

JOGOS ELETRÔNICOS, JUVENTUDE E CURRÍCULO CULTURAL: IMPULSIONANDO UMA NOVA PRÁTICA EDUCATIVA POPULAR

MOITA, Filomena Ma. Gonçalves da Silva Cordeiro – UFPB/ UEPB

GT: Educação Popular / n. 06

Agência Financiadora: não contou com financiamento

A temática geral desta pesquisa circunscreve-se no estudo do currículo-cultural¹ em imagem-som e seu correlato, a experiência formativa vivenciada pela juventude e mediatizada pelos jogos eletrônicos.

A pesquisa surgiu de relatos feitos por mães e avós, que nos chamaram a atenção. Entre eles, destaco: “... *além dos problemas que já tenho, meus filhos só vivem naqueles playgames, não sei o que faço, para proibir. A professora reclama porque faltam às aulas*”. Uma avó dizia: “*Olhe, eles chegam a roubar dinheiro, moedas que eu escondo para comprar o pão, ou pedem na rua, e vão para o boteco jogar, ficam horas jogando. Não entendo como podem ficar tanto tempo na frente daquelas máquinas*”. Depoimentos desse teor, não analisados na altura porque não faziam parte do objetivo de estudo, mobilizaram-me o suficiente para a busca de respostas e a necessidade de estudar os jovens e suas relações com as máquinas de jogo.

Playgames, podem até ser antros de violência, ou fabricantes de violência, como afirmam a sociedade e suas famílias. Mas, 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 me lançar às cegas a ele. Será que o que eles estão fazendo, é uma perda de tempo, uma rebeldia, como entendem os adultos? Diante da perplexidade o que fazer? Há uma necessidade social de aprofundar a temática, de estudar a juventude.

Para tanto, venho utilizando o paradigma indiciário (GINZBURG, 1989), não me contentando com as evidências, mas caminhando por veredas flexíveis que me permitem entender uma juventude nascida e mediatizada por imagens na sociedade do

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 et ali (org.). 500 anos de educação no Brasil, Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

espetáculo². Na busca de respostas para perguntas: o que estão aprendendo estes jovens naquele espaço de playgames recriminado por suas família e/ou professoras(es)? Que sentido ético existe ali, se é que existe? Seria ali um espaço de violência? Ou de estímulo à violência? Será ali um espaço de socialização, de troca de conhecimentos entre pares, não entendido pelos adultos? Como aquelas imagens-som representadas nas telas dos artefatos audiovisuais neste caso, os jogos eletrônicos, estão sendo apreendidas pela juventude?

O cotidiano de milhões de pessoas é atravessado por informações, valores e saberes que interferem em suas formas de ser, de aprender, de ver, de pensar, de sentir e ajudam na construção de imaginários e produção de suas identidades étnicas, sexuais e sociais. A este aprendizado, se convencionou chamar de currículo cultural, resultado de uma sociedade audiovisual, narrativa em imagem-som.

Assim, 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 espaços de poder-saber, num sentido foucaultiano, os artefatos culturais, construídos além dos muros escolares, vêm participando e influenciando de um modo mais efetivo a educação de valores éticos e, com certeza, estão interferindo nos currículos e nos conhecimentos dos sujeitos sobre si mesmos, sobre os outros e sobre o mundo. Além disso, pode impulsionar uma reflexão sobre como desenhar um novo perfil para a prática educativa popular. Nessa prática, lembra-nos Pinto (1993), o educador deve sempre ter em mente que o educando é não só portador, mas, também, produtor de idéias.

É nesse cenário que os jovens estão cada vez mais construindo suas percepções de mundo, suas subjetividades. Eles próprios vão se constituindo como sujeitos de relações de poder-saber, buscando autonomia numa relação de homem máquina onde permeiam relações de poder que circulam pela e com a máquina. Nas palavras de Gonsalves (2002, p.72),” *ser autônomo é poder elaborar suas próprias leis, compreender as conexões que se realizam no interior do seu próprio pensamento*”. Ser autônomo é “*ser aluna do paraíso*” é buscar nas *salas interiores* as descobertas mais significativas. Por isso defende-se que cada jovem é um jovem, logo com uma apropriação e produção própria de significados: (idem, p. 73), “*o indivíduo, como*

² Para Debord (1967, p.4), O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens.

organização, tem como produto ele mesmo, isto é, ele é ao mesmo tempo produtor e produto do processo de conhecimento”.

