

JOGOS ELETRÔNICOS: EDUCAÇÃO E MÍDIA¹

Marcus Tadeu de Souza Tavares²

Quem pensa que os jogos eletrônicos são simples passatempo da atual geração de crianças e jovens desconhece o que está por trás desta criação humana que ganha a cada dia mais espaço no cotidiano das pessoas. Não se trata de um modismo nem de um brinquedo ultratecnológico. É muito mais do que isso. Os jogos trazem consigo uma nova reestruturação e resignificação do mundo do entretenimento, da informação e da educação. Eles envolvem, seduzem e divertem, imprimindo um novo texto e contexto comunicacional, disputando a atenção de crianças, jovens e adultos com outros espaços de lazer e de organização e sistematização do conhecimento, como a escola.

Como mercadoria, os games são produzidos com o objetivo de entreter e obter lucro. Somente em 2005, o setor movimentou cerca de US\$ 27 bilhões, segundo informa o estudo 'Visão geral do mercado de entretenimento e mídia: 2006 – 2010', divulgado este ano pela consultora *PricewaterhouseCoopers*³. As estatísticas mostram que os investimentos já ultrapassaram, algumas vezes, os recursos aplicados na indústria cinematográfica norte-americana. Não é à toa, dizem os especialistas, que as superproduções de cinema têm seu faturamento multiplicado pela criação de jogos eletrônicos inspirados em suas histórias. Jogos que são lançados no mercado quase que simultaneamente à chegada dos filmes às telas.

De olho neste filão, alguns países entendem os jogos como assunto estratégico. Há sete anos, por exemplo, o Ministério da Cultura e Turismo da Coreia do Sul criou o *Korea GameDevelopment & Promotion Institute* (KGDI), agência que supervisiona todas as áreas relacionadas ao setor, como recursos humanos, tecnologia, desenvolvimento e exportação. O relatório divulgado pela

consultora *PricewaterhouseCoopers* indica que o mercado global de jogos deverá atingir US\$ 46 bilhões em 2010, crescimento anual de 11,4%⁴.

O alto investimento propicia a criação de jogos cada vez mais interessantes e atraentes. A tecnologia aliada à criatividade tem um efeito inimaginável. Músicas, imagens, grafismos e narrativas encantadoras, muitas vezes associados à linguagem cinematográfica (efeitos especiais e visuais), criam um cenário no qual o jogador experimenta diversas e diferentes situações que na vida real, provavelmente, não poderia vivenciar.

O encantamento, justificável, é inevitável. Pesquisas mostram que há no país cerca de seis mil *cyber cafés* e/ou *lan houses*⁵. Os espaços são freqüentados por aproximadamente seis milhões de pessoas. Levantamento realizado pela Monkey, uma das pioneiras e maiores redes de *lan houses* do Brasil, revela que 87% de sua clientela são do sexo masculino; 52% têm entre 13 e 18 anos; e 36% ficam, pelo menos, duas horas por dia em suas lojas.⁶

Estamos diante de uma nova cultura. Não é escapismo. É outra coisa. É uma maneira de escapar do escapismo do 'real' (da 'Matrix')? E não vejo como poderia ser diferente. Os garotos estão sozinhos nesses novos mundos, que os adultos não entendem, ou ignoram ou desprezam com uma arrogância de quem ainda finge saber das coisas e está no controle. Como já disse John Katz, num texto bem raivoso: Tudo o que eles (os adultos) têm para oferecer são sistemas educacionais tediosos ou ultrapassados, estruturas políticas que não mais funcionam e formas exauridas de uma cultura murcha, sacrossanta e onerosamente subsidiada. Exagero? O adulto que tiver algo diferente disso para oferecer que atire a primeira pedra. Ou fique calado, deixando a meninada jogar e aprender o que deve aprender. Pois diversão também cria nova cultura. Seja lá o que ela for (VIANNA, 2004).

A quantidade de informações, conhecimentos e valores que um jogo eletrônico traz é bastante significativa. A produção de um *game* envolve profissionais de várias áreas. Muitas obras são resultantes do trabalho de designers, analistas de computação, educadores, pesquisadores, psicólogos, publicitários etc. Seu conteúdo é facilmente absorvido, entendido e socializado entre os jogadores. Mas não 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.

