

JOGOS ELETRÔNICOS E ESCOLA

Maria Luiza Oswald



Imagem do jogo "Uncharted Drake's Fortune" (Playstatio 3)", capturada no site "Portal dos Games".

○ interesse crescente de crianças e jovens pelos jogos eletrônicos parece indicar que nós professores precisaríamos nos aproximar desses artefatos tecnológicos, cujos modos de usar supõem sensibilidades, habilidades e competências que são relativas às novas maneiras pelas quais as gerações mais novas se relacionam com o conhecimento e com a cultura. Estudos que vêm se debruçando sobre a relação de crianças e jovens com os *games* indicam que essa relação não pode ser encarada apenas pelo viés, às vezes sensacionalista, que a mídia imprime aos jogos, atribuindo-lhes a responsabilidade de incentivar comportamentos agressivos, de levar os jogadores a negligenciarem suas tarefas cotidianas e suas relações sociais, de estimularem o consumo e de prejudicarem a

capacidade criadora dos sujeitos, impondo-lhes o papel de espectadores passivos diante da tela. Se por um lado não dá para esquecer nosso papel, enquanto professores, de zelar pela formação dos alunos, por outro cabe pensar que partilhar com as novas gerações os artefatos culturais de seu tempo pode se constituir numa mediação imprescindível à superação dos possíveis “perigos” que eles representam.

Foi pensando nisso que resolvi trazer para esse espaço de interlocução um pouco do que o grupo de pesquisa que coordeno tem aprendido com jovens jogadores de *games*. Uma das coisas que descobrimos é que não necessariamente os jogos são responsáveis por embotar a imaginação dos jogadores.

Ao contrário, ao lhes possibilitar que encarnem personagens – avatares – que vivem experiências diversas das que eles próprios vivem na vida real, os jogos trazem para garotas e garotos possibilidades de brincar de vestir diferentes peles, numa espécie de jogo de faz-de-conta que, mesmo ocorrendo por intermédio de imagens gráficas, não deixa de ser um exercício de criação que pode ajudá-los a lidar com a fragmentação de papéis exigida pela contemporaneidade.. Sobre isso, Tatiane, 21 anos, diz o seguinte:



Jovens jogando Guittar Hero, no Evolution Party.

[...] Então o videogame tem aquela coisa da fantasia, no videogame você tem milhões de vidas, ainda pode tirar um card e começar tudo de novo,

do zero, com 99 vidas. Ainda tem gente que tem jeito de golpear ali e ter mais 99 vidas. Na vida real infelizmente não dá para fazer isso. Esse é o fascínio do videogame.

Os depoimentos também nos mostraram que a idéia dos jogadores como passivos espectadores diante da tela deveria ser relativizada. A fala de André, 18 anos, é representativa do que a maioria dos entrevistados acham. Como ele disse, referindo-se ao fato de que jogar videogame é muito melhor do que assistir aos animes (filmes de animação japoneses): *you 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.*

Isso ocorre porque o sucesso dos jogos eletrônicos depende, cada vez mais, que seus formatos propiciem aos jogadores ações psicofísicas que lhes permitam participar das tramas como interatores, a partir de gestos autorais.

Não é esse o papel que desejamos para nossos alunos?

Se os produtores de *games* já perceberam que não agrada mais às gerações que se identificam com a *cibercultura* postar-se passivamente diante dos conteúdos das tramas, não seria interessante, então, que nós professores, seja de crianças, seja de jovens, nos aproximássemos dessa sua prática, extraíndo dela pistas para delinear alternativa curriculares mais identificadas com os modos de ser, de fazer e de pensar de nossos alunos?

sobre o(a) autor(a):

Professora da Faculdade de Educação e do Programa de Pós-Graduação da UERJ. Coordena o Grupo de Pesquisa "Infância, juventude e indústria cultural: sociedade, cultura e mediações".