiane, de 21 anos³. O boneco que representa o interator e atua em seu nome é o seu corpo presente. É a experiência que só faz sentido para ela e que

... convoca a presença de um corpo sensório-motor e não se limita ao manuseio das interfaces no sentido de apenas transitar pelas possibilidades em uma relação estímulo-resposta (...) trata-se de entender a experiência como um sistema complexo e dinâmico capaz de produzir novas formas de subjetividade (Carvalho, 2006, p. 87).

A possibilidade desse corpo não é uma substituição do sujeito, mas a "materialização" de uma ideia a partir da associação entre real e virtual. Santaella (2004a) argumenta que, com o avanço tecnológico dos *games*, a interação no cenário tridimensional hoje ocorre por intermédio de um avatar – personificação do sujeito por meio de uma imagem criada ou personagem escolhido pelo jogador – e que irá representá-lo na trama do jogo, interferindo no conteúdo da história. Sobre os avatares, Machado (2002) faz algumas considerações, apontando que "... o interator entra no jogo em geral escolhendo o boneco que vai representá-lo e depois o coloca num dos cenários da intriga, onde deverá dirigi-lo durante o enfrentamento de adversários e perigos" (p. 10). A identificação com o personagem, segundo Santaella (2004a), provém de uma "identificação encarnada que se responsabiliza pela intensificação da competitividade e pelo envolvimento emocional e afetivo do interator" (*on line*). Além disso, essa autora (2003) afirma que os *softwares* complexos que desenvolvem os ambientes virtuais proporcionam ao usuário o contato entre o biológico (corpo) e a máquina, criando interfaces perceptivas e sensoriais na relação que o homem estabelece com essa tecnologia. Para Machado (2002), a criação de um avatar

... é sempre um processo de negociação entre, de um lado, as iniciativas, as fantasias e os desejos de um jogador real projetado num avatar e, de outro, as convenções, atributos e possibilidades previstos no programa (p. 9).

Em muitos casos, o jogo não permite a criação do avatar, mas, ainda assim, vivenciar as emoções das narrativas dos jogos por intermédio de um personagem – seja ele construído pelo jogador ou assumido dentro de um leque de possibilidades apresentadas pelo programa –, o que é intensificado pelas sensações de imersão e agenciamento que o *software* é capaz de proporcionar pelos diversos recursos; por exemplo, os efeitos sonoros e de câmera, semelhantes ao cinema. Todavia, como

aponta Machado (2007), nos ambientes digitais, passamos a ser o sujeito visualizador na medida em que tanto no cinema como na pintura o espectador pode apenas presumir o espaço tridimensional representado, mas não pode vivenciá-lo ou experimentá-lo. Suas ações não podem modificar a imagem, pois ela já está dada ou já foi vista pelo sujeito da representação, diferentemente das representações virtuais em que o espaço depende inteiramente do observador, de sua posição, da direção de seu olhar ou de sua movimentação dentro do ambiente.

A sensação de imersão e de controle experimentada nas ações fica ainda mais evidente naqueles jogos em que a perspectiva é oferecida por uma câmera subjetiva. Nos jogos eletrônicos, duas são as formas de visualização: a) uma que considera o ponto de vista externo, em que o avatar pode ser visto na tela pelo jogador; e b) outra, pelo uso da câmera subjetiva, que considera o ponto de vista interno, o ponto de vista do jogador. Nas duas formas, o jogador é levado a "mergulhar" no mundo virtual que se apresenta, porém, pelo recurso da câmera subjetiva, os efeitos visuais e a acústica colaboram para a imersão, e o jogador passa a experimentar uma sensação muito maior de presença ativa, e não apenas de observação do desenrolar da narrativa. Por um determinado espaço de tempo, ele é capaz de agir, reagir e pensar como o seu personagem, inserido no ambiente do programa. Assim, pode criar mais facilmente a ilusão de "ser" o ente fantástico, um arqueiro, uma sacerdotisa, um guerreiro, uma deusa, dentre inúmeros outros personagens à disposição do jogador.

A câmera subjetiva propicia ao interator o mesmo campo de visão que a personagem, e isso se torna um grande instrumento para os ambientes que pretendem produzir efeitos imersivos, já que transforma o espectador em "sujeito vidente implicado na ação" (Machado, 2007, p. 172). Toda a cena é construída a partir desse olhar e desse ponto de vista: as demais personagens dirigem seu olhar para o ponto onde está a câmera, a altura da câmera coincide com a estatura da personagem, os objetos e demais personagens aparecem de acordo com o campo de visão representado por essa câmera.

