

Juventude e jogos eletrônicos

Que currículo é esse?

Filomena Moita*
Universidade Federal da Paraíba

Índice

1 Juventude: conceituação	3
2 Juventude e Jogos Eletrônicos	4
3 Jogos Eletrônicos: a cultura do espetáculo	5
3.1 Em busca de respostas	6
4 Referências Bibliográficas	7

Este ensaio tem por objetivo traçar alguns caminhos possíveis de interrogação e análise dos impasses contemporâneos colocados pelas culturas juvenis e, especificamente, do currículo cultural¹ mediatizado pelas imagens-som dos jogos eletrônicos.

Trata-se de um texto preliminar que é parte de um estudo mais amplo a ser desenvolvido como tese de doutoramento e que tem como temática geral o estudo do currículo-cultural em imagem-som e seu correlato: a experiência formativa vivenciada pela juventude e mediatizada pelos jogos eletrônicos. Buscam-se respostas para indaga-

ções como: Que conhecimento é produzido naquele espaço? Que currículo é esse? Será um currículo que tornará os jovens mais aptos ao futuro? Em outros termos, busca-se compreender o currículo cultural adquirido naquele lugar e o papel dessa cultura lúdica em um mundo cada vez mais automatizado segundo a perspectiva dos jovens.

Vive-se numa sociedade audiovisual, narrativa em imagem-som que comporta o que se convencionou chamar de currículo cultural, ou seja, um conjunto mais ou menos organizado de informações, valores e saberes que, via produtos culturais (nesse caso audiovisuais), atravessam o cotidiano de milhões de pessoas e interferem em suas formas de aprender, de ver, de pensar, de sentir. As relações dos jovens com esse tipo de produção constroem imaginários e ajudam a produzir identidades sociais.

Há cerca de três décadas, pesquisadores de diferentes áreas (psicologia, sociologia, antropologia, história entre outras) vêm buscando compreender de que forma isso acontece, isto é, através de que mecanismos cognitivos, psicológicos e/ou sócio-culturais, não só imagens mas narrativas de cinema e televisão participam da tessitura de concepções de mundo, de valores e crenças

*filomena_moita@hotmail.com

¹ Guacira Louro desenvolve o conceito de “currículo cultural” e discute os efeitos da chamada “pedagogia do cinema” em o Cinema como pedagogia. In Louro e outros (org.). 500 anos de educação no Brasil, BH: Autêntica, 2002.

professados pelos que com elas interagem de forma mais ou menos intensa.

Assim é que ao longo das últimas décadas do século XX, países como França, Inglaterra e Estados Unidos têm instituído, com financiamento público, pesquisas cada vez mais amplas (envolvendo diferentes temáticas e distintos campos disciplinares), em importantes centros de pesquisa, tentando compreender não apenas a natureza das relações que se estabelecem entre artefatos audiovisuais e seus espectadores, mas também o impacto político-social que essas relações podem produzir.

No Brasil, mesmo que ainda não se tenha configurado uma tradição de pesquisa em torno dessa temática, iniciativas vêm sendo desenvolvidas nesse sentido, podendo-se citar a Escola de Comunicação da UFRJ, a Escola de Comunicação e Artes da USP, o Instituto de Artes e Comunicação Social da UFF, e mais recentemente, na educação, o Programa de Pós-graduação em Educação da UFRGS e o Núcleo de Comunicação e Educação, da USP, entre outros. De uma maneira geral, as pesquisas vêm indicando, de forma cada vez mais contundente, que não é possível compreender a dinâmica de funcionamento de sociedades audiovisuais sem analisar o papel desempenhado pela relação que os diferentes grupos e atores sociais estabelecem com a atmosfera cultural em que estão imersos, sobretudo, com a produção veiculada maciçamente em imagem-som.

Assim, apresento o termo juventude, na conceitualização geracional, análise dos impasses contemporâneos colocados pelas culturas juvenis e, especificamente, do currículo cultural mediatizado pelas imagens-som dos jogos eletrônicos e levanto algumas das suas implicações na experiência formativa viven-

ciada pela juventude e mediatizada pelos jogos eletrônicos.

