

JOGOS ELETRONICOS: DISPOSITIVO DE RELACÕES DOS JOVENS CONTEMPORÂNEOS

Autor: Henriette de Mattos Pinto – Mestre em Educação - henriette.mattos.pinto@gmail.com;
Co-autor: Bárbara Hees Garré – Dra. Educação Ambiental - barbaragarre@gmail.com.

Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Sul-Riograndense – IFSUL
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – IFRS

ST 20 Pedagogias Culturais, Mídias e Consumos

Resumo: O presente trabalho compõe uma dissertação de Mestrado que teve como propósito estudar sobre a relação dos jovens com os jogos eletrônicos. Nesse texto apresenta-se um recorte da investigação, abordando algumas perspectivas acerca dos jogos eletrônicos na relação com os jovens. Nesse sentido a discussão aqui situa-se primeiramente numa problematização de alguns discursos hegemônicos – da escola, da família, da mídia em geral – que constroem uma certa compreensão sobre os jogos eletrônicos. Comumente abordam-se os jogos como um dispositivo de alienação e de adoecimento do jovem na contemporaneidade. Num segundo momento, há um deslocamento no texto, no qual o trabalho ganha um novo território de problematizações, com a entrada da voz dos jovens, narradas em cenas ficcionais, possibilitando assim um outro modo de pensar, a partir da perspectiva de quem joga e convive com esse dispositivo de relação, os jogos.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, jovens, dispositivo de relação, problematização, cenas ficcionais.

O presente trabalho situa-se, primeiramente, em uma problematização de alguns discursos hegemônicos provindos da escola, da família, da mídia em geral, que constroem uma certa compreensão sobre os jogos eletrônicos, sobre os jovens e as relações estabelecidas entre ambos. Ou seja, este texto se ocupa em problematizar discursos de uma imagem de pensamento sobre este tema. O conceito de imagem que se debruça esse texto vem da filosofia da diferença, Diferença e Repetição (2006). Deleuze nos mostra o conceito de imagem dogmática do pensamento, no qual, por essa imagem todo mundo sabe o que significa pensar e ser, ou seja, é uma imagem fundada em pressupostos subjetivos, no qual as pessoas usam para instituir-se.

Comumente o conteúdo dos jogos tem sido um tema que gera questionamentos e posicionamentos divergentes entre pais e professores. Em geral, a compreensão de quem não vivencia os jogos, é de que a função do jogo seja exclusivamente aprender a jogá-lo. Aqui toma-se

esse pensamento como uma das perspectivas possíveis, pois entende-se que a própria aprendizagem tem um potencial produtivo. Da mesma forma a opinião comum compreende que a conectividade via computador e videogame não substitui a experiência real de se relacionar com outras pessoas. Ora, se assim fosse, os jovens não dedicariam tanto tempo frente aos aparelhos eletrônicos. A conectividade via dispositivos de jogos, ocupam um tempo dos jovens, consomem suas energias quando se dedicam nas conquistas, nos objetivos dos jogos, e principalmente nas relações sociais que eles estabelecem ali. Isso tem sido um fenômeno inquietador. E quando aos jovens imersos nesse mundo, o que prevalece? O prazer do jogo? A possibilidade de se expressarem de forma diferente em atitudes e palavras no ambiente do jogo? O relacionamento consigo mesmo e com o outro no ambiente? Estes questionamentos talvez façam que se coloque os jogos eletrônicos em uma perspectiva problematizadora. Principalmente porque a interação entre jogos eletrônicos e jovens é um assunto que gera polemica entre alguns pais e professores que observam o ato. De modo geral, há uma forte compreensão de que os jovens que passam horas do dia e da noite na frente dos videogames são pessoas doentes. Uma publicação recente na mídia jornalística¹ diz que os jogos causam dependência e que há uma forte possibilidade desse dito “vício” passar a compor a lista de doenças de transtorno mental, inclusive com CID (Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas relacionados à saúde). Assim, percebe-se que no pensamento vigente acerca dos jogos eletrônicos, as pessoas sustentam suas opiniões sobre quem se relaciona com o dispositivo baseadas em algumas verdades, em alguns julgamentos. Nesse pensamento coletivo, julga-se que a prática de jogos eletrônicos é uma perda de tempo, que faz mal para a saúde, que ficar tanto tempo em frente ao videogame não é a maneira correta de viver. O jovem que joga muito, - principalmente jogos online - que vive uma vida online, é geralmente visto em casa pelos pais como um jogador exagerado, que passa de um nível de pessoa normal para um nível de pessoa viciada. Nesse pensamento, os videogames acabam se destacando como um dos principais problemas da juventude na contemporaneidade. Eles são discutidos no que diz respeito aos benefícios e malefícios que trazem aos jovens em idade escolar. Emergem debates sobre a influência da violência presente nos jogos eletrônicos na formação da criança, o sedentarismo gerado pelo interesse exagerado pelo videogame, dentre outras colocações, como afirma Setzer (2008).