(...) Ele concorda ou discorda (total ou parcialmente), completa, adapta, apronta-se para executar etc, e esta atitude do ouvinte está em elaboração constante durante todo o processo de audição e de compreensão desde o início do discurso, às vezes já nas primeiras palavras emitidas pelo locutor. A compreensão de uma fala viva, de um enunciado vivo é sempre acompanhada de uma atitude responsiva ativa (conquanto o grau dessa atividade seja muito variável); toda compreensão é prenhe de resposta e, de uma forma ou de outra, forçosamente a produz: o ouvinte torna-se o locutor. (BAKHTIN,1992).

O teórico Mikhail Bakhtin afirma que, cedo ou tarde, o que foi ouvido e compreendido de modo ativo encontra um eco no discurso ou no comportamento subsequente do ouvinte, neste caso o jogador. A postulação de Bakhtin reitera que as crianças, assim como os adultos, são pessoas que trazem consigo experiências, demandas, atitudes, gostos, tradições, empatias e culturas que são re-significadas em contato com outros discursos, com outras narrativas, com outras realidades, e, neste caso, particular, com a cultura dos jogos eletrônicos.

Recentemente, a bióloga Pam Omidyar teve a idéia de criar um jogo eletrônico capaz de elevar a auto-estima de crianças cancerosas. Desenvolvido pela ONG HopeLab, localizada na Califórnia, EUA, o jogo *Remission*, considerado o primeiro *game* de ajuda a crianças e jovens vítimas da doença, é protagonizado pela personagem Roxxi, metade robô e metade humana. Roxxi leva o jogador a participar de uma expedição pelo corpo humano de jovens pacientes com diferentes tipos de câncer. Há 20 estágios. Em cada um deles, a personagem tem que diagnosticar a doença e dar início a uma batalha pela vida, destruindo as células cancerosas, combatendo as infecções e controlando os efeitos colaterais da doença⁷.

Cerca de 375 pacientes, entre 13 e 29 anos, de 34 centros médicos dos Estados Unidos, Canadá e Austrália, receberam e testaram o jogo. Os resultados foram apresentados em março deste ano durante a 4ª Conferência Internacional de Medicina do Câncer de Adolescentes e Jovens Adultos, que aconteceu em

Londres. O levantamento revelou que os adolescentes interagiram com os jogos. Segundo Bakhtin, tiveram uma 'atitude responsiva ativa'.

O jogo produziu melhoras significativas na qualidade de vida dos pacientes. Os jovens mantiveram boas taxas de sangue após o tratamento de quimioterapia, mostraram uma boa receptividade na utilização de antibióticos, demonstraram saber mais sobre a doença e se dispuseram a participar de terapias. O jogo foi criado com a ajuda de pesquisadores, especialistas na patologia, biólogos, desenvolvedores de games, animadores e contou, inclusive, com jovens pacientes.

A aplicabilidade dos jogos eletrônicos e sua interação e recepção com os jogadores – em especial crianças e jovens – não vem sendo estudado e pesquisado apenas pela Medicina. Empresas e instituições de todo o mundo investem nos chamados *Serious Games* (jogos de aprendizagem), nos quais os jogadores são convidados a participar de jogos que têm o objetivo de entreter, mas com uma finalidade de passar conhecimentos, informações, valores e atitudes. Um exemplo vem da ONU. O Programa Alimentar Mundial das Nações Unidas, a maior organização humanitária do mundo, desenvolveu o jogo *Food Force* que tem o objetivo de conscientizar a sociedade sobre a questão da fome mundial. O jogo, acessível pela *web*, é inclusive indicado para ser utilizado em sala de aula⁸.

Mas, ao que parece, são poucas as salas de aula, as escolas, que realmente dão espaço para os jogos, mesmo sabendo que crianças e jovens da atual geração estão envolvidos cada vez mais com a mídia. Estamos diante de crianças e adolescentes que nasceram em um mundo eletrônico, visual e instantâneo, no qual, como diz o antropólogo Néstor García Canclini, a TV pergunta e a Internet responde⁹. Num universo de sons, textos e imagens que se conectam em todos os lugares e com todos os saberes.

O professor de Educação da Universidade de Wittenberg, em Springfield, em Ohio, Lowell Monke conhece bem este cenário. Ele vem estudando o impacto

da tecnologia no crescimento infantil. Co-autor do livro *Breaking down the digital walls: learning to teach in a post-modern world* (Quebrando os muros digitais: aprendendo a ensinar no mundo pós-moderno), Lowell publicou, recentemente, um artigo na revista americana Orion.

