

Games e educação: ainda uma trilha a ser explorada

Tatiana Santos da Paz Vanessa dos Santos Rios Lynn Rosalina Gama Alves

Universidade do Estado da Bahia

Resumo

O presente artigo toma como objeto de pesquisa os discursos escritos de professores e pesquisadores que durante três meses estiveram participando de um Fórum de discussão sobre “Games e educação – a construção de novos significados”. Ao analisar estas falas tomando como abordagem metodológica a Etnografia virtual, foi constatada a necessidade dos participantes em retornar a questão da violência e os jogos eletrônicos. Assim, apresentamos neste texto os percursos trilhados pelos participantes e pela mediadora na árdua tarefa de desvincular os significantes jogos e violência.

Palavras-chave: Games, violência, educação

Authors' contact:

tatianaspaz@gmail.com
nessarios.uneb@gmail.com
lynnalves@yahoo.com.br

1. Introdução

Nos últimos anos tem crescido de forma significativa as investigações em torno dos jogos eletrônicos. Em uma pesquisa realizada por Moura [2008] no portal da Capes no banco de teses e dissertações no período de 1987 a 2007, tendo como palavras chave jogos eletrônicos e jogos digitais, foi constatado a existência de quarenta e cinco investigações em diferentes áreas do conhecimento, sendo que quatorze foram pesquisas na área de educação e jogos eletrônicos. Estes dados sinalizam uma preocupação da comunidade acadêmica com a presença dos jogos eletrônicos na sociedade contemporânea e as distintas relações que são construídas pelos sujeitos e estes âmbitos semióticos. Assim, os jogos eletrônicos saem do underground cultural [MANOVICH 2005] e tornam-se objetos de investigação no cenário acadêmico.

Embora estes elementos tecnológicos passem a ocupar o objeto de desejo de investigadores, a comunidade de professores, pais e a mídia brasileira em geral ainda concebem os jogos como potencializadores de comportamentos negativos, principalmente violentos.

Na tentativa de abrir um diálogo contínuo com os professores e pesquisadores a Fundação Telefônica criou um portal educativo, gratuito e aberto, direcionado a educadores e alunos do Ensino Fundamental e Ensino Médio da rede pública e outras instituições de ensino. O Portal se constitui em espaço

aberto de comunicação com canais de cultura e informação, apoio à pesquisa, conteúdos sobre tecnologia e educação, inclusive com a indicação de jogos e sites com jogos online. Assim, mediados por fóruns de discussão e salas de bate-papo, os sujeitos que lá trafegam podem discutir os temas dos seus interesses.

Desde sua criação o Educarede realizou dois fóruns para discutir as questões relacionadas com os jogos digitais. O primeiro, coordenado pelo professor Dr. Claudemir Viana, coordenador de projetos do Portal Educativo Educarede, teve como título Jogos eletrônicos, Educação e Comunicação e foi realizado no período de 30 de maio de 2007 a 21 de janeiro de 2008. O segundo fórum teve a intenção de discutir as questões relacionadas com “Games e educação – a construção de novos significados” como tema principal e foi mediado pela professora Dra. Lynn Alves, da Universidade do Estado da Bahia e que publicou em 2005 o livro *Game Over: jogos eletrônicos e violência* que teve o objetivo de desmistificar a relação entre os jogos eletrônicos e a violência.

Esta relação é sempre vista de forma linear, como se fosse uma equação simples na qual jogos eletrônicos é igual a violência. Este olhar de causa e efeito e reducionista emerge sempre quando o assunto em pauta são os jogos eletrônicos.

Para Gee a violência e as questões do gênero têm mobilizado os escritores que escrevem sobre games. Ainda para o autor os games refletem a cultura em que vivemos e que podemos mudar [2004].

O tema “Games e educação – a construção de novos significados” foi debatido no referido portal no período de 31 de agosto a 31 de dezembro de 2008, com o objetivo de ressignificar o olhar dos docentes e usuários em torno dos jogos eletrônicos e seus potenciais pedagógicos. O fórum se estruturou a partir da seguinte questão: “Como vocês vêem essa possibilidade de investigar os jogos eletrônicos nas Universidades, contribuindo para a emergência de olhares diferenciados dessas mídias que seduzem crianças, adolescentes e adultos?” e teve como texto mediador o artigo com o mesmo título do tema: *Jogos eletrônicos - muito além da violência*, escrito pela professora que mediou durante os três meses as discussões e disponível em um espaço específico da interface fórum.