Numa seqüência de sucessivas aproximações teóricas e empíricas realizarei entrevistas semi-estruturadas. O critério adotado para a maioria dos entrevistados será o sistema de rede. Nessa pesquisa, o conceito de rede tem como referência a concepção adotada por Bott (1976, p. 299): *a rede é definida como todas a ou algumas unidades focais (indivíduos ou grupos) com as quais um indivíduo particular ou um grupo está em contato*. Trata-se, aqui de uma “*rede pessoal*” na qual existe um ego focal que está em contato direto ou indireto (através de seus inter-relacionamentos com qualquer outra pessoa situada dentro da rede (idem, p.300-302). No qual busca-se um “ego” focal que disponha de informações a respeito do segmento em estudo, que possa “mapear” o campo de investigação, “decodificar” o papel dos artefatos audiovisuais (jogos eletrônicos), indicar pessoas com as quais se relacionam naquele meio e sugerir formas adequadas de abordagem. As pessoas indicadas pelo “ego focal” sugerem que se procure outras ou fazem referência a sujeitos importantes no setor e assim se vai, sucessivamente, amealhando novos “informantes/jogadores”.

Teorias sociológicas que acentuam o papel ativo do individuo socializado em seu próprio processo de socialização (TERRAIL, 1995) assinalam que certas instâncias do meio social, sem qualquer vocação educativa em *sentido restrito*, podem atuar, e modo muito significativo, na formação de sujeitos sociais, produzindo efeitos que se perpetuam muito além da experiência imediata.

Sabe-se que estudos sobre juventude não são recentes. No entanto, esta tem recebido mais atenção da mídia, após a Conferência

Mundial de Ministros responsáveis pela Juventude, em Lisboa em 1998.

Acredito, pois, que investigar hoje as relações de jovens com os artefatos audiovisuais é uma questão emergente, uma vez que, dentro de uma concepção de currículo ampliada e de espaços de poder-saber, num sentido foucaultiano, os artefatos culturais, construídos além dos muros escolares, vêm participando e influenciando de modo efetivo a educação de valores éticos, e interferindo nos currículos escolares e nos conhecimentos dos sujeitos sobre si mesmos, sobre os outros e sobre o mundo.

Para explorar as relações entre culturas juvenis e jogos eletrônicos, busco inspiração e orientação teórica nos Estudos Culturais, linha de pesquisa que emerge na segunda metade deste século, impulsionada por uma ampla crítica aos domínios da cultura. Esclareço que não estou pensando a cultura como patrimônio acumulado da humanidade, mas como produtos e formas de vida que caracterizam as sociedades. Estas formas circulam e produzem representações e identidades. Nesta perspectiva, não existe distinção entre baixa e alta cultura, como se algumas pessoas ou grupos estivessem mais ou menos avançadas culturalmente do que outros. Isto significa, conforme Stuart Hall (1997), que pensar em cultura “não mais consiste na soma do ‘melhor que se tenha pensado e dito’, considerado como o auge de uma civilização desenvolvida — o ideal da perfeição à qual, conforme a antiga visão, todos aspiravam”. (p.3). Assim, analisarei os jogos eletrônicos como um artefato cultural, apoiada na aceção de Hall de que podemos considerar artefato cultural tudo que é produzido socialmente, criando significados que instauram políticas de identidade. Além de Hall,

Terrail (1995), Abramovay (2002), Stenger (1991), Hall (1997), Louro (2002) e Benjamim (1985), Ortiz (1994) entre outros.

1 Juventude: conceituação

Apesar de usualmente serem utilizados como equivalentes, o entendimento pleno dos grupos de idade e sua diferença com a definição de geração é essencial para a compreensão do papel da juventude nas sociedades "pós-modernas". O conjunto dos indivíduos das mais diversas idades, em um determinado período, constituiria a base para a compreensão da diferença entre geração e grupo etário. O que distinguiria uma geração de outra não seria meramente a faixa etária que as delimita, mas principalmente o conteúdo que ela simboliza, que atua como elemento de distinção das demais gerações.

Cada geração traz características e marcas próprias, compartilhadas por todo o universo social, devendo observar-se que as gerações não se apresentam sob a égide de determinado grupo, mas como referência a todos os grupos que formam o conjunto social. Segundo Stenger (1991), essa síntese seria justamente o conteúdo geracional. Determinados fenômenos culturais acabam simbolizando diferentes grupos etários e, como consequência, uma geração inteira. Um exemplo riquíssimo, analisado pelo mitólogo Joseph Campbell (1988), é a saga Star Wars, criada por George Lucas, que, contendo elementos subliminares baseados em mitologias e arquétipos decodificados para diferentes faixas etárias, tocou-as em questões como: solidariedade, amizade, união, esperança e rebeldia, tendo se afirmado como um forte símbolo intergeracional.