Nos jogos em geral e nos jogos de simulação em particular, esse é um dos recursos mais utilizados para dar ao jogador a sensação de pertencer ao ambiente. Se, aliado a

essa técnica, são utilizados outros recursos, como sensores de movimentos, *joysticks* sem fio ou ainda sem botões, as possibilidades de imersão se tornam certezas. O console *Wii*, da Nintendo, é um exemplo claro por trazer um diferencial que se apresenta com o controle remoto sem fio, que reconhece os movimentos do usuário e os transfere para o computador. O controle utiliza a tecnologia *Bluetooth* para comunicação sem fio e a interação proporcionada pelo jogo é fartamente elogiada pelos jogadores, como ilustra o depoimento de Thiago A.:

Thiago A. – *Eu adoro aquele Wii, vai ser o videogame revolucionário para mim!*

Pesq. – *Por quê?*

Thiago A. – *Porque ele é todo simulador, todo o jogo nele funciona como um simulador! Você vai jogar um jogo de baseball, então vai fingir que você está usando um taco. Vai jogar um jogo de boliche, vai fingir que está tacando a bola. É todo simulador, você se sente todo dentro do jogo!*

Pesq. – *Sente todo dentro do jogo?*

Thiago A. – *É.*

Pesq. – *É o seu corpo que está interagindo direto na imagem?*

Thiago A. – *Exatamente! Como se estivesse jogando de verdade!*

3 A Vivência nos Espaços Híbridos

A forma mais evidente de imersão é a apresentada pelos simuladores, que se caracterizam por serem programas que tentam reproduzir virtualmente situações que acontecem fora do ciberespaço, colocando os sujeitos no centro das ações e permitindo que seus corpos interajam com os demais elementos da cena. Vários dispositivos e periféricos têm sido criados com o objetivo de ampliar as sensações imersivas, como o *EyePhone*, uma espécie de capacete com um par de monitores estereoscópicos acoplados ao olho, ou ainda a *dataglove*, luva dotada de sensores que captam os movimentos da mão e envia comandos para o computador.

Essas experiências de realidade virtual, em que o sujeito veste uma luva ou um capacete, pressupõem um afastamento do entorno e um mergulho nessa realidade digital de forma absoluta. Não é o que normalmente acontece nos jogos eletrônicos, sejam eles jogados por meio de um computador ou de um console ligado a um televisor. Aqui, o espaço "real" não é subtraído e o sujeito interage da mesma forma com objetos externos e internos ao ambiente do jogo. Porém, a sensação de imersão nem por isso é menor. Os ambientes e linguagens híbridas com os quais os jovens

convivem tornaram-se tão espontâneos nas relações cotidianas que os limites entre eles já não se fazem perceber de forma tão intensa. Assim, o jogador pode olhar para o lado e fazer um comentário com outro jogador e voltar sua atenção para a tela sem desmanchar a "magia" da imersão. A vivência em ambientes diversos e as trocas constantes confirmam novos modos de subjetivação que alteram as formas de perceber o mundo, diluindo as fronteiras entre o que está dentro e fora do ciberespaço. Para o jogador, acostumado a entrar e sair desses ambientes e a transitar entre eles sem reservas, é fácil estar ao mesmo tempo dentro e fora da virtualidade, agindo com a mesma desenvoltura e "verdade" em todas as situações. Não se trata de confundir as dimensões, mas de considerá-las partes de uma mesma experiência.

Vale ressaltar que hoje, com a presença de sistemas cada vez mais sofisticados, o uso de periféricos, como luvas e capacetes, torna-se muitas vezes dispensável e, ao invés destes, projeta-se a imagem do jogador na tela ou é possível captar seus movimentos por meio de sensores que não necessitam mais estar colados ao corpo para "ler" suas ações e, assim, ampliar as possibilidades de interação e as sensações de estar dentro de determinado ambiente.