¹ Vício em videogames será incluído na CID - matéria publicada no jornal local Diário Popular, disponível em: https://www.diariopopular.com.br/index.php?n_sistema=4080&id_noticia=MTI5OTcx&id_area=NA==. Matéria que não compôs o trabalho da dissertação, por ter sido recentemente publicada no jornal, e aqui neste trabalho é trazida como posicionamento da opinião científica.

Augusto Cury, 2016, na revista Claudia, trata o assunto de forma polêmica, no que diz respeito ao comportamento dos jovens que usa muito a tecnologia, ele aponta o excesso de estímulos promovidos pela tecnologia e pelos jogos, como algo negativo para a sociabilidade dos jovens; na reportagem, esse autor explica:

Estamos assistindo ao assassinato coletivo da infância das crianças e da juventude dos adolescentes no mundo todo. Nós alteramos o ritmo de construção dos pensamentos por meio do excesso de estímulos, sejam presentes a todo momento, seja acesso ilimitado a smartphones, redes sociais, jogos de videogame ou excesso de TV. Eles estão perdendo as habilidades sócio-emocionais mais importantes: se colocar no lugar do outro, pensar antes de agir, expor e não impor as ideias, aprender a arte de agradecer. É preciso ensiná-los a proteger a emoção para que fiquem livres de transtornos psíquicos. Eles necessitam gerenciar os pensamentos para prevenir a ansiedade. Ter consciência crítica e desenvolver a concentração. Aprender a não agir pela reação, no esquema ‘bateu, levou’, e a desenvolver altruísmo e generosidade. (CURY, 2016, s/p).

De acordo com essa perspectiva os aparelhos eletrônicos, incluindo os jogos eletrônicos, influenciam o comportamento dos jovens, diminuindo as habilidades sócio-emocionais mais importantes como: “se colocar no lugar do outro, pensar antes de agir, expor e não impor as ideias, aprender a arte de agradecer” (CURY, 2016). Da maneira que o autor coloca, os videogames alteram os modos de pensar e agir dos jovens, mexendo no pensamento habitual e na segurança das famílias, deslocando o jovem para atitudes menos generosas e altruístas, ofendendo uma imagem dogmática do pensamento da infância e juventude, ignorando a forma espontânea com a qual as pessoas podem agir quando não estão presas aos dogmas.

Seguindo caminho por esse território fértil que são os jogos eletrônicos, encontra-se a opinião comum em torno da frequência inadequada do uso de jogos. Argumentos em torno de que a prática de jogos pode causar problemas de saúde, físicos e emocionais são muitos. A partir de uma frequência sem limites, a ação de jogar pode se configurar como um vício. O jogador começa a apresentar uma compulsão por jogos, podendo mais tarde, se transformar em doença, em que o prazer em jogar se torna tensão (MENA, 2003). Isso faz com que o jogador apresente sintomas como insônia, baixo rendimento escolar, isolamento do convívio social e do contato humano e falta de paciência para resolver exercícios que necessitem de uma elaboração mental mais complexa (MENA, 2003).

A pesquisa percorreu um percurso, potencializada pela possibilidade de afirmar o desejo de poder dizer dos jogos eletrônicos, a partir de uma outra perspectiva. Para tanto, ocupou-se de colocar em curso a configuração de um Programa de Procedimentos de pesquisa – PPP (DE ARAUJO; CORAZZA, 2017), no sentido de produzir a composição do Método Maquinatório de Pesquisa – MMP (DE ARAUJO, 2017). Desse modo, optou-se por um jogo de dobradura entre um

Plano de Organização que produz a estética dos jogos eletrônicos, e um Plano de Invenção, que pretende trazer a voz do jovem, como forma de tensionar o que se pensa que esses jogos são. No caso, em um primeiro movimento, procurou-se mapear o que os discursos hegemônicos produzem, enquanto Imagem Dogmática do Pensamento – IDP (DELEUZE, 2006). Necessita-se resistir a essa IDP; e inventar modos de poder cortar esse Plano de Organização e esticar linhas de transversalidade que induzam e potencializem um movimento de desterritorialização. Isso só é possível porque se inventa um método de invenção com os quais possa configurar a máquina abstrata que vai preencher o Plano de Invenção. No caso dessa pesquisa, faz-se a maquinação (DE ARAUJO, 2017) de cenas ficcionais de aula. Inventa-se um ambiente fabulatório que opera como dispositivo de conexão para o leitor; maquinaria de conexão que deseja carregar o leitor para a performance do jogo, virtualizando a jogabilidade que agora se pode atualizar no corpo-leitor. A composição das cenas ficcionais é o modo de posicionar e afirmar a voz do jovem no trabalho. As cenas são articuladas com vozes investidas em personagens fictícios: a professora, os alunos e o narrador que estrutura a cena e faz considerações. Na aula, professora e alunos conversam, problematizam sobre a relação estabelecida entre jogo eletrônico e jogador. A costura dessas vozes é para produzir uma problematização que traga à superfície os modos de funcionamento dos jovens na apropriação do jogo eletrônico. As cenas tomam a estrutura semelhante a um filme, um conjunto de planos que acontecem no mesmo lugar, neste caso, tudo que acontece na aula.