Em cada geração, teríamos, então, um sen-

tido próprio oriundo das vontades dos indivíduos e das tendências de natureza política, econômica e cultural. As atividades de cada geração e as mudanças de conteúdo seriam os "sintomas" e apontariam para as mudanças de sentidos de uma geração para outra.

A confusão e miscelânea terminológica decorrem do fato de que são os jovens que imprimem os mais marcantes símbolos geracionais por suas condutas, inconformidades com a ordem vigente, manifestações culturais e exposição às problemáticas sociais expondo os anseios do universo social a que pertencem. Os primeiros movimentos de juventude seriam datados de 100 A.C., quando Marco Túlio Cícero é obrigado a lidar com os protestos organizados pelos jovens. A juventude seria então, no conceito de gerações, o grupo etário responsável por determinar, de forma mais veemente, o ritmo da história.

As Nações Unidas entendem os jovens como indivíduos com idade entre 15 e 24 anos, com a devida salvaguarda que cada país, de acordo com a sua realidade, pode estabelecer sua "faixa jovem". Alguns países, como o Japão, chegam ao aparente paroxismo de classificar como jovens os indivíduos com idade até cerca de 35 anos. Essa mudança para a realidade japonesa é perceptível e legítima, já que o conceito de juventude, enquanto grupo populacional mutável, sofre variação de acordo com o contexto social. Essa polêmica, em torno de quem se fala quando se usa o termo jovem, é essencial para a afirmação de uma política de juventude.

O Estatuto da Criança e do Adolescente do Brasil, considera criança, para os efeitos da lei, a pessoa até 12 anos de idade incompletos e, adolescente, aquela entre 12 e 18 anos. Nas palavras de O Estatuto da Cri-

ança e do Adolescente do Brasil, considera criança, para os efeitos da lei, a pessoa até 12 anos de idade incompletos e, adolescente, aquela entre 12 e 18 anos. Nas palavras de Abramovay et al. (2002, p. 24), e segundo as definições adotadas pela Organização Pan-Americana da Saúde/Organização Mundial da Saúde – OPS/OMS: adolescência e juventude se diferenciam por suas especificidades fisiológicas, psicológicas e sociológicas. Para a OPS/OMS, a adolescência constitui um processo fundamentalmente biológico, durante o qual se aceleram o desenvolvimento cognitivo e a estruturação da personalidade. Abrange as idades de 10 a 19 anos e é dividida em etapas de pré-adolescência (de 10 a 14 anos) e adolescência propriamente dita (de 15 a 19 anos). Já o conceito juventude ainda segundo a autora, resume uma categoria essencialmente sociológica, que indica o processo de preparação dos indivíduos para assumir o papel de adulto na sociedade, tanto no plano familiar quanto profissional, estende-se dos 15 aos 24 anos.

2 Juventude e Jogos Eletrônicos

Segundo Huizinga (2000), é o jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Tudo isso se dá devido ao fascínio e atração provocada pelo jogo no homem. Segundo o autor, o jogo é um recorte do tempo, onde a pessoa assume uma vida paralela à real e, como é sabido que a cultura humana só se dá com a existência da segunda realidade, é natural uma certa tendência do homem ao jogo, por este ser um grande agente responsável por essa manifestação.

Vive-se numa sociedade audiovisual onde os jogos tradicionais vão sendo substituídos pelas máquinas, entre elas as máquinas dos

jogos eletrônicos. Quase não se vê as crianças brincando nas ruas de amarelinha, bola de gude, pega-pega, queimado.

Na atualidade, grande parte das ações e relações das pessoas de uma forma geral é mediada por objetos eletrônicos. A mecanização e a robótica, através dos seus mecanismos "inteligentes", tornaram algumas máquinas aptas a exercer diferentes funções e a realizar complexas tarefas a partir de um simples gesto humano. Pode-se, assim, poupar tempo e energia física, pois em ambos os processos a relação de indivíduo com o mundo objetivado tem-se reduzido principalmente às extremidades do seu corpo: pé, mão, olho.

