

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM

Luiz Henrique Magnani Xavier de Lima

**Virando o jogo:
uma análise de videogames através de um
olhar discursivo crítico**

Campinas
2008

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM

Luiz Henrique Magnani Xavier de Lima

**Virando o jogo:
uma análise de videogames através de um
olhar discursivo crítico**

Dissertação de Mestrado apresentada à
Pós-Graduação do Instituto de Estudos
da Linguagem da Universidade
Estadual de Campinas para obtenção
do título de Mestre em Linguagem e
Tecnologias do programa de
Linguística Aplicada.

Denise Bértoli Braga
Orientadora

Campinas
2008

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM

Luiz Henrique Magnani Xavier de Lima

**Virando o jogo:
uma análise de videogames através de um
olhar discursivo crítico**

Este exemplar corresponde à redação final da Dissertação de Mestrado defendida por Luiz Henrique Magnani Xavier de Lima e aprovada pela Comissão julgadora em 28/02/2008.

Denise Bértoli Braga
Orientadora

Campinas
2008

UNIDADE BC
Nº CHAMADA:
T/UNICAMP M273v
V. _____ EX. _____
TOMBO BOCL 78363
PROC 16P-129-08
C _____ D X
PREÇO 11,00
DATA 27-08-08
BIB-ID 442890

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca do IEL - Unicamp

M273v Magnani, Luiz Henrique.
Virando o jogo : uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico / Luiz Henrique Magnani Xavier de Lima. -- Campinas, SP : [s.n.], 2008.

Orientador : Denise Bértoli Braga.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Vídeo games. 2. Discurso. 3. Pensamento crítico. I. Braga, Denise Bértoli. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.

oe/iel

Título em inglês: Turning the game: an videogame analysis through a critical discursive view.

Palavras-chaves em inglês (Keywords): Vídeo games; Discourse; Critical thinking.

Área de concentração: Linguagem e Tecnologia.

Titulação: Mestre em Lingüística Aplicada.

Banca examinadora: Profa. Dra. Denise Bértoli Braga (orientadora), Prof. Dr. Paulo de Tarso Gomes e Profa. Dra. Walkyria MonteMór.

Data da defesa: 28/02/2008.

Programa de Pós-Graduação: Programa de Pós-Graduação em Lingüística Aplicada.

BANCA EXAMINADORA:

Denise Bértoli Braga

Denise Bértoli Braga

Walkyria Montemór

Montemór

Paulo de Tarso Gomes

[Signature]

Marcelo El Khoury Buzato

Anise Abreu Gonçalves D'Orange Ferreira

Este exemplar é a redação final da
tese / dissertação e aprovada pela
Comissão Julgadora em:

20 / 08 / 08
Denise Bértoli Braga

IEL/UNICAMP
2008

200818600

AGRADECIMENTOS

À minha mulher, Caroline, pelo companheirismo e conforto nos altos e baixos dessa caminhada;

Aos meus pais, que sempre acatam, apóiam e prestigiam os rumos que escolho para minha vida;

À amiga e educadora Denise, que me acompanha e incentiva desde o início de minha formação acadêmica e profissional e cujos propósitos éticos e sociais inspiraram o direcionamento deste trabalho. O produto aqui apresentado não existiria sem sua fundamental contribuição intelectual.

Ao Doutor (num sentido estrito) e mestre (num sentido amplo) Marcelo Buzato que – com sua prontidão para ajudar e dialogar tanto em relação a assuntos acadêmicos, quanto em relação a questões pessoais – foi outro que não só alterou a orientação dessa dissertação, como também o meu olhar sobre a vida e a sociedade;

Aos professores Paulo de Tarso Gomes e Roxane Rojo, cuja disposição em problematizar também foi importante para a confecção deste trabalho;

Aos tios Ivo, José Guilherme, Luiz Antonio e Marli que – cada qual ao seu modo – foram essenciais para o sucesso dessa trajetória;

Ao amigo Mario, pela convivência, pelas ajudas e pelos mútuos aprendizados conquistados nesses dois anos como colegas de mestrado;

À amiga Milena, pela relevante ajuda oferecida na conturbada reta final;

À FAPESP, que financiou este projeto através do processo 05/58223-9;

RESUMO

O presente estudo reflete sobre a possibilidade de desenvolvimento da consciência crítica a partir da interação com jogos digitais. Nessa direção, a pesquisa revê uma literatura mais geral sobre jogos, apontando diferentes abordagens teóricas e sugere uma análise de videogames a partir de uma perspectiva discursiva. Devido à preocupação com a reflexão social crítica, o estudo examina cinco propostas diferentes realizadas na linha dos jogos sérios (*serious games*). Essa análise é desenvolvida a partir do olhar do próprio pesquisador, enquanto especialista, no ato de interagir com cada jogo. Os resultados obtidos indicam possibilidades e limites das estratégias utilizadas em cada uma dessas propostas para o desenvolvimento da consciência crítica. A pesquisa propõe um esquema para se entender como as vozes sociais se reproduzem tanto no processo de criação de um videogame, como na interação entre jogador e máquina. Mostram-se, no trabalho, duas maneiras de se apropriar subversivamente de jogos digitais existentes no mercado, para instigar no jogador um olhar crítico sobre seu sistema de crenças e valores. Além disso, com base no estudo empírico, a dissertação aventa caminhos possíveis para a produção de videogames engajados com a reflexão crítica.

Palavras-chave: videogames; discurso; reflexão social crítica.

ABSTRACT

The study reflects upon the potential of digital gaming for raising critical awareness. A general review of the literature on different theoretical perspectives of gaming is presented and articulated with discursive frames of analysis. As it is concerned with critical thinking about social reality, the study examines five different proposals of serious games from the perspective of the author himself, seen as an expert, in his interaction with the games. The findings reveal possibilities and limits of the strategies used in each those proposals for the development of critical consciousness. A model is proposed that allows for the reader to understand how the social voices implicated in the game are reproduced both in the process of creation of the game and in the game-gamer interaction. Two modes of subversive appropriation of digital games currently available in the market are shown that may instigate the gamer to look critically at his/her own beliefs and value systems. In addition to that, the study presents an empiric section that focuses on possible ways to producing videogames that are conducive to critical thinking.

Key-words: videogames; discourse; critical thinking.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – um remake do jogo <i>Streets of Rage</i> , do console Mega Drive.....	71
Figura 2 – esquema representativo do “jogo em ação”.....	76
Figura 3 – esquema representativo do “jogador em ação”.....	77
Figura 4 – esquema representativo dos “autores em ação”.....	79
Figura 5 – esquema representativo do processo de construção de sentido no ato de jogar.....	80
Figura 6 – de um lado, um “bicho”, de Lygia Clark; de outro, uma imagem do jogo <i>Pong</i> em ação.....	85
Figura 7 – imagem do jogo <i>The Sims</i> em ação.....	91
Figura 8 – tela inicial do simulador <i>September 12th</i>	111
Figura 9 – imagem da simulação <i>September 12th</i> em ação.....	112
Figura 10 – imagem do jogo <i>The Arcade Wire: Airport Security</i> em ação.....	115
Figura 11 – imagem do jogo <i>Darfur is Dying</i> em ação.....	118
Figura 12 – imagem do jogo <i>McDonald’s Videogame</i> em ação.....	122
Figura 13 – imagem do jogo <i>Ayiti: The Cost of Life</i> em ação.....	125

SUMÁRIO

SUMÁRIO	7
CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO	9
1.1. <i>O videogame e o fazer ciência em Linguística Aplicada</i>	12
1.2. <i>Fazer ciência em tempos de globalização</i>	16
1.3. <i>Videogame: produto da globalização ou instrumento para reflexão?</i>	19
1.4. <i>A organização da dissertação</i>	23
CAPÍTULO 2: DO LUDUS AOS GAMES – EXPLORANDO O TERRENO DOS JOGOS	26
2.1. <i>O jogo enquanto atividade: diversos prismas</i>	29
2.2. <i>O jogo enquanto software: do programador ao usuário</i>	36
2.3. <i>O jogo como ferramenta de ensino: videogame e educação</i>	44
2.4. <i>O videogame como artefato cultural: superando a suposta dicotomia entre ludologistas e narratologistas</i>	50
CAPÍTULO 3: VIDEOGAMES, DISCURSO E SOCIEDADE	60
3.1. <i>O videogame como um objeto híbrido</i>	60
3.2. <i>Videogames e linguagem digital</i>	63
3.3. <i>Lendo jogos: integrando modalidades em processos interpretativos durante o ato de jogar</i>	69
3.4. <i>Os videogames como artefatos culturais: posições ideológicas em jogo</i>	87
3.5. <i>Repensando videogames no contexto da indústria cultural em tempos de globalização</i>	95
3.6. <i>Virando o jogo: tomando os videogames como material potencialmente crítico</i>	100
CAPÍTULO 4: ANÁLISES DE VIDEOGAMES ATRAVÉS DE UM OLHAR DISCURSIVO CRÍTICO	105
4.1. <i>Jogos digitais críticos</i>	106
4.2. <i>Limites e possibilidades de crítica dos Serious Games</i>	108
4.2.1 <i>September 12th: instigando a polêmica</i>	109
4.2.2 <i>The Arcade Wire: Airport Security: ilustrando e questionando normas arbitrárias</i>	114
4.2.3 <i>Darfur is Dying: instigando solidariedade através de jogo-denúncia</i>	116
4.2.4 <i>McDonald's Videogame: parodiando a relação capital x bem-estar social</i>	119

4.2.5 <i>Ayiti: the cost of life</i> : possibilidades e limites da ação social.....	124
4.3. <i>Do geral ao particular: o trabalho infantil em discursos materializados na tela</i>	127
4.4. <i>Impressões sobre os resultados obtidos</i>	137
CAPÍTULO 5: REPENSANDO OS VIDEOGAMES NO MOVIMENTO IDEOLÓGICO DOS JOGOS SOCIAIS	139
5.1. <i>Retomando as perguntas de pesquisa</i>	139
5.2. <i>Projetando parâmetros para a construção de jogos digitais críticos</i>	154
5.3. <i>Considerações finais</i>	159

CAPÍTULO 1: Introdução

Today nearly everyone is certain that schools and universities should teach students about computers, but exactly what they should teach isn't so clear (Turkle, 1997: 76)

Em meio ao contexto de proliferação das novas tecnologias da informação e da comunicação (TIC) em sociedades urbanizadas, as práticas sociais e culturais têm mudado significativamente. Essas mudanças propiciam uma reorganização teórica de diversas disciplinas, sobretudo daquelas que têm ligação intrínseca com a sociedade em ação, ou seja, daquelas que se voltam para o entendimento do sujeito e suas relações com sua história, sociedade e cultura. Hoje, já não é raro encontrar estudos que, interessados no sujeito e em suas práticas, voltem-se ou para a compreensão das novidades trazidas e disseminadas pela indústria tecnológica, ou para problemas que derivam dessa reconfiguração social. Dentro da própria Linguística Aplicada (LA) começam a surgir trabalhos nessa direção, como o significativo estudo de Buzato (2007), que reflete sobre linguagem e letramento no contexto dos meios digitais e por entre inúmeros e contraditórios discursos de “inclusão digital”.

Curiosamente, a pesquisa sobre videogames¹ – que vêm ganhando espaço como um dos artefatos mais conhecidos, divulgados e utilizados da indústria cultural – ainda não tem sido contemplada dentro dos limites dos estudos em LA. É provável que isso se dê tão somente por conta da novidade em se tentar compreender esse tipo de jogo dentro da área

1 Tanto videogames como jogos digitais, aqui, estão sendo concebidos – de uma maneira ampla – como todo e qualquer jogo que se baseia em linguagem digital e cuja interação se dá através de uma interface. Essa noção engloba desde os jogos utilizados em consoles e fliperamas aos desenvolvidos para serem jogados através de computadores pessoais e via Internet. Como o termo videogame, no entanto, costuma ser usado, no senso comum, para se referir a *consoles*, tomo o cuidado de, ao tratar de um ou outro jogo em específico, usar preferencialmente a denominação *jogo digital*.

em questão. Independentemente disso, é importante estar atento para o fato de que o uso de videogames pode ser visto como uma prática particular de uso de linguagem. Isso garante, desde início, um largo conjunto de possibilidades de se pensar analiticamente sobre os jogos digitais no âmbito das questões teóricas relevantes para a LA.

Essa explanação inicial visa situar o leitor no propósito central dessa dissertação: refletir sobre maneiras de aumentar a probabilidade de que a interação entre usuário e *software* no ato do jogar instigue o sujeito a desenvolver uma consciência crítica. Entende-se aqui que um caminho interessante para isso é pensar como tais jogos podem estimular questionamentos no sujeito sobre a relação entre o conjunto de crenças e valores no qual ele está imerso e outros arranjos sociais e discursivos possíveis. Para isso, há de se levar o jogador a assumir um olhar distanciado frente à sua própria cultura e rever valores e posições ideológicas que foram “naturalizados” dentro de seu referencial cultural.

Essa proposta possui convergências com a noção de educação crítica de Giroux (1983) e Aronowitz e Giroux (1985). Nesses estudos, tem-se como princípio a idéia de se explorar, no âmbito pedagógico, a complexa relação existente entre as possibilidades de ação do sujeito e os condicionamentos sociais que tendem a limitá-la, tendo como base uma noção não determinista de estrutura social. Para tanto, os autores entendem que a sala de aula teria de considerar e, dentro do possível, explicitar aos discentes certos aspectos que constituem o universo em que eles estão inseridos. Dentro desses aspectos teriam de estar, por exemplo, em suas multiplicidades (conflituosas ou não) as visões de mundo, as concepções políticas e as práticas cotidianas existentes e pertencentes aos distintos grupos que compõem a sociedade. Além disso, esse tipo de educação teria como preocupação analisar o poder e a força de influência que cada um desses grupos – considerando, além do que eles pregam, suas formas de agir e pensar – exercem na malha social. As questões que

os autores colocam em relação à educação promovida pela escola podem ser também aplicadas aos videogames, caso se considere que tais jogos também têm um forte potencial pedagógico e educacional.

Dentro da área de linguagem, mais estritamente, pode-se dizer que também há uma relação entre essa idéia de refletir sobre como se “lê” um videogame no ato do jogar e a idéia de letramento crítico de Cervetti, Pardales e Damico (2001). Tais autores entendem a produção de sentido frente a um texto como um processo de construção – e não de exegese. A partir disso, ponderam que as próprias possibilidades de se construir sentido na leitura de um texto se vinculam ao contexto social e histórico e de relações de poder em que o texto está imerso. Essa visão, assim, refuta a crença em uma interpretação “correta” de um texto, uma vez que a própria lógica de rotular como “certa” ou “errada” uma leitura em detrimento de outra possui estrita relação com a forma com que se organizam a sociedade e suas relações de hierarquia e poder. Partindo desse olhar, pode-se pensar que, ao não haver uma “verdade” que possa ser desvinculada de visões de mundo e posições sociais/culturais, torna-se possível acreditar em outros arranjos sociais e, por conseguinte, em ações que possibilitem essas mudanças.

Esse, portanto, seria um modo de tentar se apropriar de um artefato cultural altamente disseminado na sociedade globalizada contemporânea, como é o caso do videogame, para questionar enunciados que promovam a manutenção e a reprodução de relações opressoras e de trocas desiguais nas relações sociais. Tal orientação é favorecida por uma perspectiva atual de LA, sistematizada e amplamente divulgada na década de 90, que entende que o foco de investigação da área é a linguagem em uso, nos atos concretos de comunicação e que tem procurado se desvincular da imagem de área que aplica, na prática, as teorias construídas da lingüística.

Dentro dessa orientação, o campo científico em questão permite que os videogames sejam concebidos como práticas sociais a serem compreendidas e analisadas. Mais que isso, dentro de uma visão de ciência que passou a se definir sensível aos problemas socialmente relevantes de comunicação e uso da linguagem, o interesse em jogos digitais pode ir além, e favorecer uma perspectiva mais voltada para questões sociais e políticas. Isto é, pode interessar à LA o modo como tais artefatos culturais que normalmente dão suporte a uma prática cultural em específico (jogar) podem ser apropriados por outras práticas culturais (aprender, ensinar) que possibilitem favorecer a construção de visões críticas do mundo. Além disso, é interessante ver como esses jogos são construídos a partir de valores culturais e visões ideológicas de quem os financiou e/ou produziu e como, assim, a interação entre jogador e máquina acaba por necessariamente colocar em pauta tais valores e visões.

Para melhor localizar o leitor, a contextualização exposta na seção a seguir pode explicitar mais profundamente a concepção de LA adotada no presente trabalho e as razões que me levam a considerar os jogos como um objeto de estudo adequado para o favorecimento de reflexão social crítica.

1.1. O videogame e o fazer ciência em Lingüística Aplicada

A partir da década de 90, no Brasil, diversas pesquisas e reflexões meta-teóricas foram realizadas e publicadas por estudiosos da área da Lingüística Aplicada (LA), com o intuito de discutir e sistematizar esse campo de estudo. Tais trabalhos colocaram em pauta desde questões como a fundação da LA como ciência independente e dissidente da Lingüística (KLEIMAN, 1998; EVENSEN, 1998), até discussões epistemológicas acerca de sua natureza aplicada e multi-inter-transdisciplinar (CELANI, 1998; SIGNORINI 1998;

MOITA LOPES, 1998), passando por seu foco de pesquisa (EVENSEN 1998; MOITA LOPES, 1996), e por suas formulações teóricas e métodos de investigação.

Esse olhar que a LA voltou a si mesmo permitiu que se esclarecessem tanto sua particularidade enquanto ciência independente e geradora de reflexões teóricas (fugindo de uma idéia de mera aplicação das teorias advindas da lingüística) como a sua razão de existir frente ao mundo, ou seja, seu papel na construção da sociedade. Dentro desse viés, pode-se assumir, em linhas gerais, que a proposta da lingüística aplicada enquanto ciência está na chave da resolução/desenvolvimento de problemas de comunicação, de língua em uso (Evensen, 1998). A noção geral de LA defendida por esse grupo de pesquisadores mostra-se – até por conta de seu caráter “aplicado” – sensível aos problemas da(s) sociedade(s) que a cerca(m) e com vocação para a transformação social. Ou, como bem define Moita Lopes, a LA:

se centra primordialmente na resolução de problemas de uso da linguagem tanto do contexto da escola quanto fora dele (...). É uma ciência social, já que seu foco é em problemas de uso da linguagem enfrentados pelos participantes do discurso no contexto social, isto é, usuários da linguagem (leitores, escritores, falantes, ouvintes) dentro do meio de ensino/aprendizagem e fora dele (por exemplo, em empresas, no consultório médico etc.)” MOITA LOPES (1996: 20).

A partir desse prisma, algumas pistas sobre a emergência dos estudos de Linguagem e Tecnologia – linha de pesquisa recém-implantada no programa de LA da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) – tornam-se mais claras e, com isso, também fica mais evidente a necessidade de se entender teoricamente os jogos digitais em específico. A multiplicação das TIC e os recentes avanços tecnológicos trazem para a academia a necessidade de investigar as práticas relacionadas a essas novas tecnologias. Dado que as práticas dos sujeitos que tenham relação com o meio digital envolvem problemas concretos de linguagem, é de se esperar que, nos domínios da LA, surja interesse em se refletir sobre

questões relacionadas a linguagem e meio digital.

Contudo, pode-se dizer que dentro da concepção mais geral da LA aqui trazida – resolver/desenvolver problemas sociais relevantes de comunicação ou de uso da linguagem – cabe um espectro razoavelmente amplo de entendimentos e interpretações sobre o que seriam “problemas sociais de comunicação” e uma gama de inúmeros critérios para julgá-los relevantes ou não. Isso quer dizer que a definição aqui trazida, por si só, diz muito pouco, dado que não explicita critérios para se julgar que tipo de estudo seria de fato relevante ou não para a área, e nem diretrizes que permitam avaliar o que pode ser considerado “problema social de comunicação” e o que não pode. Ou seja, dentro dessa linha mais ampla aqui definida como papel da LA cabem muitos estudos, de diversas ordens e com as mais variadas preocupações políticas, sociais e ideológicas. E não só a escolha deste ou daquele assunto, como o modo que cada estudo é ou será conduzido – mesmo dentro do campo da LA – possui central relevância, dado que define os recortes que o pesquisador privilegia e direciona os possíveis resultados que emergirão.

Nesse sentido, vale frisar o entendimento que aqui está se tomando dessa diretriz mais geral da LA. Em linhas gerais, então, parte-se da idéia de Signorini (1998) de que há dois modos correntes de se estudar as práticas de linguagem na área. Uma maneira é partir de um conceito “genérico abstrato e único de língua”. A outra – acatada por essa pesquisa e alinhada com as idéias de Moita Lopes acima expostas – é propor esses estudos partindo de um conceito “múltiplo não unificado, produzido por percursos transdisciplinares de reflexão sobre essas práticas” (1998: 102). Para a autora, o foco do primeiro está no modelo, no “sistema genérico de leis e propriedades, construído para descrever a língua em questão” (1998: 103). Já no segundo caso, a investigação se volta para as regularidades locais e para as relações moventes, contrapondo-se àquelas às previamente dadas. Essa

segunda postura, aqui tomada como ponto de partida, implica um

rompimento com cadeias conceituais e expectativas teleológicas e totalizantes, em favor de uma sistematicidade tão rigorosa – ou tão 'científica' – quanto possível, mas aberta e orientada para o acontecimento, o “Intempestivo” de Nietzsche, os processos em andamento (SIGNORINI, 1998: 103)

Tal deslocamento, entendido pela autora como vantajoso ao campo da LA, faz da investigação científica uma busca calcada numa lógica que não só permita, mas inclua como parte do objeto que estuda – e, por conseguinte, parte das reflexões do pesquisador – as multiplicidades, as rupturas e os movimentos. Colocando em foco os acontecimentos e as práticas em uso, não há sentido, a partir dessa perspectiva, em explorar o objeto de estudo alijando-o de sua complexidade, “higienizando-o” para caber em paradigmas pré-definidos. Nas palavras da autora,

a LA tem buscado cada vez mais a referência de uma língua real (...) numa tentativa justamente de (...) não arrancar o objeto da tessitura de suas raízes (SIGNORINI, 1998: 103).

O olhar específico dessa dissertação sobre tais apontamentos é o de pensar o objeto de estudo que estará em foco – o jogo digital – considerando-o dentro de todo o contexto mais amplo que o envolve. Ou seja, ponderar que tanto os videogames em específico – objeto central dessa pesquisa – como os artefatos digitais em geral não são somente frutos de uma sociedade globalizada, mas também um dos grandes promotores da globalização, da compressão de espaço-tempo e do fetichismo consumista, representado por objetos como computadores, celulares, aparelhos diversos de armazenamento/apresentação de áudio e vídeo, entre outros. Assim, colocar em foco tais objetos de estudo leva também a colocar em foco o que eles representam para a sociedade e, ainda, que sociedade eles representam.

Nesse sentido, pode-se dizer que videogames são símbolos das novas relações

sociais e de poder mundial a partir das quais se estabelece a noção hegemônica de globalização. Para entender isso mais a fundo, no entanto, é necessário se refletir sobre o termo “globalização” e os possíveis conceitos que o envolve. Antes disso, é necessário ressaltar que há duas razões centrais para que se aborde conscientemente esse termo em sua complexidade na presente dissertação. Em primeiro lugar, um modo interessante de entender e filtrar o que é – do ponto de vista científico – socialmente relevante dentre os problemas de uso de linguagem e comunicação, é refletir sobre o que é fazer ciência em tempos de globalização. Em segundo lugar, o próprio objeto de estudo desse trabalho, como já foi visto, é um produto amplamente disseminado nesse processo de globalização. Desse modo, parece essencial entender o que está se compreendendo com esse termo e quais as implicações de pensar nos videogames considerando tal contexto de produção. As seções a seguir contêm uma discussão mais detalhada sobre a relação entre a globalização, o fazer ciência e o jogo.

1.2. Fazer ciência em tempos de globalização

“Globalização”, longe de ser um termo neutro, abarca inúmeras e diferentes acepções, cada qual com seu posicionamento ideológico. Entender isso é um primeiro passo para se refletir sobre quais os caminhos possíveis de se fazer ciência num período em que uma noção em específico desse termo – que o pretende simples, monolítico, inelutável e irreversível – direciona os rumos das reflexões sobre a sociedade na contemporaneidade. Santos (2005) desmistifica a suposta obviedade e neutralidade dessa acepção, mostrando não somente a complexidade de tal fenômeno como também sua plurivocalidade silenciada por uma idéia hegemônica de globalização. O autor parte do pressuposto de que aquilo que

é considerado “global” nada mais é do que o “local” bem-sucedido. Ou seja, tudo que é visto como global venceu as barreiras da localidade e se “naturalizou”, numa escala maior, nos diferentes espaços culturais, tornando itens rivais (sejam alimentos, músicas, cinema, línguas) localmente marcados como regionais, “exóticos”. A partir disso, o autor pondera que não se pode falar em “globalização” no singular, mas em “globalizações”, e, ao identificar algumas dessas formas de produção de globalização, mostra a possibilidade tanto de se reforçar a noção hegemônica desse conceito, como desconstruí-la, a partir de propostas contra-hegemônicas.

Para os fins desse estudo, vale salientar que esse entendimento do estado social atual e da noção de “globalização” resgata a possibilidade de ação contra-hegemônica para desestabilizar hierarquias opressoras e para questionar a manutenção de trocas desiguais nas relações sociais. Essa idéia tem como base a ênfase na postura política como definidora do que se concebe como globalização. Aliás, o autor entende que, dado que “o global acontece localmente” – ou seja, que o modo de produção tem alguma origem, algum vínculo com uma ou mais localidades – é mais importante pensar sobre os impactos das próprias ações (se elas contribuem para reproduzir ou aumentar as desigualdades já existentes ou se elas possibilitam um questionamento das visões hegemônicas) do que se limitar a identificá-las enquanto local ou global. Esse “desnudamento” dos atos políticos que estão por trás das noções de globalização é particularmente útil para se pensar no papel da academia e da elaboração de teoria frente às discussões de cunho social no contexto atual.

A partir disso, as reflexões de Nunes (2005) sobre o papel da ciência dentro do contexto exposto por Santos pode nos auxiliar a pensar o que é fazer teoria. O autor concebe a ciência como instrumento capaz de percorrer todos os modos de produção de

globalização de que fala Santos, sejam estes hegemônicos ou contra-hegemônicos. Isso, levando em conta a idéia de Homi Bhabha (1994 *apud* NUNES 2005) de que a teoria

é o resultado emergente de uma negociação entre elementos e dinâmicas contingentes, opostos ou diferenciados, não sendo o resultado dessa negociação separável do processo que o produz, o processo de teorização”. (NUNES, 2005: 310).

Avançando na sua reflexão, Nunes (2005) lembra que o “discurso teórico”, por ser gênero e forma de representação, está sujeito às condições de produção de seu tempo, ou seja, ele mesmo possui espessura histórica e cultural. Assim, o autor rejeita as linhas gerais da proposta científica modernista, que consideravam como “ruído” ou “erro” toda e qualquer exceção descoberta através de seus métodos. Na visão do autor, tal procedimento acabava por silenciar tanto outros modos de produzir conhecimento como outros olhares sobre os próprios dados obtidos. Em outras palavras, o autor refuta a possibilidade de existir um modo transcendental e neutro de se teorizar, considerando que esse ato é condicionado histórica, social e ideologicamente. A partir disso, o autor propõe um posicionamento político que passe a dar voz ao que antes era considerado “ruído”, reinventando assim a teoria de um modo menos opressor e mais adequado à visão contra-hegemônica de globalização de que fala Santos (2005).

Dessa maneira, concebe-se aqui como pressuposto a idéia de que não é possível falar em ciência neutra. Entende-se, então, que fazer ciência, antes de tudo, é um ato político e que as escolhas realizadas desde o início de um estudo ou pesquisa estão em estrita relação (conscientemente ou não) com o que se pretende ética e politicamente com tal ação. Esse entendimento é reforçado pela noção de Rajagopalan (2003: 49) de que o ato inaugural de definir o objeto de uma disciplina já se configura como um posicionamento

ético. Esta seleção – que define, a partir dos limites da alçada de uma ciência, o que está fora, o que está dentro e como está dentro – é pautada por escolhas ideológicas. Desse modo, não só a adoção da perspectiva da LA, mas também o recorte aqui adotado e o modo de se enxergar a área aqui introduzido e defendido têm a ver com o propósito social mais amplo dessa dissertação. Considera-se, aqui, a força política, social e cultural da academia enquanto instituição responsável por construir discursos com ares de “verdade”. Assim, busca-se usar esse poder na construção de discursos mais adequados a uma visão contra-hegemônica de globalização (SANTOS, 2005).

Tendo articulado o modo de se fazer ciência na atualidade preconizado por Nunes com as diretrizes recentes da LA definidas por Evensen e Moita Lopes (e complementadas por outros teóricos da área aqui citados), pode-se, na próxima seção, mostrar como a questão da globalização está intrinsecamente ligada com o objeto de estudo dessa dissertação: o jogo digital.

1.3. Videogame: produto da globalização ou instrumento para reflexão?

Não é possível conceber os videogames enquanto artefatos culturais sem pensar que fazem parte desse momento de lutas entre os distintos “locais” de que falam Santos e Nunes ou, ainda, ignorar o fato de que, em grande parte, a produção de jogos digitais tem como principal – ou única – meta o lucro. Os videogames mostram-se como um problema à LA em específico e à ciência em geral na medida em que começam a se disseminar pela sociedade urbanizada e auxiliar a formar novas gerações através de suas lógicas internas.

Partindo disso, é forçoso ressaltar que jogos digitais são produtos da globalização e estudá-los na perspectiva adotada exige comprometimento com esse fato. E é sob esse

prisma que os videogames são aqui pensados como objeto para análise. Pode-se ponderar, de início, que a indústria dos jogos digitais visa a um público global, tal qual grande parte das indústrias detentoras do poder das novas tecnologias da informação e comunicação. Aliás, as próprias produtoras de jogos estão, muitas vezes, vinculadas a outras grandes empresas de comunicação e/ou de produção de *software*². A esse fato, soma-se outro, não menos relevante – obedecendo às leis do capitalismo e da globalização, os jogos mais comercializados tendem a ser aqueles pertencentes às grandes empresas. Logo atrás, empresas menores que têm como projeto crescer nesse ramo tendem a seguir as diretrizes e fórmulas de grandes empresas – crescer e eliminar as concorrentes. Quando um ou alguns jogos de uma empresa menor faz sucesso, a tendência é de que ela seja comprada ou de que comece a se transformar numa grande empresa, comportando-se e agindo como tal e, de modo semelhante a suas antecessoras, centralize o poder aquisitivo e cultural de seus produtos. Ou seja, o jogo digital comumente é um produto global, no sentido atribuído por Santos de um “local bem sucedido”, cuja produção segue a lógica da busca pelo lucro. Esse produto possui uma ou outra versão local, para que os jogadores dos distintos países, línguas e culturas possam se aproximar dele. Porém, tais versões não costumam ir muito além de traduções (nem sempre bem feitas, por sinal) ou mudança de nomenclaturas, dificilmente atingindo mudanças estruturais das premissas do jogo.

Enfim, a escolha desse objeto, considerando toda sua complexidade, busca responder, de um lado, a uma inquietação científica – a de como o sentido é construído na interação entre sujeito e jogo – não ignorando, por outro lado, a preocupação política de como direcionar essa produção de sentido para favorecer uma reflexão social crítica. O

² Um claro exemplo é a empresa Microsoft, produtora do Windows, que não só detém os direitos de inúmeros jogos como tem, dentre seus produtos, os consoles da linha Xbox.

estudo de jogos digitais é de interesse da academia dado que se trata de um objeto pleno de sentido, que possui histórias, narrativas, e que, como veremos no decorrer dessa dissertação, tem poderes argumentativos, persuasivos, podendo servir para que se propaguem e se defendam visões de mundo específicas.

Aliás, parece haver uma antítese interessante com relação às práticas letradas que envolvam as TIC, como o uso de jogos digitais. De um lado, estas sequer são ainda vistas como novidade nas sociedades urbanizadas contemporâneas. Também não são consideradas mais novidades nem a importância – cultural, social, histórica – atribuída às novas tecnologias em geral (e aos jogos em específico) no início desse novo século, nem a defesa da necessidade de se compreender melhor o papel que elas exercem nesses diversos campos. Mais que isso, essas idéias já circulam – com bases teóricas sólidas ou nem tanto – em revistas de ciência, passando por outras de vulgarização científica e até mesmo em mídias impressas não especializadas. Não é raro se encontrar, hoje, manchetes chamativas em meios impressos, ou chamadas sensacionalistas na televisão para debates, entrevistas e reportagens com questionamentos como: “O videogame vicia?”, “Os jogos de computador podem ensinar?”, “Quanto tempo devemos deixar uma criança brincar na frente da tela?”, “A geração digital é menos saudável?”. Desse modo, pode-se chegar a uma conclusão: ao menos enquanto “bandeira de luta”, preconizar o engajamento de educadores e estudiosos da linguagem nesse tipo de reflexão já não se configura exatamente como uma postura inovadora.

Por outro lado, a difusão e a notoriedade de palavras de ordem sobre “a necessidade de se compreender melhor os jogos digitais” demonstram justamente a consciência da urgência de tais estudos. Aliás, é relevante notar que, apesar de tais jogos estarem bastante presente nas sociedades urbanizadas contemporâneas, os olhares sobre ele ainda carecem de

perspectivas mais analíticas. Afinal, permanecem recorrentes no senso comum duas crenças antagônicas e igualmente precipitadas: tomar os jogos de computador ou como soluções fáceis ou como agravantes incondicionais para os problemas de leitura e aprendizado em situação formal de ensino. Há complicações nos dois extremos: ao partir para uma visão entusiasta, corre-se o sério risco de ignorar as limitações e as desvantagens inerentes a qualquer mídia, deixando de lado uma reflexão essencial sobre tais problemas e os melhores métodos de contorná-los. Pender para o outro pólo é simplesmente ignorar, de modo preconceituoso, o fato de que os jogos serem atraentes e interessantes aos jovens não constitui, por si só, um defeito. Mais que isso, é fechar os olhos às possibilidades de enxergar o jogo como uma nova forma de leitura ou como uma ferramenta particular de ensino/aprendizado que é (para o bem ou para o mal) mais eficiente que a escola em muitos aspectos.

A sobrevida dessas crenças demonstra que são imperativos mais estudos que tenham como norte analisar, criteriosamente, tanto o papel dos jogos de computador no cotidiano de seus usuários como as possíveis relações entre tais *softwares* e formas diversas de aprendizado e produção de sentido de seus usuários. Do ponto de vista ético e social, vale reiterar que a proposta primeira aqui presente – a criação de parâmetros para o desenvolvimento de jogos digitais que estimulem a reflexão social crítica – vai além da simples resolução de um problema concreto situado. Ao se ocupar o espaço acadêmico pensando em formas de promover a reflexão social crítica, o presente estudo se alinha com o posicionamento contra-hegemônico proposto por Santos ao questionar a noção de “realidade atual” como algo unívoco e imutável. Mais que isso, esta dissertação é pautada pela idéia de que a academia é um espaço privilegiado para se articular localidades de luta e resistência e procurar desenvolver o que Santos (2005: 74) define como “inteligibilidade

recíproca entre as lutas sociais”.