Neste período ocorreram 208 (duzentos e oito) postagens que estão disponíveis na URL: <http://www.educarede.org.br/>.

Dentro deste contexto este artigo tem a intenção de analisar os elementos significativos que foram destacados pelos participantes e a necessidade freqüente destes usuários em fugir do tema proposto, na medida em que compreendiam sempre os jogos vinculados de forma direta com um fenômeno da violência.

O percurso metodológico que norteou essa pesquisa foi a etnografia virtual que busca desenvolver meios para estudar não apenas como as pessoas utilizam a internet, mas as práticas sociais e sentidos construídos para esses locus dentro dos contextos locais [HINE 2004].

Para Hine esta abordagem metodológica apresenta dez princípios, mas destacaremos apenas os dois mais importantes para este trabalho. O primeiro é a “presença do etnógrafo no seu campo de estudo, combinada com um compromisso profundo com a vida cotidiana dos habitantes desse campo.” [2004, p. 80]¹ A imersão dos autores deste artigo com o ambiente onde ocorreram as discussões foi contínua durante os três meses, seja através da participação nos fóruns, seja como *voyeurs*, isto é, estiveram presentes no ambiente só observando, lendo, pensando sobre o que estava acontecendo neste espaço empírico. É importante ainda destacar o vínculo e compromisso com o tema que vinha sendo debatido no fórum pelos pesquisadores. O segundo princípio que consideramos relevante nesse momento é o limite desta abordagem, já que uma “descrição holística de qualquer informante, local ou cultura é algo impossível de conseguir, por que a noção de lugar ou cultura preexistente, inteiramente isolável, descritível tem que ser deixada para trás. [2004, p. 81]

Assim, dentro dessa perspectiva iremos analisar as contribuições dos interatores (ao invés de informantes, porque este vocábulo dá a idéia de uma certa passividade, além de desconsiderar a interatividade que ocorre em qualquer processo de investigação) no que se refere a temática games e como algumas posições e concepções estavam enraizadas e cristalizadas ao longo dos três meses de análise.

2. Abrindo a caixa de Pandora

Este movimento dialógico e em alguns momentos monológico foi analisado a partir das seguintes categorias: intervenção (42 postagens), questionamento (39 postagens), posição reducionista contra (13 postagens), posição reducionista a favor (26 postagens), visitante (25 postagens), relatos de experiências (25 postagens), saudações (28 postagens),

fuga do tema (4 postagens) e mensagens em branco (6 postagens). As postagens analisadas foram agrupadas nestas categorias, considerando a participação dos professores, pesquisadores e outros interessados na temática.

A criação da categoria *intervenção teórica* foi definida para indicar os discursos dos participantes que apresentaram contribuições teóricas para o tema principal “Games e educação – a construção de novos significados”. Tivemos quarenta e duas postagens que se inserem nessa categoria, na medida em que os sujeitos contribuíram através de indicação de trabalhos e/ou reflexão teórica sobre o tema. No entanto, dessas quarenta e duas postagens vinte e cinco são de autoria da mediadora. Ou seja, apenas dezessete postagens classificadas como intervenção foram feitas pelos demais participantes, que totalizam 8,2 % de todas as postagens analisadas nessa pesquisa.

Estes dados situam o leitor do monólogo que se instaurou durante os três meses. Tal situação nos leva há duas indagações. A primeira, a ausência dos participantes relacionava-se com a falta de interesse pelo tema e conseqüentemente pela ausência de leitura que subsidiasse a discussão, saindo do senso comum? Ou ainda, este silêncio foi uma forma de se posicionar frente, a crença de que os games levam apenas a violência? Esta segunda questão se fortalece frente a demanda constante dos participantes em trazer esta temática para o cenário do fórum.

