

JOGOS ELETRÔNICOS E POLÍTICAS DE SUBJETIVAÇÃO

06/2006

Vitor Janei Neto

UNESP Rio Claro – vin@rc.unesp.br

Romualdo Dias

UNESP Rio Claro – diasro@terra.com.br

Grupo de Trabalho: Jogos Eletrônicos e Educação

Resumo

Realizamos um estudo sobre as relações entre educação e jogos eletrônicos, delimitando nossa análise prática de um jogo específico, o The Sims e nos desdobramentos que se reproduz em termos de processos de subjetivação de adolescentes e jovens no meio urbano contemporâneo. Considerando que é cada vez maior o número de estratégias que o “Império” utiliza para a produção de subjetividades (neuromarketing, nanotecnologia, tecnologias propiciadoras do campo virtual, indústria cultural e entretenimento), faremos uma reflexão sobre os sentidos produzidos no contexto do jogo escolhido. Através da brincadeira, jovens e adolescentes manipulam imagens confrontando-as com as de seu próprio acervo. Eles criam histórias e desenvolvem a fantasia. Estas experiências encontram na chamada “realidade virtual” um vasto suporte tecnológico. Nesta nova esfera de possibilidades, os jogadores criam e destroem mundos, realizam desejos impossíveis. Conferiremos se neste jogo os adolescentes e os jovens constroem narrativas. Portanto, ao analisarmos a prática do jogo escolhido, estudaremos os efeitos produzidos através das narrativas construídas para compor as histórias dos personagens.

Palavras-chave: Educação – Jogos Eletrônicos – Processos de Subjetivação

A tecnologia está por toda parte. Na linha de produção das grandes empresas multinacionais, no maquinário dos latifúndios, nas ondas invisíveis da atmosfera, nos grandes aviões que cruzam os céus do planeta, nos satélites e estações espaciais em órbita; mas também está nos letreiros de anúncios das grandes cidades, nos escritórios, ong's e favelas, nos caixas eletrônicos das agências bancárias; ela está no bolso, nas mãos, nos ouvidos; está até mesmo dentro do corpo em forma de próteses e máquinas que desempenham funções de órgãos e tecidos humanos.

Objetos eletrônicos como *videogames*, computadores, câmeras digitais, celulares, *palm-tops* e *notebooks* estão cada vez mais presentes em nossas casas, escolas, escritórios e empresas. Através deles nos comunicamos, nos relacionamos, nos entretemos, trabalhamos, aprendemos e gerenciamos nossas tarefas. Acreditamos que um olhar mais atento sobre os novos horizontes e riscos que o desenvolvimento da tecnologia traz às sociedades urbanas contemporâneas se faz necessário para entendermos as novas formas de existência engendradas na atualidade, principalmente através do exercício da fantasia e da imaginação no ato de brincar.

O desenvolvimento da indústria tecnológica e informática deu origem a uma gama de novas possibilidades para o brincar e para as relações entre o indivíduo e o brinquedo, no meio urbano das sociedades contemporâneas. Fruto desse desenvolvimento, o fenômeno dos jogos eletrônicos conquista um amplo mercado a cada ano. Em 2004, eles movimentaram 25 bilhões de dólares e calcula-se que em 2006 esta indústria será maior que a indústria fonográfica (1).

O jogo eletrônico, como todo brinquedo, é fruto de uma sociedade dotada de traços culturais, contendo funções sociais e simbólicas, entre elas a de preparar a criança, adolescente ou jovem para a vida adulta, ou seja, fornecer símbolos para a reinvenção dos mapas, sejam eles epistemológicos ou ontológicos. No ato de brincar, seja ele com bonecas de pano ou jogos eletrônicos de última geração, crianças e adolescentes manipulam imagens e símbolos culturais. Todo esse conteúdo simbólico se constitui por características sociais, políticas, religiosas, econômicas e culturais de uma determinada sociedade. Porém, os jogos eletrônicos são produzidos em uma determinada indústria de entretenimento, que possui normas, regras e lógicas próprias, orientadas pelas diretrizes do mercado, fazendo da determinante econômica uma forte influência na produção simbólica de seus *games*.

O mercado flexível, volátil, rápido e efêmero cria uma multiplicidade de universos descartáveis que atravessam nossos corpos, nos desorientando e decompondo cartografias que antes nos guiavam, impelindo novos devires, novas formas de vida que escutem os gritos de nossas sensações e que delineiem as inquietações provocadas por esse turbilhão de cheiros, imagens, sons, gostos e sentimentos. A desterritorialização proporcionada pelo mercado é criada para fazer circular identidades *prêt-à-porter* que nos seduzam e nos façam desejar de acordo com os interesses do capital, e não para a criação de formas de existência singulares. É “uma padronização de desejos”(2), uma cafetinagem de nossa subjetividade e do nosso poder de criação de novas existências.