Em outras palavras, este trabalho não é somente transdisciplinar, como também pretende ter vários públicos como interlocutores, para além dos lingüistas aplicados: educadores em geral, *designers*, programadores, psicólogos, ativistas políticos, entre outros que estejam igualmente interessados em compreender como o jogo digital de um modo geral pode ser pensado, de modo não ingênuo, para a educação crítica dos sujeitos e para a transformação social. Sendo assim, como justificativa acadêmica, este trabalho pode se situar dentro do que Celani concebe, a partir de Japiassu (1992 *apud* CELANI, 1998) como pesquisa orientada. Ou seja, esse trabalho teria uma preocupação:

(...) ao mesmo tempo teórica e aplicada, situando-se entre o domínio da pesquisa fundamental, em que prevalece a busca do saber por si mesmo, e o domínio da ação informada, em que predomina o útil, o prático, a eficácia. A pesquisa orientada responde diretamente a necessidades sociais, bem precisas, e elabora-se em função dessas necessidades, o que não a impede de teorizar (CELANI, 1998: 133)

Nesse sentido, além de procurar resolver problemas práticos, procuro contribuir, a partir das reflexões aqui realizadas, com o arcabouço teórico da área de linguagem e tecnologia dentro da lingüística aplicada.

1.4. A organização da dissertação

Para tornar esse trabalho possível, a organização dos capítulos foi concebida da maneira apresentada a seguir. No capítulo dois, buscou-se analisar jogos em geral e videogames em particular a partir de múltiplas visões científicas para compor, de uma maneira satisfatória, o olhar teórico que será adotado, nessa dissertação, sobre o objeto de estudo. Desse modo, tal capítulo apresenta uma reflexão sobre jogos em geral enquanto

atividade humana, sobre o videogame do ponto de vista técnico e de sua criação (ou seja, como um *software*), passando também por um olhar mais pedagógico que se apropria dos jogos como instrumento para ensino/aprendizado. Por fim, enfoca-se o jogo como artefato cultural, localizando o leitor numa discussão recente sobre o estudo de videogame, que engloba duas correntes de destaque nos estudos de jogos digitais: os ludologistas e os narratologistas.

No terceiro capítulo, o foco é compreender videogame através de um viés discursivo, compreendendo a relação entre os discursos colocados em negociação no ato da interação e as condições de produção do jogo enquanto *software*. Uma vez que jogos digitais – como qualquer texto e/ou objeto ideológico – não são neutros, e que a interação destes com os jogadores ainda é pouco explorada a partir de um ponto de vista discursivo, é desejável compreender como as relações de poder se manifestam nesse ato aparentemente despretensioso e lúdico.

No quarto capítulo é feita uma análise mais panorâmica de alguns jogos significativos dentro da categoria de *serious games*: jogos que procuram ir além do simples entretenimento, com pretensões conscientemente educativas, políticas, ideológicas, formativas, sociais, etc. Nessa análise, tenta-se notar como modo que os caminhos oferecidos pelos jogos buscam conduzir o jogador a determinadas reflexões, considerações ou conclusões e como isso se relaciona com o(s) objetivo(s) de seus criadores. A partir do conjunto essas estratégias discursivas observadas nesses jogos, também se procura refletir sobre quais poderiam servir de parâmetros para a construção de jogos que favoreçam a reflexão social crítica aqui almejado. Do geral para o específico, ainda nesse capítulo, faz-se – com base numa comparação entre particularidades dos jogos *The Sims* e *Ayiti: The cost of Life* – uma análise de como as escolhas prévias dos criadores podem interferir e

direcionar as escolhas do jogador bem como as possíveis construções de sentido que são feitas no ato do jogar.

No quinto capítulo, como conclusão, são delineados parâmetros que podem favorecer um espaço de reflexão privilegiado sobre a sociedade na interação com jogos digitais, com base nas respostas obtidas para as perguntas que nortearam a presente dissertação:

1º. Que relações podem ser estabelecidas entre as escolhas feitas pelo criador do jogo e a construção de sentido do usuário concretizada no ato de jogar?

2º. Que estratégias estão sendo usadas nas diferentes propostas de jogos sérios?

3º. Quais são as contribuições e limites dessas propostas para a construção da consciência social crítica?

Além disso, o capítulo abre espaço para reflexões possíveis e futuras que se colocam a partir das conclusões e resultados obtidos no decorrer desse estudo.

CAPÍTULO 2: Do *ludus* aos *games* – explorando o terreno dos jogos

Envolver-se analiticamente com videogames sem isolá-los de seu contexto mais amplo é uma tarefa complexa que, até mesmo por esse motivo, demanda percursos transdisciplinares de investigação. Na realidade, os estudos sobre videogames perdem muito ao ficarem engessados em uma ou outra disciplina. Basta um breve mapeamento de pesquisas acadêmicas que se proponham a refletir sobre jogos digitais para constatar que tal artefato, atualmente, não pode ser explicado sem que se ultrapasse as barreiras de um ou outro campo de estudo. Sua própria composição enquanto objeto é híbrida e tende a beber das mais diversas fontes, desde conhecimento técnico até noções sobre comunicação ou sobre conteúdos específicos (história, geografia, literatura) exigidos na construção dos jogos. Entre outras coisas, isso reflete o fato de videogames serem, em geral, produzidos por grandes equipes que envolvem não apenas diversas áreas do conhecimento, mas também diferentes tipos de profissionais como os designers gráficos, os programadores, e até, dependendo do projeto, roteiristas e consultores especializados no tema a ser abordado.

Sendo assim, em maior ou menor grau, a complexidade do objeto em questão demanda reflexões que articulem os mais diversos campos do conhecimento, como a psicologia, a educação, as ciências da computação, a tecnologia da informação e da comunicação, a sociologia, a semiótica, entre outros. Essa multiplicidade de pontos de vista é propícia para que se desenvolvam análises que busquem compreender os jogos digitais a partir de uma perspectiva dos estudos da linguagem e através de uma abordagem transdisciplinar, nos moldes apresentados por Celani para a LA:

A Linguística Aplicada, em uma visão transdisciplinar, face à situação de pesquisa que se apresenta, e que tem a linguagem na sua base, olha para as disciplinas múltiplas que tem à sua volta e através delas vai além do âmbito de cada uma em particular. Nas palavras de Faure (1992), ela se dissolve em seu objeto (CELANI, 1998:135).

Respeitando essa “vocação para uma atitude transdisciplinar” da LA (CELANI, 1998: 133), portanto, recorri a diversos campos do conhecimento, tendo como “fio condutor” as preocupações da comunicação e do uso da linguagem em meio digital. Nessa direção, busquei compreender melhor: o que são os videogames; como eles, no papel de mediadores entre o usuário e os autores, podem exercer a função de porta-voz de pontos de vista específicos; e, por fim – principal preocupação deste estudo – como podem ser úteis para se favorecer uma consciência crítica. Em relação a essa última questão, minha preocupação foi entender como explorar os jogos digitais para se marchar contra a noção hegemônica de globalização, a qual mantém (quando não expande) num nível mundial trocas desiguais e relações do tipo opressor-oprimido. Em suma, a partir do direcionamento delineado na introdução, irei analisar os jogos digitais buscando entender e explicitar de que formas eles podem ser apropriados para favorecer a reflexão crítica de seus usuários.

Neste capítulo em específico, o objeto de estudo em questão será introduzido através de uma perspectiva panorâmica que abarque algumas das principais disciplinas que discutem jogos, em geral, e videogames, em específico. Não é intuito da pesquisa discutir as premissas e os pressupostos de cada área, mas sim expor como o jogo é um objeto multifacetado e pode ser abordado a partir das mais distintas perspectivas. Entendo que ao estabelecer um recorte que articule essas múltiplas visões sobre o jogo, em geral, e sobre o videogame, em específico, seja possível fornecer os pilares necessários para reflexões mais abrangentes sobre tal objeto de estudo. Tais reflexões são pertinentes para se compreender que jogo é esse de que se está falando, a partir de quais pressupostos está sendo investigado

e por meio de que olhares está sendo entendido.

Seguindo essa orientação, as discussões desse capítulo contêm um conjunto de modos de se entender o jogo que, mesmo compartimentados aqui, são compostos por olhares divergentes e até mesmo contraditórios. Porém, numa linha classificatória mais ampla, talvez os agrupamentos propostos sejam úteis para se entender essa multiplicidade de olhares frente aos jogos.

Em primeiro lugar, trato do jogo como atividade, ou seja, o jogo pensado como uma atividade humana e teorizado antes mesmo do advento das novas TIC. É uma visão que busca compreender o jogo de uma maneira mais ampla e tenta, também, conceituar e esclarecer o conceito de “jogo” – se é inato ou não, se veio antes ou depois da cultura, se é neutro ou marcado culturalmente. Num segundo momento, é dado um breve enfoque no jogo digital como um programa específico de computador, destacando alguns elementos técnicos básicos que parecem ser necessários para entender, a partir da perspectiva do programador, o videogame enquanto *software*. Em terceiro lugar, deslocando o foco para o usuário, discute-se como os jogos têm sido entendidos como ferramentas de ensino/aprendizado em potencial, ou seja, como está se dando a apropriação dos jogos por estudos preocupados com a formação do sujeito. Por fim, articulam-se perspectivas atuais de se compreender, do ponto de vista acadêmico, o jogo como mídia e artefato imerso na cultura contemporânea globalizada. Essas últimas linhas de reflexão merecem destaque pela preocupação de encarar o jogo digital como objeto de estudo, tentando entendê-lo em suas particularidades. Mais que isso, é interessante notar como posições distintas sobre o videogame criam, conseqüentemente, modos diferenciados de se tentar observá-los e estudá-los.

2.1. O jogo enquanto atividade: diversos prismas

Dentro do âmbito da academia, ao longo do tempo, já houve (e continuam existindo) muitos trabalhos interessados em entender os jogos a partir de diferentes perspectivas e para os mais diversos fins. Uma das áreas que mais se destacam pelo esforço em compreendê-los é a psicologia infantil de uma maneira mais geral, a qual conta com nomes expressivos nos âmbitos psicológicos e pedagógicos como Piaget, Vigostski e Elkonin. Este último, aliás, tem um trabalho recentemente traduzido para o português – *Psicologia do Jogo* – no qual não só apresenta parâmetros para se refletir sobre o jogo dentro da sua área como faz um mapeamento de outros autores que tentaram criar uma “Teoria do Jogo” partindo de preocupações semelhantes.

O trabalho em questão articula as mais diversas teorias criadas sobre o papel do jogo na formação da criança e, ao discuti-las, defende que há uma íntima relação entre as formas infantis de jogo com as práticas sociais e culturais que as rodeiam no mundo dos adultos. Mas especificamente, entende que os jogos protagonizados³ – seu foco de pesquisa – importam suas temáticas dos papéis que os adultos exercem na comunidade à qual pertence a criança. Assim, o que é protagonizado nesse tipo de jogo varia, por exemplo, de acordo com a classe social da comunidade, com o momento histórico, com as atividades dos adultos. Estruturalmente, o autor entende que se pode dividir os jogos infantis entre tema e conteúdo. Para ele, o tema viria do “campo da realidade reconstituído pelas crianças”, variando – a cada jogo, em cada comunidade – de acordo com as condições concretas da vida da criança. O conteúdo, por sua vez, seria “o aspecto característico

³ “Jogos protagonizados” são considerados pelo autor como aqueles em que há um papel a ser protagonizado pela criança dentro do jogo. Por exemplo: ao brincar de “estação de trem”, uma criança assume o papel de maquinista, outras de passageiros, outra de chefe da estação.

central”: a atividade do homem e as relações sociais entre as pessoas (ELKONIN, 1998: 35) ”.

A partir desse ponto de vista o autor discute com outros diversos autores interessados no papel do jogo para o desenvolvimento da criança. Curioso notar que, dentro de sua análise, o recorte do que é “jogo” acaba sendo bem específico – uma atividade basicamente infantil, cujo interesse para a academia (ou, ao menos, para a psicologia) é a sua função dentro desse universo. Se o jogo protagonizado em específico – objeto de estudo de Elkonin – é visto como característico das crianças do final da idade pré-escolar, o jogo de um modo mais geral, como consta na tradução de seu trabalho “Psicologia do Jogo”, parece também não ser pensado no universo adulto, como fica claro nesse trecho:

Com base em dados etnográficos, chegamos à conclusão de que na sociedade moderna dos adultos não existem formas evoluídas de jogo: elas foram desalojadas e substituídas pelas diferentes formas de arte, por um lado; e pelo esporte, por outro (ELKONIN; 1998: 20)

Esse afastamento entre o “jogo” e o mundo dos adultos também é notado em muitas outras pesquisas citadas dentro de seu trabalho – como as de Piaget, Vigotski, Groos ou Buytendijk – que geralmente são resgatadas por tratarem especificamente dos jogos e do universo infantil. Aliás, dentro do trabalho de Elkonin, quase nenhum estudo abordado faz referência, mesmo que rapidamente, sobre o jogo no mundo adulto.

A clara cisão que nesses trabalhos se estabelece entre o jogar e o universo dos adultos provavelmente tenha relação com a própria ambivalência da palavra “jogo”. Frasca (1999) frisa essa particularidade ao propor a fundação de uma ciência específica que estude os jogos: a Ludologia. O autor lembra que a atividade compreendida como “jogo” em línguas latinas como espanhol e francês (e aqui se pode incluir o português) é alcunhada, em inglês, por dois termos distintos que, naturalmente, englobam significados distintos:

play e *game*.

Entender essa divisão é importante na medida em que para cada termo há a referência de uma atividade específica com claras distinções com relação a outra. Dentro disso, pode a primeira (*play*), de fato, aproximar-se muito facilmente do universo infantil e ser vista com menos relações com o mundo adulto, tal como tende a pregar as reflexões da teoria da atividade e da psicologia do jogo. O termo *play*, para Frasca, seria entendido como aquilo que é feito para diversão ou recreação e contrastaria com o trabalho (*work*). *Game*, por sua vez, seria entendido com uma forma específica de *play*, especialmente com regras. Para diferenciá-los em línguas que não possuem essa divisão originalmente, o autor acata os neologismos mais universais propostos por Roger Callois (1967 *apud* Frasca, 1999), em que *paidea* seria o correspondente a *play* e *ludus* o correspondente a *game*⁴. Para além dessa definição extraída de dicionários, o próprio autor frisa que o termo *play* (*paidea*) costuma ser associado à crianças, ao passo que *games* (*ludus*) tendem a abarcar atividades mais adultas.

Mais que isso, Frasca questiona uma sistematização redutora dos termos que tende a enxergar a diferença fundamental entre eles no suposto fato de que o *ludus* teria regras e a *paidea* não. O autor entende que as atividades do tipo *paidea*, apesar de terem limites menos claros que os do *ludus*, não estão isentas de regras. Ao contrário: a partir do trabalho de Daniel Vidart (1995 *apud* Frasca, 1999), o autor mostra que os *paideae* também tem regras estritas. Como ilustração, ele retoma o exemplo do próprio Vidart sobre uma criança que simula pilotar um avião: todo o comportamento da criança é pautado por regras de modo a representar movimentos e ações de um piloto de avião e não – como pondera

4 Quando essa divisão for relevante, a partir de então, também serão utilizados os termos sugeridos por Callois.

Frasca – de um doutor ou de um motorista de carro. Diante disso, Frasca defende um outro critério básico definidor para *paidea* e *ludus*, apresentado originalmente por Andre Lalande (1928 *apud* FRASCA, 1999): nestes, haveria uma busca por um resultado e, de fato, um resultado – haveria uma chave “derrota/vitória” em jogo; naquele não, estando a atividade baseada no prazer experimentado pelo jogador.

Essa distinção inicial permite evocar mais facilmente jogos com inspirações menos infantis no campo do *ludus* – feito jogos de tabuleiro ou certos tipos de videogames. Isso, contudo, não isenta a possibilidade de se pensar em *paideae* que tenham um público mais também mais adulto, como seriam os casos de jogos digitais de simulação e sem resultados pré-determinados (*The Sims, SimCity, SimLife*). Frasca ainda pondera que a diferença entre *ludus* e *paidea* não é estanque: se, no meio de uma atividade de *paidea*, o jogador resolve criar sua própria regra, seu próprio desafio, ele está constituindo ali um *ludus*. Sendo assim parece que, mesmo sendo de praxe a literatura da área explicar atividades do tipo *play* com o foco na infância e no desenvolvimento cognitivo, esse recorte não é fixo e nem o único possível. Mais que isso, o modo como a academia se interessa por cada uma dessas atividades e o recorte que ela costuma propor a cada uma parece menos relacionado ao objeto em si, e mais a tradições científicas específicas.

Com isso pretende-se dizer que não há um vínculo necessário entre *paidea* e infância ou desenvolvimento cognitivo e *ludus* e universo dos adultos: essas relações são próprias das ciências que pesquisam os jogos e de seus interesses. Um viés que se diferencia desse apresentado pelos psicólogos do jogo, por exemplo, é o de Huizinga, filósofo, que classificou o jogo como uma *função significante*:

[O jogo] É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se

explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (HUIZINGA, 1980: 3,4)

Para o autor, que se preocupa em entender a relação dos jogos com a cultura, o jogo deve ser visto de uma maneira mais ampla que a adotada pelos psicólogos. Ele chega a defender, aliás, que o jogo surge antes da cultura – ponto de vista que não será colocado aqui em debate. O que vale ressaltar é a interessante visão que o autor tem do jogo, considerando-o voluntário. O jogo, a partir desse ponto de vista, configura-se, então, como uma opção e não como necessidade dentro das práticas cotidianas. Por isso mesmo, o autor entende que o jogo é algo dispensável, não sendo imposto pela necessidade física ou dever moral. Curioso notar que, se mesmo dispensável, o jogo perdura nas práticas dos sujeitos das mais diversas culturas, deve haver algo de atraente em “jogar”. Parte dessa atração, para o autor, consistiria numa satisfação que se finda na própria realização do jogo – uma atividade temporária, pois, com finalidade autônoma. Vale também ressaltar uma citação de Huizinga que contém, segundo o próprio autor, as principais características do jogo:

“atividade livre, conscientemente tomada como não-séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 1980: 16).

Essas características, resumidas nessa citação, são retomadas um pouco mais longamente no trabalho de Alves, que, para discutir a influência dos jogos digitais no cotidiano dos jogadores, sumariza a discussão do autor sobre o lúdico e sua relação com a cultura. Apesar de sua extensão, julgou-se produtivo trazer, no original, toda a citação

de Alves sobre o assunto, visto que a excelente síntese feita sobre os estudos de Huizinga, permite que se tenha uma visão mais compreensiva sobre o jogo como um fenômeno cultural:

Para este autor, o jogo apresenta cinco características fundamentais e se torna um elemento da cultura, um dos pilares da civilização. A primeira se refere ao fato de ser livre, de ser uma escolha dos jogadores, peculiaridade de qualquer atividade lúdica, que, geralmente, é praticado, nos momentos de ócio.

A segunda particularidade, totalmente atrelada à primeira, vincula-se ao fato de que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. A criança, o adolescente e o adulto, quando se entregam ao jogo, estão certos de que se trata apenas de uma evasão da vida “real”, um intervalo na vida cotidiana, embora encarem esta atividade com seriedade.

A terceira característica se configura pela distinção entre o jogo e vida “comum”, tanto pelo lugar, quanto pela duração que ocupa. Existe, portanto, um início e um fim para o jogo, assim como uma fronteira espacial deste com a vida “real”.

Como quarta característica, Huizinga cita o fato de que o jogo cria ordem e se configura nela própria, se organiza através de formas ordenadas compostas de elementos como tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião; e a menor desobediência a esta ordem “estraga o jogo”. O autor marca também a aproximação do jogo com a estética:

“É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo. Talvez esse fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. (...) O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia (2001, p.13).”

E, finalmente, como quinta característica há o fato de imprevisibilidade, incerteza e o acaso do jogo gerarem tensão. Isso pode provocar o engajamento passional que implicará no desenvolvimento de um senso ético, quanto ao estabelecimento dos limites dentro da atividade. São as regras que definem o que é possível, permitido ser feito ou não. Contrariar estas premissas implica em colocar em cheque a existência da comunidade dos jogadores. Talvez, aqui, encontremos uma explicação para a atração que os jogos exercem sobre os indivíduos.

É através da realização contínua dessas atividades, bem como da sua posterior socialização, que o jogo pode ser considerado um fenômeno cultural, na medida em que, mesmo depois de ter chegado ao fim, “permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória” (HUIZINGA, 2001, p.12-13) e, ao ser transmitido, torna-se tradição. (ALVES, 2004: 18, 19)

Ao se debruçar sobre a definição de Huizinga (1980) sobre o que é jogo em adição ao olhar de Alves (2004) sobre o assunto, pode-se ter uma visão mais abrangente sobre essa perspectiva. O que se pode notar a partir da abordagem de Huizinga sobre os jogos é a

estrita relação entre o jogos e a cultura específica dos povos – algo que Elkonin (1998) igualmente salienta. O autor mostra como distintas culturas possuem, desde suas primeiras manifestações registradas, o elemento lúdico nas mais diversas situações – seja em campeonatos agonísticos promovidos pelos gregos, seja nas manifestações infantis, seja na lógica de certos ritos e manifestações religiosas.

Diante disso, não é difícil, portanto, pensar que atividades lúdicas sempre existirão e, coerentemente, contaminarão e serão influenciados pelos valores e pelas práticas sociais dos mais diferentes grupos. Em outras palavras, como se pode concluir a partir das visões de Elkonin (1998) e Huizinga (1980) tão natural como em uma comunidade litorânea haver competições envolvendo pesca, natação ou mergulhos é uma sociedade altamente influenciada pelas tecnologias digitais possuir fliperamas, mini-games ou jogos de computador.

Essa reflexão inicial também tende a mostrar que o conceito “jogo” *per se* é extremamente variável e depende, principalmente do viés da disciplina que o estuda. Mais que isso, não parece existir uma ou outra teoria que o estude em uma suposta totalidade, discutindo seus aspectos fundamentais ou intrínsecos, pois a centralidade de cada aspecto abordado varia de acordo com o recorte de interesse para cada pesquisa. Sendo assim, torna-se claro que não vale a pena partir de um conceito inicial e único de “jogo” para posteriormente ver suas características específicas no meio digital.

Em outras palavras, mesmo respeitando toda a tradição desses estudos sobre jogos, não seria produtivo para os fins aqui propostos, partir de um conceito fixo e previamente escolhido de “jogo” e aplicá-lo para “jogos digitais”, vendo o que há de particular nesse termo em comparação com o que haveria de geral naquele. Analisar videogames centrado apenas em perspectivas como as acima consideradas poderia limitar os estudos sobre tal

objeto. Afinal, elas não só deixam de contemplar outras questões importantes para um olhar menos parcial do jogo e do ato de jogar como sequer se atentam (e nem poderiam, considerando a historicidade de suas produções) para a especificidade do jogar num meio digital.

2.2. *O jogo enquanto software: do programador ao usuário*

Um dos pontos de vista que não pode ser ignorado ao se analisar videogames é o olhar técnico sobre o que é um jogo. De início, porque esse viés é estritamente necessário para pontuar certos termos e conceitos utilizados ao longo desse trabalho. Em segundo lugar, porque uma das diferenças basilares entre jogos em geral e videogames em específico é o fato de este último ser também um *software*, possuindo um sistema de regras que possibilita seu funcionamento e que não é visível ao jogador. Além disso, embora arriscada, essa incipiente tentativa de se estabelecer uma ponte entre o lado técnico e o lado do uso do *software* pode ser um primeiro passo bastante produtivo para se compreender tal objeto híbrido através de olhares mais abrangentes.

A própria noção do que é ou não um jogo no meio digital não costuma ser tranqüila. Sobre esse ponto, há pesquisas que acabam por trabalhar em cima de termos mais amplos como “entretenimento interativo” (CLARKE e MITCHELL, 2001) ao passo que outras tentam se debruçar sobre a questão e buscar classificações e categorizações plausíveis. É o caso do trabalho de Prensky (2001), que define que o *game* é composto por alguns elementos estruturais como: diversão, regras, objetivos, competição, vitória, entre outros. Também há a visão de Frasca (1999) que faz uso dos conceitos de *ludus* e *paidea* para aquilo que muitos chamam univocamente de jogo.

Defende-se, nesse trabalho, que há, de fato, dois modos de se jogar – como pensa Frasca – e que eles não são necessariamente excludentes, embora não precisem ser sempre complementares. Melhor dizendo, há a possibilidade de jogos limitarem-se ao que Frasca define como *paidea*, ou seja, comportamentos e regras baseadas em regularidades, permissões e proibições. Porém, é imprevisível saber quando algum desafio – o que leva à busca pela vitória – será posto em prática dentro do jogar/brincar. Por exemplo, pode-se fazer de um *chat* um local para um jogo de adivinhação qualquer – seja com chances de vitória (*ludus*) ou não (*paidea*) – ambientado no ciberespaço e isso não faz de um *chat* um jogo digital. O mesmo acontece com o ambiente *Second-Life*: talvez alcunhado como *jogo* pela referência explícita que acaba por fazer do simulador *The Sims*, este ambiente não é, *per se*, um jogo, embora seja um espaço propício para que, dentro do qual se desenvolvam jogos.

Diante disso, vê-se que não há muita utilidade em tentar classificar quais *softwares* deveriam ou não ser classificados como *jogos digitais*. De um modo mais estrito, poder-se-ia até dizer que o que é ou não um “jogo”, teoricamente, só pode ser definido *a posteriori*, ou seja, depois que é deflagrado – seja no ciberespaço ou não – um ato de jogar. Essa postura eliminaria polêmicas sobre o fato de simulações com fins de entretenimento – como, por exemplo, *The Sims*, *SimCity*, *SimLife* – serem ou não jogos. Contudo, também é forçoso ressaltar que há *softwares* que são criados com o claro intuito de serem jogados, o que os diferenciam de editores de textos, sistemas operacionais ou qualquer outra coisa. Assim, parece mais prático entender no contexto estrito dessa dissertação que *softwares* que tenham como intuito serem lúdicos possam ser classificados como videogame ou jogo digital – vistos, assim, como “*softwares para mediar jogos*” – incluindo, desse modo, as simulações com fins de entretenimento.

Também não é tranquilo definir o que se entende por simulação, dado que esse é outro termo longe de ser consensual nas mais diversas áreas que se apropriam dele. Nesse sentido, vale iniciar pela definição de modelo de Bratley et al.:

Um modelo é uma descrição de algum sistema planejado para prever o que acontece se certas ações são realizadas (BRATLEY ET AL, 1987: 1)

A partir disso, o autor considera que, para um modelo ser útil, há a necessidade de que, dado um conjunto limitado de descritores, ele retorne um conjunto de comportamentos e propriedades relevantes de um modo prático – seja, por exemplo, analiticamente ou através de alguma espécie de números e valores. Esse seria para o autor o processo denominado de simulação. Além desse ponto de vista estritamente técnico, há outros modos de se conceber uma simulação. Prensky (2001) observa que o termo, no contexto dos videogames, é bastante utilizado para definir um gênero particular de jogo. Dentro do universo dos militares ou dos cientistas, ainda, o termo possui acepções bem precisas. Contudo, o autor também adverte que “simulação” acaba se tornando, em outros campos semânticos, como o dos treinamentos e aprendizado, uma palavra genérica usada sem se relacionar a sentidos estritos.

Num contexto mais amplo, o autor verifica que há um rol de definições de “simulação”, que abarcam desde *qualquer* criação sintética ou falsificada, passando por uma idéia de criação de um mundo artificial que se aproxime do real, até uma definição mais técnica que a entenda como um modelo matemático ou algorítmico que, a partir de um conjunto de condições iniciais, permite a predição e visualização de algo no desvelar do tempo (PRENSKY, 2001). De posse dessas constatações, o autor pondera que, apesar de todas essas definições serem úteis, agrada-lhe mais a idéia de considerar a simulação não como um nome, mas como um verbo. Em outras palavras, o autor defende que o foco para se

analisar a simulação deveria estar no ato: se um objeto simula algo, seria então uma simulação. Assim, o autor complementa, se um brinquedo, uma história, ou um jogo simula algo, também esses são simulações.

O ponto de vista do autor é interessante e serve para analisar a idéia de simulação de modo menos tipológico, com mais matizes. É evidente que não se pretende substituir a noção técnica de simulação pelo autor também apresentada – a qual, aliás, é bastante apropriada para esta seção do capítulo – porém, esta também mostra suas limitações. Assim como as tentativas de definir jogo aqui apresentadas anteriormente levam a concluir que o termo permite as mais variadas concepções para explicá-lo, a noção de simulação não foge a essa regra. É relevante compreender o que é simulação para um olhar técnico, porém é pouco fixar-se nessa definição. Assim como ocorre com o “jogo”, entender a simulação também como um ato pode deslocar o foco de questionamentos pouco produtivos – como “que artefato seria ou não uma simulação”, por exemplo – para uma perspectiva mais ampla e necessária a um olhar transdisciplinar frente ao objeto.

No cruzamento entre buscar a definições para jogos e para simulação, Prensky desconstrói questões simplistas como “videogames são simulações?” (ou vice-versa) e mostra que simulações não são, por si só, jogos, mas que nada impede que estas se transformem em jogos. Isso – é importante frisar – tanto no ato da produção do *software* (quando um programador cria simulações com um caráter também lúdico) como na própria interação do usuário com a máquina (caso esse comece a criar regras e/ou objetivos ao lidar com uma simulação).

De qualquer modo, o olhar técnico contribui para se ter maior exatidão sobre a partir de quais bases são costumeiramente construídos *softwares* cuja proposta é a de ser um simulador. Dado que *softwares* e mecanismos de simulação vão muito além de

determinados tipos de jogos – abrangendo desde ferramentas militares de treinamento de soldados a experimentos científicos (biológicos, físicos, químicos) e passando, ainda, por alguns tipos de treinamentos de empresas em específico – parece importante relacionar esse ponto de vista mais técnico com a simulação de jogos. Esse gênero, em grande parte, importa a lógica computacional da simulação, mas sem ter, necessariamente, uma preocupação equivalente com relação ao grau de fidelidade obtido entre o modelo e a fonte. Em outras palavras, sendo o caráter lúdico o elemento central num **jogo** de simulação, a relação de fidelidade que ele possui não necessita ir além dos limites da verossimilhança. Já no caso de uma simulação militar, por exemplo, um desacordo entre a física do modelo e da fonte pode causar resultados desastrosos: uma ínfima alteração na gravidade de um simulador de lançamento de míssil, por exemplo, é o suficiente para que se obtenha uma legião de soldados com péssima mira no manejo dessas armas.

Prensky (2001) sugere reflexões semelhantes a essas ao categorizar as simulações em dois tipos: as de *alta fidelidade* e as de *baixa fidelidade*. Para o autor, simulações de baixa fidelidade seriam aquelas em que um ou alguns elementos são simplificados para se enfatizar outros, aqueles que são vistos como mais importantes. Em simulações de *alta fidelidade*, os modelos seriam construídos tão próximos quanto fosse possível da fonte que simulam. Porém, o autor mesmo admite que não é fácil precisar os parâmetros para se delinear quando uma simulação passaria da categoria de *baixa fidelidade* para *alta fidelidade*. Partindo da idéia defendida nesse trabalho, isso pode se dar até pelo fato de que, na realidade, não há como “chegar o mais próximo possível da realidade”. Em outras palavras, toda simulação filtra “realidades”, dado que seus algoritmos e condições iniciais são premissas que, como qualquer discurso, possuem espessura histórica, social e ideológica. O que parece ocorrer, de fato, é que as simulações de alta fidelidade tendem a

priorizar os tanto o lado mimético (um modelo de *cockpit* de avião seria construído com os mesmos itens e com semelhantes proporções ao avião real) como as leis das ciências naturais segundo os paradigmas de prestígio dessas mesmas (respeitando noções como as leis gravitacional e de ação e reação, por exemplo). Porém, é necessário lembrar que, certamente, uma simulação digital de guerra não costuma exalar odor de pólvora toda vez que um tiro é disparado, por exemplo. Ainda nesse contexto, também não seria adequado que um soldado se ferisse de fato ao ser atingido pelo chamado “fogo amigo”.

Dito isso, é possível concluir que todas as simulações são pautadas por escolhas, ainda que de diferentes tipos. As simulações que possuem um caráter lúdico normalmente focam suas escolhas em como construir no modelo representações que, mantendo alguma verossimilhança, sejam atraentes para a interação. Isso não quer dizer que jogos que pretendem simular alguma situação, acontecimento ou objeto não necessitem de olhares especializados sobre aquilo com o que trabalha. É isso que explicita o trabalho de Zancanaro et al. (2001). Para os autores, é fundamental que videogames com caráter formativo (e também recomendável aos não educacionais) possuam na equipe especialistas nos conteúdos com os quais são trabalhados nestes, para testar e definir as regras que estruturarão os jogos. Para isso, leva-se em conta que há, antes das regras da partida, as regras do *software* e, dependendo do modo como estas são construídas, podem-se criar situações que não sejam verossímeis ou que sejam contraditórias aos olhos do jogador. Em outras palavras, as relações entre as premissas e definições que fazem o *software* funcionar podem estar em desacordo com as visões mais reconhecidas ou recomendadas por especialistas no conteúdo do universo temático que o jogo aborda.

Em suma, tanto os jogos digitais como as simulações são construídos a partir de premissas específicas e as relações que sua lógica interna estabelece e que chegam ao

usuário no ato da interação não “refletem a realidade”, mas sim discursos específicos sobre esta. Estes discursos são transformados em regras e algoritmos particulares, em modelos para serem postos em ação pelos seus usuários. Estas regras são internas e, embora sejam a base para colocar em prática as regras da partida – como aquelas já mencionadas de regularidade, permissões e proibições (*paidea*) e as que definem vitória e derrota no jogo (*ludus*) – devem ser tratadas como categorias diferentes. Ou seja, ao analisar jogos no meio digital, é preciso levar em conta esse outro grau de complexidade – a lógica do *software* – que não existe em formas tradicionais de jogar.

Outro ponto interessante de se abordar partindo do olhar do criador de um jogo é a noção do que seria um “bom videogame”. Isso porque, primeiro, análises nessa direção podem evidenciar certos tipos de convenções no mundo dos *gamers* e, em segundo, porque, de fato, é de se esperar que haja critérios mais ou menos sólidos a serem respeitados para que o jogo atraia algum interlocutor. Nessa direção, Mark Overmars, desenvolveu um conjunto de tutoriais para auxiliar àqueles que, a despeito da pouca experiência na área, desejem criar seus próprios jogos. Esses tutoriais foram preparados para ensinar o criador leigo a lidar com um *software* de autoria do próprio autor – o Game Maker, uma ferramenta cuja proposta é possibilitar que, através de sua interface amigável e de seus comandos facilitados, mesmo quem não entenda de programação possa desenvolver um jogo digital. Dentro desse conjunto de tutoriais, grande parte ensina a lidar com a ferramenta em si. Em “*What is a good game*” (2004) um tutorial introdutório, no entanto, Overmars reflete sobre o ato de criar jogos digitais em geral, e traz algumas dicas e recomendações para que o jogo seja satisfatoriamente bem aceito.

O autor afirma que se deve ter em mente, de início, que o jogo de computador é um *software* e, como tal, diferencia-se dos jogos esportivos e dos jogos de tabuleiro. Nesse

sentido o autor frisa que o jogo de computador tem um potencial muito melhor de reagir e se adaptar com os jogadores – um exemplo disso seria a possibilidade que os videogames têm de continuar mesmo quando os sujeitos envolvidos não enviam nenhum comando. Overmars também pondera que o fato de o jogo ter como interlocutores sujeitos concretos acarreta uma complicação no ato de sua criação: os jogos possuem audiências específicas, cujas expectativas, tendências e preferências não podem ser ignoradas. Para o autor, jogos considerados ruins geralmente são escritos para uma audiência errada. Isto é, levando em conta o que já foi aqui frisado anteriormente – que as regras do *software* e suas relações se baseiam em premissas escolhidas no ato da criação – as escolhas do criador devem prever, o tanto quanto possível, as demandas e os interesses com relação ao ato de jogar em potencial dos interlocutores almejados.