No que se refere à categoria intervenção vale a pena destacar as contribuições trazidas por uma participante para a discussão sobre o tema: “Games e educação – a construção de novos significados”, que foi aberto pela mediadora do Fórum, com o objetivo de discutir as possíveis trilhas de investigação que podem ser seguidas nas Universidades quando se tem os jogos eletrônicos como objeto de estudo:

“[...] Muita gente ainda acredita que os jogos eletrônicos servem apenas para passar o tempo. Mas não é por acaso que tantas empresas e até mesmo projetos do Governo Federal e Estadual estão investindo no desenvolvimento de novos games de diversas temáticas. [...] Além de divertir já é comprovado que os jogos auxiliam na coordenação sensório-motora. As vantagens não se delimitam a isso, mas, infelizmente não são muitas as universidades que dão abertura para discussão sobre jogos eletrônicos, haja vista que no meio acadêmico ainda é difícil conceber a idéia que os jogos eletrônicos pode ser um objeto passível de estudo e análise. De maneira pioneira alguns estudiosos como a própria Lynn Alves, Filomena Moita, Cláudio Mendes dentre outros tem conseguido romper entraves, mas há muito a se fazer, ou melhor a se estudar. [...]” [I.G, 23/09/2008]²

¹ Tradução das autoras

² Estaremos utilizando a combinação de letras aleatórias para nos referir aos autores das falas

A mesma participante ainda trouxe uma intervenção alertando a necessidade de uma abertura voltada para pesquisa sobre jogos eletrônicos dentro das universidades:

“[...] Acredito que há necessidade de estudar mais fatores que envolvem a área de jogos como: o potencial pedagógico com diferentes faixas etárias (inclusive com portadores de deficiência), as influências psicológicas adquiridas, a formação de uma rede social, as ideologias que estão por traz das narrativas e das políticas públicas que influenciam o desenvolvimento destas mídias.” [I.G, 23/09/2008]

As contribuições trazidas por I.G. retratam em linhas gerais as dezessete postagens que contribuíram para uma reflexão em torno da temática, abrindo novas linhas de discussões e situando os demais participantes para o contexto que envolve os jogos e sociedade, que implicam desde ações políticas a pedagógicas.

3. O retorno do recalcado

Como já dito anteriormente a violência e os games estão sempre na ordem do dia quando analisamos e/ou discutimos os jogos eletrônicos em diferentes espaços de aprendizagem. E no fórum, esta situação não foi diferenciada, como um conteúdo reprimido, recalcado, a violência era sempre trazida para o contexto. E no fórum, uma participante usou a interface para criar um novo tema intitulado “Um desabafo...”, para falar sobre a violência na sociedade brasileira, indo além daqueles autores/atores sociais que estavam participando do fórum e se posicionavam de forma acrítica.

“A questão da violência presente na sociedade brasileira vincula-se diretamente a fatores sócio-educativos e não simplesmente ao convívio com jogos eletrônicos que expõem os sujeitos a cenas de violentas. Um dos espaços nos quais mais se aprende violência, infelizmente é o ambiente familiar: violência psicológica, agressão física e negligência, dentre outras situações que ilustram a completa ausência de amor, como o recente assassinato dos dois adolescentes pelo pai e madrasta.” [I.C, 11/09/2008]

Esta postagem emerge frente às constantes demandas dos demais participantes em relacionar os games com a violência, como se fosse possível analisar o epifenômeno da violência sem contextualizá-lo, sem considerar as questões políticas, sociais, econômicas, culturais, afetivas, entre outras.

Assim, na discussão a mediadora entrevistou alertando para atenção dos pais ao comportamento dos filhos no dia-a-dia e como são elaborados os distintos conteúdos

evidenciadas neste trabalho. Outro ponto que destacamos é que estes discursos serão transcritos integralmente do referido Fórum.

vinculados pelas mídias e especialmente pelos games, com a intenção de implicar os participantes.

Ainda na tentativa de elaborar o significado da violência nos games a mediadora incluiu um novo texto com o objetivo de fornecer informações teóricas sobre o fenômeno da violência. Contudo, foi possível observar que os apocalípticos continuavam vendo a relação como de causa e efeito.

“A evolução tecnológica ao qual presenciamos hoje em dia é prejudicial, quando especificamos o tema jogos, pois mais e mais crianças deixam as brincadeiras sadias de outrora para se dedicar a horas e horas em frente ao computador ou ao video game!!!! Cadê a pipa, a bolinha de gude...? è terrível ver que as coisas estão evoluindo, mas o ser humano não!!!!” [I.P, 29/10/08]

Esta queixa nos leva a outro questionamento: será mesmo que temos que adotar uma postura excludente em relação às tecnologias? Será que o fato das crianças, adolescentes e adultos interagirem com os jogos digitais tem que significar a exclusão de outras formas de brincar e jogar? Será que a evolução do ser humano não passa pela evolução tecnológica? E por fim, será que temos sempre que adotar posturas excludentes, tipo o poema de Cecília Meireles “Ou isto ou aquilo?”