Provocativo, seu texto questiona o acesso, cada vez mais cedo, de crianças e adolescentes à mídia digital. Segundo ele, há um paradoxo na relação entre a criança e a tecnologia. Diz ele:

Quanto mais poder externo a criança tiver à sua disposição, mais dificuldade ela terá para desenvolver a sua capacidade interna de utilizar esse poder externo com sabedoria. Durante duas décadas em que ensinei crianças a usar as tecnologias digitais, descobri que o poder dos computadores pode levar as crianças à alienação, à insensibilidade e à manipulação das relações sociais no mundo (MONKE, 2005).

Lowell pode estar certo. Realmente parece ser preciso dosar o contato das crianças com as tecnologias digitais, entre elas o jogo eletrônico. É preciso apresentá-las a outras linguagens, outros caminhos, outras fontes e trocas de entretenimento, informação e educação, sem, no entanto, cair na simples condenação de uma ou de outra.

Que os jogos podem vir a exercer uma forte influência negativa sobre seus jogadores (crianças, jovens e adultos), provocando comportamentos indesejáveis pela/na sociedade, como a violência, é uma hipótese que não deve ser descartada. Mas como hipótese deve ser estudada e aprofundada com total seriedade e imparcialidade. Como já foi dito, crianças, jovens e adultos não são seres passivos. Todo discurso tem um efeito sobre cada um deles, assim como a história de vida, o entorno próximo e o mundo em que vivem.

Elas [as crianças] têm uma história de oralidade como forma de conhecimento do mundo, não têm uma história de conhecimento do mundo como nós temos. A nossa história é, principalmente, a da escrita e leitura e a delas é a da oralidade. A oralidade liga-se às produções em imagens e sons por muitos fios, mas principalmente pelo seu realismo e pela sucessividade no tempo: cadeia de imagens em movimento sucessivo/cadeia de sons sucessivos, compondo um processo metonímico de significação. (ALMEIDA, 2001).

Negar a entrada das imagens e dos sons às salas de aula é negar, portanto, o mundo no qual crianças, jovens e adultos estão imersos. É negar possíveis desdobramentos pedagógicos que podem vir à tona frente às novas circunstâncias que se colocam no cotidiano das escolas. A tarefa pode não ser nada fácil.

Suas características essenciais – simulação, virtualidade, acessibilidade e a superabundância e extrema diversidade de informações – são totalmente novas e demandam concepções metodológicas muito diferentes daquelas das metodologias tradicionais de ensino, baseadas num discurso científico linear, cartesiano e positivista. Sua utilização com fins educativos exige mudanças radicais nos modos de compreender o ensino e a didática (BELLONI, 2001).

Uma recente reportagem, publicada pelo site do RIO MÍDIA¹⁰, indica que, talvez, o primeiro passo que a escola deva dar no sentido de aproximar os jogos da sala de aula seja o de ‘apostar’. Em Campo Grande, Zona Oeste do Rio, dois irmãos foram apresentados pelos colegas ao mundo dos RPGs. Interessados nos jogos e com um desejo de aprender a criar suas próprias histórias, eles procuraram uma escola pública para aprender a mexer no computador. A escola oferecia oficinas em diversas áreas. Os jovens se matricularam nas aulas de Informática.

Ao aprenderem as técnicas, os estudantes, em casa, puderam desenvolver seus próprios jogos, utilizando para isso um *software* gratuito. Sem saber, a escola estava instrumentalizando os adolescentes e favorecendo o acesso à produção de mídia.

Durante a produção de uma revista eletrônica, trabalho solicitado pela professora, os jovens tiveram a idéia de criar um jogo de RPG que pudesse fazer parte do projeto. Mesmo não sabendo jogar e não tendo muito interesse pelo assunto, a professora resolveu ‘apostar’, resolveu permitir que os dois alunos fizessem a ponte entre os jogos e a sala de aula.

O trabalho desenvolvido pelos jovens chamou a atenção da turma e da professora. Houve um encantamento total. A potencialidade e o interesse

despertado pelos jogos fizeram com que a direção do pólo resolvesse oferecer, a partir daquele instante, uma nova oficina, desta vez a de jogos eletrônicos. E com um diferencial: as aulas seriam dadas pelos dois irmãos. Os alunos se transformaram em monitores. Desde o ano passado, são eles que ensinam aos colegas as técnicas de como construir um jogo em RPG. Os professores supervisionam o trabalho, mediando e trocando seus conhecimentos com toda a turma.