Os princípios que o autor destaca serem interessantes para se criar um bom jogo, a partir disso, parecem variar entre fatores de legibilidade/funcionamento adequado do jogo (como equilibrar, em um jogo, os recursos que possui o jogador com a dificuldade da missão), passando por fatores motivacionais (como recompensar o jogador a cada objetivo concluído) e até fatores mais subjetivos, relacionados com as afinidades e expectativas dos interlocutores (como criar boas histórias, gráficos atraentes) ou adequação de gênero (em jogos mais abstratos, por exemplo, os aviões não precisam voar de modo realístico). De qualquer modo, o próprio Overmars (2004) considera que o melhor jeito de se aprender a fazer um bom jogo é criá-lo e olhar criticamente para os próprios resultados. Um conselho como esse pressupõe, portanto, que não há uma fórmula exata para garantir a construção de videogames divertidos ou bons. Esses, afinal, como já foi sugerido, estão sempre na dependência da avaliação subjetiva de quem interage com eles. Ou seja, seguindo a idéia de se encarar um jogo do ponto de vista do uso, da interação, da diversão, parece claro que

aquilo que é considerado bom, atraente ou divertido para um usuário, não o será necessariamente para outro.

Nota-se, portanto, que o ponto de vista técnico, mais que útil, é de grande relevância para se observar/analisar interações mediadas pelas TIC e deve ser encarado como um dos pontos de partida desse tipo de análise. Contudo, não pode ser encarado como o fim, o ponto de chegada, já que a preocupação técnica não tem como foco central, dentro de seu campo científico, as preocupações humana e social. Mesmo que a criação de jogos leve em consideração o interlocutor, este será sempre visto em potência, não na sua concretude, na ação propriamente. Dito isso, torna-se claro que entender o videogame como *software* é importante, mas não resume o entendimento do videogame como jogo, já que o jogo, a partida, só se dá com a interação e ação do sujeito, num movimento nem sempre possível de ser previsto.

Esse foco no usuário e no ato do jogar pode ficar mais evidente nas diferentes discussões sobre uso de videogames em situações pedagógicas e educacionais.

2.3. O jogo como ferramenta de ensino: videogame e educação

Há um crescente interesse, no âmbito acadêmico, sobre possíveis relações entre os jogos digitais, o ensino e a educação. Dentro desse meio, há desde trabalhos comprometidos a desmistificar visões simplistas sobre a relação entre violência juvenil e videogames violentos (ALVES, 2004), passando por trabalhos comprometidos em entender os benefícios do uso dos videogames para a produção escrita dos alunos (BEAVIS, 1998), chegando a trabalhos que enxergam nos jogos lógicas e usos considerados vantajosos para o aprendizado (GEE, 2003). Pesquisas como essas são interessantes por ir contra

justamente algumas crenças bastante difundidas sobre os videogames em geral: de que eles são prejudiciais à educação, de que viciam, de que distraem o aluno que, em vez de estar jogando, deveria estar lendo o “bom e velho” livro. Além disso, esses trabalhos tanto podem dar pistas de como o jogo digital tem sido compreendido enquanto ferramenta de ensino/aprendizado, quanto evidenciam um modo de se deslocar o foco do videogame do ponto de vista do criador para um olhar mais voltado para o sujeito e para a realidade que o circunda. Aproveitando algumas das reflexões já realizadas sobre o assunto, esta seção tentará evidenciar o potencial dos videogames para uma proposta pedagógica. Para tanto, parte-se de um viés mais abrangente, da pedagogia (GEE, 2003), para então refletir sobre o uso do videogame como prática de leitura, um recorte mais específico e relevante para a LA.

Em primeiro lugar, deve-se destacar que a própria natureza lúdica do videogame, ao envolver o seu jogador, tende a favorecer aprendizados. É o que Prensky (2001), destaca, ao menos, quando discute formas de aprendizado no meio digital. Partindo das idéias do autor, um sujeito em processo de aprendizado pode ter inúmeras razões para adquirir um conhecimento – passar de ano na escola, ganhar um diploma, ser promovido, conseguir um aumento no salário – e sua motivação em aprender pode vir, extrinsecamente, dessas razões. No entanto, se o mediador entre o sujeito e o conhecimento desejado é um jogo digital que o diverte e desafia, esse aprendizado também pode ser motivado pelos desafios internos do jogo. O “ganhar”, o “ter sucesso” dentro do jogo torna-se central no desenrolar do ato de jogar, tão ou mais que o aprendizado esperado, permitindo que esse processo seja mais interessante e envolvente para o jogador.

Nesse sentido, é interessante também destacar a capacidade de imersão que é constitutiva dos jogos digitais enquanto mídia. Bolter e Grusin (1999) chegaram a

contrapor analiticamente videogames a outros meios como cinema ou televisão nesse quesito. Como conclusão, observaram que a sensação de controle do usuário em um videogame frente aos outros meios em questão é um fator preponderante para tornar essa prática atraente. Essa sensação de controle é destacada por Friedman (1995) como um dos motivos que geram a noção de imersão para o usuário. O autor, aliás, vai além: mesmo ponderando que o meio digital, em geral, caracteriza-se por sua interatividade, o autor defende que na dinâmica dos jogos digitais a imersão é quase total, tanto por essa sensação de controle, quanto pela rapidez do *feedback* que o jogo proporciona.

Outra particularidade dos videogames que se salienta no campo da educação é o fato de que sua própria estrutura pode exercer um papel de tutor para o jogador. Para isso, vale recordar as reflexões de Gee (2003, 2004), detentor de significativos trabalhos sobre jogos digitais e educação. O autor parte da premissa de que a escola poderia aprender muito com os bons jogos digitais sobre como ensinar e manter o aprendiz interessado. Essa premissa leva o autor, dentro de sua ótica educacional, a refletir sobre fatores que tornam jogos de computador atraentes. Seu objetivo é compreender como jogos digitais obtêm sucesso ao se proporem a fazer algo que a escola falha em tentar realizar: ensinar determinadas habilidades a seus usuários. Neste estudo, Gee nota que os jogos procurados pelos usuários são complexos, longos, e difíceis. Em outras palavras, são *softwares* que exigem diversos tipos de conhecimentos prévios e pressupostos distintos, fazendo seu aprendizado ser, a princípio, uma tarefa complexa. Porém, os bons jogos fazem com que o usuário permaneça neles interessado – por alguma razão e a despeito das possíveis dificuldades – e aprenda, com isso, o seu funcionamento e a sua lógica. Isto, por sua vez, pode permitir um posterior sucesso na partida, apesar da crescente dificuldade do desafio. Nesse sentido, o bom jogo é aquele que traz o desafio do que é novo em conjunto com as ferramentas que permitem o

usuário a desenvolver suas habilidades o suficiente para poder jogá-lo com uma certa margem de sucesso. Nesse processo, segundo Gee, o bom jogo não pode ser “difícil demais”, pois isso desmotivaria o usuário por fazê-lo sentir fracassado e impotente, tampouco “fácil demais”, pois, ao não haver desafio o suficiente, tornar-se-ia monótono e previsível.

Mas o autor vai além. Para ele, tais jogos não seriam somente exemplares de ótimos métodos de ensino por conseguirem ensinar seu próprio uso, como também a prática interativa com os videogames pode facilitar o aprendizado em outras dimensões: criando motivação para um comprometimento mais prolongado, desenvolvendo e valorizando uma noção de preparação para um aprendizado futuro, levando os usuários a buscarem por si mesmos seus conhecimentos prévios, tornando-os capazes de (com ajuda) tomar decisões e se responsabilizar por elas, entre outros. Ou seja, para Gee, os jogos favorecem, por si só, o aprendizado do usuário.

É possível perceber que as habilidades arroladas por Gee tendem a se relacionar com o “aprender a aprender”, ou seja, às habilidades cognitivas que leve o usuário/aluno a adquirir, de forma automonitorada, conhecimento ou informações/conteúdos em geral. Partindo do geral para o específico, é possível encontrar trabalhos que articulem a questão do ensino com preocupações próprias de estudos da linguagem. Beavis (1998), por exemplo, mostra que há vantagens para o currículo de ensino/produção de texto em se enxergar os jogos digitais como um material textual. Para a autora, essa postura traz à tona questões sobre textualidade e compromisso, rompe barreiras entre leitor e escritor no ato de jogar, reformula noções existentes de narrativas, entre outros. Dentro dessa gama de transformações que, na opinião da autora, o uso de videogames favorece, é interessante destacar uma: a mudança de estratégias para se construir sentidos a partir do texto. Nos

jogos, o aprendizado tende a se dar por previsão e conferência dos resultados, em contraponto a um método mais conservador de amostragem e repetição. Na passagem deste para aquele, a autora defende haver uma clara mudança de postura no leitor: se numa leitura convencional, o percurso da história era independente das habilidades de quem a lia, nesses jogos, é a perspicácia do usuário que conduz a trama.

Saliento que há outro fator interessante de se considerar, que decorre dessa mudança de estratégia de construção de sentido: o videogame não costuma parar quando seu usuário não domina por completo o que está na tela. Dentro dessa lógica, o que deve ser frisado é que então não de fato “erros” na ação (ou na ausência de ação) do jogador, já que todas as escolhas levam a algum lugar, ou melhor, à continuidade do percurso. Há, sim, escolhas dos jogadores frente às opções disponibilizadas cujos resultados se apresentam na tela. Uma estrutura dessas parece bem mais convidativa a ação e à experimentação do que algumas estratégias tradicionais de leitura. Além disso, fica difícil falar que o jogo permite “leituras truncadas”, já que, compreendendo com precisão ou não o desenrolar dos acontecimentos, o usuário tem a chance de testar botões, *links*, opções para – ao mesmo tempo em que progride no encadeamento de ações e constrói seu percurso – tentar capturar a lógica do jogo, as relações ali existentes, a definições de cada item, personagem, etc. Uma passagem de Turkle (1997) observando seu próprio filho interagir com os videogames exemplifica bem essa especificidade:

"Your orgot is being eaten up," flashes the message on the screen. It is a rainy Sunday afternoon and I am with Tim, 13. We are playing *SimLife*, Tim's favorite computer game, which sets its users the task of creating a functioning ecosystem. "What's an orgot?" I ask Tim. He doesn't know. "I just ignore that," he says confidently. "You don't need to know that kind of stuff to play." I suppose I look unhappy, haunted by a lifetime habit of not proceeding to step two before I understand step one, because Tim tries to appease me by coming up with a working definition of orgot. "I think it is sort of like an organism. I never read

that, but just from playing, I would say that's what it is."

A few minutes later the game informs us: "Your fig orgot moved to another species." I say nothing, but Tim reads my mind and shows compassion: "Don't let it bother you if you don't understand. I just say to myself that I probably won't be able to understand the whole game any time soon. So I just play." I begin to look through dictionaries in which orgot is not listed and finally find a reference to it embedded in the game itself, in a file called READ ME. The text apologizes for the fact that orgot has been given several and in some ways contradictory meanings in this version of *SimLife*, but one of them is close to organism. Tim was right – enough.

Tim's approach to *SimLife* is highly functional. He says he learned his style of play from video games: "Even though *SimLife*'s not a video game, you can play it like one." By this he means that in *SimLife*, like video games, one learns from the process of play. You do not first read a rule book or get your terms straight. Tim is able to act on an intuitive sense of what will work without understanding the rules that underlie the game's behavior (TURKLE, 1997: 80).

Portanto, ao contrário do que comumente a sala de aula espera de textos escolares, a compreensão apenas parcial das informações que um jogo articula não impede nem a fruição do jogador, nem costuma gerar uma sensação de que o “leitor” não consegue construir sentidos a partir das informações dadas (em outras palavras, a sensação de que o leitor “não entendeu o texto”). Mais que isso, o aprendizado pode se dar no processo, no qual o jogador vai aperfeiçoando suas hipóteses sem, no entanto, precisar descartar o que inicialmente supôs ou pensou sobre o tema/assunto em questão.

Nota-se que, dentre os estudos aqui apresentados, tanto os que envolvem jogos digitais e educação de modo mais abrangente, quanto os mais específicos relacionados à linguagem procuram ver no jogo um facilitador para a aquisição de certos conteúdos e habilidades. Não há, nessas pesquisas arroladas, um foco nas relações entre o jogo e seu contexto de produção, ou sobre a cultura e a história que os envolve. Ao contrário, os presentes estudos nessa linha tendem a limitar a relação entre jogos digitais e educação à aquisição de informações e habilidades ou a transformações cognitivas.

Se essa postura, por um lado, pode trazer benefícios à preocupações específicas de ensino, por outro, ela é insuficiente, senão problemática, ao se pensar na formação de um

sujeito crítico. Não considerar o foco das condições de produção do jogo, da sua relação com a indústria cultural e com as relações desiguais de poder que a configuram é ignorar todo o entorno social que leva o jogo a ser criado, produzido, vendido e consumido na sociedade. É fechar os olhos para o fato de que através do videogame, um dos artefatos culturais mais significativos da sociedade contemporânea, é possível persuadir, argumentar e disseminar posições ideológicas.

Sendo esses jogos geralmente produzidos nas condições acima expostas, uma abordagem como a apresentada nesta seção, apesar de útil para compreendermos algumas características dos jogos digitais não explicitadas por técnicos, são insuficientes para se pensar no uso dos jogos no desenvolvimento da consciência crítica do usuário. Assim como se observou com relação aos estudos voltados para os jogos de um ponto de vista técnico, as abordagens apresentadas nesta seção podem ser vistas como um ponto de partida, mas não como um ponto de chegada. Afinal, a proposta teórica e prática desta dissertação demanda que o jogo também seja pensado como artefato cultural, relacionado com todo o contexto que o envolve. Essa é uma postura que permite melhor se observar o potencial do jogo para reafirmar ou subverter posições ideológicas postas.

2.4. O videogame como artefato cultural: superando a suposta dicotomia entre ludologistas e narratologistas

Propõe-se, nessa seção, pensar no videogame como um artefato cultural específico imerso na sociedade globalizada atual, buscando mostrar como essa questão está sendo abordada por acadêmicos interessados no assunto. Para tanto, parece útil refletir sobre um suposto debate criado em torno do modo como os jogos digitais devem ser encarados do

ponto de vista científico. Essa discussão envolve, basicamente, duas correntes de pensamento: ludologistas, que tendem a focar suas análises nos aspectos mais formais do videogame; e narratologistas, que partem de teorias mais abrangentes utilizadas para análise de narrativas para observar o jogo digital em sua relação com a cultura que o produziu e com os elementos históricos que o constituem. Essas definições, mais gerais, não contemplam a heterogeneidade de posturas diferentes (e até divergentes) no interior de cada corrente de pensamento. Aliás, deve-se frisar que, em grande parte, são dessas divergências internas que parecem se originar as discussões sobre como observar, estudar e analisar um jogo digital, como será mostrado a seguir.

As linhas gerais do movimento dialógico dessas duas correntes e dos conflitos teóricos gerados podem ser apreendidas de três artigos. De um lado, traz-se um artigo de Gonzalo Frasca (1999), em que o autor defende a idéia de se fundar uma ciência – a Ludologia – que se dedicasse especificamente a estudar os jogos. A criação dessa ciência e a conseqüente coexistência entre seus adeptos e outro grupo de pesquisadores, os narratologistas – que até então eram os mais conhecidos por estudar videogames acabou por gerar conflitos e desentendimentos entre especialistas e defensores das diferentes correntes teóricas. Refletindo sobre toda essa situação gerada, então, há uma réplica de Janet Murray (2005) ao suposto debate “ludologistas x narratologistas”, na qual a autora procura argumentar que é por conta de uma definição errônea dos propósitos e pressupostos dos narratologistas que estes têm sido criticados. A autora ainda mostra que, dentro do grupo dos ludologistas, há posturas flexíveis e radicais e que estas últimas trazem problemas ideológicos e metodológicos para a análise dos jogos. Somado a esse artigo, traz-se aqui um outro, com o olhar do próprio Frasca (2003a) ao debate em geral, defendendo que esse suposto conflito – que se criou, na sua opinião por olhares errôneos

quanto o papel e a proposta de cada lado da discussão – não tem razão de existir. Para o autor, as abordagens da Narratologia e da Ludologia não deveriam ser vistas como olhares teóricos que se confrontam, mas que se complementam.

Em comum entre as considerações de Murray e o segundo artigo de Frasca está a idéia de que não há razões para se estabelecer uma cisão entre ludologistas e narratologistas, acrescida da noção de que o debate é causado por posturas desnecessariamente mais rígidas e radicais ou calcadas numa visão errônea do outro. Trazer a reflexão de ambos os autores é produtivo na medida em que demonstra como adotar visões parciais e engessadas para analisar objetos complexos e multifacetados pode ser problemático. Essa observação reforça a idéia trazida desde o início do capítulo de que um objeto complexo demanda percursos transdisciplinares de investigação, que contemplem diversos olhares na confecção teórica.

Através do trabalho de Frasca (1999), pode-se observar que, de início, os jogos digitais eram analisados como narrativas ou como manifestações culturais. O autor chama a atenção para o fato de que esse tipo de abordagem sempre trouxe resultados úteis para se entender tanto jogos como hipertexto e que, de fato, muitos jogos de videogame possuem elementos em comum com as histórias tradicionais, tais como personagens, encadeamento de ações, desfecho. Entretanto, na opinião do autor, esse tipo de análise costumava desprivilegiar uma dimensão de análise em específico: o olhar sobre esses *softwares* computacionais como *jogo*. Em outras palavras, não havia uma preocupação em específico com o jogo *per se*, com suas características particulares, e isso fazia com que as análises sobre esses objetos ficassem condicionadas a aparatos teóricos advindos de outras áreas do conhecimento. Desse modo, Frasca julgou relevante a criação de uma ciência própria – a Ludologia – dedicada a avaliar os jogos (*plays* e *games*) a partir de um olhar criado para tal,

e não a partir do olhar já desenvolvido para outros objetos. Com esse estatuto, surgiu a Ludologia, tendo como proposta expandir o escopo analítico sobre o objeto multifacetado que é o videogame, partindo das especificidades e características do jogo e, desse modo, complementar os estudos narrativistas/narratologistas sobre o objeto.

Dessa visão mais geral do que seria a Ludologia, derivou, por entre os estudiosos da área, uma outra mais específica e restritiva: a Ludologia como ciência centrada nos aspectos formais e estruturais do jogo em contraponto ao modo de se fazer ciência da Narratologia. A partir disso, criou-se o debate. Ao avaliar a dicotomia criada por alguns teóricos interessados no tema, Janet Murray (2005) reforça o papel dos estudos dos narratologistas dentro das análises de videogames. Para ela, este caminho é interessante para encarar os jogos digitais como um evento de estrita relação com sua história cultural. A autora entende que esse modo de observar jogos tem sido muitas vezes desmerecido na literatura da área, além de julgar que os próprios propósitos daqueles que buscam analisar as narrativas presentes em jogos têm sido precipitadamente e erroneamente avaliados.

Para a autora, a Ludologia tem importantes participações e contribuições para o desenvolvimento dos estudos dos jogos. Como exemplo disso, aponta que este grupo foi responsável, em grande parte, pela legitimação do videogame como objeto de estudo em si mesmo, tirando-lhes a necessidade de serem "colonizados" por análises já existentes e estabelecidas de filmes ou narrativas. Ainda, a autora pondera que certas observações do grupo são bastante úteis para a reflexão dos jogos em geral: o fato de que dependem da manipulação do jogador para funcionar; ou o foco nas propriedades formais do jogo, levantando questões como a "definição" de jogos, os limites entre jogos e outras formas culturais, por exemplo.

O problema, então, segundo Murray (2005), não está numa escolha teórica de

análise mais formal dos jogos: esta é responsável por contribuições significativas para a área. O objeto de suas críticas, de fato, seria uma certa postura mais extremista de parte desse grupo, que impõe aos narratologistas uma posição que não é necessariamente deles. Assim, Murray deflagra duas posturas mais correntes entre aqueles que se denominam ludologistas, sendo cada uma bastante destacada da outra por conta da posição sustentada: a primeira, chamada pela autora de *Computer Game Formalism (CGF)*, teria como interesse básico criar descritores para classificar e comparar instâncias específicas de formas de jogo; a outra, denominada de *Game Essentialism (GE)*, olha para os jogos como se eles fossem ideologicamente neutros e como se deveriam ser analisados apenas dentro da sua classe de objetos (os jogos), e apenas em termos formais abstratos. Destacados ambos os grupos, a autora entende ser melhor reconhecer a diferença entre a útil metodologia formalista – que se salienta pelas opções metodológicas – e a prescritiva e extremista tendência dos teóricos do GE – que se destaca por sua posição ideológica. Para a autora, a preocupação em particular do segundo grupo em se distanciar e se diferenciar da “narratologia” é um dos principais motivos para que se tenham criado conflitos entre grupos – ludologistas e narratologistas – que deveriam se complementar, apesar de terem ênfase em distintas perspectivas frente aos jogos.

Mais especificamente, a Murray afirma ser problemático que, por conta do interesse em privilegiar abordagens formalísticas na análise de jogos sobre todas as outras possíveis, grupo dos GE estaria inclinado a deixar de lado aspectos também relevantes do ato de jogar, como, por exemplo, a sensação de imersão, a experiência pessoal do jogador em ganhar ou perder, as relações entre o jogar e eventos de apelo violento ou sexual. Além disso, nas palavras da autora, esse grupo, para se posicionar ideológica e academicamente, acabou por criar um simulacro de narratologia que não existe para os próprios

narratologistas: uma ciência que supostamente reduzisse o jogo a histórias.

A partir dessas observações, Murray conclui que, apesar de os jogos evidentemente não serem sub-sistemas de história, é fato que há objetos que possuem a qualidade tanto de jogos, como de história, simultaneamente. E que:

In fact, no one has been interested in making the argument that there is no difference between games and stories or that games are merely a subset of stories. Those interested in both games and stories see game elements in stories and story elements in games: interpenetrating sibling categories, neither of which completely subsumes the other. The ludology v narratology argument can never be resolved because one group of people is defining both sides of it. The “ludologists” are debating a phantom of their own creation (MURRAY, 2005: 3)

Frasca (2003a), para tentar dissipar o debate criado sobre o assunto, também parte de uma idéia de que – na sua opinião – os pilares da discussão estão sendo desenhados de maneira equivocada. Aliás, o autor chega a ponderar que o debate entre as duas posturas sequer se coloca, pois estas deveriam ser vistas como complementares, e não como excludentes. O que estaria causando conflito, então, seria tanto um entendimento enviesado do propósito da ludologia como uma dificuldade para identificar/localizar o lado narrativista do debate. Para o autor, a Ludologia – como ciência, ou seja, a partir daquela visão mais geral de se propor a estudar os jogos – nem rejeita e nem quer excluir as narrativas nos videogames. Dito isso, o autor pontua que o que está em jogo não é se os videogames são ou não narrativas, mas se é possível expandir nosso conhecimento em videogames seja qual for o caminho tomado.

Ou seja, tanto Frasca como Murray defendem que não faz sentido escolher uma abordagem sectária analítica entre jogos e narrativas. Aliás, não se pode deixar de notar que ambos os lados do debate têm argumentos igualmente plausíveis: talvez seja um pouco inadequado se pautar por análises de narrativas em jogos mais abstratos, em que se fica

evidente que categorias como “narrador” ou “personagem” ficam deslocadas. Mais que isso, como pontua Frasca (1999), antes de haver uma partida de qualquer videogame não há “narrativas” nele, mas apenas “narrativas em potencial”, o que não ocorre, por exemplo, num romance, em que a narrativa está posta independente da ação do leitor. Por outro lado, sendo o jogo composto por linguagem, nenhum jogo parece estar dissociado da cultura que o envolve e, mesmo os jogos mais abstratos possíveis, são passíveis de análises mais relacionadas com cultura e ideologia. A própria escolha de se privilegiar a forma ao se conceber um jogo, deixando em último plano as relações entre o universo criado no *software* e os valores culturais do autor ou do jogador é uma escolha ideológica que pode ser analisada para além de aspectos estritamente formais.

Isso não implica, necessariamente, que o único modo de levar em conta as dimensões social, ideológica e cultural de jogos em análises teóricas seja a partir de narrativas. Essa relação entre jogo, narrativa e cultura não pode e nem deve ser vista como a única possível. O próprio Frasca (2003a), na conclusão de seu artigo, dá margem para se pensar nisso quanto pontua que:

I am convinced that we should privilege other forms of representing reality, such as simulation, which are more coherent with the characteristics of games. But, of course, that idea is open to debate. (FRASCA, 2003a, 97)

Em vez, então, dessa estrita relação entre narrativas e análise de videogames por um viés mais cultural, parecem possíveis algumas outras combinações. Dentre essas, é promissora a idéia de ligar a questão ideológica e/ou cultural ao fato de que os jogos podem – através dos discursos que neles estão armazenados e que são postos em ação no momento do jogar – servir para argumentar, persuadir e direcionar a produção de sentidos do sujeito.

Aliás, pode-se aqui retomar a idéia já ventilada no início desse capítulo de que a própria simulação – a qual é defendida por Frasca como mais adequada para se analisar como os jogos procuram representar a realidade – é composta por regras e lógicas internas que dependem de premissas que seus criadores articulam no desenvolvimento do *software*.

Diante disso, algumas ponderações devem ser feitas, para não se abrir espaço para interpretações enviesadas. Seria problemático desconsiderar a parte formal por meio da qual o jogo realiza tais tarefas. Por outro lado, a compreensão desse objeto também não deve se limitar a isso. E, nesse sentido, não seria produtivo ignorar que jogos podem produzir narrativas e que essas podem ser analisadas com o intuito de entender o contexto cultural no qual o jogo foi produzido. Porém, a narrativa deve se apresentar como apenas uma possibilidade discursiva dos videogames, que se configurariam, no ato do uso e da interação, como articuladores de discursos determinados.

Como *software*, ou seja, como um produto feito (independente de uso ou não) o jogo digital poderia ser entendido como texto. Uma postura como essa, numa perspectiva mais ampla, pode ser uma saída para sublimar a cisão que muitas vezes gera debates entre narratologistas e ludologistas. Deve se ressaltar que a visão de texto concebida na presente dissertação não deve ser compreendida de modo simplista ou caricatural como algo estático, que permite apenas uma leitura “unívoca” e “linear”. Ao contrário: em ação, o jogo pode ser visto como espaço de articulação de enunciados que se relacionam de maneira dialógica e numa complexidade própria entre usuário e autor através da mediação de um *software*.

Desse modo, mesmo videogames mais abstratos – responsáveis por gerar debates sobre a presença ou não de narrativas em seu jogar – possuem premissas que os constituem e que são repassadas, na interação, ao jogador, quer ele perceba, quer não. Essas premissas

não são senão discursos sobre o tema em foco no jogo. Indo a fundo nesse argumento, pode-se dizer que mesmo um jogo que consista somente em evitar – com uma espécie de paleta geométrica – que pontos brancos caiam no limite de baixo de uma tela com fundo preto articula noções físicas sobre a gravidade e questiona a relação entre limite físico da tela e limite ciberespacial do jogo (se o jogo respeitasse tal limite físico, os pontos brancos se acumulariam em sua borda inferior).

Este olhar frente aos jogos será apresentado no próximo capítulo e responde bem à preocupação de se manter o vínculo entre os videogames e o seu contexto de produção, disseminação, aceitação ou rejeição. Ao deslocar o foco de “narrativas” – mais estrito – para “discursos” e “textos” – mais amplo – pode-se abordar mais facilmente questões como veiculação de visões de mundo e defesa de posturas ideológicas sem necessariamente depender do grau de abstração do jogo, pois vários aspectos – muito além da narrativa – estarão em jogo nessa análise, como, por exemplo: os produtores do jogo, o público-alvo, o local e a forma de sua publicação, os conhecimentos prévios necessários para se jogar, os discursos prévios a ele vinculados e as próprias escolhas de seu criador em desenvolver determinado grau de abstração.

Como visto nas diversas seções desse capítulo, essa postura permite que se relativizem questões aparentemente rígidas que possam porventura surgir frente ao pesquisador da linguagem interessado em jogos, tais como: seria (ou poderia ser) o Second-Life um jogo? Se sim, para quem? E os *newsgames*, jogos criados com o intuito de fazer as vezes de charge digital? Seriam até que ponto jogos e até que ponto charges? Há, de fato, um conjunto inalienável e unívoco de itens que definem o que é um jogo, ou um jogo digital? Mais que isso: o jogo deve ser visto como um artefato, um objeto, uma mídia, ou apenas como uma ação, já que é apenas na ação (ou em sua ausência) que se pode pensar

ou não num jogo? Desse modo, produtos como o *The Sims* são jogos ou *softwares* criados para a mediação de jogos?

Centrar-se, portanto, no *uso do software* como definidor de seu sentido e conceber os videogames como um objeto que alia e articula, indissociavelmente, linguagens naturais e artificiais, criadores e interlocutores com diferentes propósitos, narrativas e outras formas de manifestações culturais – em suma, um objeto cuja composição é híbrida – é um caminho plausível e interessante para uma abordagem que se pretenda holística e engajada socialmente. Caminhar analiticamente nessa direção, pode, enfim, aproximar teoricamente este trabalho de seu objetivo que é pensar como o jogo digital pode ser apropriado para uma reflexão social crítica, como será explicitado de maneira mais detalhada no capítulo a seguir.

CAPÍTULO 3: Videogames, discurso e sociedade

Este capítulo se divide em duas grandes partes. Num primeiro momento – da seção 3.1 à 3.3 – elabora-se uma proposta de como o videogame pode ser entendido a partir de um viés discursivo de modo a considerar suas peculiaridades enquanto vinculado a práticas de linguagem em meio digital. Da seção 3.4 em diante, analisa-se os videogames como artefatos culturais imersos na sociedade, explicitando as condições de produção de um jogo digital e sua relação com suas possíveis concepções de mundo.

3.1. O videogame como um objeto híbrido

Propor o videogame a partir de um viés textual e/ou discursivo é uma tarefa que exige um certo cuidado. Primeiro, porque tem que se explicitar sob qual prisma está se olhando o videogame – que é, ao mesmo tempo, *software*, artefato cultural, atividade, além de poder ser apropriado para diversos fins, como instrumento para ensino/aprendizado ou objeto de estudo acadêmico. Outro ponto que deve estar muito claro refere-se a quais os conceitos de texto e de discurso que estão sendo evocados no momento de uma possível comparação ou equiparação. Esse tipo de conceito geralmente possui diversas acepções e, calcar-se em uma delas em detrimento de outras significa, necessariamente, direcionar não só as perspectivas teóricas e políticas do estudo como também os resultados a serem obtidos.

Assim, para entender o videogame nas suas diversas faces, julgou-se interessante

evocar a noção de híbrido defendida por Buzato (2007), a qual será explicada brevemente na próxima seção. Posteriormente, também serão introduzidas, em partes, algumas idéias desenvolvidas pelo mesmo autor sobre um modo plausível de se conceber a linguagem em meio digital. Tais apontamentos ainda serão levados em conta para se analisar o modo específico de produção de sentido na interação entre jogadores e videogames.

De início, é útil destacar que videogames, assim como a linguagem digital em geral, constituem-se de uma forma híbrida. Como foi discutido no capítulo anterior, é pouco entender o jogo apenas como *software* ou narrativa. A discussão entre ludologistas e narratologistas/narrativistas parece ter chegado a um impasse. De um lado, o videogame não se resume a narrativas, mas analisar as narrativas que estão ali contidas pode explicar muito sobre o videogame. A mesma lógica pode ser aplicada ao outro lado – explicitar as diferenças formais do jogo digital é útil e pode contribuir para uma análise holística do jogo, porém, esta análise não define o que é o jogo e, principalmente, é insuficiente para entendê-lo enquanto artefato cultural.

Para superar esse tipo de dicotomia e polarizações, é interessante que os estudos sobre o objeto levem em conta as camadas que o constitui. Mais especificamente, é importante salientar que os videogames, como objetos *new media*, são compostos de uma parte cultural e outra técnica, indissociavelmente (MANOVICH, 2001). De um lado, há aquilo que pode ser “lido” e “apresentado” ao jogador para que, no ato da interação, construam-se sentidos; de outro, leis, regras e diretrizes codificadas em alguma língua artificial de programação, na qual não se permite ter ambigüidades e sentidos múltiplos para um mesmo texto. Assim, o jogo digital é constituído por uma parte cultural, histórica, traduzível ao jogador – até para poder ser jogado – mas não se limita a essa linguagem na sua composição. Para apresentar uma interface, o videogame precisa de muitos outros

níveis de linguagem que, levados a fundo, resumir-se-ão em seqüências de zero e um. Desse modo, não parecem promissoras perspectivas que ignorem o funcionamento do jogo dentro desse sistema híbrido de linguagens artificiais/técnicas e naturais/culturais que é característico dos objetos *new media*.

Entretanto, é curioso notar, como aponta Buzato (2007), que o hibridismo na linguagem digital não abarca apenas a relação entre linguagem artificial e natural. Caso se evite mencionar o lado técnico do videogame em estudos interessados nele como artefato cultural, por exemplo, ainda há outra perspectiva de hibridismo que deve ser considerada. A partir de estudos anteriores (LEMKE, 1998, 2002; KRESS, 2005; BRAGA, 2004 *apud* BUZATO, 2007), o autor aponta que tal perspectiva:

diz respeito à multimodalidade constitutiva dos discursos digitais, entendida como a combinação entre os diferentes sistemas semióticos (verbal, visual, musical, sonoro, etc.) em um mesmo texto complexo ou cadeia de textos formada por percursos de leitura não-lineares (BUZATO, 2007: 89).

Nos jogos digitais em específico, fenômenos híbridos desse tipo podem ser observados na relação que possuem as inúmeras modalidades que se articulam na tela – texto, som, imagem dinâmica, imagem estática – e que demandam interpretações do jogador e a resposta desse ao *software* para que a partida tenha continuidade.

O autor mostra ainda que, além dessas duas perspectivas, há uma terceira, a qual focalizaria no hibridismo do ponto de vista lingüístico, identificando:

as misturas entre línguas naturais e gêneros verbais que caracterizam a textualidade digital, bem como as perturbações e interpenetrações entre as modalidades oral e escrita (vistas como pólos prototípicos homogêneos) que se observam nesses discursos, freqüentemente sob a perspectiva das teorias de gênero (BUZATO, 2007: 89).

A existência de todas essas perspectivas, para o autor, indica a complexidade que o hibridismo assume na linguagem digital. Os videogames, como objetos *new media*,

compartilham dessa mesma complexidade. Logo, é interessante considerar a proposta do autor de buscar se integrar todas essas perspectivas na análise do objeto, dado que, no uso concreto da linguagem (leia-se: interação de um sujeito com um jogo digital) elas não se dão de forma compartimentada.

Partindo dessas idéias, pode-se preconizar aqui que o hibridismo na articulação entre linguagem técnica e natural na produção da interface é central para se entender o processo de autoria nos jogos. É através da interface que se tornam possíveis as trocas e negociações entre o jogador (com seu arcabouço cultural) e a máquina (com sua parte técnica previamente elaborada por outros sujeitos, detentores de distintos arcabouços culturais). O hibridismo em relação às modalidades, por sua vez, é central para se entender o processo de construção de sentido do usuário no ato de jogar. É plausível, a partir dessas considerações, expandir essa noção buscando entender o jogo como um texto e o ato de jogar como um tipo de leitura.

Buzato (2007), ao relacionar o hibridismo e a linguagem de uma maneira mais ampla, procura construir noções específicas de como esse hibridismo (aqui considerado constitutivo dos videogames) pode atuar na cultura e na formação social. Esse trabalho teórico do autor acaba por desenvolver um olhar inovador e diferenciado sobre a linguagem, principalmente sobre a linguagem digital. Este olhar, que parece adequado e promissor para se entender os jogos digitais, será apresentado na próxima seção.