A discussão sobre a violência aparece também nas categorias intituladas posição reducionista contra (abrange as postagens em que os participantes apresentam uma opinião contra os jogos eletrônicos) e a favor (posturas favoráveis aos games) que se caracterizam por não apresentarem bases teóricas para sustentar o discurso. Observa-se, no discurso desses sujeitos, posicionamentos baseados no senso comum e que não apresentam sustentação teórica. Entende-se por senso comum um saber que se constrói não necessariamente a partir de uma experiência, mas a partir de generalizações que normalmente são criadas por uma ideologia dominante. Nessas postagens os participantes citam violência e vício em seus posicionamentos, no entanto, não argumentam sobre essa questão em seus discursos:

“I.P., Eu também gosto de jogos, mas acho que tem alguns que influenciam as crianças à violência.Tchau!” [I.L, 12/11/2008]

Ou ainda, no dizer de outro interator:

“os jogos eletrônicos são má influência para as crianças de hoje. devemos tomar cuidado com esses tipos de coisa. muitas pessoas ficam viciadas com jogos eletrônicos da internet, porque elas ficam agindo de formas diferente no seu dia-a-dia.” [I.K, 30/07/08]

Há ainda os participantes que apenas indicam que são a favor do uso dos jogos eletrônicos sem discutir o

assunto teoricamente. Um dos sujeitos, ao se posicionar sobre os games, afirmou: “no meu ver jogos violentos não influencia na violência das crianças, mais sim a educação e o limite que é dado em casa” [I.T, 06/12/08].

Mais uma vez, o tema proposto para discussão é desviado para as questões da violência, compreendida nos registros acima como um fenômeno descontextado da sociedade, como se fosse muito simples transpor os conteúdos das distintas telas (TV, cinema, celulares, games, etc) para o cotidiano de cada sujeito.

A categoria intitulada *visitante* foi criada para classificar as postagens em que os participantes não acrescentavam nada à discussão, utilizando o fórum apenas como espaços para futuros contatos pessoais, ajuda, comunicação, entre outros. Seguem alguns exemplos que demonstram essa afirmação:

“Caros Amigos Gostaria de contactar com alguém da cidade de Monte Verde (MG) para troca de informação. Espero seu contato com interesse”. Att. I. S. [I.S, 22/09/2008]

Ou ainda,

“oi eu sou a I.K. adorei sua mensagem gostaria de deixar uma melhor mas não tenho nada agora.tchau” [I.K, 30/09/2008]

Estas mensagens nos indicam que os sujeitos não estavam atentos a temática que estava sendo discutida e não compreendiam também a lógica que instaura nos fóruns de discussão, isto é, a intenção é criar um espaço de debate e construção coletiva em torno de um eixo temático, onde os diferentes sujeitos que trafegam neste locus partilham seus conhecimentos, achados, angústias epistemológicas, entre outros aspectos. Percebemos também que três usuários não estavam acostumados com a netiqueta, isto é, as regras de convivência nos ambientes online e suas interfaces comunicacionais, como por exemplo: postavam todo o texto no maiúsculo (estas mensagens foram colocadas em minúsculo aqui no artigo).

A interação com o fórum apenas para saudar outros participantes e/ou referir-se a contribuição dos pares sem discutir o tema, também foi uma postura freqüente, na medida em que totalizamos vinte e oito postagens nessa categoria. Um exemplo é o processo de comunicação abaixo:

“Olá I.G., Estaremos aqui esperando você para aquecer nossa discussão, sobre as trilhas dos jogos eletrônicos/digitais no cenário acadêmico. Beijos” [I.A, 20/09/200]

“OK, I.A.,mas o sucesso é seu também, pois você escreveu. Estou verificando com a outra colega possibilidade do encontro OBr (SIC!). Por favor, você

teria o e-mail da Prof Teresa Melo a que é fala sobre Educomunicação? Ate I.G.” [I.G., 13/11/2008]