Nossas cartografias são mapas criados pelo trabalho de escuta de nossas sensações, ao se sintonizarem com os universos que atravessam nossas realidades. É com esse delineamento das subjetividades que nos

guiamos para estabelecer os modos como vestimos, amamos, trabalhamos, fazemos amor, falamos, pensamos, lembramos, estabelecemos relações conosco, com o outro, com a natureza, com o tempo, com o espaço.

Muitas das significações culturais imbuídas nos jogos eletrônicos que são manipuladas pelas crianças e adolescentes correspondem a uma cultura impregnada pelo Capitalismo Mundial Integrado, repleta de imagens vinculadas ao consumismo, violência, sexo, misoginia e aos valores "globais"(3) e desterritorializados.

Devido a todas as abruptas mudanças no brincar, causadas pelo acelerado ritmo do mercado, o desenvolvimento tecnológico e com o estrondoso crescimento popular dos jogos eletrônicos entre a juventude, é cada vez mais comum observarmos os medos, preconceitos e discursos apocalípticos por parte da mídia, pesquisadores, pais e professores. Medos e preconceitos aterrorizam e paralisam a reflexão e a produção de conhecimentos sobre as relações existentes entre o fenômeno dos jogos eletrônicos e outras esferas do universo humano, como a educação, a arte, a cultura e os processos de subjetivação implementados com suporte da tecnologia.

Se mirarmos nossos olhos para as possibilidades que o terror não nos permite enxergar, perceberemos que, além dos discursos apocalípticos e da existência de conteúdos simbólicos globais nos jogos eletrônicos, jovens e adolescentes, ao brincar com os *games*, manipulam e confrontam essas imagens com as de seu próprio acervo, não fazendo dos jogos eletrônicos algo condicionante, mas sim um objeto rico de (re)significações que aumenta a potência de imaginação, essencial para o exercício da fantasia e da criação de novas formas de subjetividade.

Na prática dos jogos eletrônicos, os jovens criam histórias e desenvolvem a fantasia. Estas experiências do brincar encontram na "realidade virtual" um vasto suporte tecnológico, um *ambiente facilitador* que sustenta e abriga o imaginário que engendra devires e a elaboração de novas cartografias existenciais. Nesta nova esfera de possibilidades, os jogadores criam e destroem mundos, realizam desejos impossíveis e constroem narrativas no plano virtual. Este modo de brincadeira se constitui como um *espaço transicional* (4) onde ocorre o confronto de imagens suficiente para sustentar devir, isto é, o movimento de diferenciação experimentado pelo indivíduo em seu processo de subjetivação. As relações entre jogos eletrônicos e processos de subjetivação transcendem a aquisição de informações e o processo de impregnação cultural, pois o jogador digere, mastiga, deglute os conteúdos do *game* tornando-se um *antropófago* que se deixa afetar pelo outro, em forma de avatar existente no virtual. Os *games* são uma possibilidade de criação de novas formas de vida, de novas cartografias que orientem o sujeito em suas formas de amar, falar, agir, pensar, sentir, de se relacionar com o corpo, com o outro, com a natureza, com o tempo e com o espaço.

Em nosso estudo sobre as relações entre jogos eletrônicos e educação, nossa análise se dá na prática de um *game* específico: o *The Sims* (5). Escolhemos esse jogo por três motivos: a) ser o *game* mais vendido em todo o mundo atualmente, fato que subsidiará nossas reflexões sobre seu conteúdo simbólico desterritorializado e ligado à indústria do entretenimento; b) ser um jogo eletrônico que expõe as relações sociais humanas ao invés de explorar universos fantásticos e fictícios repletos de violência, criaturas ou alienígenas

característicos da maioria dos jogos; c) ser um jogo eletrônico que permite ao jogador criar narrativas e dar corpo às suas fantasias e devires em um espaço virtual.

Lançado, em sua primeira versão, em 2000, e tendo sua segunda versão em 2004, estima-se que o *The Sims* possui 100 milhões de jogadores em todo o mundo e já vendeu 50 milhões de cópias entre suas duas versões e seus pacotes de extensão que adicionam mais recursos ao jogo (6). O sucesso do jogo se deve não somente pela sua alta tecnologia, que disponibiliza um acervo fascinante de imagens, sons e cenas, mas também pela possibilidade que ele dispõe para o exercício da fantasia na invenção de narrativas, incluindo construção de cenários e a sensação de poder onipotente sobre a história e a vida dos personagens.