Trata-se de um bom exemplo para ser analisado. Primeiro: mostra que a cultura dos games não está relacionada, como possam pensar, a determinados contextos sociais privilegiados. Segundo: revela que com poucos recursos tecnológicos é possível trabalhar com jogos nas escolas, sejam elas públicas ou particulares (os RPGs dos garotos são produzidos em *software* livre que demanda configurações mínimas). Terceiro: é possível se valer da própria cultura de crianças e adolescentes para promover a constituição de conhecimentos e valores, para promover a sistematização e a organização do conhecimento.

De acordo com a professora, ao participarem das oficinas de jogos os alunos são instigados a criar suas histórias. Essa produção envolve criatividade, mas também muita pesquisa, debate e análise. A simples escolha de um tema de um RPG pode promover discussões sobre os mais diversos temas. Discussões éticas, estéticas e políticas. Isso sem falar em todos os outros possíveis assuntos de diferentes áreas do conhecimento que perpassam cada história.

A defasagem da cultura escolar (inclusive esta 'cultura acadêmica' encastelada nas universidades) com relação aos jovens que ela deve educar é gritante, e diz respeito tanto às questões éticas (conteúdos, mensagens) quanto aos aspectos estéticos (imagens, linguagens, modos de percepção, pensamento e expressão). Esta defasagem torna ainda mais claro o impacto das Tecnologias de informação e de comunicação na cultura do jovem (BELLONI, 2001).

Responsável pela formação dos professores, a universidade deve contribuir para este novo paradigma educacional. É urgente rever os currículos dos cursos de pedagogia e os de licenciatura que, a cada ano, formam profissionais para os diversos segmentos de ensino. Mas também é imperioso que

os cursos ligados à área de comunicação, imagens, sons, tecnologias da informação, e, por que não?, de jogos eletrônicos, promovam uma reflexão sobre de que forma seus profissionais podem favorecer e promover o intercâmbio entre a escola, a universidade e os produtos da cultura.

Se há um abismo latente e significativo entre a escola e o cotidiano das crianças e dos adolescentes, também há um outro *gap* entre a universidade e a escola. É preciso unir esforços. A prática cotidiana das unidades escolares e a produção acadêmica/teórica das universidades podem propiciar novos desdobramentos pedagógicos, novas interfaces entre professores e alunos para ambos os lados, para ambas as instituições.

Por isto, se a discussão sobre esta mudança epistemológica tardar ou não existir, seja nas universidades, seja no âmbito das políticas públicas, estaremos contribuindo para a exclusão de professores e alunos ao acesso sistemático e qualificado do conhecimento e da informação. Isto também porque, em nosso planeta globalizado, as transformações se sucedem numa velocidade vertiginosa (ASSIS, 2005).

Em seu livro 'A aventura da universidade', o professor Cristovam Buarque faz uma análise sobre o papel da universidade ao longo dos séculos. Ele afirma que, hoje, ela está mergulhada numa crise epistemológica, na qual perdeu seu foco, seu papel, seu destino.

(...) ela perde seu papel de agente de transição para o futuro, perde o rumo de seu destino: gerar conhecimento novo, ser a ponte entre o pensamento que vira história e o conhecimento que constrói o futuro, que amplia a liberdade (...). É a crise que vai mostrar a necessidade de uma reorientação do conhecimento e da realidade do mundo à qual este conhecimento serve. Vai forçar a universidade a buscar um novo caminho, a reencontrar seu destino. Vai fazê-la voltar a ser instrumento de transição. Vai fazê-la viver a contemporaneidade da mudança. O que torna difícil à universidade aventurar-se neste novo conhecimento é seu apego ao presente, sua recusa de navegar as mudanças que ocorrem no mundo. Essa situação vai exigir um trabalho das mais diversas áreas do conhecimento, das ciências e da filosofia, em um esforço multidisciplinar que só parece possível nas universidades (BUARQUE, 1994).

É preciso coragem, ousadia e começar. A Prefeitura do Rio de Janeiro, por meio da MULTIRIO (Empresa Municipal de Mídias), sua produtora de

mídias, desde 1993, vem promovendo, de uma forma pioneira e inovadora no cenário brasileiro, por meio do desenvolvimento de diversos e diferentes produtos, reflexões sobre a interface mídia, escola, professores e alunos.

Ligada à Secretaria Municipal de Educação, a MULTIRIO é constituída por uma equipe formada por profissionais das mais diversas áreas acadêmicas que trabalha em conjunto desenvolvendo produtos audiovisuais, impressos e eletrônicos com a finalidade de contribuir para o sucesso escolar. Produtos, muitas vezes, desenvolvidos por meio da interação entre os profissionais da MULTIRIO e os alunos e professores da Rede de Escolas da Prefeitura do Rio.

