

JOVENS JOGADORES DE VIDEOGAMES E PRODUÇÃO DE SENTIDOS: CONTRIBUIÇÕES PARA SE PENSAR PRÁTICAS EDUCATIVAS ALTERITÁRIAS

MARTINS, Daniele M. – UERJ – dani.muniz3@gmail.com

COUTO JUNIOR, Dilton R. do – UERJ – junnior_2003@yahoo.com.br

GT: Educação e Comunicação / n.16

Agência Financiadora: PIBIC / UERJ e PIBIC / CNPq

O presente trabalho traz um recorte de pesquisa institucional em andamento que investiga a relação de crianças e jovens com o tripé da indústria de entretenimento japonesa - mangás (Histórias em Quadrinhos), animês (desenhos animados) e videogames - produtos da cultura pop que vem se constituindo mundialmente como fenômeno de comunicação de massa, inclusive no Brasil. Diante do amplo espectro de questões que a aproximação com o objeto vem apontando, optamos por trazer para esse texto um dos eixos da análise dos dados, o que se refere à relação do jovem com os videogames. Não obstante sua importância, o campo da educação recém despertou para a necessidade desse estudo, sendo poucos os trabalhos que abordam as contribuições que os games podem trazer a questões relativas aos desencontros entre jovens e seus professores, à dificuldade que apresentam com a lógica de aprendizagem calcada no livro e no impresso, à falta de interesse com as atividades escolares, entre outras. Orofino (2003), referindo-se à urgência de a escola colocar em funcionamento uma *prática educativa intercultural*, aponta que, para tanto, seria indispensável não só levar em conta o papel que as indústrias da mídia e seus conteúdos vêm desempenhando na produção das identidades e subjetividades, mas principalmente considerar

os cenários da recepção e do consumo como o *locus* de ações educativas em que os sentidos dominantes das mensagens veiculadas pelos sistemas mercantis de produção da cultura podem efetivamente ser subvertidos e ressignificados. Daí a importância daquelas *teorias da comunicação* que possam trazer aportes para a prática educacional crítica e libertadora.

Essa é a tarefa que vimos tentando exercer, tomando como campo de estudo o cenário dos *animencontros*, e concebendo os fãs de animes, mangás e videogames, que participam desses eventos, como agentes sociais capazes de conferir a esses artefatos sentidos que são gerados pela historicidade de sua inserção na sociedade. Néstor Canclini, Jesús Martín-Barbero e Guillermo Orozco Gomes, representantes dos Estudos Culturais latino-americanos, são os autores que vimos privilegiando como interlocutores teóricos em função de sua filiação a uma abordagem que estuda o consumo cultural e a

recepção dos meios sob o foco das mediações. Isso significa compreender os sujeitos não como consumidores vorazes e alienados dos supérfluos, cuja aquisição é estimulada pela propaganda, ou como meras audiências cativas dos meios, mas como protagonistas ativos que se manifestam politicamente por intermédio de práticas e ações culturais que correspondem ao seu tempo.

A análise dos dados aqui apresentada baseia-se nos registros das observações e nas entrevistas com adolescentes e jovens entre 11 e 21 anos, realizadas durante os eventos presenciais sediados na cidade do Rio de Janeiro, que ocorreram ao longo do ano de 2006 e no início de 2007: *Top Game Show*, *Anime Center*, *Anime Center Halloween*, *Anime Family* e *Anime Center Verão 2007*.

Dada à exotividade desse campo, e a distância que o objeto de estudo guarda dos objetos que são alvo das pesquisas no campo da educação, gostaríamos de ressaltar que é com muito cuidado, e ressaltando a provisoriade de nossas interpretações, que apresentamos aqui alguns resultados preliminares do estudo que vimos desenvolvendo.