Também o ritmo imposto pelo desenvolvimento tecnológico mais rápido tem alterado o uso dos sentidos, exigindo outros movimentos de corpos, de gestos, de linguagem. Esse é um processo que atinge jovens e crianças que se iniciam nessa aventura tecnológica via jogos eletrônicos.

Esses jogos representam para a cultura lúdica infantil e juvenil não só o que há de mais moderno e inovador em matéria de diversão eletrônica. Também aparentam ser a expressão cultural do processo de mundialização que, em última instância, "co-habita e se alimenta" das culturas e dos imaginários locais e regionais (ORTIZ, 1994).

Na esfera da cultura lúdica, esses jogos parecem ser os que melhor sintetizam os valores universais. Nesse sentido, meu objeto de estudo não se fecha nos jogos eletrônicos. Antes, abre-se com eles para tentar entender que currículo as máquinas e seu entorno proporcionam, reforçam ou garantem para as novas gerações.

3 Jogos Eletrônicos: a cultura do espetáculo

Acredito que é especialmente pelo estudo das transformações históricas que se pode entender a diversidade, a variação e o papel dos jogos, assim como o conceito de tempo nas diferentes culturas, a fim de investigar a contribuição histórico-cultural dos jogos, particularmente na atualidade movida pela eletrônica, e tentar desvendar o que há de realmente diferente de "novo", nos jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos aparentemente pairam acima das tradições culturais locais, na medida em que buscam uma padronização definida em escala global que parece pôr fim às antigas formas lúdicas de brincadeiras de fundo de quintal: amarelinha, bola de gude, pular corda entre outras; conservam independência em relação à realidade possível, ou seja, é o lugar por excelência da virtuosidade técnica, do fantástico, onde espaço e tempo (reais) são categorias inessenciais. Traduzem, portanto, a desterritorialização das culturas lúdicas através de um processo que já conhecemos como fetichização.

Representam novidade que encanta e fascina, todavia podem ser também considerados "modernos"? Segundo Octavio Paz (1974) a novidade, para ser moderna, precisa de duas cargas explosivas: ser negação do passado e ser afirmação de algo diferente, entendido esse como aquilo que se opõe aos gostos tradicionais, estranheza polêmica, oposição ativa.

O conteúdo de alguns jogos eletrônicos, por sua vez, não parece sugerir nenhum estranhamento, negação, crítica, nada de inesperado: cinderelas, torres, dragões e cavaleiros que se arriscam para salvar a princesa

ou a sua própria honra; às vezes é necessário astúcia para desvendar enigmas. Por outro lado, indica regras de conduta e de comportamento. Tal conteúdo sugere, talvez, um testemunho histórico, só que este vem destituído do peso da tradição e do mistério. Através da combinação entre conteúdo (aparentemente tradicional) e forma (moderna), é possível, porém, observar a "reprodutibilidade técnica" dos temas tradicionais, irreverentemente atualizados (BENJAMIM, 1985).

Na verdade, tais jogos parecem oferecer àqueles que os manipulam a possibilidade de se inserirem pela via da fantasia em uma "realidade" mais rica de emoção do que aquela que poderiam encontrar em suas próprias experiências, particularmente quando estas não correspondem às suas potencialidades criadoras. Os videogames parecem possibilitar uma inserção cultural, ainda que virtual, não muito diferente das experiências vividas com os jogos "tradicionais" e com as antigas competições, aqui incluídas na mesma categoria do jogo. Na maioria das vezes, as competições aconteciam exatamente para demonstrar a superioridade dos homens, de grupos, de comunidades ou de países. Impulsionados pelo imperativo da honra, da fidelidade ou justa causa, sua relação com a cultura era objetiva, simbólica e seu resultado notadamente importante para o grupo.

3.1 Em busca de respostas ...

Enquanto pesquisadora não me cabe diabolizar, nem divinizar. Defendo que existe um conhecimento que permeia aquele espaço que não é nem bom, nem mau, nem neutro. Não devo condená-lo, nem temê-lo, muito menos lançar-me às cegas a ele. Por isso, a necessidade de fazer um esforço

de apreender, de pensar, de compreender em toda a sua amplitude a importância para a aprendizagem daqueles jovens.

Vivemos num mundo repleto de novas tecnologias e conseqüentes transformações socioestruturais, emocionais, de linguagem e de comportamento. Tudo isso impõe às crianças e aos jovens um conhecimento empírico em direção a um conhecimento mais abstrato e harmonioso, dando uma idéia de sociedade que pode ser ordenada por ajustes técnicos e pela manipulação de botões: basta encontrar a combinação adequada e tudo se ajusta na medida exata.