The Sims é um jogo simulador de pessoas. Um tipo de “casa de boneca eletrônica”, segundo seu criador Will Wright. Na simulação dessas pessoas, o jogador se torna uma espécie de Deus, onisciente e onipresente, com o poder de criar e controlar a vida de personagens que reproduzem no mundo virtual muitos aspectos do cotidiano de pessoas e famílias reais.

The Sims consegue trazer para dentro do jogo muitos aspectos cotidianos enfadonhos da vida urbana contemporânea, como a limpeza de banheiro, o pagamento de contas, a quebra de um cano d'água da cozinha etc, e entreter com isso os jogadores, que talvez tenham que dolorosamente passar por tais processos em suas próprias vidas. (GALLO, s. n., 2002).

The Sims, assumido como objeto de pesquisa, nos oferece um campo de observação sobre as narrativas, onde as crianças e os adolescentes utilizam os “jogos eletrônicos como um espaço para novas formas de escrever o mundo” (7) que vão além da impregnação cultural e da manipulação de imagens e conteúdos culturais. A construção de histórias permite ao jogador exercitar a sua fantasia, sua criatividade e a re-elaborar aspectos de sua realidade no plano virtual. No recolhimento dessas histórias, estudamos as narrativas como um exercício de cartografia dos processos de subjetivação de alguns praticantes do jogo por nós selecionados.

Considerando a forte influência do mercado e da tecnologia na desterritorialização e na criação de cartografias, estamos observando que relações existem entre a educação e os jogos eletrônicos. Através do recolhimento de histórias criadas com o jogo *The Sims*, estamos atentos aos tipos de subjetividade capitalísticas que são estimulados pela indústria do entretenimento e também às possibilidades existentes no suporte que a realidade virtual dispõe para o exercício da fantasia, na configuração de novas subjetividades singulares.

Nossa pesquisa se situa em um campo epistemológico que se aproxima daquilo que foi denominado por Boaventura de Sousa Santos como uma “sociologia das ausências e uma sociologia das emergências”. Contra uma razão indolente que comprime o presente para desqualificar, neste tempo, qualquer possibilidade de uma experiência de criação, nós formulamos a nossa hipótese de analisar, na prática dos jogos eletrônicos, o devir-adolescente, ou o devir-jovem, do meio urbano contemporâneo.

Compreendemos o devir enquanto um movimento situado no interior dos processos de subjetivação, isto é, movimento de constituição de

subjetividades que se realiza como o trabalho da escultura de si, enquanto um trabalho de nunca acabar. Para sustentarmos este modo de compreender a subjetividade, nós nos apoiamos nos textos de Suely Rolnik, Gilles Deleuze, Felix Guattari e Michel Foucault. Para a compreensão do contexto social mais amplo, a fim de situarmos o fenômeno dos jogos eletrônicos em suas relações com a sociedade, nós nos apoiamos nos textos de Toni Negri e Michael Hardt, Pierre Levy, entre outros. Ao realizarmos os estudos sobre os suportes tecnológicos, para os jogos eletrônicos e suas relações com a educação, nos apoiamos nos textos de Pierre Levy.

O material recolhido consiste em depoimentos, observações empíricas e narrativas produzidas na prática do “*The Sims*”. Nosso objeto de pesquisa vem sendo construído através da transcrição das narrativas e da descrição dos sentidos atribuídos pelos indivíduos, tanto às histórias criadas quanto ao fato de se dedicarem a este tipo de jogo. Na interpretação dos dados recolhidos, utilizamos a Análise do Discurso. Nossa delimitação, portanto, se faz com a constituição do *corpus* pelas narrativas recolhidas. O fato de recorrermos aos depoimentos de jogadores cumpre a função de complementar nossas observações estabelecidas, a partir da narrativa.

A dimensão dos procedimentos em nossa metodologia se constitui das entrevistas, da coleta das narrativas e da observação empírica. Na definição de nosso objeto, compreendemos a narrativa como um lugar privilegiado de observação dos processos de subjetivação no meio urbano contemporâneo. Na definição de nosso olhar sobre o objeto, compreendemos a relação entre os jogos eletrônicos e a educação, através da narrativa. Identificamos a narrativa enquanto campo de observação dos movimentos que cada indivíduo realiza na construção de sentidos e de re-significação de modos de estar na vida.