Os *animencontros*

Os *animencontros* são mega eventos presenciais que reúnem fãs da indústria de entretenimento japonesa - crianças, jovens e adultos, embora o público juvenil seja predominante - em torno de práticas relativas ao consumo e recepção de mangás animes e videogames. Uma olhada de relance a esses eventos, como ocorreu nas primeiras idas do grupo aos mesmos, dá a impressão de um conjunto desordenado, desregrado de pessoas configurando a multidão, categoria que expressa o caos das metrópoles modernas, o desencontro dos indivíduos no espaço da cidade. No entanto, a recorrência das idas, o olhar mais atento lançado aos eventos e o contato com os depoimentos dos jovens, nos permitiu entrever regularidades ordenadoras que possibilitam pensar a juventude como uma categoria social e não apenas como uma fase biológica de transição para o mundo adulto.

Longe de configurar a multidão que homogeneiza a massa, os eventos, como observamos, são espaços propícios à constituição de socialidades que são forjadas em torno de preferências por um ou outro produto; de identificação com os personagens; de habilidades indispensáveis à execução das práticas identificadas com os produtos, como é o caso das competições que envolvem jogadores de games. Nesse sentido, pudemos perceber que os *animencontros* não são espaços que congregam individualidades

juvenis eufóricas, representativas da visão atomizada e degradada dos grandes centros urbanos, mas lugares de identidades compartilhadas que constituem as “comunidades interpretativas” (Varela apud FERNANDES & SILVA, 2004). Essa categoria expressa o modo pelo qual grupos de indivíduos compartilham gostos, objetivos, crenças e idéias semelhantes, levando o consumo e a recepção dos produtos a serem orientados pela necessidade de fazer deles elementos que possibilitam a interação, a troca e a produção de sentidos. Como expressa Jéssica, de 18 anos, nessa fala : *“Então, pra mim, evento é um dia que eu posso ser quem eu sou, sem ter medo de errar, sem ter medo de falar besteira, porque eu sei que as pessoas vão estar me entendendo, porque elas são iguais a mim, elas estão aqui pelo mesmo propósito”*. E Gustavo, 18 anos, nessa outra, ao referir-se ao motivo que o levava a frequentar os eventos: *“Reunir com amigos, sem contar que é uma coisa que eu gosto de frequentar(...) se não tivesse isso não ia ter contato com as pessoas, não ia, sei lá... é bem legal esses eventos. Se não tivesse isso, ia ser realmente uma coisa muito chata”*. Falando da constituição das identidades juvenis, Carrano (2000) diz que “[a identidade] contém uma tensão não resolvida e insolúvel entre a definição que damos a nós mesmos e o reconhecimento que os outros nos dão”(p.20). Esse depoimento de Rodnei, 17anos, jogador de videogame, parece indicar que é essa “tensão não resolvida” que ele procura superar em suas idas aos eventos: *“As pessoas que geralmente eu não convivo e que não gostam de jogar videogame são pessoas que gostam de mangá e de rock... ou seja, se eu estou conversando sobre videogame e a pessoa não gosta converso sobre uma outra coisa que a gente gosta em comum”*.

Os jovens e a produção de sentidos sobre os videogames

Explicando a identificação da juventude com os jogos eletrônicos, Santaella (on-line) ressalta que essa modalidade de leitura da imagem é a que desperta maior atração nos jovens. A autora destaca que *“Hoje, convivendo com uma grande diversidade de jogos tradicionais e de jogos que atraem multidões tanto para os estágios quanto para as telas de transmissão, como o futebol por exemplo, o que caracteriza o nosso tempo são os jogos eletrônicos, os games”*. Segundo a autora, se ao longo da segunda metade do século XX, esses jogos foram desprestigiados como objetos de estudo pelos teóricos apocalípticos, *“neste início de terceiro milênio, entretanto, vemos surgir cada vez mais*

pesquisadores dedicados a entender as propriedades dessa linguagem tecnológica assim como as informações disseminadas por ela na cultura”.

Procurando saber que espaço a escola abre para os videogames, nos deparamos com as seguintes respostas:

Lugar do videogame na escola? Em casa, cara! Determinadas horas atrapalha pra caramba, se o cara tem que estudar pra prova... Ih caramba! Tô empacado no jogo, e agora, vou estudar pra prova ou desempacar no jogo? Geralmente o jogo fala mais alto. (Fábio, 18 anos).