Plano 2 - cena 1 - professora

Pessoal, os jogos fazem parte de mim, assim como para muitos de vocês, conheço-os desde pequena. Aprendi muitas coisas com eles, como por exemplo, o inglês. Trago um texto para abrir discussão em torno dos jogos eletrônicos. Qual a influência deles nas nossas vidas? O texto círculo mágico de Huizinga mostra que quando se participa de algum tipo de atividade de entretenimento entra-se nesse círculo deixando para trás os problemas, preocupações e aflições do cotidiano, mergulhando em outro universo. O que vocês acham da capacidade dos jogos eletrônicos de manter os jogadores ancorados ao presente, removendo ao máximo a ansiedade e a frustração?

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 3 – cena 1 - Pedro

Meus pais sempre os viram com uma visão negativa, falam que faz mal para as “vistas”,

deixam as pessoas gordinhas de tanto ficarem sentadas. Minha mãe reclama quando me enxerga na frente do jogo: - vai fazer algo de útil! Desliga isso, esse jogo horrível! Vais te tornar um assassino, matar todo mundo! Atropelar as pessoas na rua! ...

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 3 – cena 1 - Pedro

Se a pessoa fosse influenciada pelo jogo, ela pode estar aberta e também ser influenciada por qualquer outra coisa, como um filme ou novela na televisão. Se o jogo me influenciasse, certamente seria um Neymar da vida, já que joguei o futebol Fifa a minha infância inteira.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 4 – cena 1 - Daniel

Se eu fosse influenciado pelo Mortal Kombat, estaria lutando UFC, aquele jogo de luta livre. No Mortal Kombat, os personagens apanhavam e não saía sangue, além disso os barulhos das pancadas não passavam a emoção da realidade, parecia mais uma brincadeirinha de luta com meu amigo na rua.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Na percepção de Daniel, o jogo Mortal kombat não tem como passar uma experiência violenta, experiência que acontece, perpassa e transforma as pessoas, no sentido de Jorge Larrosa. É verdade que há sangue que jorra e encharca o chão das fases e as roupas dos personagens, e que durante a partida, os personagens sofrem escoriações, hematomas e lesões mais graves, como pedaços da pele rasgados, veias dos olhos estourando e partes do couro cabeludo arrancadas; mas não chega a ser uma experiência que toque a sensibilidade das pessoas, um acontecimento que faça sentir algo, ou que os tornem diferentes daquilo que são (LARROSA, 2002).

Conclusão

Pelas cenas do plano de criação, é possível perceber que o senso comum está muito presente na relação estabelecida pelos jogos e jovens e que esse pensamento se afirma e se aligeira em juízos, o que acaba silenciando e afastando a voz do jovem das discussões acadêmicas. De algum

modo, pelas cenas ficcionais de aulas, pode-se prover uma fricção, um tensionamento com esses discursos que se sobressaem na mídia em geral, nas rodas de conversa em família, na escola, ou seja, nas maiorias dos coletivos com os quais se têm relação. Isso torna perceptível o quanto o discurso hegemônico, está apto ao consumo em grande escala, formando opiniões e estabelecendo juízos, mesmo que não se tenha, muitas vezes, saberes e/ou experiências que mantenham essas posições em pé. Nesse sentido o trabalho aqui apresentado se ocupou de uma temática abordada dentro do campo da educação, através de um percurso de pesquisa composto de vários trajetos e possibilidades, sem quaisquer pretensões de encontrar respostas objetivas e produzir regimes de verdades para os questionamentos inerentes ao tema. O que se tem é a conquista de um espaço-tempo no qual a pesquisa se permitiu escrever sobre os jovens e os jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

- CURY, Augusto. **Nunca tivemos uma geração tão triste**. 2016. Disponível em: <<https://claudia.abril.com.br/noticias/nunca-tivemos-uma-geracao-tao-triste/>>. Acesso em: 28 dez. 2016.
- DE ARAUJO, Róger Albernaz. **Máquina-Método: ensaios de um devir-metodológico**. In: BARREIRO, Cristhianny; CASTRO, Beatriz Helena. **Narrativas de pesquisa em educação: teoria e prática**. Porto Alegre: Observatório da UFRGS, 2017.
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Tradução: Luiz Orlandi, Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 2006.
- GLOBO, O. **Especialistas em vício dizem que videogame não vicia**. 2007. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/geral,especialistas-em-vicio-dizem-que-videogame-nao-vicia,13604>>. Acesso em: 08 mar. 2017.
- LARROSA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Revista Brasileira de Educação, Barcelona, v. 1, n. 19, p.20-28, jan. 2002.
- MENA, Fernanda. **Estudos destacam lado bom dos games, mas alertam contra excessos**. 2003. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u13181.shtml>>. Acesso em: 17 abr. 2017.
- SETZER, Valdemar W. **Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos**. São Paulo:[Sn] (2008).