Dentro desse contexto, os jovens têm, pois, que aprender a decifrar os códigos e sinais que lhes são apresentados pela "comunidade global", ao mesmo tempo em que é freqüentemente submetidos a "testes de inteligência" para medir-lhes a rapidez de raciocínio. Esses testes de múltipla escolha servem para "medir" o conhecimento e a capacidade que o indivíduo tem de dar respostas imediatas, cronometradas, em que a elaboração do pensamento, a meditação, a ponderação, dão lugar, mais comumente, à indução. Exige-se, pois, nem tanto maturidade existencial, mas rapidez mental. Segundo A. Smith:

A inteligência da maior parte dos homens, desenvolve-se necessariamente a partir e por meio de suas ocupações diárias. Um homem que despense toda a sua vida na execução de algumas operações simples [...] não tem nenhuma oportunidade de exercitar sua inteligência. [...] Ele torna-se geralmente tão estúpido e ignorante

quanto é possível a uma criatura humana. (apud Marx, 1978).

Acredito que esta rapidez mental trará benefício para os jovens no seu entorno e principalmente no cotidiano escolar. Uma vez que paralelo às possibilidades de desenvolvimento das habilidades motoras e intelectivas, esses jogos ajudam o indivíduo a interagir mais rapidamente com o *establishment* cultural e social. Basta lembrar que o conteúdo dos jogos eletrônicos é tecnicamente controlado e que as "respostas", as "saídas", devem ser buscadas por meio do processo de indução, ou seja, pela tentativa de erro e acerto, os jovens experimentam as possibilidades que o jogo oferece. Assim, podia-se dizer então que os jogos eletrônicos ajudam as crianças e os jovens a se integrarem no novo mundo das mudanças tecnológicas ao mesmo tempo que lhes proporcionam novos saberes.

O conjunto desses saberes seria um “novo currículo”. Que currículo será esse? Será um currículo que tornará os jovens mais aptos ao futuro? A falta de respostas apontam para a necessidade de pesquisas empíricas, baseadas num trabalho de campo rigoroso e sensível ao mesmo tempo, um contato direto com a realidade, analisando o que pensam e que conhecimento produzem, de que significados se apropriam, o que pensam e porque pensam assim naqueles espaços de imagens e som mediatizados pelas máquinas eletrônicas.

4 Referências Bibliográficas

- ABRAMOVAY M. et ali. *Gangues, Galeras, Chegados e Rappers: Juventude, Violência e Cidadania nas cidades da periferia de Brasília*. Rio de Janeiro: Garamond, 2002.
- BENJAMIN, W. *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica e O Narrador: Considerações sobre a Obra de Nikolai Leskov*, in *Obras Escolhidas. Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo, Brasiliense, 1985.
- BOTT, E. *Família e rede social*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.
- CAMPEBELL, J. *Herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1988.
- FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1996.
- HALL, S. *Identidade Cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1997.
- HUIZINGA, J. *O jogo como elemento da cultura*. 4^a.ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- LOURO, G. *O Cinema como pedagogia*. In LOURO et ali (org). *500 anos de educação no Brasil*. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2000.
- LEVY, P. *As tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2001.
- LEVY, P. *O Que é virtual?* 5^a. Ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2001.
- ANNAN Kofi. *Conferência Mundial de Ministros responsáveis pela Juventude*. Discurso do Secretário-Geral das Nações Unidas. Lisboa, agosto/1998. disponível no site

<http://www.un.org/events/youth98/presrel/portugue/sgportug.htm> em dezembro 2003.

MARX, Karl. *Manuscritos Económico-Filosóficos (1844)*, in *Os Pensadores*. São Paulo, Abril Cultural, 1978.

ORTIZ, Renato. *Mundialização e Cultura*. São Paulo, Brasiliense, 1994.

PAZ, Octavio. *A Tradição da Ruptura e A Revolta do Futuro*, in *Os Filhos do Barro. Do Romantismo à Vanguarda*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984.

STENGER, G. Gonçalves. *Guarda de Filhos*. São Paulo: RT, 1991.

TERRAIL, Jean-Pierre. *La dynamique des génération: activité individuelle et changement social (1968/1993)*. Paris: Éditions L'Harmattan, 1995.