Várias também são as possibilidades no que diz respeito a controles mais intuitivos, que aproximam o jogador dos universos ficcionais dos jogos. Ao segurar um *joystick* em forma de guitarra nos jogos *Guitar Hero* ou *Rock Band*, a sensação de ser o guitarrista e protagonista do jogo é sensivelmente intensificada. Thiago A. diz que prefere os controles que permitem essa simulação e afirma: "... eu jogo jogos de pistola, de carro com volante e, no máximo [jogos], de estratégia no computador, com mouse. Eu não gosto de jogar no controle [mais tradicional, com botões], não". Dessa forma, a busca por sensações imersivas é também a busca pelo aperfeiçoamento tecnológico de gráficos, periféricos, dispositivos e aplicativos. Janet Murray (2003) comenta sobre os objetos liminares e os limites entre o mundo da representação e o mundo "real", comparando-os à quarta parede do teatro, e observa que suas existências ampliam a sensação de imersão. "Nos ambientes eletrônicos baseados na tela de um monitor", diz a autora, a tela é a quarta parede e o controlador (*mouse*, *joystick*, *dataglove*) é o objeto liminar "que permite entrar e sair da experiência" (p. 109).

Assim, quando o jovem empunha o *joystick* como se segurasse uma raquete de tênis e produz os movimentos de um jogador na quadra, quando "toca" uma guitarra junto com seus amigos de banda, ou vê sua imagem projetada na tela e pode ele mesmo golpear seus adversários, podemos supor que os limites fazem parte das representações e que podemos colocá-los e tirá-los de acordo com a nossa capacidade de simulação. Observamos hoje que os objetos liminares tornam-se cada vez mais imperceptíveis e são inseridos harmoniosamente nas experiências digitais.

4 Interatividade como Característica das Novas Relações com as Mídias

Santaella (2004a) aponta que a característica mais marcante dos jogos, inclusive os tradicionais, não-eletrônicos, é a capacidade participativa que confere aos jogadores, uma vez que sem participação e concentração não existe jogo. No que se refere aos jogos eletrônicos, a autora marca a diferença destes em comparação aos demais: "... a grande distinção do jogo eletrônico em relação a quaisquer outros encontra-se, antes de tudo, na interatividade e na imersão" (*on line*). Nesse sentido, a interatividade propicia a sensação de imersão pela forma como o jogador se relaciona com o jogo eletrônico, como é o caso explicitado por Machado (2002) sobre o jogo *Myst*, no qual a narrativa está a todo instante tornando a experiência do jogo dinâmica e participativa, porque, para o seu progresso, a colaboração do jogador é imprescindível.

Murray (2003) diz que é a "... experiência de usar objetos e de vê-los funcionar como deveriam em nossas próprias mãos" (p. 113) que cria a sensação de sermos parte de determinado ambiente virtual ou jogo. Assim, os ambientes participativos, que induzem comportamentos que dão vida a objetos, são fundamentais na imersão. O mesmo acontece, explica a autora, quando uma criança acalenta um urso para dormir ou diz "bang!" ao apontar uma arma de brinquedo. É nessa perspectiva que a relação com os objetos reforça a crença na verossimilhança das ações.

O conceito de *affordance*, descrito por Gibson (1986) e citado por Gomes (2005), também auxilia a entender esta relação entre sujeitos e objetos nos ambientes virtuais, já que se refere àquilo que o ambiente oferece ao organismo de maneira complementar entre ambos. Assim, "estar dentro" diz respeito "às capacidades do

corpo virtual dentro do universo ficcional (...) muito mais do que a verossimilhança audiovisual apenas" (Gomes, 2005, p. 5: grifo do autor). A capacidade de dar comandos, escolher e executar ações por intermédio do corpo virtual determina o nível de imersão. Quanto mais o ambiente permite ao interator interferir sobre ele e seus objetos, movimentar-se por todo o espaço, olhar para todos os cantos e realizar ações, mais ele se sentirá parte desse ambiente.

Para a maioria dos jogadores entrevistados, esse é um fator relevante em suas escolhas:

Tatiane – ... acho que o que não pode faltar é a interatividade (...) você está lá naquele mundo, aquele boneco é seu como se você estivesse lá, igual está lançando agora o Nintendo Wii e que você joga em pé, igual ao Paradise⁴, que você se movimenta, acho que isso não pode faltar! Eu gosto de jogo assim.

Pesq. – Num jogo que permite mais interação, você se sente mais dentro do jogo? Se sentir dentro do jogo é importante?

Esdras – Sim, quando você pode fazer mais coisas tipo: eu vejo uma grama, posso cortar ela, ou eu vejo uma casa, posso entrar nela, posso quebrar a porta etc. Dependendo do gênero dele, sim. Nos RPGs e jogos de simulação, combate, isso é muito importante. Na verdade, essa é a função do jogo. Dá a sensação de estar em outra realidade...