3.2. Videogames e linguagem digital

Um dos grandes méritos do trabalho de Buzato (2007) é o de buscar compreender o hibridismo na linguagem digital de uma maneira holística, ou seja, procurando analisar seu

objeto em toda sua complexidade. Para tanto, o autor parte de uma noção bakhtiniana de linguagem, a qual, é igualmente acatada aqui. Dito isso, vale retomar, em linhas gerais algumas considerações do próprio Bakhtin sobre o modo como ele enxerga a linguagem.

Bakhtin (1998) entende que é a interação o princípio fundador da linguagem e não um sistema abstrato de formas. Em outras palavras, se as regras e as normas possuem relevância para se entender uma língua, elas também dependem de interlocutores que ponham a língua em movimento, tanto reproduzindo tais regras como, a cada enunciado, renovando e reinventando a língua. Também é interessante considerar que, para o autor, é na relação entre os sujeitos que o sentido se constitui; ou seja, o sentido e a interpretação dos textos e das palavras dependem não da intenção do autor ou de uma leitura correta do interlocutor, mas de negociações e conflitos no ato da enunciação. Por fim, também parece útil destacar que o termo “língua” está longe de designar algo unívoco e homogêneo.

O autor destaca a existência de um plurilingüismo dentro de uma mesma língua, ao qual as próprias normas que regulam a língua estão sujeitas. A crença numa língua única é geralmente fruto daquilo que Bakhtin denomina de *forças centrípetas da linguagem* – que possuem estrita relação com a centralização de poder constituinte da própria sociedade. De outro lado, esse plurilingüismo, essa estratificação de uma língua em várias de que fala Bakhtin compõem o que o autor chama de *forças centrífugas da linguagem*, responsáveis pela força criativa da língua, pelo novo, pelo diferente. É nesse movimento entre as forças centrípetas e as forças centrífugas, portanto, que a língua se constitui concretamente.

Buzato (2007) não só recupera esse olhar sobre a linguagem para discutir o hibridismo em meio digital, como procura atualizá-lo considerando algumas especificidades desse novo contexto. Assim, o autor retoma esse ponto de vista discursivo, no qual já se observam duas formas de hibridismo entre os diversos discursos de uma

mesma língua, e considera-o frente a outras duas dimensões: o híbrido entre múltiplas modalidades e entre a linguagem natural e artificial.

Dentro da noção bakhtiniana da linguagem como algo híbrido, o autor mostra que há duas possibilidades: a primeira, natural, inconsciente e inerente a todas as línguas, sendo um dos fatores que as mantêm vivas ao longo do tempo. Esse hibridismo natural argumenta contra uma noção de língua única e homogênea. A segunda, intencional, consciente, encontrada na justaposição de linguagens coexistentes no enunciado, mas separadas por diferenças sociais e/ou históricas. Em outras palavras, diferentes vozes sociais podem estar propositadamente presentes num mesmo enunciado, aclarando ou criticando uma à outra, como ocorre, por exemplo, no uso da ironia. Nesse sentido, o conflito de distintas vozes tornaria possível, por exemplo, o desmascaramento da suposta obviedade de um ou de outro discurso ali presente.

A partir dessa perspectiva de linguagem como algo híbrido já é possível se ter uma idéia da complexidade que envolve a interação e a enunciação no meio digital. Porém, como Buzato (2007) adverte, a apropriação do olhar bakhtiniano – um interessante ponto de partida – não pode ser visto como ponto de chegada na análise do hibridismo na linguagem digital. Segundo o autor:

Investigar o hibridismo na linguagem digital pressupõe, portanto, considerar esses seus dois modos de atuação, ou dois tipos de híbridos. Mas, em vista da sua especificidade, isto é, do fato de que nessa linguagem participam elementos verbais e não verbais, assim como linguagens naturais e artificiais, todos eles, em última instância, traduzíveis para uma forma de representação numérica (ou elétrica), há que se estender esses dois modos do hibridismo para além do verbal-literário (BUZATO, 2007: 92)

Para prosseguir em sua investigação de modo o hibridismo se dá na linguagem digital, o autor se baseia em dois pressupostos. Primeiro, defende ser preciso que a concepção de linguagem a ser utilizada tanto esteja calcada nos seus usos como entenda a

heterogeneidade da linguagem como um fator constitutivo central. Essa demanda, na opinião do autor, pode ser atendida pela concepção enunciativo-discursiva e dialógica que se encontra em Bakhtin e que foi sumariamente exposta aqui. Em segundo lugar, essa concepção deveria estar – superando o estritamente verbal – num “nível de abstração capaz de abarcar todos os sistemas semióticos presentes nos discursos digitais”. Para desenvolver essa segunda etapa da concepção de linguagem desejada, o autor parte da teoria de multimodalidade de Lemke (1998, 2002 *apud* BUZATO, 2007). E é na articulação desses dois autores em conjunto com reflexões próprias que Buzato desenvolve uma concepção de linguagem que atende às demandas do meio digital, a qual será sumarizada nessa seção para elucidar o leitor do ponto de vista teórico adotado para se discutir os videogames – já que, como foi frisado aqui, este pode ser concebido como um tipo de linguagem digital.

De essencial para esse trabalho, deve-se ressaltar alguns pontos centrais. Na busca dessa concepção de linguagem, Buzato mostra que tanto Lemke quanto Bakhtin, nos textos acima referidos, teorizaram numa direção que permite considerar que

os diferentes sistemas semióticos que participam da enunciação digital possam, em algum nível de abstração, ser vistos como regidos por uma mesma gramática (BUZATO, 2007: 95)

Para argumentar nessa direção, Buzato traz pontualmente as posições teóricas de cada autor que convergem com essa idéia. De Bakhtin, ele resalta a idéia de que “todo sistema de signos (...) em princípio pode ser (...) traduzido para outros sistemas de signos”, de onde o autor russo conclui que “existe uma lógica geral dos sistemas de signos (BAKHTIN: 2003, p. 311 *apud* BUZATO: 2007, p.93)”. Da parte de Lemke (2002), o autor frisa a tentativa de esboçar uma gramática da multimodalidade que permitisse o entendimento do hibridismo digital do ponto de vista sistêmico. Buzato explica que, na

lógica de Lemke:

o significado potencial das construções multimodais é o produto lógico (multiplicativo) das capacidades dos sistemas semióticos participantes do texto/enunciado complexo em questão (BUZATO: 2007, p.93).

De um lado, isso leva Buzato a notar que as possibilidades expressivas de cada modalidade em separado diferem daquelas que levam em conta a união de todas as modalidades. O autor também mostra que, ao lado de todo esse potencial semiótico, a justaposição das diferentes linguagens estão diretamente relacionadas a convenções compartilhadas por interlocutores no contexto cultural e/ou situacional em que cada ato de linguagem ocorre, o que faz com que o amplo potencial expressivo da combinação entre diversas linguagens esteja submetido à uma força coercitiva da própria convenção. Em outras palavras, o autor observa que há um duplo movimento contido na justaposição de linguagens num texto multimodal: de um lado, ela está sujeita a mecanismos de coerção ideológica (como o papel da legenda no jornal, tentando limitar os sentidos de uma fotografia); de outro, a própria mistura de linguagens “oferece um potencial desestabilizante à disposição do estilista e do intérprete” (BUZATO, 2007: 95).

Ao perceber que proposta de Lemke (2002) – embora venha da tradição do funcionalismo – está relacionada com o poder que a imagem assume em ser centrífuga em relação ao logocentrismo vigente na textualidade tradicional, Buzato (2007) observa ser possível fazer uma analogia com o modo de Bakhtin considerar as relações entre as *forças centrífugas* e *forças centrípetas* da língua em sua abordagem enunciativa. Estas, entendidas a partir da idéia ideologicamente propagada de língua única, língua comum, supostamente homogênea e coerente, advinda de forças concretas de união e centralização, em estrita relação com processos de centralização sócio-políticos e cultural. Aquelas, representantes

do plurilingüismo real da língua, exercido nos atos discursivos cotidianos, pelas mais diversas classes sociais em interação, com seu tempo histórico, plena de estratificações e contradições que compõem não apenas o estado inerente das línguas, mas sua dinâmica e seu desenvolvimento, numa eterna “luta” com as forças centrípetas.

Diferentemente de Lemke (2002), que entende que a junção entre texto e imagem tende a sugerir sempre a possibilidade de demascaramento (ou seja, uma força com tendências centrífugas), Buzato defende que essa postura teórica não funcionaria ao se levar em conta a dimensão “técnica” da linguagem digital – ou seja, sua parte “lógico-elétrica-matemática”. Para Buzato, o fato de o computador ter a capacidade de representar “palavras por meio de imagens e imagens por meio de segmentos textuais” mostra que todos os elementos que aparecem na tela são regidos pela linguagem interna do programador. Isso, por sua vez, dá uma capacidade coercitiva a quem está no lado da programação, hierarquizando-o frente ao usuário comum, numa relação “semelhante àquela existente entre autor e personagem, estilista e estilizado”. Desse modo, o hibridismo entre o visual e o digital não funciona somente como força centrífuga, podendo se encaixar na relação dialógica entre o centrípeto e o centrífugo sugerida por Bakhtin.

A partir dessa reflexão de Buzato (2007), supera-se dicotomia entre o técnico e o cultural. Essa postura é interessante não só para buscar entender melhor o debate apresentado no fim do capítulo anterior como também para oferecer uma alternativa para o suposto impasse entre posições mais radicais e menos flexíveis de ludologistas e narratologistas/narrativistas. Também é um olhar sobre o meio digital que, focado no concreto, no uso da linguagem (e na linguagem em uso), não se limita a noções mais engessadas de texto e, aplicada ao videogame, não hierarquizaria o lado técnico, semiótico, lingüístico, social ou cultural, permitindo o entendimento desse objeto sob diversos prismas

simultaneamente.

Desse modo, fica claro que a concepção de linguagem aqui apresentada responde ao conjunto de necessidades levantadas nos capítulos anteriores sobre um modo de analisar os jogos. De início, ela não arranca do objeto a tessitura de suas origens (SIGNORINI, 1998), já que, calcada em Bakhtin, centra seu interesse não só no uso da linguagem, mas no uso circundado pelas convenções próprias do ato de enunciação: quem está falando, para quem ou em que momento histórico, por exemplo. Além disso, é uma postura que permite entender um objeto de estudo em sua complexidade, não sendo necessário ignorar aspectos relevantes para se “encaixar” em uma ou outra premissa teórica. Ao contrário, é uma concepção de linguagem que, por estar norteadada pela noção de “híbrido”, molda-se à complexidade do objeto.

A seção seguinte esboça algumas linhas gerais de como essa concepção de linguagem se articularia na prática e na interação entre o videogame e o jogador, focando tanto na questão das múltiplas modalidades na construção de sentidos como no ato dialógico e interativo do jogar – não desconsiderando, nessa parte, o hibridismo de linguagens técnicas/culturais agindo nessa relação.

3.3. Lendo jogos: integrando modalidades em processos interpretativos durante o ato de jogar

Para explicar como os jogos a partir de uma abordagem da linguagem, optou-se por segmentar essa discussão em duas partes: na primeira, são discutidos modos como as diversas modalidades podem influenciar na construção de sentido na interação com jogos; em segundo lugar, apresento um esquema para refletir sobre as particularidades dessa

interação jogador/*software*. A soma dessas duas explicações embasa a reflexão sobre jogo digital a partir de um viés discursivo.

As múltiplas modalidades, na construção de um jogo, podem ter as mais diferentes funções. Não é raro que elas funcionem de modo reiterativo, ou seja, para chamarem a atenção do usuário para alguma mesma mensagem ou informação da partida em jogo através de recursos distintos. Um exemplo disso é, dentro do jogo *The Sims*, o modo de se indicar que o telefone está tocando. Além de uma representação verossímil do som típico de um telefone, o próprio aparelho também adquire saliência visual ao “tremar” dentro da casa. Como o som do telefone pode estar concorrendo com outros sons da casa (diálogos, músicas, televisão), ou, ainda, como as próprias caixas de som do usuário podem estar funcionando em baixo volume, a informação visual pode ser útil para chamar a atenção. Do outro lado, o som do telefone exerce um papel importantíssimo: nem sempre a tela em que o usuário está abrange todos os cômodos da casa. Desse modo, ele não teria como ver sempre quando o telefone está ou não tocando. Como o som não se limita ao campo visual da tela, ele pode assumir o papel de veicular essa informação.

A partir de um outro exemplo, observam-se duas coisas: primeiro, como as modalidades podem tanto tentar direcionar o usuário para determinadas informações através de reiteraões; segundo, como essas modalidades também se apresentam de maneira cruzada para criar sentidos únicos, não alcançáveis por nenhuma modalidade em separado. Em um jogo de luta, num confronto entre dois adversários, o mesmo movimento imagético de um soco pode ter significados diferentes caso:

- a) A personagem que está atacando não acerte seu alvo;
- b) A personagem que está sendo atacada se defenda;
- c) O soco atinja a personagem atacada.

No entanto, muitas vezes, nesses jogos de luta e ação, que já costumam ser extremamente rápidos, há muita informação visual, o que pode dificultar a percepção do



jogador em relação a qual dos três eventos ocorreu:

Figura 1 – um remake do jogo Streets of Rage, do console Mega Drive

Ao se incluir o som na composição do jogo, torna-se possível, por exemplo, diferenciar os modos diferentes de como os golpes foram “recebidos” pelo adversário. Assim, caso o adversário esteja se protegendo, ouve-se um barulho de pancada surdo, e aquele que foi atingido quase não perde pontos. Um outro barulho pode indicar que o soco acertou em cheio, e “roubou” uma quantidade razoável de pontos. Por fim, um barulho semelhante ao de “sopro” ou “movimento rápido do ar” indicaria que o alvo não fora acertado.

Supondo que um chute cause um estrago maior que um soco, a relação se torna ainda mais complexa, e as informações cruzadas passam a ter uma função essencial de

apresentar informações terceiras, o que cada modalidade em separado não faria. O som ainda indica a chave do acerto/erro ao passo que a imagem indica a qualidade do golpe, multiplicando-se, então, as possibilidades de se veicularem informações ao usuário. Isso sem contar com códigos de cores, como as barras de energia que indicariam em amarelo o quanto cada jogador possui ainda de “vida”, por exemplo. Ou com informações imagéticas que surgem como *feedback* do jogo como: um corpo caindo, agachado, um rosto com dor, entre outros. Pode-se tornar o quadro ainda mais complexo ao se pensar na música de fundo escolhida para o jogo e a relação que ela faz (ou não) com a arte imagética apresentada na tela. Mudança de fase em jogos como esse normalmente trazem mudança de música de fundo e, também, não é raro a troca de músicas ser responsável por anunciar o “chefão” das fases, ou seja, o último e mais difícil adversário a ser enfrentado para se passar de fase.

A complexidade desse modo de veicular informações que, ainda por cima, é apresentada ao usuário de modo rápido e dinâmico, exige uma habilidade de processamento paralelo muito maior de quem interage com o jogo do que se exigiria em leituras seqüenciais, comumente atreladas a textos impressos. É certo que parte desse modo de processar e integrar informações não é restrito aos jogos e tem se disseminado através de outros meios, tais como filmes ou desenhos animados, por exemplo. Aliás, esses meios geralmente se intercomunicam: convenções, clichês, temas ou narrativas costumeiramente passam de um meio ao outro, enriquecendo-os mutuamente. Isso não quer dizer, entretanto, que o ato de jogar em meio digital não possa instigar, ainda assim, uma habilidade diferenciada, dada sua característica lúdica e interativa.

A título de exemplo, se num filme certas informações passarem despercebidas ao espectador, o percurso se desenrolará da mesma maneira. O que tende a ser diferente é o

entendimento do espectador frente a história ali apresentada. De outro modo, numa interação com jogos digitais, perceber ou não dado elemento da tela, dar ou não destaque a ele significa também conduzir de modo distinto o percurso do jogo. Para explicar melhor essa especificidade que os jogos digitais adquirem com sua característica interativa, tentarei sistematizar o modo como se desenvolve o processo de construção de sentido na interação de um usuário com um videogame. Para explicar isso, restrinjo-me a discutir o processo do jogar numa interação exclusiva entre um usuário e o *software*, excluindo, assim, jogos em rede, *multiplayers* e congêneres.

De início, trago, brevemente, um exemplo: imaginemos, que um jogador está conduzindo uma personagem por uma espécie de labirinto e não percebe uma chave azul no canto da sala ou do corredor em que se encontra. Mais à frente, se depara com duas portas, sendo que uma requer aquela chave perdida para se abrir. Ao não perceber a chave azul num momento anterior, ele conduziu a história daquele jogo ao seguinte ponto: ou ele volta e procura a tal chave, ou ele ignora a porta. Caso ele estivesse com a chave no seu inventário, ele poderia atravessar a porta naquele momento e o percurso dele já seria outro.

Ou seja, nem o ato de jogar nem o processo do desenrolar do jogo podem ser vistos como unilaterais, ou seja, como dependentes apenas da estrutura imposta na criação do *software*. Na realização do jogo, a participação do jogador é central porque é sua resposta ao jogo que gera novos resultados na tela numa construção conjunta entre o mediador e o interlocutor (dado que o autor não participa ativamente desse ato). Esse fenômeno pode ser visto, a princípio, como resultado da interatividade própria dos objetos *new media*. Segundo Lemos (1997), o que hoje é comumente denominado de *interatividade*, é uma interação técnica de tipo “eletrônico-digital”. O autor explica, ainda, o que entende por esse modo de interação em particular:

Podemos compreender a interatividade digital como um diálogo entre homens e máquinas (baseadas no princípio da micro-eletrônica), através de uma “zona de contato” chamada de “interfaces gráficas”, em tempo real. A tecnologia digital, possibilita ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o “conteúdo”. Isso vale tanto para uma emissão da televisão interativa digital, como para os ícones das interfaces gráficas dos microcomputadores (Windows, por exemplo) (LEMOS, 1997: 3)

Essa explicação é útil para se começar a entender a complexidade do objeto que está se analisando de um ponto de vista discursivo. A própria metáfora do diálogo entre homem e máquina é bastante ilustrativa nesse sentido, já que a relação entre o sujeito e a máquina (ou o videogame, no caso específico desse trabalho) se dá numa contínua troca de informação por percursos não premeditados por nenhuma das partes:

Se os objetos analógicos (interatividade “mecânico-analógica”) reagem de forma passiva, como por exemplo a maçaneta de uma porta, (...) os novos objetos eletrônico-digitais interagem de forma ativa (...), num diálogo constante entre os agentes. O objeto físico transforma-se num ‘objeto-quase-sujeito’ (LEMOS, 1997: 4)

A essa dimensão da pura relação interativa possibilitada pelas características do objeto, podem-se acrescentar reflexões sobre o modo como se configura a própria dimensão discursiva nesse tipo particular de relação sujeito/*software*. Isso, ponderando o que já foi constatado nesse trabalho quanto ao fato de que a lógica e o sistema de regras dos jogos digitais possuem estrita relação com o arcabouço discursivo de quem os criou. Lemos considera que o objeto/informação, numa interatividade simétrico/digital, realiza uma performance, isto é:

Ele produz significados comparáveis à articulação de um diálogo, através de espaços de negociação chamados de “interfaces”. (LEMOS, 1997: 4)

Isso é relevante, na medida em que os significados que tal objeto produz são indicativos das expectativas/previsões de interlocutores realizadas pelos criadores do *software*. Partindo desse viés, pode-se pensar que um modo muito particular de diálogo se

estabelece entre os criadores do jogo e os usuários, o qual se dá na interface do *software* (este, visto como um mediador, tal qual um livro é para a relação entre o autor e o leitor). Ou seja, considerando a linha discursiva aqui defendida, pode-se dizer que a interação no ato de jogar gera a articulação semelhante a um diálogo entre discursos e concepções discursivas cujos sentidos estão em negociação.

O jogador, assim, ao se envolver numa partida de videogame, não irá depreender sentidos aleatórios do que aparece na tela – sua resposta será pautada tanto pelo que for a ele dito/exibido/trazido, como por suas concepções discursivas postas em ação. Num nível mais mecânico, isso quer dizer que seus comandos dentro de uma partida tendem a existir em relação ao que é apresentado no *software*. Num nível discursivo, significa que o sentido será construído, reconstruído e/ou reconfigurado passo a passo, através da negociação entre discursos veiculados através do *software* e do campo discursivo do usuário posto em ação. E cada etapa dessas conduzirá o usuário ao próximo comando a ser dado na partida, o que, pela lógica, resultará em outros dados, fatos, discursos apresentados por meio do jogo.

É curioso notar, entretanto, que os criadores do jogo não estão necessariamente de fato respondendo às interpelações e intervenções do jogador. Esse último se depara com um simulacro de interlocutor, já que as respostas que vêm a ele através do jogo são limitadas pelo universo anteriormente criado pelo autor. Aí reside a complexidade e a particularidade dessa relação. Se há discursos sendo construídos de uma forma dialógica, é também interessante ponderar que um dos lados do processo não está sendo representado pelo sujeito de fato, mas sim pela sombra dos discursos desse já construídos e armazenados num banco de dados.

Em suma, a interface de um jogo, num plano mais imediato, pode ser vista como um

espaço de negociação entre homem e máquina, como considera Lemos (1997). Já num plano discursivo mais amplo, poderia ser concebida como um espaço de negociação entre os discursos previamente dados e armazenados no *software* pelos seus autores/criadores e os discursos postos em ação pelo jogador. Nessa complexa relação é que se dá a construção de sentidos no ato de jogar.

Considerando a complexidade dessa interação, propõe-se aqui um esquema que busca discriminar passo a passo as diferentes partes (técnicas e lingüísticas) que viabilizam a relação que o usuário estabelece com a interface e com o jogo em si no ato de jogar.

A primeira parte a ser descrita é a do jogo enquanto um produto técnico:

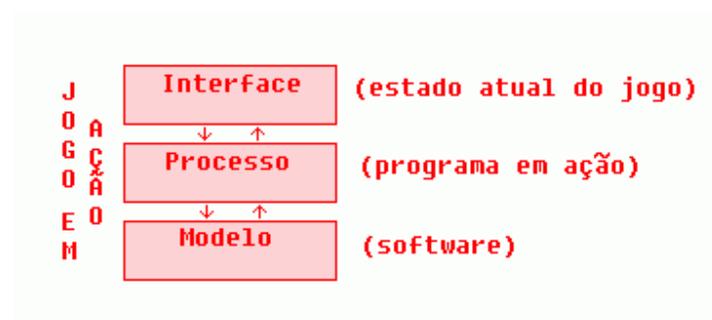


Figura 2 – esquema representativo do “jogo em ação”

Permanecendo na idéia de que a linguagem deve ser analisada em uso, o jogo digital aqui também é somente pensado em ação. Sem o ato do jogar, não há senão um *software* gravado num computador ou num disco removível. A imagem acima então mostra como está se concebendo aqui um jogo sendo posto em ação. Os três níveis apresentados não representam tudo que é articulado para se poder jogar⁵, porém, é o essencial para entender a

⁵ Não está se levando em conta, por exemplo, a relação dos *softwares* com os *hardwares* ou com os outros

dinâmica de um jogo de uma maneira um pouco mais aprofundada. Mais próximo ao jogador há a interface, apresentando-lhe o estado momentâneo do jogo, ou seja, o estado a partir do qual ele irá interagir. Essa camada se comunica com um estrato intermediário, que representa o programa em ação. Seria algo como os “bastidores” do jogo, o conjunto de códigos, diretrizes e regras que estão se articulando a partir das informações dadas pelo usuário para apresentar mudanças na interface e no estado do jogo. Esse nível, por sua vez, somente existe porque há um modelo que dita seus limites e possibilidades, além de seus padrões frente às opções do usuário. O processo “bebe” do banco de dados armazenado no modelo – que é imutável no ato do jogar – as informações de que precisa para continuar articulando suas ações e apresenta-as na interface. Desse modo, o processo apenas funciona ao relacionar o estado momentâneo do jogo à informação enviada pelo usuário (mesmo que essa informação seja “ausência de interação”).

Tendo delineado o que está se concebendo como “jogo em ação”, já é possível passar para outro fragmento do esquema – o “jogador em ação”:

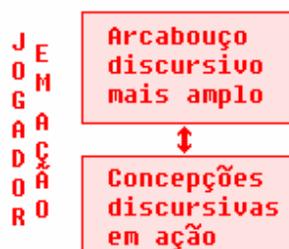


Figura 3 – esquema representativo do “jogador em ação”

Quanto a esse item em específico, deve-se ressaltar que a divisão aqui feita é apenas

softwares que fazem ele efetivamente aparecer na tela, nem a relação entre todos esses elementos e os periféricos que recebem a informação do jogador – como mouse, *joystick* ou teclado – nem os que devolvem informações – como a caixa de som.

ilustrativa, sendo, logicamente, impossível precisar uma diferença entre o que está ou não em ação num ato discursivo. Ainda assim, uma divisão dessas, feita no plano teórico, é útil para tentar explicar a relação do jogador com todo seu universo discursivo no ato do jogar.

A partir dessa figura, pode-se notar que o jogador não entra no jogo como uma “tábula rasa”, mas que ele possui todo um arcabouço discursivo sobre o mundo, como qualquer sujeito imerso em alguma cultura específica. Esse arcabouço discursivo mais amplo contemplaria todas as noções de mundo do sujeito que o constituem no momento do jogo. Obviamente, no ato de jogar o jogador não articula **tudo** que ele sabe ou pensa sobre o mundo, mas sem dúvida, todas as suas expectativas, vontades, temores ou julgamentos prévios têm como ponto de partida esse arcabouço mais amplo. Na interação com o jogo, então, diferentes concepções discursivas (algumas, imprevisíveis) são necessariamente postas em ação, até para que o jogador possa construir sentido a partir do que a interface lhe apresenta. Essas concepções podem ser as mais variadas, relacionando-se desde ao tema do jogo em questão, passando por crenças sobre a sua proficiência como jogador, a noções do que é um jogo (ou, ainda, do que é um “bom jogo”), e podendo variar de modo infinito dentro das possibilidades aventadas pelo modo como sua experiência prévia de mundo e seu arcabouço discursivo mais amplo reagem frente ao jogo em ação.

De modo análogo ao que está se concebendo o “jogador em ação”, é possível tentar estabelecer como se dão as relações discursivas do “criador em ação”, isto é, do(s) autor(es) do jogo desenvolvendo o seu sistema lógico. Ou seja, a criação de um *software* também evoca o arcabouço discursivo mais amplo de quem está no processo de criação. Desse modo, o jogo/modelo é calcado em premissas escolhidas consciente ou inconscientemente por seus criadores baseadas nas concepções discursivas postas em ação e na projeção de possíveis usuários/interlocutores no ato dessa criação. Considerando que a criação de um

jogo normalmente não é individual, vale ressaltar que as concepções discursivas de um jogo num processo de criação coletiva tendem a ser negociadas ou até disputadas. Uma maneira para se ilustrar esse processo é a seguinte, entendendo-se que o número de autores pode ser encarado com um potencial ilimitado:

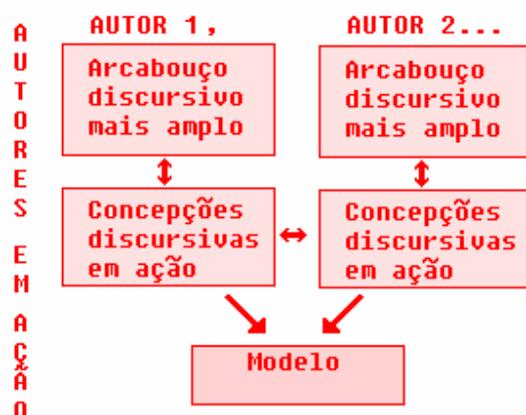


Figura 4 – esquema representativo dos “autores em ação”

Tendo explicado separadamente como as relações se dão no interior de cada parte, é possível esboçar como que elas se articulariam no ato de jogar. Dado que os autores não participam diretamente do ato da interação entre jogador e máquina, eles não serão contemplados nessa parte mais geral do esquema. Contudo, é forçoso ressaltar que o jogo enquanto “modelo” deve remeter à figura acima, e que um *software* é sempre criado por sujeitos imersos em culturas determinadas. Mais que isso, há de se ter em mente que não só tais sujeitos compartilham certas convenções e pressupostos sobre o mundo como partem desse arcabouço discursivo mais amplo para fazer as escolhas que resultam no jogo como produto.

A princípio, parece que basta unir o esquema do “jogo em ação” com o do “jogador em ação” para explicar essa complexa relação. Essa solução ficaria estranha, no entanto,

pois pareceria que o estado momentâneo do jogo por completo agiria sobre o jogador, ao passo que é sabido que não são todas as mudanças na interface que ficam, a todo momento, explícitas para o jogador. Desse modo, a proposta aqui é incluir a uma noção de “evento”, que corresponderia diretamente ao resultado que é gerado pelo *software* em resposta à ação/manipulação do jogador em cada estado momentâneo do jogo e é perceptível ao jogador através de unidades de saída (monitor, caixa de som). Esse termo, definido estritamente na asserção anterior, inspira-se na noção mais ampla de “evento de letramento” (HEATH, 1983).

Seria então, a partir desse evento – somado ao estado em que o jogo se encontra e aos caminhos que ele proporciona para a ação – que o jogador pautaria, sucessivamente, suas próximas ações ao progredir na partida, como ilustra a figura a seguir:

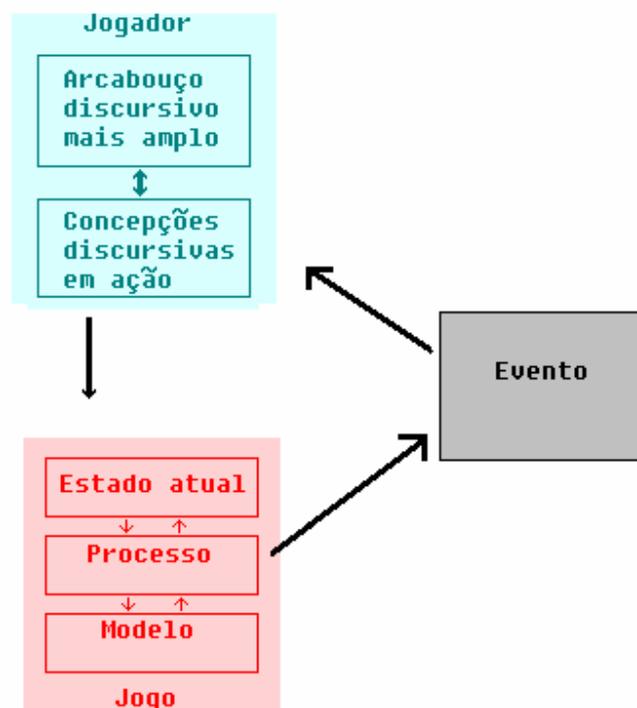


Figura 5 – esquema representativo do processo de construção de sentido no ato de jogar

Nota-se que o jogador, com base em seu arcabouço discursivo – que pode ser influenciado pelo evento que vê momentaneamente na tela, pelo jogo de uma maneira geral e pelo conjunto discursivo que a interação traz à tona – toma suas decisões e as efetiva na partida ao enviar comandos específicos à máquina. Esses comandos são “lidos” pela “inteligência” do jogo, que gera como resposta ao jogador um novo evento. Esse, por sua vez, rearticula-se com o arcabouço discursivo do jogador e se mantém na tela enquanto o *software* aguarda por uma nova resposta de seu usuário. Nessa rearticulação é possível pensar que há margem para haver deslocamentos, a partir do que está sendo gerado discursivamente através de unidades de saída do computador, tanto nas concepções estritamente articuladas na ação, como também no arcabouço discursivo mais amplo do jogador.

Dentro dessa perspectiva, um evento, num jogo digital, seria compreendido como um encadeamento de enunciados decorrente da interferência do jogador frente aos caminhos oferecidos. Em outras palavras, todo o agir (ou não-agir, que pode também ser uma forma de interferência dentro de um jogo) do jogador resulta num *feedback* específico. Esse *feedback* seria composto necessariamente por um ou mais enunciados e configuraria o jogo de outra maneira, fechando alguns caminhos e abrindo outros para o jogador. Todo conjunto de enunciados que o jogo oferecesse entre duas intervenções poderia ser compreendido como um evento.

A seqüência de eventos, por sua vez, gera o percurso do jogo em ação, que, como qualquer ato enunciativo é sempre flexível e único, realizando-se sempre na ação, no uso. Ou seja, o percurso do jogo não é senão um conjunto de eventos gerados pelo *software* em resposta à manipulação (ou ausência de manipulação) do jogador. O percurso, então, não é

construído nem pelos criadores do *software* nem pelo jogador, tampouco pela máquina. Cada qual tem sua parte nesse processo dialógico, sendo impossível, na prática, determinar o grau de importância de cada um.

Ao(s) autor(es) do jogo, delega-se a vantagem das primeiras escolhas, dos primeiros recortes e aparas. O percurso final não poderá fugir do universo que este cria. Ao jogador, é oferecido o privilégio de criar ou não percursos a partir do que os autores e a máquina lhe oferecem. Sem a presença de um jogador, pode haver o “jogo” enquanto modelo, enquanto *software* pronto para ser usado, porém não haverá jogo enquanto partida, ato, discurso. Também é o usuário que, no papel de “*manager*”, de “maestro” do processo, comanda a máquina e direciona o caminho dos eventos e, por conseguinte, do percurso. Isso não quer dizer que ele “crie” ou “escolha” os desdobramentos da partida. Cada comando é filtrado pela “inteligência” do *software*, o que resgata necessariamente a voz dos criadores do jogo enquanto modelo, enquanto produto.

Desse modo, exemplifica-se aqui o modo como se dá a participação do interlocutor (muitas vezes visto como passivo) nesse processo como co-construtor de sentido, na medida em que escolhe os caminhos pelos quais o percurso do texto irá se desenrolar. Nota-se, portanto, que: primeiro, a atuação do interlocutor consiste em fazer escolhas e dar comandos à máquina, os quais geram novos eventos a serem interpretados; segundo, é o próprio texto que evoca de seu interlocutor a complementação e a participação.

Voltando a pensar nessa interação como um diálogo homem-máquina (LEMOS, 1997), cabe notar que, a cada passo, a cada evento, a cada interpretação do evento posto na tela, o jogador pode repensar seu universo discursivo sobre as questões postas pelo jogo. Ou seja, ele pode refletir sobre o próprio evento que figura em sua frente, sobre o jogo como um todo – o que ele representa, o que ele pretende representar, quais os caminhos que

ele escolhe – ou mesmo sobre o recorte sobre a sociedade de que os autores do jogo se utilizaram para criar o jogo – em outras palavras, o “assunto” do jogo, acrescido do que está sendo veiculado quanto às premissas defendidas e nas posições colocadas sobre tal assunto. Como a produção de “eventos” no jogo depende da participação direta do jogador, a sua sensação de imersão nesse ato discursivo tende a ser ampliada. Isso atrelado aos recursos expressivos e múltiplos da hipermídia e da integração de modalidades torna os jogos digitais um produto cultural privilegiado para se entender a construção dialógica dos discursos sociais.

Em suma, o esquema descrito busca explicar, tanto do ponto de vista da interatividade – propriedade do artefato cultural em análise – quanto do ponto de vista discursivo, a complexidade envolvida no processo de construção de sentido na relação entre jogador, autor e jogo digital. Dentro da visão crítica aqui proposta, merece particular destaque a constatação acima apresentada da possibilidade de o jogador repensar – tal como fosse um diálogo qualquer – no próprio universo discursivo a partir de cada evento que lhe é apresentado para ser interpretado.