Ainda é importante ressaltar que o fórum atuou como um help desk, isto é, espaço para responder dúvidas sobre programas de computador. Por exemplo, um dos participantes questionou a comunidade sobre qual programa ele poderia utilizar para simular uma urna na escola em que ele trabalha:

“Estou precisando de um programa que simule uma urna eletrônica, alterando os dados para uma eleição em minha escola. alguém pode me ajudar?” [I. E, 03/11/2008]

Este pedido de ajuda mobilizou duas postagens, inclusive com a indicação de programas que atenderiam a solicitação de I.E. Comunicar, pensar, refletir superar e ressignificar conceitos foi o percurso particular e idiossincrático pelos interatores deste fórum, que através de distintas estratégias davam voz aos seus pensamentos nem sempre preocupados em construir um lastro teórico acerca dos games.

4. Delineando percursos

O fórum permitiu que quinze interatores socializassem suas experiências pedagógicas com os games, delineando assim trilhas diferenciadas para a parceria games e educação. I.R. indica uma pesquisa com RPG:

“[...]Desenvolvo pesquisa na área da linguagem dos videogames, minha pesquisa do mestrado se limitou aos RPGs Digitais apenas devido ao tempo para a pesquisa mas pretendo me alongar e me estender aos outros tipos de games também. [...]” [I.R., 17/09/2008]

[...] Este ano tenho trabalhado com os jogos na complementação das atividades [...] Como um dos temas trabalhados era cidadania, trabalhamos várias atividades ligadas ao orçamento público, encontrei na internet o "jogo da cidadania" que utilizamos da mesma forma, foram experiências muito ricas, que chamam a atenção das crianças e dos jovens. [...] o que mudou com este trabalho foi a aproximação entre os alunos e nós, e o interesse nas aulas. [...] [I.J, 21/10/2008]

Perspectivas diferenciadas, isto é, uma em nível de pesquisa, investigação científica, e outra de intervenção na prática, construída a partir da demanda dos sujeitos envolvidos.

Assim, esse ambiente no Educaredes atuou como um espaço para compartilhar trabalhos que envolveram os jogos eletrônicos em espaços educativos, seja em escolas, universidades, etc., constituindo-se em um banco de dados que pode ser consultado e os interessados efetivarem contatos com os autores das experiências e pesquisas veiculadas.

4.1. Games, Violência e Educação

As discussões ocorridas durante três meses no fórum evidenciado nos alerta para a necessidade de ampliar espaços de debates para discutir a presença dos games na sociedade contemporânea, destacando especialmente as questões relacionadas com a violência e estas mídias, indo além de leituras acríticas e simplistas.

Em pesquisa realizada em outro momento, constatamos que a relação entre os jogadores – games e violência não produz comportamentos violentos nos jovens. A violência emerge como um sintoma que sinaliza questões afetivas (desestruturação familiar, ausência de limites, etc) e socioeconômicas (queda do poder aquisitivo, desemprego, etc...). Evidente que nesta triangulação é fundamental o limite. A lei que estrutura o sujeito, que nos torna desejanter, faltantes na perspectiva psicanalítica.

Neste triângulo a família tem um papel fundamental, acompanhando de forma direta e os professores de forma indireta o processo de interação das crianças e adolescentes com os conteúdos dos games, desde a escolha até a imersão no ambiente do jogo, questionando, levando os jogadores a pensar e refletir sobre as questões ideológicas, étnicas, éticas, gênero, entre outros que estão presentes no universo dos games que, como foi dito no início, refletem a cultura em que vivemos e que podemos mudar [GEE 2004]

Referências

GEE, James Paul. 2004. *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Ediciones Aljibe: Málaga.

_____. 2003. *What videogames have to teach us*. New York: Palgrave Macmillan.

HINE, Christine. 2004. *Etnografía Virtual*. Barcelona: Editorial UOC. Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad.

MANOVICH, Lev. 2006. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (Org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac, p. 23-50.

MOURA, Juliana. 2009. *Jogos eletrônicos e professores: Mapeando possibilidades pedagógicas*. Data. Junho de 2009, 150 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Departamento de Educação, Universidade Estado da Bahia, Local. Salvador. Orientador: Profa. Dra. Lynn Alves