Na sociedade moderna o conhecimento é um bem de valor inestimável, segundo Maturama e Varela (1995, p.18), só podemos conhecer o conhecimento humano (experiências, percepções) a partir dele mesmo. Ou seja, conhecer, é um processo de auto-organizativo do indivíduo, isto é, cada um aprende pelas e nas relações que constrói com seu entorno. Nas palavras de Levy (2000, p. 121):

Cada vez que um ser humano organiza ou reorganiza sua relação consigo mesmo, com seus semelhantes, com as coisas, com os signos, com o cosmo, ele se envolve em uma atividade de conhecimento, de aprendizado.

Defende-se então, nesta perspectiva, que na relação dos jovens com os artefatos é produzido conhecimento mediado pela tecnologia que aqui são os jogos eletrônicos, tendo como sujeito o jovem jogador. Existe uma interatividade entre idéia passada pela imagem e som mediada pela técnica. Naqueles espaços, os jovens têm acesso a técnicas de simulação, imagens interativas que segundo Levy (idem, p. 165), *“não substituem os raciocínios humanos, mas prolongam e transformam a capacidade de imaginação e de pensamento.* Recorrendo a Castells, todas as expressões culturais, da pior à melhor, da mais elitista a mais popular, vêm juntas nesse universo digital que liga, em um supertexto histórico gigantesco, as manifestações passadas, presentes e futuras da mente comunicativa. Com isso, afirma o autor, *“elas constroem um novo ambiente simbólico. Faz da virtualidade nossa realidade”*(2001 p.395).

Conhecer as práticas e formas de sociabilidade que fazem parte do cotidiano destes jovens frequentadores de jogos eletrônicos no espaço social, família, escola assim como analisar a experiência formativa juvenil através da imagem-som nos “play-time” mediatizada pelos jogos eletrônicos principalmente nos bairros da periferia da cidade de João Pessoa, objeto de estudo desta pesquisa é, para as novas formulações epistemológicas, uma temática imprescindível e improrrogável.

Num terreno de luta por significados, onde grupos buscam hegemonia de ideais e de concepções, tem-se como objetivo: analisar o currículo cultural no que se refere ao conhecimento mediatizado pelas imagens-som das telas dos jogos eletrônicos e a

apropriação e produção de significados feita pelos jovens nos bairros da periferia da cidade de João Pessoa.

Algumas palavras sobre o método

No primeiro momento, iniciei a pesquisa pelo playtime do Mercado Central / Centro de João Pessoa. Pesquisa preliminar revelou que por ali transitam jovens dos diferentes bairros periféricos. Além da observação que vimos realizando a pesquisa exigirá entrevistas semi-estruturadas. Adotado como critério o sistema de rede, no qual busca-se um “ego” focal que disponha de informações a respeito do segmento em estudo, que possa “mapear” o campo de investigação e “decodificar” o papel dos jogos eletrônicos.

Teorias sociológicas que acentuam o papel ativo do indivíduo 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, de modo muito significativo, na formação de sujeitos sociais, produzindo efeitos que se perpetuam muito além da experiência imediata. Acredita-se que o trabalho em rede possibilitará acesso ao número adequado de jovens.

Utilizo o conceito de juventude adotado pela UNESCO que, resume uma categoria essencialmente sociológica, indica o processo de preparação dos indivíduos para assumir o papel de adulto na sociedade, tanto no plano familiar quanto profissional, e estende-se na faixa etária de 16 a 24 anos.