5 Agenciamento no Mundo Virtual: uma mudança de postura

Como afirma Santaella (2004b),

Quando o usuário "pilota" o computador, esteja ele transitando por um CD-Rom ou nas redes, ele está sempre dentro de um espaço informacional, um ambiente de signos híbridos no qual imagens, gráficos, desenhos, figuras, palavras, textos, sons e mesmo vídeos misturam-se na constituição de uma metamídia complexa. Essa complexidade não é devida apenas à complexidade dos signos que aciona, mas também devido às exigências que ela demanda do usuário. (...) navegar é preciso. O usuário-operador tem de interagir com o que vê, mediante as escolhas do que vê. Ele não pode simplesmente olhar para o que se apresenta na tela, sem agir. É essa interação que está implícita no verbo "navegar" (p. 144).

Essa atitude ou postura diante da tela altera substancialmente os modos de se relacionar com a informação, com o conhecimento, com o entretenimento. Altera, conseqüentemente, as formas de percepção das imagens, sons, textos, já que demanda um envolvimento maior do que aquele exigido do observador passivo. Se, por um lado, a ação do interator pode significar um exame menos demorado diante da necessidade

de tomar decisões rápidas, por outro, propõe um enredamento do sujeito com aquilo que está diante de si na tela, já que é ele quem traça o roteiro de sua navegação.

Murray (2003) enuncia que a sensação de imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas como o novo ambiente torna possível. Aprender a navegar, a lidar com uma outra realidade, parece ser extremamente intuitivo para os jovens com os quais nos defrontamos. Suas formas de lidar com a informação, o conhecimento e o entretenimento nos meios digitais admitem imersão e agenciamento como fato incontestável, como perspectivas absolutas, incondicionais. Como diz Catharina, de 15 anos: "*... eu gosto sempre de poder escolher o que eu vou fazer.*" Os ambientes e jogos que oferecem maiores possibilidades interativas são, de modo geral, mais valorizados e acessados, já que são também os que admitem uma intervenção ou agenciamento maior por parte dos interatores.

De modo geral, o jogo eletrônico é uma obra aberta e dinâmica capaz de ser alterada no decorrer da trama digital (Santaella, 2004a) e, portanto, apresenta possibilidades criativas e de significativa densidade. Uma fala de Tiago – jogador de videogame e funcionário em Bangu de uma renomada rede de locadoras – aponta aquilo que o jovem de 19 anos considera como sendo a principal diferença entre jogar um *game*, ler um livro e assistir a um filme:

... No cinema, seria só a condição visual, de você ver o filme, interpretar, tem aquela coisa de gostar, você... você gostou do filme você vai continuar vendo, você não gosta, você para. Tem muito filme chato. Você, com certeza, quer parar pela metade porque você não aguenta ver, tem cada cena irritante...

(...)

O videogame (...) você pode jogar ali, você joga quanto tempo quiser sem aquela data preestabelecida de quando vai acabar, sabe? No livro não, você lê um livro, o livro vai até a página 215, você acaba de ler, você lê outro, assim. Mas no jogo não, tem jogo que não termina, você só vai elevando o nível do seu boneco, como nos jogos on-line.

Conforme o depoimento do jovem, o caráter de "inacabamento" do *game*, que se reconfigura a cada nova partida, foi a característica marcante dessa mídia com relação ao cinema e ao livro. Esse último não permite que o leitor/telespectador interfira no andamento da trama, o que impede a participação dinâmica do sujeito. Santaella (2004a) ressalta que nem sempre os jogos são totalmente interativos e que há jogos

"... em que a ação do usuário é meramente reativa, pois, embora suas respostas sejam imprescindíveis ao jogo, elas se dão sempre dentro de parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis do programa" (*on line*). Porém, a possibilidade de intervir é uma característica valorizada pelos jovens jogadores. Em seu depoimento, Diego, 21 anos, comenta sobre as interferências que faz durante as partidas dos jogos de estratégia, ressaltando que o jogo se reconfigura a cada comando seu nas disputas contra o adversário:

É isso, de..., de comandar um exército, é um jogo de raciocínio, tem..., ele não tem uma história fixa, é... vai mudando de acordo com o que você joga. Pode jogar uma vez, naquela mesma fase, naquele mesmo estágio, mas se você jogar de novo as coisas mudam. Então, é isso, dependendo de um movimento que você faz, a história inteira muda.