Em primeiro lugar porque, a partir dela, surge uma necessidade de se repensar na responsabilidade do ato de se desenvolver um jogo. Afinal, o lado “máquina” do diálogo a ser estabelecido entre jogador e *software* é pautado pelo arcabouço discursivo do criador do jogo. Logo, tanto as probabilidades do usuário repensar o próprio universo de premissas e crenças quanto os próprios discursos apresentados pelo jogo em resposta aos comandos do jogador terão a marca ideológica das escolhas tomadas no ato da criação. Em segundo lugar, porque essa constatação pode servir de ponto de partida para se pensar em modos de criar conscientemente nos jogos respostas, eventos e percursos em potencial capazes de aumentar essa probabilidade de se desestabilizar posições ideológicas e conjuntos de

valores já arraigados no sujeito que joga. Isso interessa para tentar estabelecer, através tanto da exposição de distintas posições ideológicas como do conflito discursivo, olhares mais críticos frente ao mundo, à sociedade e ao próprio sistema de crenças e valores do sujeito.

Outra forma interessante de entender as particularidades estruturais dos jogos digitais a partir do viés acima proposto, considerando a noção de “percurso” e “evento” aqui defendida, é analisá-los em paralelo ao conceito de “obra em movimento”, de Umberto Eco (1971). Essa comparação inicial tem apenas o intuito de elucidar como um jogo digital pode ou não construir sentido através de seus mecanismos. Desse modo, obviamente, não se tem a intenção de se discutir motivos estéticos pelos quais certas obras ou objetos são classificados como arte.

Eco, em seu trabalho, aponta uma grande diferença entre obras de arte “tradicionais”, realizadas na maior parte da história da arte, das “obras em movimento”. As primeiras se caracterizam por uma estrutura linear e por caminhos já fechados de leitura, embora possam, no decorrer dos anos (ou mesmo por perspectivas críticas diferentes), por inúmeros fatores, serem interpretadas de diferentes modos. Todavia, possivelmente o autor, no momento da construção, tenha privilegiado algumas experiências e algumas relações com a obra. É uma obra já terminada pelo autor, em que o observador terá o trabalho de atribuir sentidos, porém a partir das pistas e os caminhos previamente dados e fixos. Já as obras em movimento são propositalmente incompletas, dependem da agentividade do observador para funcionarem, para construírem sentido. Desse modo, é possível definir a “obra em movimento” como possuidora de uma estrutura fixa, dentro da qual há infinitas possibilidades de interação. Para ilustrar o conceito, pode-se trazer o exemplo dos “bichos” de Lygia Clark. Esses objetos, constituídos por um conjunto de chapas metálicas presos por

dobradiças (ver figura 6), podem assumir infinitas formas, as quais dependem da manipulação do observador-ator para que se completem. É na ação que a obra de arte assume sua(s) forma(s). Por outro lado, não é possível agregar às chapas metálicas ou às dobradiças outras estruturas, nem é permitido desagregá-las, sob o risco de deformar a obra. Ela é prevista na sua estrutura, mas depende da ação do observador para acontecer. E há infinitas possibilidades dentro da estrutura criada pela autora e dentro dos limites das propriedades naturais que cada material (escolhido propositadamente pela artista) proporciona.

Ou seja, não só a cada novo observador, mas também a cada nova interação de um mesmo observador, a obra intencionalmente já não é mais a mesma. É impossível falar aqui de uma única entrada, uma ordem a ser seguida. Há múltiplos caminhos, tantos quanto o número de vezes que a obra for posta em ação. Por outro lado, não é possível transformar a obra em “qualquer outra coisa”, não se pode passar pelos limites estruturais dados pelas regras de construção postas pelo autor, por mínimas que sejam.

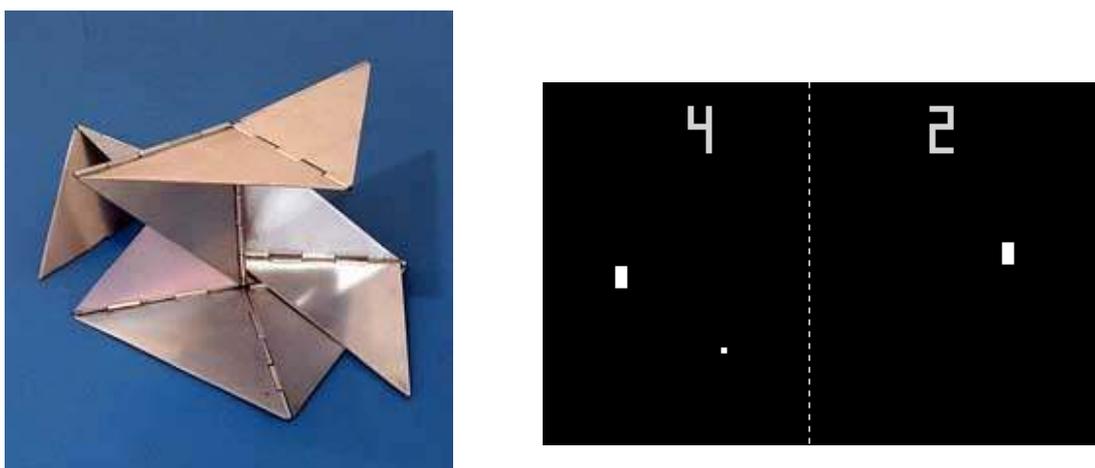


Figura 6 – de um lado, um “bicho”, de Lygia Clark; de outro, uma imagem do jogo *Pong* em ação

Parece possível fazer paralelos entre qualquer jogo digital, por mais básico que seja, e o princípio estrutural das “obras em movimento”. Numa breve análise do jogo *Pong* (ver figura 6), por exemplo, um dos primeiros jogos mediados por computador, esta analogia se esclarece. No jogo, barras situadas próximas às laterais funcionam como raquetes e um ponto dinâmico branco, como bola, simulando um jogo de ping-pong. Dentro disso, há uma estrutura dada que o limita: não se pode mexer a “raquete” para além do seu lado da tela. Cada bola que o jogador não rebater dá um ponto ao adversário. Não se pode transformá-lo em um jogo de corrida, porém, nunca ocorrerão duas partidas iguais. Ou seja, a estrutura do jogo está fixa, mas o universo de possibilidades é interminável.

É de modo similar ao que Eco define como “obra em movimento”, portanto, que a interação entre o sujeito e o jogo – no papel de mediador entre jogador e criador – serve como espaço de construção e negociação de sentidos. A noção de Frasca (2001) sobre o papel do programador de um jogo torna essa associação ainda mais evidente. Para o autor, o *designer* não cria, como num romance tradicional, os percursos de leitura a serem seguidos, mas escreve as regras de comportamento que resultarão em ações específicas, a depender da manipulação do jogador. O autor lembra que o programador, dentro de uma simulação, atua mais como “legislador” do que como “criador”: seu encargo consiste fundamentalmente em decidir as regras que valerão para o sistema que está criando. Esse processo é diferente da produção de um romance, por exemplo, no qual o autor descreve as ações, passo a passo. Um sistema de simulação terminado não se apresenta como um produto final fixo, mas como um conjunto de regras de comportamento que resultarão em ações específicas, dependendo das escolhas do usuário.

Todavia, como foi discutido anteriormente, essas escolhas oferecidas ao jogador

estão limitadas por regras previamente determinadas pelos *designers*. Isso quer dizer que, embora não haja um único produto final possível, o usuário, num jogo, não tem a liberdade para seguir quaisquer caminhos que lhe venham à mente: ele será sempre cerceado pelas possibilidades contempladas no momento de produção do jogo. Estas regras, que definem o campo de ação do jogador, são divididas por Frasca (1999, 2001) em duas categorias: *ludus* e *paidea*. As regras da categoria *ludus* indicam a chave para a vitória ou derrota dentro do jogo, ou seja, são as regras que conduzem ao fim de uma partida – seja pelo sucesso ou pelo fracasso do jogador. As regras do tipo *paidea* não definem vitória ou derrota, mas limitam e formatam as possibilidades de ação dentro de jogo como, por exemplo, determinando os recursos que um personagem possui para enfrentar os adversários (armas de fogo, chutes, socos) ou os caminhos que ele pode percorrer (atravessar ou não massas de água, abrir portas ou escalar muros) dentro da partida.

3.4. Os videogames como artefatos culturais: posições ideológicas em jogo

A interação jogador/*software* aqui delineada pode servir para reiterar a visão de Gee (2003) quando esse defende que os jogos podem favorecer o ensino de uma postura mais ativa e participativa de tomada de decisões frente a um problema, dado que o jogo demanda escolhas e posicionamentos por parte do jogador. Também é verdade que essa relação pode fazer com que o jogador reflita mais facilmente sobre sua própria prática, já que, ao participar ativamente do processo de construção de percurso em um jogo, ele vê, em ação, o resultado de suas escolhas. Ainda é possível, a partir do esquema aqui exposto, reafirmar algumas idéias de Beavis (1998) anteriormente apresentadas – o modo de se interagir com o jogo problematiza a dicotomia autor/leitor, por exemplo, além de levar o usuário a uma

prática que o permite arriscar mais. Mesmo partindo das concepções de linguagem aqui expostas – em que as diversas modalidades integradas podem servir para colocar em questionamento sentidos únicos e desmascarar discursos supostamente verdadeiros e neutros – somada a idéia de Gee que o próprio ato de interação com o computador pode gerar reflexões interessantes – mostra que o videogame parece conter, na sua própria lógica e estrutura, um potencial desestabilizador, já que demanda do usuário uma postura mais ativa, participativa e reflexiva.

Isso, no entanto, não garante que os usuários também desenvolvam, na interação com jogos, uma reflexão social crítica. Por isso seria recomendável que educadores promovessem questionamentos que visassem a um desmascaramento de discursos de poder a partir de jogos existentes ou se preocupassem com a criação de jogos que fossem norteados por essas metas. Essa linha de ação é possível e também desejável ao se acatar, por exemplo, que a “leitura” de um jogo também é constituída por forças centrípetas, ou seja, também evidencia limites para as interpretações possíveis, envolvendo uma relação de negociação e/ou conflito entre as posições do criador e do jogador. Nota-se, também, que as escolhas do jogador se darão sempre em relação às decisões prévias dos criadores do jogo materializadas no *software*. Isto é, a despeito de toda a liberdade que o usuário possui para, evento a evento, traçar seu percurso, ele o fará a partir de idéias advindas do arcabouço discursivo de quem criou o jogo, ou das possibilidades de realizações que a estrutura e conjunto de opções do jogo permitem. Ele pode subverter tais idéias, reproduzi-las, acatá-las, discuti-las, mas nunca ignorá-las, pois são elas que definem o sistema de regras do jogo com o qual ele está interagindo.

Assim, se, de um lado, o jogo é capaz de ensinar (BEAVIS, 1998; GEE, 2003), de outro, explicitar a relação entre jogo, jogador e criador acaba por nos levar a questionar o

que, de fato, o jogo pode ensinar e quais as implicações sociais desse aprendizado. Isso demanda pensar numa formação do sujeito para além do ensino de conteúdos e do desenvolvimento de habilidades, resgatando o ponto de vista educacional, ético e político. Em outras palavras, destaca-se aqui a importância de explorar como o uso de jogos digitais pode auxiliar a desenvolver uma postura social crítica no jogador. Para refletir nessa direção, é necessário que se tenha maior clareza sobre como a interação com os videogames podem tanto contribuir para a construção de contradiscursos como servir de espaço propício para reflexão ao justapor diferentes discursos numa tentativa de “desmascaramento” das vozes sociais articuladas.

Nesta seção, portanto, a discussão tentará esclarecer como os jogos podem representar o mundo de maneiras específicas, por quais motivos isso ocorre e quais as possíveis influências disso para o sujeito no ato de jogar. O que será colocado em pauta, portanto, não é se um videogame ensina ou não, mas o que ele ensina e quais as visões de mundo promovidas por esse aprendizado. O próprio Gee (2003) dá margem para se pensar nessa questão quando busca explicar o sucesso dos jogos mais vendidos:

If a game, for whatever reason, has good principles of learning built into its design—that is, if it facilitates learning in good ways—then it gets played and can sell a lot of copies, if it is otherwise good as well. Other games can build on these principles and, perhaps, do them one step better. If a game has poor learning principles built into its design, then it won't get learned or played and won't sell well. Its designers will seek work elsewhere. In the end, then, video games represent a process, thanks to what Marx called the “creativity of capitalism,” that leads to better and better designs for good learning and, indeed, good learning of hard and challenging things (GEE, 2003: 12)

A explicação de Gee acima está centrada em discutir o processo do aprendizado e maneiras de facilitá-lo. O alerta que deve ser feito diante do trecho em questão é que, caso se considere apenas essa premissa para refletir sobre a construção desses *softwares*, todo seu mecanismo de seleção ficaria condicionado a uma simples dinâmica de mercado, a qual

difícilmente se norteia por valores sociais e éticos. Em termos de mercado, não há, por princípio, qualquer preocupação que fuja a uma busca por aceitação maior do produto. Isso, para a indústria de jogos, não causa incômodo algum, pois obedecer a essa demanda é meta para quem está focado em negócios lucrativos.

Entretanto, considerando a perspectiva da educação, não se pode simplesmente aceitar que “bons jogos”, segundo uma avaliação mercadológica, serão também jogos interessantes para a formação do usuário como cidadão. A orientação oferecida por Giroux (1983) nos permite entender que, embora a aprendizagem seja entendida como a aquisição ou incorporação de um comportamento qualquer, nem todo aprendizado tem função de ser, necessariamente, algo positivo ou útil para a formação do sujeito. Desse modo, os princípios e preocupações que norteiam a lógica de venda de produtos não são necessariamente os melhores para se julgar a qualidade educativa dos jogos.

Essa questão pode ser ilustrada, por exemplo, com os jogos da série *The Sims*, que por meses lideraram diversas listas de jogos mais vendidos pelo mundo. Tais *softwares* são intitulados pela empresa detentora de seus direitos como uma “simulação do cotidiano”. Nesse jogo, situado num fictício subúrbio norte-americano, é possível controlar famílias em suas ações do dia-a-dia, como, por exemplo, determinar quando os membros dessas famílias irão descansar, alimentar-se, divertir-se, etc. Talvez o uso dessa simulação possa ser vantajoso em alguns dos aspectos apontados por Gee – o jogador certamente é obrigado a recorrer ao apoio do seu conhecimento prévio e também a arriscar soluções para os problemas encontrados, por exemplo.

Contudo, esse “viver” e os padrões culturais que os discursos veiculados através do *The Sims* no ato de jogar reproduz – ou ensina – oferecem uma visão etnocêntrica da sociedade, a qual desconsidera a diversidade de mundos, concepções, modos de vida e

pontos de vista, que constituem a malha complexa da vida social mais ampla. Na realidade, as opções que o jogo oferece ao usuário são limitadas pelo eixo do consumo e do capital e, como consequência, o universo virtual que está ali exposto reflete o padrão de vida e valores de certos grupos sociais detentores de poder – potenciais consumidores do jogo –, apagando outros padrões possíveis.



Figura 7 – imagem do jogo *The Sims* em ação

A tendência discursiva percebida no jogo *The Sims* ilustra como o processo mercadológico pode explorar e direcionar o potencial que os jogos têm para o ensino (GEE, 2003). Ou seja, os grupos que possuem o controle dos grandes meios de produção de entretenimento e informação facilitam a “naturalização” das suas visões de mundo ao reproduzirem-nas nos discursos constitutivos de seus artefatos culturais. Esse processo

favorece, por um lado, que certos jogos sejam aceitos e considerados divertidos e, por outro lado, permitem que eles atuem como um mecanismo de reprodução social.

Feitas essas considerações, é necessário ressaltar que assim como os jogos podem servir – conscientemente ou não – à reprodução de valores hegemônicos, também é possível explorar seu potencial para fins educativos. Contudo, para que essa apropriação de jogos digitais por educadores ocorra, é necessária atenção às seleções de certos padrões culturais e aos apagamentos que tais jogos promovem, bem como entender o tipo de impacto que o jogo eventualmente causa no consumidor. Afinal, é ingênuo confortar-se com explicações que discutam os limites encontrados para certas ações dentro do jogo apenas em termos de inviabilidade técnica. Faz-se necessário considerar também a possibilidade de esses limites resultarem de opções ideológicas conscientes (ou mesmo inconscientes) feitas durante o processo de criação. Até porque uma diferenciação por parte dos criadores a respeito daquilo que eles julguem como “barreiras técnicas” que não valem a pena serem resolvidas em contraponto aos problemas que, a despeito de tempo e dinheiro, “devam ser resolvidos a qualquer custo”, denuncia as concepções do que é essencial ou supérfluo no mundo do videogame que está sendo criado.

Essa questão talvez fique mais clara com a análise do jogo *SimCity* – um simulador de gerenciamento de cidades – realizada por Friedman (1995). Segundo o autor, o modelo econômico proposto nesse jogo foi criticado tanto por políticos de esquerda, quanto de direita. Ambos os lados questionavam algumas premissas assumidas sobre os modos de gerir uma cidade. Friedman conclui que os diferentes problemas apontados sobre o jogo *SimCity* não foram gerados por “falhas” técnicas do jogo, mas, sim, por divergências sobre seus princípios fundadores. Tais princípios, para ele, podem ser questionados e discutidos e

diferentes *designers* podem produzir jogos com base em princípios alternativos. Contudo, não haveria como criar simulações isentas de tendências ideológicas, já que o próprio jogo é uma construção ideológica (Friedman, 1995: 80). Tendo isso como pressuposto, Turkle (1997) defende uma apropriação diferenciada dessas simulações, de modo a explorar o potencial para a reflexão social que tais tendências ideológicas oferecem:

Understanding the assumptions that underlie simulation is a key element of political power. People who understand the distortions imposed by simulations are in a position to call for more direct economic and political feedback, new kinds of representation, more channels of information. (TURKLE, 1997, 82)

Essa preocupação parece convergir com algumas reflexões de Frasca (2001). Discutindo os efeitos que as regras do tipo *ludus* anteriormente descritas têm sobre o usuário, o autor alerta para o fato de que a definição de normas que conduzem à vitória ou à derrota implicitamente constrói um conjunto de “regras morais”. Isto é, os parâmetros previamente estabelecidos para que o jogador termine uma partida com sucesso definem, por consequência, que tipo de ação dentro do jogo leva à premiação ou à punição. Essa questão fica bastante evidente no exemplo oferecido pelo autor de uma famosa série de jogos chamada *Mario Brothers*. Nessa, o objetivo final é resgatar uma princesa. Partindo disso, Frasca argumenta que qualquer ação que não ajude Mario em sua tarefa torna-se inadequada ou irrelevante. Por outro lado, qualquer ação que aproxime o protagonista de sua meta – o resgate da princesa – seria intrinsecamente correta. Ou seja, jogos com esse caráter são norteados por uma lógica binária de certo e errado e as normas *ludi* evidenciam essa lógica. Do ponto de vista da formação do jogador, isso pode ser complicado. Como bem lembra o autor, muitos jogos são norteados pelo princípio da competição. Nesses casos, concluir uma partida sem ter alcançado as metas mais elevadas que foram propostas costuma ser visto apenas como “um modo um pouco menos constrangedor de perder”. O

autor traz ainda um outro exemplo dos perigos desse tipo de lógica binária passar irrefletido: se, num determinado jogo, matar um guardião leva o usuário a entrar no castelo e vencer a partida, então, ao menos nos parâmetros do jogo em questão, matar é certo e poupar a vida do guardião é errado.

Além das advertências de Frasca sobre as regras *ludi*, creio que há outras tendências persuasivas nos jogos que não possuem paralelo com os modos tradicionais de leitura. O caso específico das regras do tipo *paidea* – que definem que ações o jogo permite ou não – é ilustrativo disso. Este tipo de regra, no meu entender, pode possuir uma orientação persuasiva ainda mais séria do que as apontadas por Frasca em relação as regras do tipo *ludus*, já que, na maioria das vezes, a *paidea* é veiculada de uma forma implícita. Em outras palavras, uma regra *ludus* é geralmente dada no início da partida, indicando qual o propósito do jogo e quais ações o jogador tem de exercer para conquistar o sucesso em sua empreitada. Sendo assim, torna-se mais fácil para o usuário questionar o que se entende por “sucesso” dentro daquele contexto, já que a visão de mundo que sustenta tal conceito naquele ambiente virtual é oferecida de forma explícita. Em contraste, nas normas do tipo *paidea* a persuasão é implícita: a orientação dada não deixa evidente para o jogador todos os limites que o jogo coloca para suas ações. Na realidade, é no processo do jogar que o usuário é levado a inferir sobre as restrições do jogo e sobre as conseqüências que a simulação lhe oferece diante de suas escolhas.

A título de exemplo, pode-se retomar o jogo *The Sims*, que, embora alegue não possuir objetivos específicos (*ludi*), norteia seu jogador, no nível da *paidea*, a alcançar a “felicidade” de seus personagens (os *Sims*). Desse modo, o usuário é levado a colocar em prática normas e valores de natureza consumista e capitalista para fazer os *Sims* felizes

com mais facilidade. Faz-se, assim, uma associação entre um bem desejável de nossa sociedade (a felicidade) e modos de obtê-lo ideologicamente marcados (através do acesso ao capital e aos bens de consumo que esse propicia). Mais que isso, esse é um tipo de persuasão que, por se construir a partir de uma falsa impressão de realidade, se apresenta de modo mais perverso do que nas normas do tipo *ludi*: nessas, o contrato proposto entre jogo e usuário é ao menos oferecido de modo explícito e, geralmente, no início do percurso, dando maior chance do jogador refletir sobre sua pertinência antes de endossá-lo.

Tendo tudo isso em vista, pode-se concluir que não é desejável discutir o uso crítico de videogames sem antes refletir por que, como e para quem eles foram desenvolvidos. Tal ponderação traz questões que transcendem o jogo digital em suas características e especificidades já delineadas e que tocam em relações de poder, identidade, interação, entre outros, envolvendo, além do usuário, agentes como publicitários, empresários, programadores, artistas gráficos e vendedores, por exemplo.

3.5. Repensando videogames no contexto da indústria cultural em tempos de globalização

Pensar nos jogos dentro de um contexto social mais amplo é considerar a proposta de um fazer ciência comprometido politicamente sensível às questões sociais que permeiam nossas práticas contemporâneas. É levar em conta que, como aponta Santos (2005) aceitar “globalização”, no singular, como um fenômeno simples, inelutável e irreversível é se resignar a uma idéia hegemônica que privilegia a manutenção de relações de trocas desiguais que, bem sucedidas, se dão e se mantêm em nível global. E que, ao contrário, pensar em globalizações, no plural, é pensar em todo tipo de movimento que,

vencendo as barreiras da “localidade”, se naturaliza numa escala maior, em diferentes espaços culturais – seja qual for a postura política dessas globalizações.

Numa sociedade globalizada, tem-se como pressuposto o fato de que videogames são artefatos inseridos numa indústria cultural internacional, diretamente ligada às relações globalizadas de mercado. Os jogos são criados em diferentes locais, em diferentes línguas (tendo, geralmente, a opção padrão da língua inglesa) e veiculando diferentes valores. Não há “fronteiras” para o consumo desses jogos – desde que haja um computador compatível, o *software* pode ser instalado.

Esses fatores, todavia, não devem dar a falsa impressão de que a indústria de videogames é democrática e está aberta às mais diversas culturas. Ao contrário, os grandes responsáveis por idealizar e produzir esses jogos são normalmente pólos tecnológicos de ponta, detentores do poder tecnocrático. Vistos sob esse prisma, tais jogos são, de um lado, possíveis disseminadores de valores próprios das culturas de prestígio. De outro, a reprodução desses valores pode ser justificada pelo fato de que, em última instância, são justamente os representantes dessas culturas que compõem o principal público alvo dessas empresas.

Esta situação apenas corrobora com a idéia de Poster (2003) de que “o popular não precisa mais ser o local” e serve de argumento para a tese do autor de que a globalização é um movimento contrário à cidadania, pois muitas vezes pressiona-se a transformação e homogeneização de culturais locais com bens estrangeiros que, apesar de customizados e modulados por valores da comunidade que os recebe, sempre possui a marca da cultura de outrem. A constatação desse fato indica que urgem trabalhos que compreendam os jogos como objetos de persuasão em potencial e difusores de cultura. Tais pesquisas devem ser comprometidas com a formação do sujeito e não podem ignorar que o jogo digital,

produzido a partir de crenças e valores em específicos, tendem a tomar como padrão os discursos da cultura em que seus produtores são inseridos. Assim, para se pensar em jogos digitais nessa perspectiva, deve-se estar atento aos apagamentos que, em relação às outras culturas existentes, promovem os padrões culturais e o conjunto de valores presentes no *software*, bem como quais crenças e noções de mundo o sistema de regras do jogo defende, apresenta ou impõe.

Para melhor compreender politicamente esse processo, talvez seja necessário analisar a indústria dos jogos a partir das explanações que Castells (1999) oferece sobre práticas relacionadas à disseminação de objetos *new media*, que englobam, segundo o autor, a televisão a cabo e o sistema multimídia. Diferentemente do que ocorria até então, em que havia uma cultura de massa, para uma audiência considerada homogênea – ou passível de homogeneização – em que se tentava “impor” aos telespectadores cada produto, o consumidor, nesse novo contexto, teria diversas escolhas e relativa autonomia. Esse passo já fora dado com a multiplicação dos canais de televisão, com a criação do videocassete, e com a facilidade de se produzir novos vídeos e estações independentes de TV. Como resultado, surge uma nova audiência, diferenciada, mais seletiva, que não possui a uniformidade daquela que possuía, na década de 80, poucos canais de televisão para assistir. Entretanto, tal seleção, na prática, é menos diversificada do que se poderia esperar. Como indica Castells:

A diversificação de mensagens e expressões da mídia não implicam perda de controle da televisão pelas principais empresas e governos. Na verdade a tendência oposta é que tem sido observada ao longo da última década (CASTELLS, 1999: 425).

Essa advertência do autor, embora não esteja diretamente ligada à indústria dos

jogos, pode ser perfeitamente usada para tal. Mesmo levando em conta que há, com as facilidades proporcionadas pela Internet, um movimento de criação de jogos independentes – pequenos, despreziosos, ou mesmo ambiciosos – o fato é que a lista de jogos mais vendidos no mundo normalmente está atrelada a grandes produtoras que possuem equipes extensas e orçamentos generosos⁶. Além disso, as reflexões de Castells servem para lembrar que, em ambos os casos, o formato dessas novos meios servem aos propósitos de seus criadores. Nesse contexto, embora haja uma segmentação da audiência, as diferenças culturais, ideológicas, sociais são geralmente respeitadas, resgatadas ou evocadas somente na medida em possam representar negócios mais lucrativos. Assim, definindo a situação atual, Castells sugere que:

Embora os meios de comunicação realmente tenham se interconectado em todo o globo, e os programas e mensagens circulem na rede global, *não estamos vivendo em uma aldeia global, mas em domicílios sob medida, globalmente produzidos e localmente distribuídos* (op. cit.: 426).

Como bem coloca o autor, esta produção global não deve ser entendida como uma democratização global, uma vez que o poder capital e político ainda favorece alguns em detrimento de outros na crista da onda de tais produções culturais. Nesse sentido, o próprio Castells em outro estudo (2003: 262), dá espaço para refletir que, sendo as tecnologias “produzidas por seu processo histórico de constituição”, aqueles que chegam primeiro ou que detêm mais poder têm maiores possibilidades de ditar as regras de como operarão os meios. Essa afirmação vale para os meios de comunicação em geral e é igualmente

6 Ver: http://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_jogos_mais_vendidos_de_todos_os_tempos. Obviamente, a lista não é estanque, já que, a cada atualização, os números e as posições dos jogos no *ranking* podem variar. Porém, é interessante notar que são catalogados os jogos a partir de portfólios e sistemas de medição divulgados, muitas vezes, pelas próprias empresas. Entre os mais vendidos, a presença da *Bilzard* e da *Eletronic Arts*, empresas de grandíssimo porte.

aplicável aos jogos digitais em particular.

Em relação aos jogos é possível dizer que as forças homogeneizantes da sociedade mais ampla oferece ao usuário um produto pronto para interagir de modos mais ou menos fechados sem mostrar a estrutura subjacente que sustenta esses modos ou que permite a construção de tipos diferentes de estrutura. Ou seja, permitir que o jogador usufrua de um jogo já pronto, fechado, completo, bem como fornecer acesso a certos *softwares*, mas não a todos; liberar os jogos menos elaborados, mas dificultar o acesso a jogos que demandem computadores mais caros não é necessariamente democratizar, já que mantém intactas diferenças entre quem produz os artefatos e quem usufrui, quem pode pagar caro por entretenimento ou quem não pode.

Logicamente, o quadro acima exposto revela tendências gerais, não abarcando alternativas isoladas, específicas e locais de apropriação do videogame. Há, por exemplo, algumas tentativas de compartilhamento e democratização culturais, como os MODs⁷, jogos criados de maneira desvinculada das grandes empresas, jogos divulgados com código aberto, entre outros. Entretanto, tais exceções e movimentos, apesar de louváveis, não são suficientes para fazer aflorar o questionamento e a reflexão sobre a própria condição de produção dos jogos em geral e seu vínculo com a manutenção de desigualdades através da lógica da globalização.

Tendo mostrado como os jogos digitais estão envolvidos com a indústria de jogos digitais, talvez tenha ficado mais evidente como os valores culturais e ideológicos operam nos jogos através do mecanismos já descritos. Aliás, toda a reflexão anteriormente

7 Abreviação do termo *modification*, largamente usada no universo dos *gamers*, refere-se a jogos criados a partir de modificações de outros jogos já existentes ou, ainda, alterações parciais de elementos de um jogo. Podem ser desenvolvido tanto pelos criadores do jogo original – o que seria visto com um MOD oficial – como por terceiros. Tais modificações geralmente são disponibilizadas gratuitamente através da Internet. A escala de transformação do jogo pode variar, desde alterações gráficas – cores e formas de carros, paredes, etc – como podem envolver, mais profundamente, partes estruturais.

apresentada nesse capítulo, se articulada com as questões mais amplas trazidas sobre as condições de produção do jogo, pode explicitar que os jogos digitais, mais que passatempos neutros, são “textos” que persuadem o jogador de forma bastante particular. Tendo salientado o poder dos jogos em argumentar a favor de determinadas visões de mundo e veicular valores culturais específicos, é importante ressaltar como eles também oferecem caminhos alternativos para questionar os discursos que sustentam o *status quo*.

3.6. Virando o jogo: tomando os videogames como material potencialmente crítico

Ao se explicitar a complexidade que envolve a produção, a disseminação e o uso dos videogames, buscou-se problematizar visões que possam entendê-los como apenas artefatos lúdicos neutros. A análise do videogame a partir de categorias usadas em abordagens discursivas da linguagem procurou ressaltar como a interação com jogos pode também ser vista como um modo particular de leitura que, não sendo neutra, pode influenciar (seja regulando, deslocando ou expandindo) as concepções discursivas do jogador. Partindo desse pressuposto, vejo atualmente dois caminhos possíveis, mas que não são necessariamente os únicos, de se apropriar de jogos como práticas comprometidas politicamente: analisar criticamente jogos digitais de cunho comercial ou se engajar na construção de jogos que favoreçam as forças centrífugas da língua e possam usar seu potencial desestabilizador para desmascarar situações de opressão e trocas desiguais sustentadas por discursos reprodutores do *status quo*.

O primeiro caminho seria adotar uma postura subversiva frente ao uso de jogos mercadológicos, explicitando os modos pelos quais eles reproduzem discursos que

favorecem a manutenção das hierarquias de poder e das formas de opressões das relações sociais. Em outras palavras, essa sugestão implica aproveitar-se do material que já existe, pronto e acabado, para usá-lo de modo não necessariamente previsto pelos vendedores ou consumidores, tentando fazer do jogo uma âncora para discussões sobre os valores culturais e as crenças que ele materializa. Trabalhos como os de Friedman (1995), Frasca (2001) ou Magnani (2007) indicam algumas possibilidades na direção de usar as simulações como um modo crítico de se analisar a sociedade (Turkle, 1997). A adoção desse caminho prevê a existência de tutores – pais, professores, colegas ou demais formadores – que estejam familiarizados com os jogos que circulam no cotidiano dos sujeitos e que se predisponham a levantar perguntas ou hipóteses sobre seu funcionamento ou sugiram caminhos que entrem em choque com a visão de sociedade idealizada no jogo.

Esses questionamentos, oriundos de um modo subversivo de se interagir com o jogo, devem buscar detectar o que é incluído e, principalmente, o que é silenciado e excluído naquele universo ciberespacial teoricamente unívoco e coerente. Afinal, com base no que já foi dito aqui sobre os limites técnicos de um jogo, pode-se entender que as situações não pensadas, ignoradas ou mesmo evitadas pelos criadores desses *softwares* podem ajudar a compreender, por oposição, o que cabe e o que não cabe no mundo que cada jogo se propõe a construir. Não se pode ignorar que uma das formas de manutenção do *status quo* é o apagamento de vozes sociais alternativas. Contemplando essa possibilidade, é viável entender o uso de videogames como um bom caminho para começar debates sobre as relações e os arranjos sociais vigentes e possíveis.

Pensando por essa perspectiva, fica claro que esses jogos, mais que passatempos lúdicos, podem ser uma alternativa para estimular o pensamento crítico como já acontece

na análise de materiais impressos e televisivos de um modo geral. Diferentes desses, no entanto, os jogos colocam o usuário em um papel de agente, que é levado a fazer escolhas e confrontar na tela o resultado concretizado dessas escolhas, o que pode facilitar para que ele perceba e estabeleça paralelos entre as normas do jogo e aquelas que sustentam o jogo social. É importante ressaltar que educadores interessados em promover esse tipo de reflexão não precisam, necessariamente, interagir como os jogos analisados. Basta que eles observem minimamente a interação de jogadores com esses *softwares* e reflitam sobre esses jogos em conversas (palestras, aulas, reuniões), questionando as causas e conseqüências das ações do sujeito dentro das estruturas e dinâmicas oferecidas para o jogador.

Também se pode ir além de promover a reflexão crítica através de ponderações e questionamentos feitos do lado de fora do jogo. Para isso, uma alternativa seria instigar o jogador a subverter as regras que norteiam o *software* criando situações sociais que a estrutura do jogo não sustenta. Um exemplo disso é o que foi apresentado em Magnani (2007). Na interação com o jogo *The Sims*, um simulador de cotidianos familiares, criou-se um padrão familiar que foge do que é concebido em famílias de classe média norte-americanas – público no qual o jogo foi inspirado. No lugar de um casal com poucos filhos, a família a ser manipulada era composta por apenas um adulto e sete crianças (número máximo permitido pelo *software*). A partir disso, notou-se que o jogo passou a não funcionar adequadamente e que não era possível chegar aos resultados almejados (deixar a família feliz e confortável, fazer as crianças irem sempre à escola) mesmo buscando respeitar – a partir dessa condição inicial inusitada – a lógica sugerida pelo manual, pelo tutorial e pelas dicas do próprio jogo. Esse seria um segundo modo de olhar o jogo de

maneira não ingênua que certamente motivaria jovens e adolescentes: ao tentar subverter um jogo digital, eles têm que prestar atenção à lógica do *software*.

Além do questionamento de regras sociais transpostas aos jogos e interação subversiva com esses *softwares*, outro modo possível de instigar esse desmascaramento dos discursos de poder que se apresentam como neutros é a produção efetiva de “jogos críticos”, aqui entendidos como jogos preocupados em incluir na sua estrutura o questionamento social e estimular as forças centrífugas da língua. Isto é, um jogo crítico seria aquele que, de algum modo, possibilitaria, através de sua estrutura, a ampliação dos discursos do usuário. Defende-se, aqui, que a criação desses jogos seria interessante para se marcar politicamente uma posição de questionamento das relações mundiais de trocas desiguais de poder que constitui a noção hegemônica de globalização (SANTOS, 2005).