A “narrativa” foi escolhida por nós como uma categoria fundamental enquanto dispositivo de interpretação. Durante toda a sua história, o homem sentiu a necessidade de passar aos seus descendentes as suas experiências, relatar suas vivências, seu cotidiano, suas marcas constituídas ao longo da vida. Sendo assim, concluímos que o ato de narrar fatos e histórias está presente em todos os tempos, lugares, culturas e sociedades. Os processos de subjetivação deixam marcas, os devires relevam dor, sangue, suor e lágrimas, que podem ser registradas em sons, palavras, gestos, pinturas.

Dessa forma, entendemos a narrativa como um suporte da vida que revela as cartografias por onde os indivíduos se orientam. A narrativa, como a própria vida, é uma sucessão de fatos imbricados entre si, como elos de uma corrente, fios de uma teia formada por conflitos, lugares, tempos, personagens, cenários, fatos. Vemos as novas tecnologias como uma possibilidade de suporte para a construção de novas cartografias, que ultrapassa a representação da realidade, mas cria um novo universo de significação.

(1) Dados retirados da reportagem “O Big Brother dos Games” publicada pela Revista VEJA - 13/03/2005.

(2) GUATTARI, Félix e ROLNIK, Suely. Micropolítica: cartografias do desejo. Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

(3) Termo empregado para designar valores abstratos, desterritorializados, desenraizados, a fim de que possam ser alienáveis e todas as esferas da sociedade. CABRAL, Fátima A. Jogos Eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora? Disponível na URL:

<http://www.ime.usp.br/~is/infousp/fatima.htm>. Acesso em 01/09/05.

(4) Utilizamos o conceito de objeto transicional, desenvolvido por Winnicott (1975), onde ele afirma que é por meio desta área intermediária que o bebê passa a distinguir fatos e fantasias, objetos externos e internos. Com as novas tecnologias, a realidade virtual se constituiu em um espaço transicional que permite crianças e adolescentes lidarem com a realidade.

(5) *The Sims* - jogo eletrônico de simulação criado por Will Wright e lançado em segunda versão no ano 2004. Produzido pela EA Games (Electronic Arts Inc.). Utilizaremos o *The Sims 2* em nossa pesquisa por conter recursos não disponíveis em sua primeira versão. Tais como herança genética, temores e desejos, aspirações e uma “vontade própria” maior dos Sims.

(6) Idem 1.

(7) ALVES, Lynn. Jogos eletrônicos e violência: desvendando o imaginário dos screenagers. *Revista FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v. 11, n. 18, p.437-446, jul. /dez. 2002.

Referências

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. Salvador, 2004. 211 p. Tese - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal da Bahia, 2004.

_____. Jogos eletrônicos e violência: desvendando o imaginário dos screenagers. *Revista FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v. 11, n. 18, p.437-446, jul. /dez., 2002.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2002.

BIRMAN, Joel. **Por uma estilística da existência**. São Paulo: Editora 34, 1996.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

CABRAL, Fátima. **Jogos eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora?** Disponível na URL: <<http://www.ime.usp.br/~is/infousp/fatima.htm>>. Acesso em 30 jun. 2005.

DELEUZE, G. **Conversações**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade: curso no Collège de France (1975-1976)**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Ditos e escritos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999. 5 vols.

_____. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 1987.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. **A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional**. São Paulo, 2002. 210 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2002.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

GUATTARI, Félix e ROLNIK, Suely. **Micropolítica: cartografias do desejo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

HARDT, Michael e NEGRI, Antonio, **Império**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens - o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LÉVY, Pierre. **A conexão planetária**. São Paulo: Editora 34, 2001.

- LINS, Daniel (Org.). **Cultura e subjetividade**. Campinas: Papirus, 1997.
- ONFRAY, Michel. **A política do rebelde: tratado de resistência e insubmissão**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.
- ORLANDI, Eni P. **A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso**. Campinas: Editora Pontes, 1996.
- “O BIG BROTHER DOS GAMES”. **Revista VEJA**. Abril, Edição 1896 - ano 38 - nº 11, p. 97-101, 16 mar. 2005.
- ROLNIK, Suely. Pensamento, corpo e devir. Uma perspectiva ético/estético/política no trabalho acadêmico. **Cadernos de Subjetividade**, S. Paulo, set./fev. 1993, p. 241-251.
- _____. **Cartografia Sentimental: Transformações Contemporâneas do Desejo**. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. Para uma sociologia das ausências e uma sociologia das emergências. In SANTOS, Boaventura de Sousa (Org.). **Conhecimento prudente para uma vida decente**. São Paulo: Cortez, 2004.
- WINNICOTT, Clare. **Explorações psicanalíticas: D. W. Winnicott**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- WINNICOTT, D. **O brincar e a realidade**. Imago, 1975
- _____. **Natureza humana**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1990.