Os formatos participativos dos games, nos quais interação e agenciamento são palavras-chave para entender a relação dos jovens com os artefatos culturais, são bem exemplificados na fala de André, de 18 anos, quando afirma que jogar videogame é mais divertido do que ver desenho na TV:

... você tá cansado de ver aquilo sempre da mesma maneira, aí você quer fazer de outro jeito... é tipo assim, vamos supor, o Seya enfrentando o Yoga. Nunca vai acontecer isso. Então, no videogame você já tem essa possibilidade.

O jovem, ao se referir à Seya e Yoga – personagens baseados no anime "Cavaleiros do Zodíaco" –, aponta que, no desenho animado, esses personagens não se situam em posições de enfrentamento, fato que é possível no jogo a partir das escolhas dos jogadores. Nesse sentido, ao se colocar dentro da história e ser capaz de interferir em sua estrutura e mudar seus rumos, o jogador, por suas ações como criador e gerenciador de determinados mundos, vive outras experiências, inverte papéis, brinca de "faz-de-conta", exercita o prazer das transformações e das criações.

Murray (2003) afirma que nosso mergulho no mundo ficcional, seja ele por meio de um filme, livro ou de uma interface digital, é mais do que a suspensão de uma faculdade crítica, é o exercício de uma faculdade criativa. De acordo com a autora, o desejo de vivenciar a imersão nos leva a usar nossa inteligência "... mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência" (p. 111). É com base nessa perspectiva que o desejo de entrar nesses mundos faz parte da nossa relação com a ficção.

A impressão de estar mergulhado ou totalmente cercado por uma outra realidade pode requerer "... de um simples inundar da mente com sensações, a superabundância de estímulos sensoriais" (p. 102), diz a autora, destacando a ideia de que a imersão não é apenas a resposta a uma estimulação física, mas refere-se também ao envolvimento com a narrativa e às formas de sentir-se como personagem ou parte de determinada história.

Alves (*on line*) chama atenção para o fato de que a interatividade e a interconectividade estão contribuindo para o surgimento de um "pensamento hipertextual", ocasionando o ganho de novas habilidades cognitivas que "acabam por nos assustar, porque nós, adultos, ainda estamos vivendo essas transformações sob uma lógica, ainda presos à linearidade, às verdades absolutas, resistindo ao novo". Segundo Tavares (*on line*), o conteúdo dos jogos eletrônicos não é absorvido, compreendido e socializado entre os jogadores "de uma forma passiva, como muitos possam pensar. Crianças, jovens e adultos interagem com os jogos, com suas narrativas e discursos de uma forma ativa", produzindo sentidos a partir do contato com essa mídia.

Santaella (2003) aponta que os sujeitos estão permanentemente atribuindo significados a partir da interação com as imagens das diversas mídias. O depoimento de Tatiane, com 21 anos, demonstra as possibilidades que os jogos eletrônicos trazem para ela:

Olha, pra mim, o videogame é, acho, que uma das melhores coisas que já inventaram depois da TV [risos]... porque é uma forma de você interagir com outras pessoas, uma forma de você conhecer melhor os oponentes e até situações da vida cotidiana mesmo, é uma forma de você ganhar um raciocínio lógico melhor, mais apurado (...).

A concepção de que o videogame seria um mero passatempo, servindo unicamente para matar o tempo ocioso, foi rebatida criticamente pelos jovens entrevistados. Pensar as práticas culturais juvenis como parte integrante do sujeito nos ajuda a entender suas maneiras de se relacionarem com seus pares e com o conhecimento e de estarem inseridos nas sociedades contemporâneas. A partir da interpretação de suas falas e de nossa observação, pudemos constatar que seus modos de aprender estão fortemente ligados a atitudes de protagonismo e exploração. Acreditamos que o

campo da educação precisa estar atento para essas transformações, considerando as aprendizagens que estão se constituindo nos ambientes virtuais e reconhecendo essas novas formas de se relacionar com o conhecimento. Segundo Alves (*on line*), estamos vivendo uma época em que as novas gerações encontram-se imersas nos meios tecnológicos que fazem uso da realidade virtual, que transforma os modos de ser e propicia espaços de criação. E os modos de ser das gerações mais jovens ainda enfrentam certa resistência por parte dos adultos que encontram dificuldades em experimentar e partilhar com os mais novos as experiências que os usos dos artefatos culturais proporcionam.