Esses jogos poderiam criar espaço para que seu jogador se deparasse com idéias e discursos que colocassem em questão asserções do senso comum ou discursos naturalizados dentro do universo social em que o sujeito circula. Tais jogos, ao promoverem este conflito de idéias, poderiam fomentar a ampliação do campo discursivo do jogador. Deve-se frisar, neste ponto, que seria simplista esperar que a interação com um jogo, por si só, seja capaz de garantir que um sujeito, cujos esquemas interpretativos estão já estabelecidos, desloque-se discursivamente para analisar de outra forma sua própria vida, questões éticas ou relações sociais. Entretanto, é igualmente problemático pender para extremo oposto, rejeitando toda tentativa concreta e propositiva de mudança em direções mais comprometidas com a equidade social. Meu argumento central é que jogos podem ser construídos para mostrar de forma mais evidente algumas vozes apagadas no embate social, outras visões de mundo e outros discursos não disseminados nem privilegiados por grupos

com mais espaço de atuação social. Ou seja, mesmo não garantindo uma reflexão crítica por parte do usuário, um jogo pode estabelecer como meta que tal reflexão seja explicitamente estimulada.

No próximo capítulo, serão apresentados e analisados alguns jogos que já têm sido criados numa perspectiva convergente a essa, geralmente por autores independentes ou pequenas empresas espalhadas ao redor do mundo. A apresentação desses jogos tornará mais claro o que está se entendendo aqui por “jogos críticos”.

CAPÍTULO 4: Análises de videogames através de um olhar discursivo crítico

O propósito desse capítulo é ilustrar, na prática, como que os videogames, através de seus mecanismos particulares, articulam seu potencial argumentativo e persuasivo de modo consciente ou não para a defesa de certos discursos e ações. Para tanto, de início, far-se-á uma contextualização de iniciativas concretas que têm caminhado por uma direção semelhante à proposta no capítulo anterior de se pensar na construção de jogos com função formativa e de desmascaramento social. Em particular, será brevemente apresentada uma concepção de jogos alternativos – alcunhada de *Serious Games* – aos que tem como função única o entretenimento e que são majoritariamente encontrados no mercado. A partir dessa definição mais ampla de *serious games*, pretende-se definir uma concepção mais estrita de *jogos digitais críticos*, que estariam calcados na idéia aqui exaustivamente defendida de jogos que favoreçam, através de uma contraposição de discursos específicos sobre os temas que estão sendo abordados, uma crise no sistema de crenças e valores já estabelecidos no arcabouço discursivo do jogador. Isso, com o objetivo de auxiliar, através dos sentidos que o usuário constantemente negocia na interação com a máquina, o desenvolvimento de uma reflexão social crítica e uma visão de mundo que não só contemple posturas ideológicas distintas como instigue a percepção das relações entre elas na construção dos discursos hegemônicos da sociedade.

Num segundo momento, será apresentada uma avaliação de iniciativas de criação de jogos que convergem (de modo declaradamente intencional ou não) com a linha dos *serious games*, buscando ressaltar possíveis vantagens ou desvantagens de se transpor as

soluções propostas para cada jogo em específico aos objetivos aqui desejados. Na seqüência, objetivando aprofundar tais reflexões, será realizada uma análise de dois jogos digitais distintos com o intuito de ressaltar como esses jogos se posicionam discursivamente sobre um mesmo tema: a infância e o trabalho infantil. Essa análise não se limita a mostrar que cada jogo pode possuir discursos distintos sobre um mesmo recorte temático, mas também mostra como os discursos dos jogos tendem a possuir estrita relação com as suas condições de produção e, ainda, quais mecanismos particulares que acabam por materializar tais discursos na interação *software/jogador*.

O foco central das reflexões do presente capítulo é salientar a necessidade de parâmetros para a criação de jogos digitais críticos voltados para as metas formativas/educacionais preconizadas nesta dissertação.

4.1. Jogos digitais críticos

Para explicar o que está se entendendo aqui como “jogos digitais críticos”, vale a pena contextualizar brevemente a posição de alguns teóricos frente ao que seria “produzir jogos digitais”, introduzindo o conceito mais amplo de *serious games*. Essa categoria de jogos, na definição de Frasca (2003b) abrangeria todos aqueles jogos cujo objetivo vai além do simples entretenimento: eles podem, por exemplo, promover debates sobre a sociedade, explicar e informar algo ou compartilhar conhecimentos. Frasca chama a atenção para o fato de que a expectativa de senso comum restringe os jogos à função de entretenimento. Porém, como salienta o autor, tal expectativa não se coloca para outros

meios, como livros e filmes. Estes últimos não causam estranhamento quando veiculam conteúdos mais sérios. Partindo dessa constatação, o autor defende que, assim como alguns livros e filmes mais reflexivos podem angariar audiência, não há impedimentos para que jogos sérios também possam ser alvo de interesse de jogadores, promovendo um engajamento da parte dos mesmos.

Considerando essa possibilidade de produção, o autor sugere a criação de jogos com objetivos políticos mais definidos. Mesmo reconhecendo que jogos como o *The Sims* já avançam nesse sentido, ao discutir de algum modo questões sociais, o autor frisa que, sendo esse tipo de jogo primordialmente criado para a diversão, não há como incluí-los no grupo dos jogos sérios. Um jogo que tivesse como intuito conscientizar o usuário sobre o problema de desperdício de água poderia se enquadrar nessa classificação se *serious games*, por exemplo. Outro exemplo poderia ser um jogo desenvolvido para tentar restabelecer a coordenação motora de sujeitos que tenham sofrido alguma lesão que afetasse seus movimentos, ou ainda, um jogo dedicado a ensinar cálculos matemáticos básicos.

Dentro dessa visão mais ampla de *serious games*, pode se inserir o que está sendo pensado como jogos críticos: jogos que instiguem questionamentos sobre a sociedade e os discursos que sustentam as desigualdades e as opressões nas relações sociais. Um exemplo disso – que será analisado detalhadamente na próxima seção – é o jogo *September 12th*, criado por Frasca que, por estabelecer contradiscursos à visão simplista de que bombardear vilas nas quais habitavam os chamados “terroristas” poderia ser uma solução para a questão do terrorismo nos EUA. Com uma clara proposta questionadora, o jogo foi objeto de polêmica nos EUA na época de sua divulgação e gerou, no site que o hospedava,

debates acalorados acerca da problemática ali representada. Isso demonstra que jogos com esse viés, por gerarem discussões que transcendem aquele ambiente lúdico, parecem propensos a transformarem-se em temas geradores para discussões futuras.

Vale frisar que nada impede que também se pense em jogos digitais mais longos e complexos, nos quais a reflexão crítica independa de debates posteriores. Em outras palavras, uma segunda possibilidade de atuação pode ser vislumbrada a partir do que é sugerido por Frasca: criar jogos que instiguem o estranhamento e a quebra de esquemas interpretativos dentro da própria dinâmica da partida. Na próxima seção, serão analisados jogos que podem ser enquadrados nessa linha de jogos críticos, pensando em como as soluções argumentativas ali contidas podem ou não auxiliar a pensar em parâmetros mais gerais para a construção desse tipo de videogame.

4.2. *Limites e possibilidades de crítica dos Serious Games*

Como indicado, nesta seção, serão apresentados brevemente alguns *serious games* – *September 12th*, *The Arcade Wire: Airport Security*, *Darfur is Dying*, *McDonald's Videogame* e *Ayiti: the cost of life* – que podem se encaixar, ao todo ou em partes, na classificação de jogos críticos aqui proposta. Isso, seja pelos objetivos que cada jogo possui, seja por sua estrutura, seja pelas ações que ele demanda do jogador. A análise das vantagens e desvantagens dos caminhos já tomados na construção de jogos nessa direção pode vir a contribuir para formar um arcabouço teórico mais consistente para a proposta central deste trabalho – materializada do capítulo a seguir – em que se discute a delimitação de alguns parâmetros para a construção de jogos que favoreçam a reflexão social crítica.

4.2.1 *September 12th*: instigando a polêmica⁸

Em primeiro lugar, traz-se para análise o jogo *on-line September 12th*, um *serious game* amplamente conhecido dentro do universo dos *games* engajados social e politicamente. Criado por Gonzalo Frasca para contradizer o discurso (propagado após os ataques de 11 de setembro) de demonização dos muçulmanos como terroristas, esta simulação é definida pelo autor como um *newsgame*, ou seja, um tipo de jogo geralmente curto, simples e datado, baseado em notícias cotidianas que atua como uma espécie de charge em formato de jogo digital. A simulação em questão remete ao incidente com as Torres Gêmeas, ocorrido no ano de 2001, e veicula idéias de como as reações norte-americanas que apoiavam o revide a esse ataque poderiam, quando efetivadas, aumentar o problema do terrorismo. O cenário da simulação é um vilarejo imaginário do Oriente Médio, no qual circulam civis e terroristas. O jogador tem a possibilidade de jogar ou não mísseis na cidade. Ao jogá-los, mata-se terroristas, porém, normalmente, também se destroem casas e se matam civis. Homens, mulheres e crianças da cidade, ao se depararem com os civis atingidos, choram seus mortos e transformam-se em terroristas. Desse modo, a simulação, denunciando e ressaltando os aspectos negativos de uma agressão à países do Oriente Médio, confronta a lógica de que bombardeios resolveriam o problema do terrorismo.

Seguramente, a maneira de Frasca argumentar contra a política do presidente norte-americano George Bush a partir dessa simulação é distinta da que se pode realizar num texto impresso de mesma temática. Mais que isso, a construção de sentido na leitura de um texto impresso talvez tenha um efeito menos impactante do que aquele causado pela

⁸ <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

construção de sentido realizada através da interação com um videogame. Afinal, efetivar, no papel de jogador, escolhas determinadas a partir de um conjunto de ações possíveis e, logo em seguida, ver na tela a consequência direta de tais escolhas parece requerer um envolvimento muito maior do que o exigido nas formas tradicionais de leitura.

O fato de a simulação ser claramente marcada historicamente (por uma opção que tem a ver com a própria proposta de um *newsgame*), não quer dizer que ela ainda tenha perdido seu sentido original. Apesar de tomar conhecimento desse *newsgame* em meados de 2006, ele ainda me causou estranhamento e surpresa, o que pode indicar que ele não só se manteve atual, como se mantém atual o assunto sobre o qual ele versa. Aliás, chocar ou – ao menos – polemizar, parece outra “importação” do modelo de charge. A simulação em questão tem uma mensagem clara colocada intencionalmente por seu autor dentro do modelo: não é com mais violência que resolverá o problema dos chamados “ataques terroristas” vindos do Oriente Médio. Ou, se fôssemos colocar de modo mais resumido e num provérbio do senso comum: violência gera violência.

Tal mensagem é veiculada de um modo impactante. A primeira tela da simulação a que o usuário tem acesso, reproduzida na figura 8, possui as seguintes “instruções”:

- Isto não é um jogo
- Você não pode vencer e você não pode perder.
- Isto é uma simulação.
- Não possui fim e já começou.
- As regras são muito simples. Você pode atirar. Ou não.
- Este é um modelo simples que você pode usar para explorar alguns aspectos da guerra contra o terror.

Este início já estabelece uma ironia ao considerar a simulação como um “não jogo”, já que seu próprio entorno é característico de um videogame (e não de uma simulação qualquer sem fins lúdicos): a interface amigável, a visão isométrica de cima para baixo, o estilo dos desenhos, o fato de o *newsgame* começar com um menu contendo as instruções.

Mais que isso, se no plano do verbal ele se isenta, dando a liberdade do usuário fazer o que quiser, ele acaba por instigar, no plano do visual, o jogador a atirar (tendência que se une à própria memória de que, em um “jogo”, o jogador tem que dar algum comando). Isso não é construído apenas pela parte imagética e verbal da tela inicial, que, ao diferenciar “civis” de “terroristas” já articula certos discursos sobre a diferença entre aquilo que no Brasil se convencionou a chamar de “cidadão de bem”, em contraponto ao “bandido”, representado na figura do terrorista armado. Essa construção se dá, passando essa tela inicial, também no plano da simulação – a única possibilidade de ação dada ao jogador é mexer o mouse – representado por um sinal convencional de mira (ver figura 11).

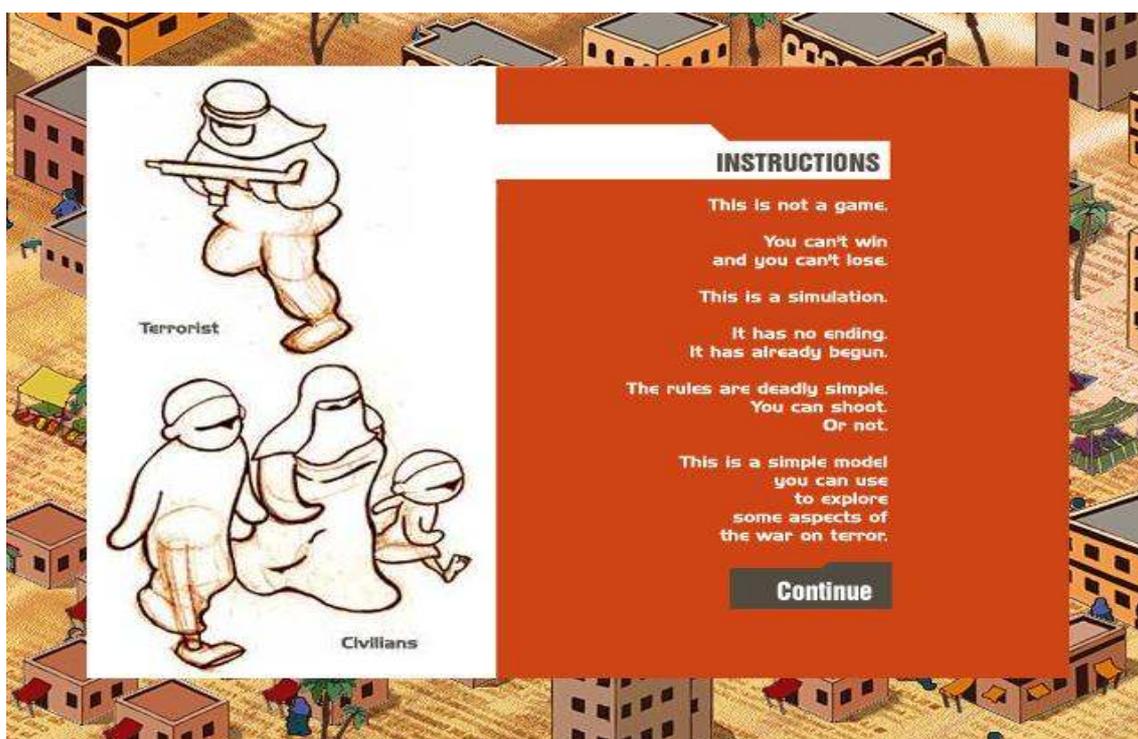


Figura 8 – tela inicial do simulador *September 12th*

Sendo o mouse o único periférico de mediação entre o usuário e o “jogo”, torna-se presumível que algum de seus dois botões funcione para atirar. Essa constatação, por sua

vez, aliada à imagem na tela que está perceptível ao jogador de uma vila – representada numa perspectiva hexagonal, de cima para baixo – pela qual civis e terroristas passam, tendem a instigar o jogador à ação de tentar matar os terroristas. Porém, como já foi esboçado aqui, a ação de “atirar” resulta em sérias conseqüências para quem vislumbra a paz. Mais especificamente, no clicar do mouse um míssil é lançado. O tempo que ele demora para atingir a vila é o suficiente não só para que o terrorista saia do centro do alvo como para que outras pessoas – incluindo civis – passem pelo local selecionado pelo jogador. Outro agravante é o fato de a explosão do míssil ter uma área de abrangência relativamente grande. Salvo engano, é impossível atingir um terrorista sem matar civis e causar danos à cidade.

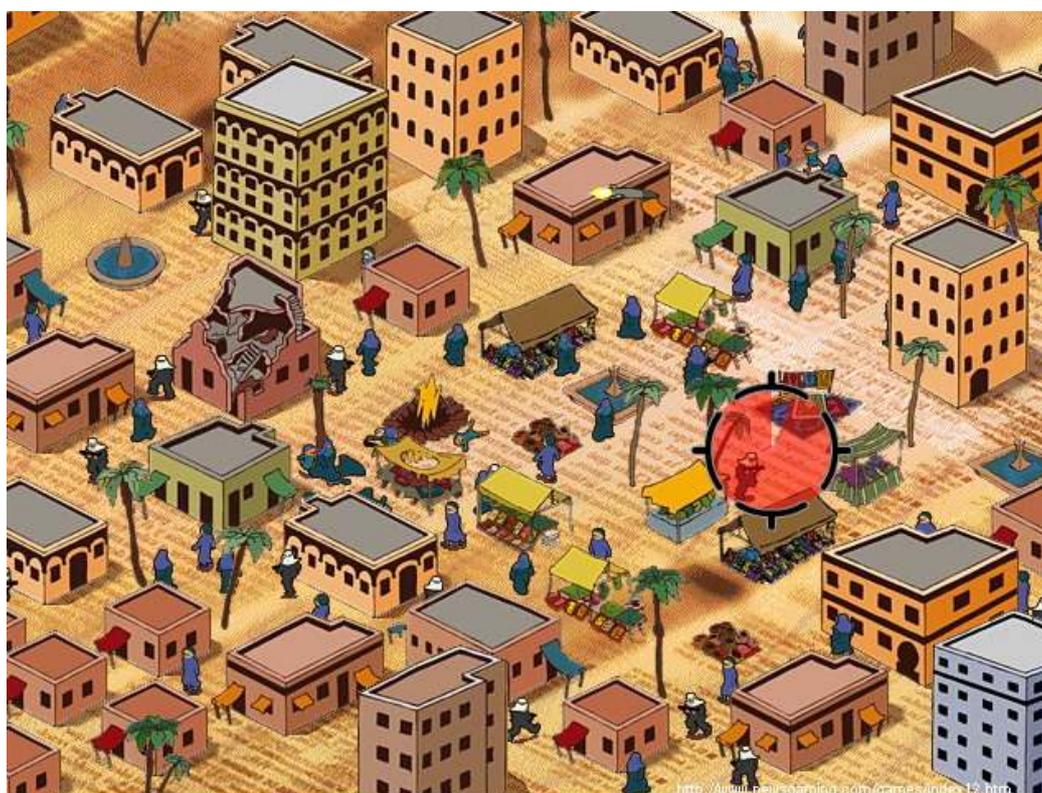


Figura 9 – imagem da simulação *September 12th* em ação

Essa situação, já indesejada para quem queria matar terroristas sem ferir “cidadãos de bem”, é a alavanca para o argumento central da simulação: qualquer civil que se depare com outro civil morto pelo míssil chora por instantes, em luto, e logo se transforma em terrorista. A partir da lógica ali contida, portanto, conduz o jogador à constatação de que – ao menos naquele universo – quanto mais você tenta matar terroristas, mais terroristas surgem e menos “cidadãos de bem” restam na cidade. Outro discurso aventado a partir desse encadeamento de eventos é que ser “terrorista” não é algo inato, mas um estado particular de um “cidadão de bem” qualquer, rompendo com a dicotomia caricata entre esses dois *ethos*.

Ou seja, neste *newsgame*, Frasca induz aqueles que acreditam que o bombardeio a países árabes seria uma boa maneira de combater o terrorismo a se depararem com resultados contrários aos previstos para as ações realizadas. Assim, o autor lida com o estabelecido para, a partir dele, dar resultados contrários, não esperados ou rejeitados e, com isso, forçar uma reflexão menos ingênua sobre os fatos. Pode-se contra-argumentar, por exemplo, que ficar de braços cruzados frente ao “desfile” de terroristas – a única outra proposta que o jogo permite – também não é o melhor caminho a ser seguido por quem quer acabar com esse problema. Pode-se, aliás, partir do “jogo” para discutir inúmeras outras coisas que envolvam o tema. E essa é a intenção privilegiada pelo autor. Ou seja, a estratégia para conduzir o jogador à reflexão é a polêmica, abrindo espaço para que, externamente à simulação, surjam discussões e reflexões sobre o assunto, o que favorece a criticidade. A polêmica é, nesse caso, criada através da explicitação de uma voz muitas vezes apagadas sobre a questão – colocando-se em confronto os dois lados do debate sobre o tema.

Como estratégia argumentativa, esse *newsgame* tem muito a oferecer como um

possível ponto de partida para os jogos digitais críticos aqui teoricamente idealizados. Porém, deve-se ressaltar que *September 12th* é um “jogo” para se jogar poucas vezes. A proposta é passar sua mensagem no ato, na primeira interação, feito um manifesto pontual e isolado gerador de discussões posteriores e externas à própria simulação. Não se espera que um usuário permaneça interagindo frente à tela, e a estrutura ali apresentada não oferece a escolha de outros caminhos ou possibilidades de ação além das relatadas. Ou seja, depois do impacto causado pela mensagem veiculada, o *newsgame* parece não ter mais nada a oferecer. Esse “jogo” é, de fato, crítico, mas de curta duração, “descartável” após o uso como são “descartáveis” as charges. É possível mesmo conjecturar que ele não seja de fato um jogo, posto que não há nele exatamente um desafio. Após perceber a intenção do autor, não há porque continuar jogando, não há possibilidade de vitória nem desafios que incitem o usuário a prolongar sua experiência ali dentro.

4.2.2 *The Arcade Wire: Airport Security*⁹: ilustrando e questionando normas arbitrárias

Este é um jogo que, também inserido no contexto dos *newsgames*, já se constitui como uma alternativa que inclui mais fortemente o elemento lúdico. A simulação em questão constitui-se basicamente como uma crítica a certas práticas arbitrárias de segurança que passaram a existir nos aeroportos norte-americanos por volta do outono de 2006 – como, por exemplo, barrar itens inofensivos feito pasta de dentes e gel de cabelo.

A visão do jogo é isométrica – como no *September 12th* – e remete ao momento em que passageiros de distintos vôos passam pela vistoria de suas roupas e malas antes de serem liberados para o embarque. O jogo, simples e divertido, desafia o usuário a se passar por membro da alfândega do aeroporto, discriminando, dentre os itens que carrega cada

9 <http://www.persuasivegames.com/games/game.aspx?game=arcadewireairport>

passageiro, quais podem ser levados numa viagem e quais devem ser barrados no aeroporto. Num estilo semelhante ao dos antigos videogames, esse jogo oferece partidas infinitas com grau de dificuldade crescente, nos quais o sucesso do jogador significa “pontuar” mais e permanecer na partida por mais tempo possível.



Figura 10 –imagem do jogo *The Arcade Wire: Airport Security* em ação

Pelas regras expostas, o jogador pode ser punido por conta de dois tipos de ação equivocada: liberar, de um passageiro qualquer, um item que deveria ser barrado gera uma advertência do sistema de segurança do aeroporto; de modo inverso, impedir passageiros entrarem com objetos que não constem na lista de proibições configura-se como uma prática abusiva. Nesses casos, o jogador é advertido pelos “direitos humanos”. Caso o jogador atinja um número de três punições de um lado ou de outro, ele perde a partida. Da

mesma maneira, caso o jogador deixe a fila preencher todo o saguão, ele também fracassa. O interessante do jogo, nesse sentido, é que a lista de itens barrados/permitidos constantemente muda, e de modo rápido, no meio da ação do jogador.

Assim, a atenção que o jogador tem que despender com essas mudanças repentinas somada à necessidade de executar sua função de modo ágil, para os passageiros não se acumularem na fila, acaba induzindo o jogador a equívocos. Muitas vezes, a inclusão e exclusão de itens da lista de proibições se dão quando o jogador já barrou o objeto do passageiro, ou quando está para deixar passá-lo com algo que deveria ser vetado. Isso, sem contar a crescente dificuldade prevista pelo próprio mecanismo do jogo, que acaba por demandar, progressivamente, mais atenção e agilidade do jogador.

Dessa maneira, o jogo consegue ironizar as medidas arbitrárias tomadas pelo sistema de segurança dos aeroportos americanos ao mesmo tempo em que também se coloca como um jogo desafiador e estimulante para o usuário. Mesmo sendo um formato de jogo que não contempla um “fim”, uma “vitória” no sentido estrito, a possibilidade de “pontuar” e “ir mais longe” a cada partida é chamariz para que o jogador prolongue sua experiência no videogame, estimulando-o a jogar mais partidas, aperfeiçoar-se e superar tanto seus limites quanto o de outros jogadores (cuja pontuação aparece num ranking online).

4.2.3 *Darfur is Dying*¹⁰: instigando solidariedade através de jogo-denúncia

Nesse jogo, a proposta é auxiliar a acabar com a crise existente em Darfur, região do oeste do Sudão. Assim, tem-se como pano de fundo uma situação histórica definida e atual: o genocídio de civis – que ocorre no lugar em questão desde o início de 2003 –

¹⁰ <http://www.darfurisdying.com/>

protagonizado pelos chamados *janjawid*, uma milícia local. É importante notar que o jogo é apresentado de forma contextualizada pela página da *web* que o abriga, a qual contém também informações sobre a situação de Darfur, atitudes passíveis de serem tomadas pelos internautas, *links* para matérias e para um documentário sobre o assunto, ente outras coisas. Ou seja, o jogo figura na página principal apenas como uma parte da argumentação geral contra a inércia das autoridades frente ao assunto e da “missão” de sensibilizar internautas que porventura cheguem àquele portal a tomar uma atitude frente ao problema.

Até pela proposta do jogo acima explanada, o seu mecanismo acaba por ir “contra” o jogador. Em outras palavras, o nível de dificuldade é muito alto e o número e a qualidade das “premiações” e das “pequenas vitórias” dentro da partida são bastante reduzidos. As tarefas a serem executadas são de alto risco e de pouca recompensa. A título de exemplo, a constante necessidade de buscar água – que ameniza, mas não resolve o problema da aldeia – deixa o refugiado facilmente à mercê de um seqüestro por parte da milícia. Isso sem contar que, dentro da aldeia, a realização de cada tarefa que auxilie na sobrevivência dos refugiados exige muito tempo, o que aumenta a vulnerabilidade do grupo, já que a aldeia está sempre sujeita a ser destruída pelos *janjawid*. Ou seja, insistir na interação com o jogo é voluntariamente aderir a uma espécie de castigo de Sísifo. Na realidade, o objetivo mais amplo proposto – ajudar a interromper a crise que assola a região de Darfur – é inalcançável. Pode-se prorrogar o problema por um tempo – a condição do jogo é que você mantenha o campo “em ordem” por até sete dias (cibernéticos), a despeito de todos os movimentos para o que o contrário ocorra – mas não há ação que resolva aquele desafio dentro dos limites do jogo. Ao engajar-se no jogo, o usuário, portanto, é sempre instigado a buscar saídas alternativas no *link* externo de ativismo político do site.

Para os fins a que o jogo se propõe, essa estrutura é a ideal. A cada pequena (ou grande derrota) há uma reiteração de que aquilo, felizmente, é apenas um jogo, mas que, infelizmente, o que está sendo simulado ali acontece na vida real, em Darfur. Aliado a esse discurso, sempre há o *link* da página que instiga solidariedade e ativismo político contra a situação por que passam os civis da região. Desse modo, o jogo se constitui num forte material persuasivo, de grande apelo emocional, que leva os seus usuários não só a “vivenciarem” um fato que acontece na realidade como também a se mobilizarem para além dos limites do jogo.



Figura 11 –imagem do jogo *Darfur is Dying* em ação

A proposta do jogo avaliado mostra um caminho interessante de se instigar o pensamento crítico. Contudo, esse modelo tem limites que precisam ser considerados. O

jogo “lança” para fora a problemática por ele discutida, não abrindo, dentro do funcionamento do *software*, espaço para simular qualquer intervenção positiva de transformação. Uma estrutura dessa, **utilizada fora do contexto do site**, provavelmente desestimularia o jogador, além de poder ter o efeito negativo de transmitir a ele uma sensação de impotência, incapacidade de ação frente às dificuldades colocadas. Aliás, tal como ocorre com o *September 12th*, é questionável se essa simulação pode ser vista, de fato, como um jogo. Isso, porque não há um desafio real em *Darfur is Dying*, apenas um suposto desafio (extremamente difícil de ser vencido) que provoca o jogador a interessar-se pelas preocupações políticas contidas no site e engajar-se na ação de solicitar apoio político externo para resolver os problemas internos da região. Se dentro da proposta mais ampla dos criadores é uma iniciativa louvável, um *software* com essa estrutura, apropriado de modo isolado a todo esse entorno, perderia quase totalmente sua razão de ser.

4.2.4 McDonald's Videogame¹¹: parodiando a relação capital x bem-estar social

O jogo em questão, ao contrário da simulação anterior, é focado num contexto familiar à vivência de seus jogadores em potencial, principalmente daqueles que vivem em sociedades ocidentais urbanizadas. Produzido e divulgado pelo grupo *La Molleindustria*¹², *McDonald's Videogame* é uma sátira ao modo de funcionamento de uma empresa de *fast-food* em específico e, num âmbito mais geral, ao sistema capitalista de visar ao lucro a qualquer preço, em detrimento do meio-ambiente, da sociedade e da saúde da população.

Nele, o jogador é convocado a gerenciar o grupo McDonald's em quatro setores – as fazendas de plantio de soja, o matadouro, o restaurante e a parte administrativa (finanças,

11 <http://www.mcvideogame.com/>

12 <http://www.molleindustria.it/>

publicidade, marketing). O que parece uma simulação ingênua, a princípio, com personagens amigáveis (vaquinhas e bonequinhos com ares infantis) e sons divertidos revela-se como uma profunda e sarcástica crítica à um modo de gerir negócios sem compromisso com a ética e o benefício da sociedade.

Desse modo, o jogo constrói um ponto de vista que critica as inúmeras etapas da produção de comida ali representadas. O plano da fazenda, por exemplo, onde se cultiva soja e pasto para a pecuária, é ambientado em uma suposta cidade denominada San José, localizada em um país subdesenvolvido. Além da escolha do nome, sugestiva, que pode facilmente remeter a algum país latino-americano em que grandes empresas conseguem comprar consideráveis extensões de terras sem maiores problemas, o tutorial do jogo localiza essa região explicitamente dentro da Amazônia. Num texto explicativo, diz-se que o prefeito local é a favor do plantio de grãos para a alimentação dos moradores locais. Porém, o texto também pondera que uma boa quantidade de dinheiro pode fazer o prefeito mudar de opinião. Então, quando não há mais terrenos disponíveis para comprar, basta subornar o prefeito da cidade, que este permite a venda de regiões em que estariam sendo plantados os grãos para alimentar a população de San José. Para chegar a esse ponto, provavelmente o jogador já tenha adotado um conjunto de ações nocivas à realidade local, como, por exemplo, ter desmatado toda a floresta ali presente, ter deixado muitos dos terrenos degradados devido à criação de gado, além de destruir uma pequena vila, considerada patrimônio histórico da região.

Esse comportamento pode instigar jovens ambientalistas – personagens do jogo – a se revoltarem. Mas isso, como grande parte de outros problemas comumente gerados na partida – tais como os manifestantes que reclamam de obesidade ou de doença – podem ser “resolvidos” através de ações ilícitas dentro do gabinete de “relações públicas”, localizado

na sede administrativa, quarto setor do jogo. De maneira geral, então, pode-se dizer que o jogo trabalha com uma simulação de negócios acrescida de elementos satíricos e irônicos que depõem contra a lógica da manutenção de uma rede como a McDonald's. No setor pecuário, pode-se, por exemplo, adicionar hormônios na ração, a fim de o gado crescer mais rápido. Quando não se tem soja o suficiente, pode-se também completá-la com resíduos industriais ou restos animais. No setor do restaurante, deve-se manter o funcionário sorrindo a qualquer preço. Se ele não o fizer, você pode tentar alegrá-lo com uma premiação ou, ainda, se essa estratégia não der resultado, deve-se demiti-lo.

Na estrutura do jogo, toda essa máquina é impulsionada pelo conselho de diretores, que não visam apenas ao lucro, mas também ao crescimento da empresa. Ou seja, o jogo instiga-o sempre a crescer, expandir, aumentar os lucros, as vendas, a produção, algo que, por uma questão lógica torna-se cada vez mais difícil com o tempo – quanto maior a empresa se torna, mais trabalho se tem para sustentar, ainda, um crescimento, e mais problemas à sociedade essa tentativa pode causar.

Seguir estritamente o anseio dos diretores da empresa – representantes prototípicos de uma idéia de mercado em que a expansão do lucro deve ser sempre o objetivo central – e ceder assim a essa pressão para crescer pode ser vista como uma das principais tentações para seguir caminhos ilícitos ou não recomendáveis de atingir o lucro. Esses caminhos abarcam, além dos acima citados, outras opções escusas como: substituir soja normal por transgênica; criar publicidade focada nas crianças, para que elas incentivem os pais a irem ao McDonald's; subornar políticos, nutricionistas, entre outros.

De certa forma, o jogo promove uma reflexão crítica ao mostrar que seguir por esse caminho pode parecer mais fácil de início, mas também traz bastantes problemas. Vez ou outra, o jogador é levado a pagar uma ou outra multa, por danos à saúde, ao meio ambiente,

aos funcionários, etc. Isso, sem contar que a propina não é barata e abocanha parte considerável do lucro da empresa. Problemas como esse acabam sendo mais facilmente evitados quando não se opta por ações desse caráter – o que também significa, normalmente, prestar menos atenção à prototípica voz do capitalismo externada pelo conselho administrativo.



Figura 12 – imagem do jogo *McDonald's Videogame* em ação

O jogo, dessa maneira, acaba estabelecendo um contradiscurso à idéia de alegria, satisfação, bem-estar que a empresa McDonald's procura vender a respeito de seus produtos. Mais que isso, cria um argumento com um peso de denúncia sobre possíveis práticas reprováveis de empresas como a parodiada. Tal denúncia é muito visível ainda que, no início do jogo, haja uma mensagem dizendo que ali está uma obra que não tem qualquer

relação com a empresa McDonald's ou com suas práticas. Afinal, não é por um acaso que, dentro do site do jogo, uma das referências existentes é o documentário “Super Size Me”, no qual, para explicitar os possíveis malefícios dos produtos McDonald's, o diretor do filme, Morgan Spurlock, gravou a própria experiência de passar um mês se alimentando apenas dos produtos da empresa, o que acarretou nele incontáveis problemas pessoais e de saúde.

O jogo seguramente promove um desmascaramento bastante forte de discursos sobre o capitalismo, sobre a busca por lucros, sobre a relação entre grandes empresas de alimentação, saúde, bem-estar e meio ambiente. Isso por mostrar um possível “outro lado” do funcionamento desse tipo de negócio, dando margem para que o usuário levante diferentes níveis de questionamento: sobre a própria alimentação, sobre o que ele sabe ou não do funcionamento dos locais em que ele se alimenta, ou sobre problemática das causas e conseqüências da dinâmica capitalista de uma empresa desse porte frente à sociedade.

Todavia, há um porém que não pode deixar de ser considerado: sendo o foco apenas a empresa McDonald's, o jogador é mais estimulado a pensar apenas nos problemas apresentados – como o suborno, a falta de qualidade nos alimentos, o uso de produtos não recomendáveis para aumentar a produção – a partir de uma ótica empresarial, de um ponto de vista dos negócios. Sua dinâmica explora muito pouco problemas sociais mais amplos que esse tipo de comportamento econômico pode causar, limitando esse *feedback* a algumas poucas manifestações de associações ou movimentos políticos isolados que podem ser abafadas – naquele universo – pela propina. É certo que, como todo jogo, este também é um recorte, mas ao não incluir essas outras implicações relacionadas ao suborno, à má alimentação, ao funcionário desempregado, o próprio jogo acaba por abafar problemas mais graves da dinâmica que ele simula. Isso pode, inclusive, passar impressões errôneas de que

o suborno resolve tudo ou de que as condições ali apresentadas são somente prejudiciais a pessoas jurídicas.