As narrativas de crianças e adolescentes são utilizadas nas mais diferentes linguagens e suportes de mídia, as produções despertam interesse e o que é mais importante: promovem e ampliam as discussões sobre os desafios que a escola enfrenta em nosso cotidiano. Animações com crianças da Educação Infantil, projetos de monitoria via web com estudantes de 5ª a 8ª séries, e programas de TV produzidos com a participação de alunos do Ensino Fundamental são apenas alguns dos exemplos exitosos da empresa.

A política pública promovida pela Prefeitura do Rio, por meio da MULTIRIO, vem chamando a atenção de outros governos municipais e estaduais do Brasil e do exterior e, de certa forma, de instituições superiores de ensino: as universidades. Um bom caminho.

É preciso trocar experiências, correr riscos, experimentá-los, vivenciá-los, analisá-los e debatê-los. Caso contrário, a escola e as universidades continuarão encasteladas, voltadas para dentro de si, quando, na verdade, tanto uma quanto a outra está vivenciando o mesmo mundo dos seus alunos e estudantes, o mesmo presente, as mesmas experiências e influências.

NOTAS

- (1) Trabalho apresentado no II Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas. Realizado em Salvador / Bahia nos dias 11 e 12 de setembro de 2006.
- (2) Jornalista. Consultor Técnico em Mídia e Educação da MULTIRIO. Mestrando em Educação pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO
- (3) Disponível em <http://www.pwcglobal.com/> e http://www.idgnow.com.br/computacao_pessoal/2006/07/05/idgnoticia.2006-07-05.6400721023/?searchterm=games Acesso em: 7 de agosto de 2006.
- (4) – Disponível em <http://www.pwcglobal.com/> e http://www.idgnow.com.br/computacao_pessoal/2006/07/05/idgnoticia.2006-07-05.6400721023/?searchterm=games Acesso em: 7 de agosto de 2006.
- (5) – Dados de agosto de 2005. Fonte: Centro de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico – CDT/UnB. Disponível em <http://sbrt.ibict.br/upload/sbrt1251.pdf>. Acesso em: 13 de agosto de 2006.
- (6) – Disponível em http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=3&label=Mat%E9rias&v_nome_area=Mat%E9rias&v_id_conteudo=388 Acesso em: 14 de agosto de 2006.
- (7) – Mais informações sobre o jogo nos seguintes sites: <http://www.re-mission.net/> e <http://www.hopelab.org/>
- (8) – Informações adicionais sobre o jogo no site: <http://www.food-force.com/>
- (9) – Artigo apresentado por Nestor García Canclini durante a 4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes, realizada em abril de 2004, no Rio de Janeiro. Disponível em http://www.riosummit2004.com.br/noticias_full.asp?id_noticias=1614&idioma=por&forum= Acesso em: 14 de agosto de 2006.
- (10) – O Rio Mídia é um Centro Internacional de Referência em Mídias para Crianças e Adolescentes, vinculado à Diretoria de Mídia e Educação da MULTIRIO - Empresa Municipal de Mídias da Prefeitura do Rio de Janeiro. Ele foi criado, em abril de 2004, durante a realização da 4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes com o objetivo de promover uma rede internacional de interações entre pessoas e instituições interessadas na pesquisa, produção e discussão de mídia de qualidade para crianças e adolescentes. Mais informações no site www.multirio.rj.gov.br/riomidia

REFERÊNCIAS

VIANNA Hermano. Jogo da Vida - Games provocam o surgimento de um novo campo de estudos, indicam um caminho para conviver com a internet e, nos EUA, rivalizam com as indústrias de cinema e de música. Artigo publicado no Caderno Mais, da Folha de São Paulo, dia 18/01/2004

BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1997

MONKE, Lowell. Charlotte's Webpage – Why Children shouldn't have the world at their fingertips. Disponível em http://www.oriononline.org/pages/om/05-5om/Monke_FT.html Acesso: em 14 de agosto de 2006.

ALMEIDA, Milton José. Imagens e sons – a nova cultura oral. São Paulo, Cortez, 2001

BELLONI, Maria Luiza. O que é mídia-educação? São Paulo, Editora Autores Associados, 2001.

ASSIS, Regina. Las culturas pedagógicas de la educación. Palestra apresentada durante as Jornadas do Observatorio Europeo de la Televisión Infantil , 2005, Espanha.

BUARQUE, Critovam. A aventura da universidade. São Paulo, Editora Unesp; Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994