Orofino (2002) destaca a importância que o profissional da educação tem na elaboração de reflexões sobre o papel que as diferentes mídias vêm exercendo nas sociedades contemporâneas, de forma que os enfoques pedagógicos possibilitem ensejar discursos para fins emancipatórios. É nessa perspectiva que a educação intercultural emerge, com o intuito de enfatizar a relação entre os sujeitos, para que os modos de representação do mundo sejam articulados. O desafio para os educadores é descobrir, junto às crianças e jovens, o papel que a mídia desempenha hoje nos mais diversos contextos culturais e de que maneira isso implica nos modos de subjetivação desses novos sujeitos culturais constituídos na e pela relação com os artefatos tecnológicos de seu tempo.

Notas

¹ Trata-se do projeto *Infância, Juventude e Indústria Cultural: Sociedade, Cultura e Mediações – Imagem e Produção de Sentidos*, coordenado pela Profa. Dra. Maria Luiza Oswald e desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Educação da UERJ.

² *Top Game Show, Anime Center, Anime Center Halloween, Anime Family, Anime Family Verão 2007, Evolution Party 2, Anime Place e Rio Anime Clube.*

³ Optamos por conservar os primeiros nomes dos jovens sem indicar, porém, os seus sobrenomes, o que impossibilita o reconhecimento deles. Seus depoimentos serão destacados em itálico.

⁴ *Para Para Paradise*, jogo de dança no qual sensores captam os movimentos dos braços, transferindo-os para a tela.

Referências

ALVES, Lynn. *Games: novo locus de aprendizagem*. Disponível em: <[http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?](http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigos&v_nome_area=Artigos&v_id_conteudo=65515)

[idioma=1&idMenu=5&label=](http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigos&v_nome_area=Artigos&v_id_conteudo=65515)

[Artigos&v_nome_area=Artigos&v_id_conteudo=65515](http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigos&v_nome_area=Artigos&v_id_conteudo=65515)

[#topo>](http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigos&v_nome_area=Artigos&v_id_conteudo=65515). Acesso em: 16 set. 2006.

CARVALHO, Victa de. Dispositivos em evidência: a imagem como experiência em ambientes imersivos. In: FATORELLI, A.; BRUNO, F. (Org.). *Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006. p. 77-90.

GOMES, Renata Correia Lima Ferreira. O design da narrativa como simulação imersiva. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPOS, 14., 2005, Niterói. *Anais...* Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2005. Trabalho apresentado no GT4 – Criação e poéticas digitais.

MACHADO, Arlindo. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 25., 2002, Salvador. *Anais...* Salvador, 2002.

_____. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTINS, Daniele M.; COUTO JUNIOR, Dilton R. Jovens jogadores de videogames e produção de sentidos: contribuições para se pensar práticas educativas alteritárias. In: REUNIÃO ANUAL INTERNACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO: PESQUISA E COMPROMISSO SOCIAL, 30., 2007, Caxambu. *Anais...* Timbaúba: Espaço Livre, 2007. p. 1-6. Trabalho apresentado e publicado em CD-ROM.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa Khouri Daher e Marcelo Fernandez Cuziol. São Paulo: Itá Cultural / Ed. da UNESP, 2003.

OROFINO, Maria Isabel. Educação intercultural, mídia e mediações: aportes das teorias latino-americanas da comunicação e consumo cultural. *Revista Linguagem e Cidadania*, Santa Maria: UFSM, n. 8, jul./dez. 2002. Disponível em: <http://www.ufsm.br/linguagem_e_cidadania/02_02/MarialsabelLC8.htm>. Acesso em: 13 fev. 2006.

_____. *Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade*. São Paulo: Cortez, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. *Games e comunidades virtuais*. 2004a. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>>. Acesso em: 23 mar. 2007.

_____. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004b.

_____. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

TAVARES, Marcus. *Games: educação e mídia*. Disponível em: <http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&v_nome_area=Artigos&label=Artigos&v_id_conteudo=65928>. Acesso em: 16 set. 2006.

Dados dos autores:

*Helenice Mirabelli Cassino Ferreira

Mestre em Educação – UERJ

Endereço para contato:

Rua São Francisco Xavier, 524, 12º andar,

bloco B, sala 12023

Maracanã

20.550-013 Rio de Janeiro/RJ – Brasil

Endereço eletrônico: tucassino@gmail.com

**Dilton Ribeiro do Couto Junior

Graduado em Pedagogia – UERJ

Endereço para contato:

Rua São Francisco Xavier, 524, 12º andar,

bloco B, sala 12023

Maracanã

20.550-013 Rio de Janeiro/RJ – Brasil

Endereço eletrônico:

junnior_2003@yahoo.com.br

Data de recebimento: 5 dez. 2008

Data de aprovação: 7 abr. 2009