4.2.5 *Ayiti: the cost of life*: possibilidades e limites da ação social¹³

Comparado ao anterior, o jogo em questão é menos caricatural e trabalha mais centrado na complexa relação entre possibilidades de ação social frente a limites impostos pela estrutura. Nesse jogo, ambientado na zona rural do Haiti, o jogador controla uma família local, sem qualquer grau de escolaridade, em busca de prosperidade dentro de um objetivo previamente escolhido. São quatro os tipos de meta disponibilizados: felicidade, dinheiro, educação ou saúde. A partir das condições iniciais apresentadas, o jogador é levado a usar de toda a força familiar para que um ou outro membro da família tenha “sucesso”. Dadas as adversidades impostas pelo contexto, é muito improvável garantir que as benesses atinjam a todos e, por isso, o trajeto do jogador é marcado por sacrifícios e dilemas. Não é raro algum familiar morrer no processo, outro ser infeliz; porém, apesar desses problemas, é viável alcançar os objetivos propostos (dois dos cinco membros conseguirem um diploma, por exemplo, ou a família ter um padrão razoável de vida).

A dinâmica do jogo, assim como ocorre em *Darfur is Dying*, faz o usuário se transportar para uma outra lógica, para outra realidade social, com problemas e anseios particulares. Convidar o jogador para agir segundo essa lógica é uma boa maneira de levá-lo a notar que existem outras configurações sociais e culturais possíveis além daquela em que ele está imerso. Em outras palavras, a vantagem de um jogo como o *Ayiti: the cost of life* é a de levar o jogador a vivenciar, na interação com um universo discursivo que não é familiar a seu cotidiano, pontos de vistas alternativos de se enxergar a realidade. Isso pode

¹³ <http://ayiti.newzcrew.org/ayitiunicef/>

instigar o jogador a rever seus próprios conceitos que, muitas vezes, encontram-se cristalizados por falta de contrapontos. Na prática, procurar saber como agir numa simulação de uma família rural de um país pobre e muito pouco industrializado pode ser o ponto de partida para se começar a enxergar localidades muitas vezes apagadas pela afirmação e reafirmação de pontos de vistas reprodutores que tendem a fixar a realidade como única e estável, muitas vezes, naturalizando a pobreza que também existe no nível local.



Figura 13 – imagem do jogo *Ayiti: The Cost of Life* em ação

Situações que podem ser impensáveis a jovens de classe média de regiões urbanizadas, por exemplo, apresentam-se ali como problema a ser resolvido. A título de ilustração, comprar uma bicicleta pode facilitar a vida da família haitiana do jogo, que precisa andar por milhas em estrada de terra até o emprego. Optar por comprar uma cama – que pode gerar conforto para toda a família – ou um rádio – que pode gerar diversão –

também é um tipo de escolha que não parece usual num ambiente familiar mais abastado. O simples fato de não ser óbvio o direito de todas as crianças à escola, mas de ser uma decisão a ser avaliada pela família (trabalhar ou estudar?) já permite o contato a um universo de necessidades sociais que tendem a ser por muitas vezes silenciado em jogos mais comerciais.

Em suma, *Ayiti: the cost of life* é um jogo que coloca o jogador frente a outro universo discursivo e o faz, diferentemente do que ocorre em *Darfur is dying*, de modo a não colocar em segundo plano o que deve ser central em um jogo: um desafio efetivo que possa promover divertimento. Em outras palavras, apesar de curto, apesar de simples – em contraponto aos tipos de jogos produzidos atualmente, com gigabytes de tamanho e com uma complexidade quase infinda – o jogo analisado possui um desafio, possui uma chance de vitória e, mais, instiga o jogador a ganhar: não necessária e unicamente por dó ou compaixão da família ali representada, mas pelo gosto e prazer de ter sucesso. Ainda, é um jogo que convida o jogador ao retorno, dado que possui quatro metas distintas e possui um espectro razoavelmente vasto de possibilidades de percurso dentro de uma mesma meta previamente selecionada.

Além desses cinco jogos brevemente analisados, há muitos outros sendo desenvolvidos nessa mesma linha – jogos curtos, carregados de mensagens contradiscursivas e comumente objeto de polêmicas. Tais jogos têm a possibilidade de serem enquadrados no conceito de *newsgames*, ou no conceito aqui desenvolvido de *jogos digitais críticos*, e têm em comum o fato de caminharem em uma direção semelhante: a dos *serious games*. São caminhos factíveis e já em desenvolvimento para se criar uma reflexão social apropriando-se dos videogames como mídias. Tais iniciativas são apenas um começo de um tipo de trabalho ético, político e social bastante promissor que pode ser concretizado

através da interação com jogos digitais.

4.3. Do geral ao particular: o trabalho infantil em discursos materializados na tela

Esta seção é dedicada, fundamentalmente, a mostrar de modo mais minucioso como um jogo pode criar modos de direcionar o discurso a ser construído pelo percurso do jogador. Isso, baseado em uma análise de enunciados sobre a infância e o trabalho infantil sendo articulados e postos em ação em dois jogos específicos: o *Ayiti: the cost of life* e o *The Sims*. Nesta análise, portanto, elegeu-se para discussão apenas uma das múltiplas facetas sociais articuladas pelos jogos analisados: o conceito veiculado por cada jogo quanto ao “papel da criança na família e na sociedade”. As concepções contidas em cada jogo sobre o tema são contrastadas, durante a análise, com visões de mundo já estabelecidas sobre o assunto e suas possíveis conseqüências.

Os discursos em questão foram analisados na interação entre pesquisador e jogo de dois modos distintos. Primeiro, com o analista assumindo o papel de “jogador”, ou seja, seguindo a dinâmica proposta pelo jogo e, na medida do possível, acatando suas propostas e desafios. Num segundo momento, foram testadas, mais especificamente, situações e questões estruturais do jogo que a primeira análise apontou como saliente. Isso tudo, a partir de duas óticas simultâneas: uma, a de jogador experiente, dado que já conhecia os jogos; a outra, a de teórico e especialista na área da linguagem e tecnologia, buscando associações entre os discursos reproduzidos na interação e outros existentes na realidade.

Para introduzir a questão, pode-se dizer que, caso um jogador desavisado desejasse saber mais sobre *The Sims* ou *Ayiti: the cost of life* através sinopses e experiências de outros usuários, não é de todo improvável que ele encontrasse mais semelhanças que diferenças

nessas leituras prévias. Afinal, em ambos os casos, o jogador tem como foco a manipulação de um núcleo familiar em busca de sucesso e felicidade. Também é semelhante o fato de que, em ambos os casos, o tempo é o principal limitador da ação do jogador, e que as escolhas do usuário têm de levar em conta as necessidades imediatas de cada membro da família. Porém, apesar dessa semelhança inicialmente exposta, e apesar de ambos os jogos tratarem de temas próximos, a visão que cada um traz sobre os assuntos em pauta é bastante diferente, e o modo como cada jogo é construído explicita tal contraste.

No jogo *The Sims*, o jogador controla núcleos familiares, um por vez, e tem como objetivo gerenciá-los nos seus afazeres diários de uma família cuja fonte de inspiração são as famílias norte-americanas de classe média que vivem em subúrbios. Para iniciar a partida, o jogador recebe uma quantidade de dinheiro suficiente para se comprar e mobiliar uma casa razoavelmente modesta e só a partir daí é que ele é levado a buscar a “felicidade” de seus “comandados”. Isso se dá tanto através de ações que lhe saciem a fome e as necessidades fisiológicas, proporcionem lazer, descanso e conforto, como através de um “ambiente” adequado para os olhos dos *Sims* – leia-se quartos limpos, iluminados e espaçosos.

Já em *Ayiti: the cost of life*, o jogador controla uma família em condições extremamente distintas: trata-se de uma família ambientada na zona rural do Haiti, sem qualquer grau de escolaridade, tentando usar de toda a força familiar para que um ou outro membro da família (impossível pensar em todos, dadas as condições) tenha sucesso. O dinheiro inicial que o jogo disponibiliza para uma estação inteira do ano, não é o suficiente para comprar uma bicicleta – o que facilitaria a ida dos familiares para o trabalho – ou uma única cama – a qual seria o suficiente para toda a família, composta por cinco integrantes, descansassem muito melhor à noite.

Como se vê nesta breve introdução a ambos os jogos, as diferenças que constituem os discursos de cada um não se resumem a um simples recorte de localidade, mas também trazem visões distintas sobre o que é sociedade, trabalho, sucesso, criança, dinheiro, conforto, estudo, entre outros. As visões de cada um dos jogos em análise encontram eco em discursos veiculados – no plano da realidade – em diferentes contextos e imersos em diferentes culturas. Centrando na questão do papel da criança na família e na sociedade – recorte proposto para análise neste trabalho – talvez essa reflexão fique mais clara.

Em grande parte das discussões mundiais sobre esse tópico, por mais distante que sejam os pontos de vistas, a tendência de se entrar num consenso de que crianças não deveriam trabalhar e que o mais indicado é, legalmente, postular esse tipo de atividade como crime. Porém, nem todos que têm opinião formada sobre isso chegam a questionar os motivos que levam uma criança a trabalhar, seja no nível do sujeito, seja em um nível social mais amplo. Resolve-se o problema julgando tal atitude como absurda, não questionando causas, mas engrossando o coro de quem pede a prisão para pais, empregadores ou outros envolvidos. Prega-se também que a educação seria a saída para tais crianças, mas não se discute as condições materiais para implementar essa educação.

Outros estudos levam a questão um pouco mais a fundo, como é possível perceber na linha defendida pela Unicef. Num texto de esclarecimento sobre a prevenção e o combate do trabalho infantil, isso fica explícito. Chama a atenção o seguinte trecho:

Para reduzir o trabalho infantil é preciso ter uma abordagem integrada que identifique as crianças que trabalham, sensibilize a sociedade sobre os danos morais, físicos e intelectuais do trabalho infantil, adapte as escolas para receber essas crianças, ofereça atividades culturais, esportivas, educativas e de lazer às crianças e compense a redução da renda familiar. (UNICEF BRASIL, [sd]).

Essas diretrizes são baseadas em relatórios como o da “Situação das Crianças e dos

Adolescentes na Tríplice Fronteira entre Argentina, Brasil e Paraguai: desafios e recomendações”, que identifica que:

A principal causa que leva crianças e adolescentes a trabalhar é a pobreza. Como integrantes de famílias empobrecidas, são forçadas a assumir responsabilidades de trabalho dentro de suas próprias casas ou nas ruas, onde buscam complementar a renda familiar (UNICEF; ITAIPU BINACIONAL; TACRO, 2005).

Ou seja, as crianças cujas famílias encontram-se em situações desfavoráveis, muitas vezes não são somente vistas pelos familiares como aptas a trabalhar como até necessárias para poder complementar adequadamente a renda. A esses exemplos somam-se outros, como os relatórios desenvolvidos pela ECDVU (Early Childhood Development Virtual University) sobre países como Gana (AGORSAH et al, 2002) e Uganda (GAMURORWA et al; 2002). Em ambos os casos, complementar a renda familiar também é um dos papéis de crianças pertencentes a famílias em condições precárias.

Nas situações descritas, a criança é entendida como possível mão-de-obra, dado que qualquer quantia que ela consiga ganhar trabalhando faz diferença na possibilidade de gastos mensais da família. Entidades envolvidas em propiciar o bem-estar às crianças como essas geralmente têm como pressuposto que as famílias precisam ter melhores condições de vida para que os filhos possam exercer o direito à infância.

Essa realidade, no entanto, pode ser muito distante a famílias com rendas mais estáveis, que tendem a considerar filhos como fonte de investimentos. Em outras palavras, não é raro que casais pertencentes a esse grupo julguem o número de filhos que eles terão por aquilo que poderão oferecer materialmente a eles: boas escolas, cursos adicionais, conforto, brinquedos, etc. Esse contraste de valores é, inclusive, explicitado no relatório

sobre a Uganda da ECDVU. Em famílias com condições minimamente estáveis, espera-se que a criança vá a escola estude arduamente, enquanto as tarefas domésticas são destinadas a empregadas (GAMURORWA et al; 2002: 67).

Compartilhar desse segundo discurso e reproduzi-lo não são necessariamente atos problemáticos, desde que isso não se transforme em fonte de preconceitos para avaliar núcleos familiares com condições distintas. Em suma, é problemático partir dessa concepção de infância, calcada no pressuposto da estabilidade financeira, para julgar famílias que acabam por ver seus filhos como possível mão-de-obra. Isso, porque tal atitude ignora uma das principais facetas do problema – as condições precárias das famílias que exploram o trabalho infantil. Com isso quero dizer que não há inadequação no discurso em si, mas que é inadequado homogeneizar posições e discursos para situações e contextos distintos.

Parece claro que, enquanto em *Ayiti: the cost of life*, a visão sobre trabalho infantil tende a abordar de um modo mais social o problema da criança trabalhar, apresentando tal questão num contexto de dificuldades financeiras em que, muitas vezes, é esse trabalho que pode possibilitar o sucesso futuro de um ou mais membros da família, no universo do jogo *The Sims* apenas se nega a possibilidade de crianças trabalharem, impedindo que situações polêmicas nesse sentido ocorram. Em suma, enquanto um jogo se esforça em trazer esse problema, o outro apenas faz uma espécie de “assepsia” de problemas sociais semelhantes.

Esse tipo de estratégia discursiva não é algo novo. Partidos políticos que se opõem ou mesmo veículos de informação com visões de mundo distintas, num exemplo rápido, também tendem a usar da estrutura do texto para argumentar na direção desejada. Isto é, todo texto possui recursos argumentativos para fazer valer o seu ponto de vista em detrimento de outros, por mais que os pontos de vista ali veiculados não estejam tão claros

para os próprios autores.

Todavia, o modo como esses discursos se articulam em um jogo digital difere sobremaneira das concepções mais tradicionais do que é leitura, as quais, em geral, entendem o texto como detentor de uma estrutura linear e centram suas análises em mídia impressa. Defende-se aqui, portanto, que um objeto novo demanda percursos também novos para se compreendê-lo. Assim, o que importa não é apenas entender que cada jogo veicula visões distintas, mas sim como o faz em sua estrutura, através das escolhas realizadas por *designers*.

Para efeitos de análise, os discursos em ação e articulação em ambos jogos estarão calcados em uma convergência de três visões distintas aqui previamente apresentadas: a primeira, de que os criadores atuam como legislador (FRASCA, 2001); a segunda, da apropriação do conceito de obra em movimento (ECO, 1971); por fim, da perspectiva bakhtiniana, na qual todo enunciado é uma arena de lutas por sentidos. Também serão consideradas às noções de evento e percurso aqui desenvolvidas, bem como o esquema representativo do “processo de construção de sentido no ato de jogar”.

A partir disso, pode-se constatar que no jogo *The Sims*, por exemplo, a criança é representada como alguém extremamente dependente dos adultos. Não ser adulto no universo “Sim” significa, além de não trabalhar, não poder cozinhar, nem consertar móveis e eletrodomésticos quebrados, nem mesmo ligar para um técnico que possa consertá-los. O papel das crianças nesse cotidiano resume-se a brincar, ir à escola e fazer os deveres de casa. Já ao adulto, cabe suprir-lhes com brinquedos, comida, habitação e, vez ou outra, companhia. Se, como vimos, isso é o esperado numa família em que os pais trabalham bastante para “garantir o futuro das crianças”, é curioso como essa relação torna regra para todos os tipos de família dentro do jogo. Caso se crie uma mãe solteira com sete filhos (o

número máximo de membros permitido a uma família é oito), ela terá que trabalhar sozinha para sustentar a casa, além de, voltando do trabalho, ter de preparar comida para todos e consertar móveis que porventura quebrem. Essa situação é insustentável no jogo. Por mais habilidade que o jogador tenha, aos poucos o nível de felicidade das crianças e do adulto vão diminuindo, alguns filhos param de ir à escola, deixam de fazer os deveres e têm como fim a assistência social. A mãe, por sua vez, por estar “deprimida”, falta ao trabalho, não “estuda” para melhorar suas habilidades e, conseqüentemente, conseguir um emprego melhor, e só vai se recuperando (se não morrer primeiro) quando alguns de seus filhos são levados embora.

Mais que impedir que uma criança trabalhe, o jogo procura evitar que uma família alcance as condições que costumam levar uma família a estimular o trabalho infantil. Todos os Sims são alfabetizados (ao menos, todos lêem livros e jornais) e a toda família é dado um dinheiro que possibilita comprar a casa própria mobiliada. Além disso, há vagas para adultos no mercado de trabalho todos os dias, basta ele estar o suficiente feliz para aceitar o emprego. Diante desse quadro, em que o discurso de que “basta querer para subir na vida” predomina, é quase óbvio transferir a culpa da pobreza – nos casos em que ela se apresenta, no jogo – à irresponsabilidade do jogador e dos adultos da casa. Na certeza de que dois adultos com apenas um filho teriam chances de ganhar muito dinheiro, é fácil assumir como negligência do jogador propor uma família de um adulto para sete crianças.

Sabe-se que, assim como nas obras em movimentos (ECO, 1971), os jogos são construídos coletivamente, mas sempre a partir das diretrizes estruturais fixadas previamente pelos idealizadores e produtores dos objetos. Enquanto, como foi visto no capítulo anterior, as placas metálicas com dobradiças eram a estrutura que Lygia Clark entendeu como base para a construção de seus bichos, escolhas prévias limitaram no *The*

Sims o escopo discursivo do que poderia ser uma criança. Ao se determinar o comportamento de cada um, criou-se uma série de possibilidades e impedimentos técnicos, a fim de que diferentes papéis (adulto/criança; homem/mulher; Sims manipuláveis/Sims não manipuláveis) não se confundam ou, ainda, entrem em conflito na lógica do jogo. Do ponto de vista técnico, isso é perfeitamente justificável. Todavia, do ponto de vista discursivo, as escolhas em si trazem à tona as visões de mundo que os programadores – conscientemente ou não – sustentam e disseminam através do jogo. Há uma estrutura que define um campo de ações possíveis e ilimitadas – pensando no esquema proposto no capítulo anterior, fica claro que nunca uma ação se repetirá exatamente em diferentes partidas ou em diferentes momentos de uma mesma partida.

É certo que não se pode levar ao jogo todos os conceitos de crianças que existem nas mais diversas sociedades. E essa constatação leva a uma outra: os conceitos que estão presentes no jogo – dado que escolhas tiveram de ser feitas – seguramente são aqueles que os seus produtores privilegiaram, julgando-nos dignos de estarem ali, a despeito de todos os outros possíveis. Afinal, uma limitação técnica nunca é uma limitação intransponível – basta saber qual o tamanho do interesse em investir na sua superação. Dito isso, é possível conceber que *The Sims* parte de recortes discursivos anteriormente escolhidos e tende a reafirmá-los a cada manipulação do jogador.

No caso específico do papel da criança na família e da sociedade, fica claro que, em cada ato do jogador, é veiculada a noção de criança como pequeno consumidor, em quem os pais devem, sobretudo investir. Isso, seja fracassando ao buscar fazer a criança assumir papéis que a ela não correspondem no *software* (como tentar colocar a criança para cozinhar), seja “seguindo o script” e deixando-a livre para brincar e estudar. A criança, nesse jogo, nunca será vista como uma possível mão-de-obra ou, ao menos, como alguém

que pode assumir responsabilidades além das escolares, pois não foi programada para tal. Apelando para um exemplo sarcástico e radical, pode-se dizer que entre as seguintes possibilidades: ou a criança fazer, por si só, um prato de macarrão, ou um adulto morrer de fome, o jogo, em seu dizer, trata o segundo fenômeno como menos chocante ou problemático. Isso porque a este (alguém morrer de fome) é dado a permissão técnica para que aconteça, mas àquele (uma criança cozinhar), que, inclusive poderia ser condição para resolver a fome do adulto em questão, por não ter sido previsto na estrutura do jogo, é vetado ao jogador.

Em *Ayiti: The cost of life*, diferentemente, há algoritmos específicos que permitem que as crianças trabalhem. Desse modo, o jogo inclui em sua programação a reflexão sobre o trabalho infantil, algo mais do que pertinente quando se tem o núcleo familiar proposto no início de cada partida: uma família com escassos recursos e nenhuma instrução escolar. Contudo, por mais que as crianças possam trabalhar – segundo orientação expressa do jogador – os algoritmos que definem suas programações são diferentes dos presentes nos adultos. Há empregos que não podem ser realizados por crianças, como trabalhar na destilaria de rum, um dos mais bem remunerados dentre os que não exigem grau algum de escolaridade. A justificativa para isso é que esse tipo de trabalho é muito pesado para crianças. Excetuando esse impedimento, porém, não há diferenças significativas entre crianças e adultos.

Aliás, é de se estranhar que os programadores do jogo não tenham previsto uma regra em que crianças se desgastassem mais que adultos no quesito “saúde” caso trabalhassem no mesmo local pelo mesmo período de tempo. Poderia servir de justificativa para isso o fato de que o jogo está focado na questão da importância da educação como possibilitadora de condições mais favoráveis. Entretanto, seria bastante interessante que um

jogo com o apoio da Unicef – que, entre outras posturas, entende que o trabalho infantil é prejudicial à criança – explicitasse os riscos para a saúde de uma criança quando submetida ao trabalho, principalmente se ele for equivalente ao trabalho de um adulto. Afinal, por outro lado, o mesmo argumento que foi utilizado para se analisar o jogo *The Sims* cabe aqui: as ideologias também se manifestam através do apagamento de discursos alternativos sobre a realidade. E, dessa maneira, o jogo acaba veiculando a visão de que a criança é apenas um “pequeno adulto” e que a única razão para mantê-la fora do trabalho – o estudo – seria equivalente à razão de um adulto não escolarizado. Nesse sentido, não importaria se fossem os filhos que trabalhassem para que os pais estudassem – o que é valorizado no jogo não é evitar que crianças trabalhem, mas sim garantir que membros da família estejam na escola.

Voltando à lógica da obra em movimento, o fato de a criança “sofrer” o mesmo tanto que um adulto ao trabalhar é um dado estrutural. Um dado impossível de ser percebido caso o jogo não entre em funcionamento, pois ele necessita da agentividade de seus jogadores para funcionar e, assim, permitir a construção de sentido. Porém, o jogo também reproduz a mesma assimetria de poder entre autor e leitor que se estabelece no funcionamento de uma obra em movimento¹⁴. Nessas, o observador, de forma mais ou menos consentida, em troca do prazer que a obra lhe pode oferecer, se submete à restrição de “não romper as dobradiças”. Em um *Ayiti: the Cost of Life*, de modo equivalente, não é ofertado ao jogador o direito de colocar em questão a igualdade de tratamento a adultos e crianças. Do ponto de vista textual, esse dado estrutural é um pressuposto, porém, pensando na natureza “aberta” do videogame, tal pressuposto é ainda mais pernicioso: o usuário não

¹⁴ Excetua-se aqui o caso específico de algum *software* aberto, cuja manipulação, ainda assim, é restrita a usuários que detêm um conhecimento técnico especializado.

só é obrigado a aceitá-lo, como a incorporá-lo na sua co-autoria e, porventura, tomá-lo como dado para fazer suas escolhas, planejar suas estratégias. Ou seja, sua “co-autoria” pode estar subjugada a premissas que, se colocadas em discussão, não necessariamente seriam aceitas pelo jogador fora do contexto do jogo.

4.4. Impressões sobre os resultados obtidos

A parte inicial desse capítulo mostra que há diversos caminhos a serem adotados para a apropriação dos videogames como material para o pensamento crítico. Mais que isso, apresenta uma real mobilização de criadores que mostram que esse tipo de artefato cultural não precisa se limitar ao simples entretenimento. Mapear e discutir esse conjunto de jogos também permitiu concluir que ainda não são comuns jogos digitais críticos que se proponham a cativar o usuário por um período mais longo, que sejam desafiadores e complexos tal qual os jogos mercadológicos. Isso pode se dar por vários motivos e, certamente, um dos mais prováveis é a capacidade de investimentos que uma grande empresa possui em contraponto ao capital do produtor independente, interessado na produção de jogos com viés mais educativo. Ainda assim, acredito que sistematizar caminhos plausíveis de criação de *softwares* desse tipo pode ser um estímulo para criadores e programadores mais comprometidos com as questões políticas, éticas e sociais aqui levantadas desenvolverem jogos na direção crítica proposta. Até porque, deve-se salientar, fora do contexto do meio digital e das novas tecnologias, os jogos chamados educativos não deixam de ter mercado, o que mostra que há margem para se criar artefatos lúdicos que, para além do simples entretenimento, possam auxiliar na formação do sujeito.

A análise detalhada dos diferentes jogos apresentadas no presente capítulo ilustra o

potencial educativo dos videogames e também alerta para o desafio que se coloca para designers preocupados com a criação de jogos digitais críticos. Essa análise também pode ser vista como um desfecho de todo o percurso dessa dissertação, a partir do qual, torna-se possível retomar as perguntas de pesquisas apresentadas na introdução, que serão respondidas no capítulo conclusivo:

1º. Que relações podem ser estabelecidas entre as escolhas feitas pelo criador do jogo e a construção de sentido do usuário concretizada no ato de jogar?

2º. Que estratégias estão sendo usadas nas diferentes propostas de jogos sérios?

3º. Quais são as contribuições e limites dessas propostas para a construção da consciência social crítica?

CAPÍTULO 5: Repensando os videogames no movimento ideológico dos jogos sociais

Este capítulo se destina a responder, de modo sistemático, as perguntas de pesquisa que conduziram as investigações deste trabalho e, a partir da análise dos resultados obtidos, esboçar como os videogames podem ser pensados para favorecer a reflexão social crítica do jogador.

5.1. Retomando as perguntas de pesquisa

Esta seção é destinada a responder as perguntas de pesquisa que pautaram as investigações presentes nesta dissertação. Inicia-se, então com a primeira pergunta de pesquisa:

1º. Que relações podem ser estabelecidas entre as escolhas feitas pelo criador do jogo e a construção de sentido do usuário concretizada no ato de jogar?

Observou-se que a opção de considerar o jogo digital a partir de um viés discursivo permite compreendê-lo como um objeto complexo através do qual – no ato da interação – discursos são postos em negociação, seja de modo conflituoso, seja de modo harmonioso. Mas o fato é que o “jogar”, mais que um passatempo neutro, pode ser visto como um ato de colocar em articulação discursos previamente armazenados em um *software*; discursos

esses que o jogador assume, tanto ao interpretar, quanto ao dar novos comandos à máquina.

Nesse sentido, pode-se concluir que:

- 1) O jogador não é condicionado a acatar os discursos que a interação com o jogo coloca em articulação. Ele, como ser inteligente, com uma vivência social, cultural e discursiva própria, pode analisar os discursos presentes nos jogos a partir do seu olhar, sendo capaz, assim, de questionar, desestabilizar ou reafirmar suas visões de mundo;
- 2) Os discursos que estão imersos no sistema lógico do *software* e nas regras do jogo apresentadas ao jogador (seja em informações e dicas dadas na própria partida, seja em manual impresso ou digital, seja em um tutorial prévio) potencialmente influenciam e direcionam o olhar do jogador frente ao mundo. Isso ocorre porque, apesar de o usuário poder, do início ao fim de uma partida (ou várias) permanecer convicto de suas visões de mundo e de suas posturas ideológicas, em última instância, ele sempre será convocado a pensar o mundo e construir sentidos, no ato de jogar, a partir das informações, mensagens e estruturas fornecidas pelos jogos em resposta a seus comandos (o que se convencionou chamar aqui de “eventos”). Dado que esses “eventos” não podem ser ignorados, sob pena do jogo não continuar, eles podem não mudar a maneira como o usuário concebe o mundo, mas certamente direcionam quais as concepções discursivas o jogador coloca ou não em ação e, mais, oferecem, a cada passo, olhares que terão de ser acatados ou questionados (mas sempre negociados) no processo de construção de sentido.

Em linhas gerais, essas parecem ser as relações mais significativas que, do ponto de

vista discursivo, podem ser consumadas entre o jogador e os criadores do jogo. Aliás, as análises presentes no capítulo anterior, em especial a desenvolvida no item 4.3 (em que é mostrado como discursos específicos sobre a criança e o trabalho infantil se materializam em diferentes jogos) também permitiram constatar empiricamente o que a discussão realizada no terceiro capítulo salientou: por mais liberdade que é prometida ao usuário, ela sempre estará condicionada as escolhas estruturais postas. Indo mais a fundo, pode-se dizer que o jogador “assina” uma espécie de contrato, no momento em que se dispõe a jogar apenas com o que é flexível no objeto e aceita a impossibilidade de alterar ou questionar a estrutura rígida subjacente ao jogo. Isso quer dizer que, ao interagir com estruturas similares a uma obra em movimento, o jogador dispõe-se, tacitamente ou não, a se subjugar às regras dadas pelo “esqueleto”, pela materialidade estrutural do objeto.

Em outras palavras, tanto no caso de jogos digitais como no caso de outros artefatos similares às obras em movimento, o acordo se realiza nos seguintes termos: de um lado, o objeto depende da ação e da manipulação de um interlocutor para construir sentido; o interlocutor, por sua vez, somente poderá agir diante de uma estrutura pré-determinada por aqueles que produziram, de antemão, o *software* a partir do qual o jogo é posto em ação. Isso quer dizer que a responsabilidade social de programadores e *designers* também é diferenciada, já que cabe a eles criar esse universo de discursos mesmo que nunca tenham o total controle dos percursos que o usuário irá traçar e, por consequência, permaneçam sem controle total sobre o modo como todos esses caminhos podem gerar sentidos.

Como foi salientado durante a análise dos diferentes jogos, é essencial destacar que as delimitações inicialmente dadas pelos criadores filtram o que cabe ou o que não cabe

nas opções oferecidas ao jogador no universo de cada jogo. Ou seja, independente das mais diversas maneiras através das quais o jogador pode atravessar esse universo ou dos arranjos que ali podem ser feitos, tal universo – enquanto modelo – continuará determinado e imutável, e conjuntos discursivos que nele não foram previstos não serão oferecidos pelo jogo no decorrer das partidas.

Outros fatores a serem considerados são o modo como as modalidades se integram e dialogam entre si no jogo e a resposta quase imediata oferecida ao jogador, que, juntos, favorecem uma intensa sensação de imersão no ato de jogar. Assim, mais do que assistir passivamente à emulação de um mundo, o usuário vive-a, sente-a através de diversos sentidos integrados, faz opções dentro desse universo. Nessa direção, há de se destacar que, utilizando-se da imersão característica dos videogames e de uma falsa impressão de liberdade, o jogo pode induzir o usuário a aceitar premissas de modo irrefletido, acrítico.

Resumindo, o diálogo entre o esquema de interação autor/jogo/jogador apresentado no terceiro capítulo com o conceito de “obra em movimento” proposto por Eco (1971) pode ser útil para explicar como jogos digitais, enquanto artefatos culturais, podem exercer a função de multiplicadores/disseminadores de ideologias, de posições de sujeito e de apagamentos de vozes que existem na sociedade mais ampla. Também se torna possível perceber que, por mais bem intencionado seja um jogo, ele estará sempre sujeito – pela lógica embutida em seus mecanismos – a veicular discursos que podem não estar de acordo com aqueles pregados pelos criadores do jogo. Ou seja, o modo como se constrói a lógica interna do jogo, sua inteligência interna, pode resultar nos mais variados discursos – que corroboram com as visões de mundo que se pretendem defender ou que as desancam, e isso deve ser levado em consideração no ato da criação de um videogame. Dito isso, é possível

passar para comentários referentes à segunda pergunta de pesquisa.

2º. Que estratégias estão sendo usadas nas diferentes propostas de jogos sérios?

Para se responder a essa segunda pergunta de modo mais adequado aos propósitos desse trabalho foi, de início, estabelecido um recorte no tipo de “jogo sério” a ser analisado. O critério de escolha em questão se calcou na qualidade desses videogames de, na interação, deixar as possibilidades de construção e negociação de sentido abertas ao jogador, buscando levá-lo a uma “reflexão social crítica e uma visão de mundo que não só contemple posturas ideológicas distintas como instigue a percepção das relações entre elas na construção dos discursos hegemônicos da sociedade”, como foi apontado no primeiro parágrafo do capítulo anterior. Convencionou-se denominar de “jogos digitais críticos” aqueles se enquadrassem na descrição acima.

Assim, ponderando que “jogos sérios” em geral podem abranger desde videogames que auxiliem pessoas com dificuldades físicas a recuperarem seus movimentos, indo até jogos que procurem treinar funcionários de uma empresa para seu trabalho cotidiano – o que foge, em muito, aos objetivos deste trabalho – julgou-se mais adequado dar ênfase em estratégias argumentativas/persuasivas específicas dos **jogos digitais críticos**, contemplados nessa dissertação a partir de um rol de cinco videogames pesquisados.

Tendo isso em vista, pode-se afirmar que as estratégias em uso observadas podem ser distinguidas pelas seguintes categorias:

a) Enaltecimento de posições ideológicas apagadas nas vozes de senso comum:

nesses casos, o jogo cumpre a função de resgatar vozes que, no contexto em que estão imersos, não possuem prestígio ou destaque, gerando uma desestabilização da obviedade do discurso hegemônico. Essa foi a estratégia majoritariamente adotada no jogo *September 12th* ao se defender que, não importa o fim almejado, usar de violência por qualquer motivo é algo nocivo. Apesar de uma provável consequência dessa estratégia ser o desenvolvimento da visão crítica através de discussões e polêmicas que ocorrem fora do jogo, pôde-se observar que essa consequência parece ser recorrente nos *newsgames* de um modo geral. Tanto *The Arcade Wire: Airport Security* como *McDonald's Videogame*, ao usarem do humor para abordar acontecimentos e fatos cotidianos, tendem a criar um espaço propício para discussão para além do jogo – seja em blogs, sites, artigos acadêmicos, jornais, revistas especializadas ou de vulgarização científica, fóruns virtuais, entre outros. Aliás, nada impede também que *Darfur is dying* e *Ayiti: the cost of life* também gerem discussões como essas, apesar de que o modo como ambos foram idealizados é, claramente, outro.

b) Paródia: ao hiperbolizar partes negativas dos fatos, eventos, fenômenos, assuntos abordados, o jogo busca defender que aquilo que tem sido considerado “normal” pelo senso comum, na verdade é “absurdo”, “ridículo” ou, ao menos, problemático. Ou seja, se na estratégia anterior, havia a defesa e o resgate de uma ou mais vozes, nesse caso o que há é a desvalorização de uma voz dominante. Essa estratégia foi detectada como central em *The Arcade Wire: Airport Security* e *McDonald's Videogame*.

c) Militância e persuasão: ao invés de procurar abrir o espectro de possibilidades

de conceber a realidade – algo que se observa nas estratégias anteriores – o uso da militância e da persuasão no jogo destina-se a convencer o jogador a pensar e agir de um determinado modo frente a um problema proposto. Ou seja: afunilar as ações plausíveis frente a algum problema social. É o que ocorre em *Darfur is Dying*. Todos os caminhos do jogo (e do site que o abriga) tendem a levar o jogador a se convencer de que não há saída para os habitantes de Darfur além de uma ajuda externa de internautas que se sensibilizam com a realidade local. Assim, vende-se a idéia de que o povo em questão depende da militância do jogador fomentada através do site.

d) Apresentação de concepções de mundo e valores culturais alternativos:

nesses casos, o jogo procura trabalhar com concepções de mundo que extrapolam os limites culturais e sociais do jogador. Pode-se fazer aqui uma analogia ao ato de incursão – fora do plano ciberespacial – a culturas distintas, como, por exemplo, mudar-se de sua cidade e seu país para morar em locais que têm valores e problemas distintos. Essa estratégia discursiva ocorre em *Ayiti: the cost of life*, em que o jogador – provavelmente vindo de uma outra cultura que, ainda por cima é urbanizada – depara-se com dilemas que não condizem com seu universo social, como ter que escolher entre poder dormir em uma cama ou comprar uma bicicleta.