O espaço[do videogame na escola] fica no primeiro dia de aula, quando os professores falam que aqui não é um jogo... não tem muito espaço para jogos, assim, no colégio. (Gustavo, 18 anos).

Esses depoimentos demonstram a distância da escola em relação à aproximação dos jovens das culturas das mídias. Sarlo (1997), referindo-se a isso, diz que a escola “(...) poderia beneficiar-se e aumentar sua eficácia reutilizando as habilidades adquiridas pelos alunos em outra parte: a velocidade do feeling proporcionada pelo videogame; a capacidade de compreensão e resposta frente a uma superposição de mensagens; os conteúdos familiares e exóticos oferecidos pela mídia” (p. 114, grifo seu).

Essas habilidades, que envolvem a intimidade dos jogadores com a simulação, a virtualidade, a acessibilidade e a diversidade simultânea de informações próprias aos games, entram em conflito com a lógica da cultura escolar centrada no livro. Falando da diferença entre a leitura do livro e a imersão em ambientes virtuais, como é o caso dos games, Machado (2002) comenta que enquanto o romance, por exemplo, não enseja ações de interferência na evolução da história, a segunda permite o sentimento de *agenciamento* que é a sensação que o *interator* experimenta quando interfere dinamicamente numa ação que foi fruto de sua decisão ou escolha.

Essa é sensação que os jogos eletrônicos desperta nos jovens entrevistados, como revela essa fala:

[...]Então o videogame tem aquela coisa da fantasia, [...] você pode fugir dele, você pode pular essa fase, você pode deixar para jogar amanhã. Na vida, infelizmente, não tem isso. E no videogame você pode simplesmente apagar e começar tudo de novo, na vida não rola. [...] no videogame você tem milhões de vidas, ainda pode tirar um card e começar tudo de novo, do zero, com 99 vidas. Ainda tem gente que tem jeito de golpear ali e ter mais 99 vidas. Na vida real infelizmente não dá para fazer isso. Esse é o fascínio do videogame (Tatiane, 21 anos).

Considerações Finais

Tomar os *animencontros* como campo empírico tem nos permitido entrar em contato com a contradição imposta aos jovens entre viver num mundo *high tech* e ter que conviver com o anacronismo da escola. Evidentemente, seria descabido considerar que as novas tecnologias poderiam resolver todos os problemas do sistema educativo. Entretanto, o que esse estudo vem apontando é que não dá mais para a escola continuar se negando a perceber a significativa presença pedagógica da mídia, e aqui nesse caso da mídia digital, nos contextos culturais em que os jovens circulam. A aproximação desses contextos, ao fornecer auxílio à compreensão dos modos pelos quais crianças e jovens constituem hoje suas identidades e se relacionam com o conhecimento e a cultura, poderia ensejar práticas educativas alteritárias.

Referências bibliográficas

- CARRANO, Paulo Cesar. *Juventudes: as identidades são múltiplas*. *Movimento*: n.1, maio de 2000.
- FERNANDES, Adriana Hoffmann e SILVA, Andréia Attanazio. *Consumo cultural e produção de sentidos: o papel da comunidade interpretativa*. Trabalho apresentado no Congresso Internacional Diálogos sobre Diálogos. Niterói: UFF, 2005.
- MACHADO, Arlindo. *Regimes de imersão e modos de agenciamento*. Trabalho apresentado no XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Salvador/BA, set 2002.
- OROFINO, Maria Isabel. *Educação intercultural, mídia e mediações: aportes das teorias latino-americanas da comunicação e consumo cultural*. Disponível em http://www.ufsm.br/linguagem_e_cidadania/02_02/MariaIsabelLC8.htm Acesso em 13/02/2006.
- SANTAELLA, Lucia. *Games e comunidades virtuais*. Disponível em: <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>. Acesso em: 30 de março de 2007.
- SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