Tendo discriminado as estratégias adotadas na construção dos jogos analisados, é importante refletir sobre em que medida elas são de fato proveitosas para a fomentar a reflexão social crítica nos moldes defendidos nessa dissertação. Isso leva à terceira pergunta de pesquisa:

3º. Quais são as contribuições e limites dessas propostas para a construção da consciência social crítica?

No geral, foi possível notar que para cada jogo há um caminho distinto que está estritamente relacionado a seus objetivos específicos e ao tipo de performance a ser desempenhada. Um jogo como o *Ayiti: The Cost of Life*, em seu propósito de mostrar de maneira razoavelmente complexa uma realidade que não é tão bem conhecida pelos seus potenciais jogadores tem uma relação mais equilibrada entre dificuldades/chances de vitória que um jogo como o *Darfur is Dying*. Este por sua vez, com seu intuito de angariar militâncias no plano exterior ao jogo, atua projetando o jogador para uma derrota, como argumento para salientar a dificuldade do povo da região em tentar sobreviver por si só.

Notou-se também, analisando *September 12th*, que jogos digitais críticos não precisam ser necessariamente divertidos ou ter como objetivo prender o usuário através de componentes lúdicos para conseguir gerar discussões e reflexões. Esse foi um jogo cuja polêmica teve um alcance global, gerando discussão no mundo todo. Curioso notar que, até por não estar focado no elemento “lúdico”, ele não se auto-referencia como “jogo” em suas instruções, embora seja classificado de *newsgame* por seu criador. Ou seja, nesse *newsgame* a “tensão” – considerada por Huizinga um elemento-chave da constituição dos jogos – termina logo após o entendimento da estrutura e da proposta do autor. Não há, depois disso, desafio, no sentido de “esforço para levar o jogo até ao desenlace” um desejo de que “alguma coisa ‘vá’ ou ‘saia’” e nem há possibilidades de o jogador “ganhar” à custa de seu próprio esforço” (HUIZINGA, 1980: 14).

Talvez a escolha particular de *September 12th* em não ser “divertido” faça voltar mais a atenção de seus interlocutores para o seu pano de fundo político. É óbvio que há a possibilidade de não se entender a proposta do *September 12th*, mas talvez a falta de objetivos ou desafios seja um recurso para salientar o discurso posto pelo autor. A desvantagem de uma escolha como a dessa simulação em particular é a de o jogo simplesmente se tornar **enfadonho** (algo, óbvio, não mensurável academicamente, mas relevante o suficiente para afastar o público em potencial). Para contrabalançar esse possível problema, no entanto, o jogo também faz uso de um recurso interessante – a “mensagem” que se quer passar não tarda a aparecer no jogo, não exigindo um comprometimento maior do jogador em permanecer na “partida”. Quando a simulação “perde a graça”, a idéia do autor já foi explicitada.

Isso não quer dizer, no entanto, que um jogo crítico deva abrir mão de elementos lúdicos. Tanto em *The Arcade Wire: Airport Security* como em *McDonald's Videogame* isso fica bastante claro – o desafio, a pontuação, a tensão se dá a cada nova partida, mesmo se a ironia que constitui o discurso dos dois jogos já tiver sido apreendida pelo jogador em potencial.

Dito isso, é interessante tentar observar quais foram, pontualmente, os limites e as contribuições percebidos em cada proposta para o desenvolvimento da consciência social crítica:

a) Enaltecimento de posições ideológicas apagadas nas vozes de senso comum:

uma das desvantagens de conduzir o jogo de modo polêmico para que aconteçam debates para além do universo da partida é o fato de que sair do jogo para refletir é uma tarefa a mais em comparação a perceber, no jogo, os discursos em

articulação. Porém, o maior limite que parece existir nesse tipo de estratégia é a dificuldade de, ao evocar discursos tradicionalmente apagados pela sociedade de maneira curta, direta e concisa, conseguir resgatar as nuances que os constituem e os fazem além de complexos, coerentes. Um *newsgame* tende a ser caricatural, como qualquer charge. Porém, usar desse recurso para criticar ou satirizar uma posição com a qual não se concorda é muito mais confortável do que se criar discursos ágeis, curtos para defender uma visão específica frente a um público que dela provavelmente não compartilha de antemão.

Apesar da polêmica gerada em *September 12th*, o modo “rude” através do qual se apresenta uma visão contrária à esperada pode ser tranquilamente desmerecido. “Violência gera violência” é, de um ponto de vista discursivo, um tipo de mensagem gasta, e para um interlocutor de má-vontade em aceitar a opinião do autor, facilmente criticável. Por outro lado, pode-se dizer que a rapidez e a economia do jogo apelam, em grande parte, para um lado emotivo, podendo trazer sentimentos negativos, como o constrangimento, a vergonha, a estupefação e, com isso, obtendo maior facilidade em levar o jogador a pensar sobre o assunto em pauta. Mais que isso, para o sujeito desmerecer a idéia de que “violência gera violência” ele tem de, no mínimo, aceitar a sua existência, ou seja, considerar que o modo como o governo conduziu suas ações frente aos países árabes não é o único possível. Assim, por mais questionável o discurso alternativo proposto, ele cumpre seu papel ao desvalorizar o previamente estabelecido ou, ao menos, ao gerar o debate. Em suma, parece muito mais tranquilo e protegido para o autor usar esse tipo de formato de *newsgame* de modo a denunciar ou desvalorizar posições ideológicas do que apresentar vozes

alternativas possíveis. *September 12th* se mostra muito mais forte ao dizer que “o modo como os EUA agem com relação aos terroristas é errado” do que ao defender a posição pacifista de que “violência gera violência”.

- b) Paródia:** Talvez o maior problema do uso da paródia ou da ironia para tentar fazer um sujeito perceber algo reside no fato de que a sua compreensão, por si só, já depende de um olhar menos ingênuo sobre a sociedade. É possível cogitar que as mensagens e os discursos que estão contidos em *Darfur is Dying*, se não forem “comprados” pelo jogador, serão ao menos percebidos. Já em um jogo como o *McDonald's Videogame*, é perfeitamente plausível que o usuário permaneça na partida (e em várias partidas) por conta do desafio lúdico sem, no entanto, perceber a relação (irônica, no caso) que se está tentando estabelecer com as práticas de empresas de *fast-food*.

Assim, por um lado, é de se pensar que, ao não perceber a crítica, o jogador pode estar “comprando” ou “reforçando” uma idéia sobre o assunto em questão que vai contra a defendida pelos autores do jogo. Por exemplo, em *McDonald's Videogame*, é perfeitamente possível que jogadores achem “super legal” subornar, desmatar ou maltratar funcionários para ganhar dinheiro. Ao colocar um discurso em pauta, mesmo que para ironizá-lo, abre-se a opção de o jogador aderir a ele (e não à ironia que o desconstrói) na sua produção de sentido. Por outro lado, também é possível defender que, ao manter seus interlocutores interessados em um jogo por mais tempo, cria-se uma probabilidade maior de, a qualquer momento, o público começar a perceber as sutilezas dos discursos ali articulados. Dado que nenhum texto por si só garante o desenvolvimento de um olhar crítico frente ao assunto, o uso da paródia se constitui, ao menos, como um espaço propício para

que alguns jogadores percebam, no uso de certos discursos, a tentativa de desmascarar outros. Muitos desses discursos a serem questionados, aliás, podem ser os mesmos que norteiam práticas cotidianas do jogador. Ademais, sendo o jogo atraente e, em alguma comunidade, comentado, as mais diversas opiniões relativas a ele vão necessariamente entrar em choque, em debate, e essa discussão por si só já pode estimular reflexões sobre o tema.

- c) **Militância e persuasão:** A estratégia observada em *Darfur is Dying* de conduzir o jogador para fora do jogo (ou seja, para o site) depende muito da vontade do jogador de “sair do estado lúdico”. O desequilíbrio proposital do jogo – que força a derrota do jogador, ao passo que esse potencialmente entra para ser vitorioso – tira dele seu caráter desafiador. Se isso é adequado para o fim proposto – chamar a atenção para a realidade do povo de Darfur – por outro lado, é algo que pode apenas afastar o jogador, em vez de conscientizá-lo. Além disso, o afunilamento de possibilidades não favorece o jogador a refletir sobre o assunto e a considerar outros pontos de vista. A intenção, explícita, é a de que se “compre” unicamente a idéia trazida pelos anúncios espalhados nas possibilidades de percurso do jogo – a um dos quais, inevitavelmente, o jogador chegará ao longo da partida. É uma estratégia que, se aplicada a situações semelhantes à de Darfur, terá seu valor político e deverá ser considerada por conta disso. Contudo, ao se proceder desse modo, vai-se contra uma das premissas do desenvolvimento da consciência crítica tal como idealizada no presente trabalho: a de instigar um olhar que entenda os discursos em sua multiplicidade e no jogo social que os envolve. Além disso, há outros pontos limitadores dessa estratégia observados, ao menos, no caso específico do *Darfur is Dying*. Primeiro, demanda-se um suporte externo ao jogo

– site, *links*, longas contextualizações por escrito. Segundo, parece uma estratégia aplicável a contextos muito específicos: nem toda ação política transformadora pode ser realizada satisfatoriamente através de militâncias ciberespaciais e/ou de forma não presencial – embora estas, caso sejam possíveis de se concretizar, não devam ser, de modo algum, desmerecidas.

d) Apresentação de concepções de mundo e valores culturais alternativos:

Pode-se considerar que, embora essa estratégia seja a mais difícil de se concretizar com êxito (como normalmente são todas as propostas que fogem de uma denúncia simples e pura de algo já estabelecido), talvez seja a que tenha maior potencial em ser explorada para fins educacionais críticos. Na realidade, a complexidade discursiva de um jogo que cria universos ou vivências a partir de algoritmos e o compromisso educacional e político com os discursos veiculados exigem grande atenção e responsabilidade. Em *newsgames* como o *September 12th*, a “rudeza” observada nos discursos ali defendidos pode ser colocada em segundo plano frente à “crise” que se procura causar em crenças, visões e valores estabelecidos. Já em jogos ou simulações que se propõem a criar “um mundo alternativo”, cada incoerência ou contradição, por menor que seja, pode ser ou percebida, ou acatada de modo não refletido pelo jogador, enfraquecendo o propósito do jogo. A equivalência observada entre adulto e da criança em termos de cansaço/saúde no *Ayiti: The Cost of Life*, por exemplo, pode trazer interpretações inadequadas aos fins dessa simulação. Entretanto, a possibilidade de um sujeito “vivenciar”, mesmo que no âmbito do ciberespaço, um universo constituído por outras premissas e outros conjuntos de valores e, dentro dele, procurar as melhores soluções possíveis para se obter sucesso é, certamente, algo

enriquecedor e que tem um grande potencial para ampliar o arcabouço discursivo do jogador. Ao sujeito, conceitos que muitas vezes se apresentam como neutros e/ou unívocos nas suas práticas cotidianas – como felicidade, sucesso, família, trabalho – podem adquirir uma profundidade e uma flexibilidade que tendem a instigar uma reflexão sobre seus próprios valores sociais. Isso é favorecido pelo fato do ciberespaço ser propício para as experimentações e para os testes, o que estimula a curiosidade e a postura investigativa frente ao conjunto de regras (sociais, morais, culturais – adaptadas para regras de jogo) a serem compreendidas. É uma alternativa trabalhosa e muito passível a falhas, mas que pode, se explorada com o devido cuidado, levar aos jogadores experiências bastante atraentes, chamativas, divertidas e ao mesmo tempo com um grande potencial reflexivo.

As considerações acima não têm o intuito de fechar o espectro de possibilidades de interpretação das escolhas estruturais realizadas pelos autores dos jogos em questão. Em outras palavras, as relações entre as maneiras diferentes de se construir os jogos e suas possíveis conseqüências na interação com o usuário não estão sendo abordadas aqui como únicas, mas como plausíveis dentro de um espectro mais amplo e não previamente determinado de possibilidades. Também é importante ressaltar que cada estratégia, em geral, e cada escolha realizada do ato da criação de cada jogo, em específico, tem de ser levada em conta junto com uma gama de fatores que não foram abarcados no recorte proposto. Como exemplo, é relevante o contexto que envolve o jogo (se será disponibilizado num site, como será introduzido ao jogador, quais as referências externas

que ele terá) ou, ainda, o interlocutor previsto (pessoas que já tem um olhar crítico sobre o assunto e que irão apenas reafirmar sua posição ao jogar, pessoas que não tem esse olhar mas que podem, em potencial, compreender o que se está querendo defender).

Como já foi dito de início nesse trabalho, ao se focar uma prática letrada em seu uso, é impossível de prever estruturas, ferramentas, materiais, eventos que **garantam** o desenvolvimento de uma consciência crítica. São discursos sendo articulados entre diferentes pessoas, com diferentes histórias, diferentes concepções de mundo. Contudo, sendo cada enunciado uma “arena” em que os sentidos são negociados, **é razoável pensar na possibilidade de se criar espaços mais ou menos propícios para instigar olhares sobre a malha social que tentem perceber o jogo discursivo que constitui a sociedade.** Entender como os criadores de jogos têm feito isso e quais as possíveis conseqüências do que eles já fizeram é um passo inicial para avançar na direção crítica proposta.

A resposta às perguntas de pesquisas apresentadas, portanto, possibilitou um aprofundamento teórico no estudo de jogos que já vinham sendo implementados na prática, além de permitir uma projeção inicial de algumas diretrizes e parâmetros para a criação de videogames que, no ato da interação, podem favorecer o desenvolvimento da reflexão social crítica. Além disso, tais constatações levam a uma problematização mais ampla sobre o possível papel social dos jogos digitais: programadores e *designers* que almejam criar jogos com conteúdo formativo devem estar a par de como a estrutura do *software* pode encaminhar o jogador, na interação, para um conjunto de percursos mais ou menos previsíveis. Mais que isso, devem ter ciência de como esses percursos potencialmente veiculam e preconizam certos valores culturais em detrimento de outros. Cabe ao *designer* e ao programador se conscientizarem do poder persuasivo do objeto que estão criando, e se conscientizarem de que suas crenças e valores certamente influenciarão na estrutura do

jogo, o que os obrigam a ter clareza política do que pretendem neste ato de criação.

Reconhecendo no ato de jogar as relações entre as forças centrífugas e centrípetas da língua, questionar como os jogos podem servir ao desmascaramento de discursos específicos que reproduzam o *status quo* também pode ter implicações positivas de um ponto de vista pedagógico e educacional. Ou seja, a visão aqui apresentada pode ser útil a professores que pretendam usar jogos para o desenvolvimento da consciência crítica. Nesse sentido, apontaram-se duas possibilidades neste trabalho: explicitar as diferentes posições ideológicas exploradas nos jogos ou instigar o usuário a subverter as regras ali contidas. Ambas acabam por tornar os videogames, portanto, ferramentas úteis no processo de construção da reflexão crítica (MAGNANI, 2007).

5.2. Projetando parâmetros para a construção de jogos digitais críticos

O presente estudo permitiu, numa perspectiva mais ampla, a possibilidade de refletir sobre parâmetros que possam nortear a construção de jogos digitais críticos. Vale ressaltar que é impossível a elaboração de um manual prescritivo que paute a construção de videogames nessa direção – primeiro, é impossível trabalhar com previsões que dêem conta do caráter aleatório da ação e da interação, já que estas dependem de enunciados, interlocutores e contextos únicos; em segundo, qualquer tentativa de “cercear” as possibilidades de produção de um jogo vai contra a própria característica criativa e inovadora deste ato. Por outro lado, é possível observar algumas regularidades nas tentativas trazidas de se questionar crenças previamente estabelecidas. Desse modo, sistematizar e classificar tais regularidades pode vir a facilitar e estimular o trabalho de quem pensa em produção/uso de jogos de uma maneira engajada politicamente.

Propõe-se que a potencialidade dos jogos em instigar, na interação, uma reflexão social crítica, pode ser vista a partir de (pelo menos) três recortes não excludentes:

A) Nível temático/representativo

Esse recorte coloca em pauta a relação entre o campo semântico e o universo representado pelo jogo e a sociedade que o envolve. Nesse sentido, os jogos podem ser mais relacionados com aspectos sociais transcendentos ao seu lado técnico, ou mais abstratos, por exemplo. Podem também estar mais ou menos voltados para as convenções próprias do mundo dos jogos. Ou, ainda, as habilidades necessárias para resolver os desafios que o jogo propõem podem ou exigir mais conhecimento das próprias regras do jogo (como universo próprio), ou demandar a “importação” de um conhecimento de mundo também adquirido fora das telas.

Parece mais ou menos claro que o nível de abstração do jogo é uma variante que influencia na propensão do jogo à criticidade. Em outras palavras, um jogo como o *The Sims*, em tese, parece ser muito mais propício a uma exploração crítica sobre a sociedade do que o *Pong*. Isso, porque, quanto menos abstrato o jogo, mais os elementos culturais e representativos ficam em evidência. A conexão com práticas sociais é muito mais facilmente percebida em uma regra que defina que “comer uma panqueca fará diminuir seu nível de fome e, por conseqüência, melhorará o seu humor” do que em uma que postule que “ao quadrado branco ultrapassar o limite direito da tela, o jogador ganha um ponto”. Sobre essa questão, vale relembrar a relação entre a análise da narrativa presente num jogo e seu aspecto social e cultural (MURRAY, 2005).

Além do nível de abstração do jogo, é esperado que a escolha temática faça diferença nesse sentido. Simular ou representar regras e jogos sociais específicos

(independentemente da cultura ou da sociedade em questão) abre um espectro de possibilidades de questionamento e reflexão sobre cultura, ideologia e sociedade muito maior do que se teria, por exemplo, num simulador de vôo. Ou seja, é de se esperar que as reflexões que usuário faça durante o ato de jogar tenham uma tendência a se relacionar com os conhecimentos que o usuário coloca em ação. Caso seja um jogo de tiro ao alvo, os conhecimentos exigidos poderão ser noções de gravidade, peso da flecha, força, mira. Em simuladores com temáticas vinculadas às suas práticas sociais, é esperado que, para negociar sentidos na interação com o jogo, ele evoque também um arcabouço prévio relacionado.

B) Nível argumentativo

Refere-se, basicamente, a que discursos e concepções de mundo são salientados a partir do recorte proposto pelo nível temático. Ainda, diz respeito ao modo como, em linhas gerais, o eixo argumentativo é construído no jogo e para que tipo de posicionamento frente ao mundo ele tende a conduzir o jogador. São questões pertinentes a esse nível, por exemplo: se o jogo está mais inclinado a reproduzir discursos hegemônicos sobre o tema, ou se ele procura desconstruir tais discursos – como fazem os jogos críticos analisados no capítulo anterior.

É nesse nível que se situa toda a discussão sobre como as diferentes regras do tipo *ludus* e *paidea* podem direcionar o jogador para determinadas interpretações, como foi mostrado no caso apresentado pelo próprio Frasca (2001) em relação ao jogo *Mario Bros'* e nas ponderações apresentadas a partir da análise comparativa dos jogos *The Sims* e *Ayiti: The Cost of Life*. Em linhas gerais, pôde-se perceber que as estratégias utilizadas na construção dos jogos digitais críticos analisados no presente trabalho – enaltecimento de

posições ideológicas apagadas nas vozes de senso comum; paródia; militância e persuasão; apresentação de concepções de mundo e valores culturais alternativos – se localizam nesse nível argumentativo. Ao passo que os dois primeiros tendem a se ancorar em contradiscursos, os dois últimos tendem a chamar a atenção – cada qual do seu modo – para mundos que fogem ao cotidiano do jogador.

O uso de contradiscursos oferece contraponto a visões naturalizadas e disseminadas por determinados grupos. Isso pode criar espaço, como ocorre majoritariamente no jogo *September 12th*, para um debate que, no mínimo, demanda que o usuário explicita sua posição. Na paródia, o contradiscurso acaba tendo a função de levar o holofote aos aspectos negativos de uma determinada prática ou de um sistema de crenças. Dos dois modos, o estabelecido é subvertido para, através de resultados inesperados, forçar um olhar sobre outros modos possíveis de se encarar a situação em questão.

A apresentação de concepções de mundo inexistentes no arcabouço discursivo do interlocutor previsto tem um outro papel. Nesse tipo de estratégia, o intuito é levar ao conhecimento do jogador articulações sociais distintas, cujos problemas, dificuldades e modos de se entender o mundo são diferentes. Esse tipo de estratégia pode tanto chamar a atenção do jogador para problemas sociais que ele não percebia por conta dos limites de suas práticas cotidianas, como pode instigá-lo, ao compreender que existem outros arranjos sociais possíveis, a refletir sobre seu próprio sistema de crenças (que muitas vezes pode estar sendo visto como único possível) e sobre a aderência que esse sistema possui à história, à cultura, e à sociedade que o envolve.

C) Nível organizacional

Este nível pressupõe olhar não o eixo argumentativo do jogo, mas o modo como o

conjunto de discursos do jogo se articula de uma forma mais ampla. Ou seja, considera-se aqui a maneira como as vozes se articulam em jogo, por exemplo, e se há mais de uma posição discursiva em embate. Se no nível anterior o foco eram quais vozes que eram defendidas/disseminadas através dos jogos, neste nível o que se avaliará é como essas vozes são organizadas/articuladas.

Para avaliar isso, parece interessante tomar por base a noção de Bakhtin (1988) de como a polifonia pode ser explorada na literatura – o autor de um romance, em vez de fazer com que os discursos de todos os personagens estejam colados aos seus próprios, cria discursos diferenciados e os deixa fluir de acordo com sua lógica interna, mais “orquestrando” vozes do que, de fato, criando – baseado estritamente em seu conjunto de valores – cada personagem e visão de mundo a ser representada. Transpondo essa lógica para a criação de representações e discursos dentro dos videogames, a polifonia nesse sentido poderia estar relacionada ao modo como os discursos são criados. Ou seja, se eles estão organizados, por exemplo, de modo que diversas vozes se confrontem sobre o mesmo tema ou se o eixo argumentativo tende a ser unívoco, não propiciando ao jogador a oportunidade de perceber outras vozes em confronto dentro do próprio jogo.

De maneira geral, não parece que este seja um nível que está sendo levado em consideração na produção de jogos críticos. A criticidade tem sido instigada no embate entre prováveis concepções prévias do jogador e posições alternativas e/ou contra-hegemônicas provenientes da lógica dos jogos. Essa impressão, ao menos, converge com os dados obtidos a partir os jogos analisados no capítulo anterior, que possuem uma postura mais subversiva no nível da linha argumentativa. Nos casos em questão, nota-se que a estratégia utilizada de “colocar em crise” as concepções do usuário tendem a se limitar ao uso de contradiscurso ou, ainda, de discursos de realidades alternativas, não incluindo, na

própria estrutura do jogo, embate de discursos. Em outras palavras, nenhum jogo analisado foi construído de modo a colocar lado a lado os diferentes modos de se pensar sobre um mesmo tema, tal como por exemplo, Dostoievski faz, de um modo geral, em sua obra literária.

Talvez esse seja, portanto, um outro caminho interessante para se pensar em jogos digitais críticos com elementos lúdicos. Fazer do jogo uma arena de discursos não só entre as concepções do jogador e as concepções do autor manifestadas na lógica do *software*, mas entre diferentes posições ideológicas e seus papéis no jogo social mais amplo parece uma alternativa promissora para a área.

5.3. *Considerações finais*

Buscou-se, neste trabalho, compreender o videogame como um objeto através do qual concepções de mundo são colocadas em evidência, se confrontam, se articulam, desmascarando-se ou fortalecendo uma ou mais posturas ideológicas específicas. Para isso, foi necessário tentar considerar toda sua complexidade, seja como máquina – que, em última instância, é pautada por algoritmos e números binários – seja como artefato cultural – cujas condições de produção e uso constituem suas práticas e suas possibilidades e limites discursivos e expressivos.

Os resultados obtidos nesta dissertação podem ser úteis como ponto de partida para reflexões nas mais variadas áreas. Podem, por exemplo, auxiliar estudiosos interessados em compreender os mecanismos particulares de como os jogos – através de escolhas prévias conscientes ou não de seus criadores – tendem a direcionar as possibilidades de construção de sentido do jogador no ato da interação. A sistematização de estratégias específicas na

criação de jogos digitais críticos também pode servir de parâmetro tanto para que produtores engajados nessa linha compreendam a responsabilidade que existe no ato de criar e fazer escolhas para se programar o jogo como a verificarem limites e possibilidades de idéias já postas em práticas. O estudo também propicia a emergência de outros caminhos a serem explorados na academia em relação aos jogos e à construção de sentido. Um exemplo nessa direção que pode ser muito promissor cientificamente são análises envolvendo videogames produzidos com uma proposta artística. Afinal, historicamente, a arte é um espaço propício para a desestabilização de discursos que tendem a se cristalizar e naturalizar no senso comum. O uso de termos e conceitos de Eco (1971) referentes à arte mostraram, ainda, que a apropriação de ferramentas teóricas criadas, em princípio, para questões de um âmbito estético podem contribuir para se compreender videogames respeitando sua complexidade constitutiva.

Além disso, o estudo realizado permitiu reafirmar a defesa de Zancanaro et al. (2001) quanto à necessidade de se ter, na equipe que desenvolve um jogo com fins educativos, especialistas nas áreas dos conteúdos em pauta, tendo como principal exemplo disso as inadequações discursivas encontradas no jogo *Ayiti: The Cost of Life*. O especialista, ao ser incorporado na equipe, pode atuar tanto no sentido de auxiliar na produção do jogo quanto no posterior período de testes. Indo além, esse trabalho permite considerar que a participação do especialista em linguagem nas etapas de consultoria e de controle de qualidade desse tipo de *software* seria igualmente recomendável para avaliar se o modo como os discursos são articulados no jogo está corroborando ou não para o fortalecimento do eixo argumentativo pretendido.

Em uma perspectiva mais ampla, é interessante compreender como o videogame se situa na sociedade como uma prática social, dissipando assim a possibilidade de

pensamentos simplistas que o julguem como um objeto perverso e prejudicial à juventude e à sociedade. O lado político salientado ao decorrer do estudo mostrou que há diferentes maneiras de se apropriar dessas práticas sociais e que nenhuma necessariamente favorecerá *per se* o usuário a desenvolver um olhar mais crítico frente ao mundo que o rodeia. O percurso da presente pesquisa retoma idéias sobre a LA e o fazer ciência defendidas na sua introdução: a produção acadêmica não é neutra, e tanto as escolhas teóricas, como o viés analítico adotado refletem a posição ideológica privilegiada pelo analista.

Referências Bibliográficas:

AGORSAH, F. et al. **The Ghana Country Report on the Status of Early Childhood Development**. Victoria: ECDVU/University Of Victoria, 2002. Disponível em: <http://web.uvic.ca/~ecdvu/ssa/documents/Ghana_Country_Report.pdf> Acesso em: 25 de maio de 2007.

ALVES, L. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência**. 2004. 211 f. Tese (Doutorado) - UFBA, Salvador, 2004.

ARONOWITZ, S.; GIROUX, H. A. **Education Under Siege**. South Hadley: Bergin And Gravey, 1985.

BAKHTIN, M. **Questões de Literatura e de Estética: a Teoria do Romance**. São Paulo: UNESP/Hucitec, 1988.

BEAVIS, C. Computer games, culture and curriculum. In: SNYDER, I. (Ed.), **Page to Screen: Taking literacy into the electronic era**. New York/London: Routledge, 1998. P. 234-253.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: Mit Press, 1999.

BRATLEY, P. et al. **Guide to simulation**. New York: Springer, 1987.

BUZATO, M. E. K. **Entre a Fronteira e a Periferia: linguagem e letramento na inclusão digital**. 2007. 284 f. Tese (Doutorado) - UNICAMP, Campinas, 2007.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. A era da informação: economia, sociedade e cultura, vol.I. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

_____. Internet e Sociedade em Rede. In: MORAES, D. (org.) **Por uma outra comunicação: Mídia, mundialização cultural e poder**. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2003. P. 255-287.

CELANI, M. A. A. Transdisciplinaridade na Lingüística Aplicada no Brasil. In: SIGNORINI, I.; CAVALCANTI, M. C. (orgs.) **Lingüística Aplicada e Transdisciplinaridade**. Campinas: Mercado das Letras, 1998. P. 129-142.

CERVETTI, G.; PARDALES, M.J.; DAMICO, J.S. A tale of differences: Comparing the traditions, perspectives, and educational goals of critical reading and critical literacy. **Reading Online**, v. 9, n. 4, Abr. 2001. Disponível em: <http://www.readingonline.org/articles/art_index.asp?HREF=/articles/cervetti/index.html>. Acesso em: 10 jul. 2005.

CLARKE, A.; MITCHELL, G. Film and the development of interactive narrative. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON VIRTUAL STORYTELLING: USING VIRTUAL REALITY TECHNOLOGIES FOR STORYTELLING , 2197., 2001, Londres. Proceedings... Londres: Springer-Verlag, 2001. p. 81-89 .

ECO, U. **Obra aberta**. 2. ed. São Paulo, Perspectiva, 1971.

ELKONIN, D. B. **A psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

EVENSEN, L. S. A Lingüística Aplicada a partir de um arcabouço com princípios caracterizadores de disciplinas e transdisciplinas. In: SIGNORINI, I.; CAVALCANTI, M. C. (orgs.) **Lingüística Aplicada e Transdisciplinaridade**. Campinas: Mercado das Letras, 1998. P. 81-98

FRASCA, G. Narratology Meets Ludology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative. **Parnasso**, Helsinki, n. 3, p.365-371, 1999.

_____. **Videogames of Opressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate**. 118f. Thesis (Master Degree) – Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2001.

_____. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: DIGRA CONFERENCE, 2003, Utrecht. **Proceedings...** 2003a. P.92-99. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.01125.pdf>> Acesso em: 20 de novembro de 2007.

_____. **Ideological Videogames: Press left button to dissent**. New Jersey, 2003b. Disponível em: <http://www.igda.org/columns/ivorytower/ivory_Nov03.php>. Acesso em: 01 de maio de 2006.

FRIEDMAN, T. Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. In: JONES, S. **CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community**. Thousand Oaks: Sage Publications, 1995. P 73-89.

GAMURORWA, A. et al. **The Uganda Country Report on the Status of Early Childhood Development**. Victoria: ECDVU/University Of Victoria, 2002. Disponível em: <http://web.uvic.ca/~ecdvu/ssa/documents/Uganda_Country_Report.pdf>. Acesso em 25 de maio de 2007.

GEE, J.P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

_____. **Learning about learning from a videogame: Rise of Nations**. Madison: 2004. 35f. Disponível em: <<http://labweb.education.wisc.edu/room130/papers.htm>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2005.

GIROUX, H. A. **Theory and Resistance in Education**. New York: Bergin And Gravey, 1983.

HEATH, S. B. **Ways With Words**. Cambridge: CUP, 1983.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KLEIMAN, A. O estatuto disciplinar da lingüística aplicada: o traçado de um percurso, um rumo para o debate. In: SIGNORINI, I.; CAVALCANTI, M. C. (orgs.) **Lingüística Aplicada e Transdisciplinaridade**. Campinas: Mercado das Letras, 1998. P. 51-77

LEMKE, J.L. Travels in Hypermodality. In: **Visual Communication**, London, v.1, n.3, 2002. p. 299-325.

LEMONS, A. **Anjos Interativos e Retribalização do Mundo: Sobre Interatividade e Interfaces Digitais**. Lisboa, 1997. 12f. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>>. Acesso em: 29 de dezembro de 2007.

MAGNANI, L H. Cotidianos em jogo: Análise de Jogos Digitais sob uma Perspectiva Crítica. **Revista CROP: Revista do Programa de Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês (FFLCH-USP)**, São Paulo, n. 12, p.145-175, 01 dez. 2007. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br/dlm/crop/>>. Acesso em: 8 de janeiro de 2008.

MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

MOITA LOPES, L. P. Afinal, o que é Lingüística Aplicada? In _____ **Oficina de Lingüística Aplicada**. Campinas: Mercado de Letras, 1996. P. 17-26.

_____. A transdisciplinaridade é possível em Lingüística Aplicada? In: SIGNORINI, I.; CAVALCANTI, M. C. (orgs.) **Lingüística Aplicada e Transdisciplinaridade**. Campinas: Mercado das Letras, 1998. P. 113-128.

MURRAY, J. **The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies**. Atlanta, 2005. 4f. Disponível em: <<http://www.lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf>>. Acesso em: 20 de novembro de 2007.

NUNES, J. A. Teoria crítica, cultura e ciência: O(s) espaço(s) e o(s) conhecimentos(s) da globalização. In: SANTOS, B. S. (org.) **A Globalização e as Ciências Sociais**. São Paulo: Editora Cortez, 2005. P. 301-344.

OVERMARS, M. **Tutorial: What is a good game?** Utrecht: 2004. 15f. Disponível em: <<http://www.gamemaker.nl/tutorial.html>>. Acesso em: 01 de fevereiro de 2006.

POSTER, M. Cidadania, mídia digital e globalização. In: MORAES, D. (org.) **Por uma outra comunicação: Mídia, mundialização cultural e poder**. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2003. P. 315-336.

PRENSKY, M. **Simulations: are they games?** Boston: 2001. 10f. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/>>. Acesso em: 10 de novembro de 2007.

RAJAGOPALAN, K. **Por uma lingüística crítica: linguagem, identidade e a questão ética.** Campinas: Parábola, 2003.

SANTOS, B. S. Os processos de globalização, In _____ **A Globalização e as Ciências Sociais.** São Paulo: Editora Cortez, 2005. P. 25-102.

SIGNORINI, I. Do residual ao múltiplo e ao complexo: o objeto da pesquisa em Lingüística Aplicada. In: SIGNORINI, I.; CAVALCANTI, M. C. (orgs.) **Lingüística Aplicada e Transdisciplinaridade.** Campinas: Mercado das Letras, 1998. P. 99-110.

TURKLE, S. **Seeing Through Computers: education in a culture of simulation.** *The American Prospect*, v. 8, n. 31, 1997. P. 76-82. Disponível em: <<http://www.prospect.org/print/V8/31/turkle-s.html>>. Acesso em: 05 de abril de 2006.

UNICEF, ITAIPU BINACIONAL, TACRO. **Situação das crianças e dos adolescentes na tríplice fronteira entre Argentina, Brasil e Paraguai: desafios e recomendações.** Curitiba : ITAIPU Binacional, 2005. Disponível em: <<http://www.unicef.org/brazil/pt/sitantrifron.pdf>>. Acesso em: 30 de novembro de 2007.

UNICEF BRASIL. **Prevenção e combate ao trabalho infantil e à exploração sexual.** Disponível em: <<http://www.unicef.org/brazil/prevencaoecombate.htm>>. Acesso em: 29 maio 2007.

ZANCANARO, M. et al. An Authoring Tool for Intelligent Educational Games. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON VIRTUAL STORYTELLING: USING VIRTUAL REALITY TECHNOLOGIES FOR STORYTELLING , 2197., 2001, Londres. **Proceedings...** Londres: Springer-Verlag, 2001. p. 61-68.