Dada a especificidade do estudo acoplarei à análise das observações e das entrevistas semi-estruturadas, a análise de imagens em movimento de acordo com as orientações de Diana Rose (2002). Onde cada translado implica em decisões e escolhas, que serão definidas ao longo do percurso da pesquisa. As categorias encontradas serão, então, confrontadas com teorias entre as quais as mencionadas neste texto. Dentre esses fundamentos utilizarei conceitos tanto da antropologia social e da sociologia quanto da educação popular.

Referências Bibliográficas

- BOTT, E. Família e rede social. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.
- CASTELLS M. A Sociedade em rede. 5ª. Ed. Vol I. São Paulo: Paz e terra, 2001.
- FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1996.
- GONSALVES, E. P. Desfazendo Nós: educação e autopoiése. In GONSALVES, E. P. (org). Educação e Grupos Populares: temas (re)correntes. Campinas, SP: Alínea, 2002.

- GINZBURG, C. Mitos, Emblemas, Sinais: morfologia e história. SP. Companhia das Letras, 1989.
- LEVY, P. A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. 3ed. São Paulo: Loyola, 2000.
- MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco. A Árvore do Conhecimento. São Paulo: Editorial Psy, 1995.
- MEIRELES, Cecília. Flor de Poemas. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- PINTO, A. V. Sete lições sobre educação de adultos. São Paulo: Cortez, 1993.
- ROSE, D. A análise de Imagens em movimento. In BAUER, M. W. e GASKELL G. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. um manual prático. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- STEINBERG, Shirley R. Kindercultura: a construção da infância pelas grandes corporações. In: SILVA, AZEVEDO e SANTOS (orgs.). *Identidade Social e a Construção do Conhecimento*. Porto Alegre: Secretaria Municipal de Educação, 1997.
- TERRAIL, Jean-Pierre. La dynamique des "génération": activité individuelle et changement social (1968/1993). Paris: Éditions L'Harmattan, 1995.

Layout do pôster

EDUCAÇÃO, JUVENTUDE E CURRÍCULO CULTURAL: IMPULSIONANDO UMA NOVA PRÁTICA EDUCATIVA POPULAR

A temática geral desta pesquisa circunscreve-se no estudo do currículo-cultural em imagem-som e seu correlato, a experiência formativa vivenciada pela juventude e mediatizada pelos jogos eletrônicos.

A pesquisa surgiu de relatos feitos por mulheres, sujeitos de pesquisa anterior e que nos chamaram a atenção. Entre eles, destaco: "... além dos problemas que já tenho, meus filhos só vivem naqueles playgames não sei o que faço, para proibir. A professora reclama porque faltam às aulas. Uma outra afirmava: "Sabe, eles fogem de casa quando me vêem brigar com o pai e correm para aquela perdição".

PERGUNTAS TAIS COMO:

O que estão aprendendo estes jovens naquele espaço de playgames recriminado por suas família e/ou professoras(es)?

Que sentido ético existe ali, se é que existe?

Como aquelas imagens-som representadas nas telas dos artefatos audiovisuais neste caso, os jogos eletrônicos, estão sendo apreendidas pela juventude?

Que outros saberes e modos peculiares e singulares de aprender mostram esses jovens?



Para tanto, venho utilizando o paradigma indiciário Ginzburg, assim como as teorias de Pierre Levy, Morin, Castell, buscando entender uma juventude nascida e mediatizada por imagens na sociedade do espetáculo.

OBJETIVO

Analisar o currículo cultural no que se refere ao conhecimento mediatizado pelas imagens-som das telas dos jogos eletrônicos e a apropriação e produção de significados feita pelos jovens nos bairros da periferia da cidade de João Pessoa.

ALGUMAS PALVRAS SOBRE O MÉTODO

Existem 68 bairros na cidade de João Pessoa, mas, no primeiro momento, iniciei a pesquisa pelo playtime do Mercado Central / Centro de João Pessoa.

Pesquisa preliminar revelou que por ali transitam jovens dos diferentes bairros periféricos.

Além da observação que vimos realizando a pesquisa exigirá entrevistas semi-estruturadas.

Adotado como critério o sistema de rede no qual busca-se um "ego" focal que disponha de informações a respeito do segmento em estudo, que possa "mapear" o campo de investigação e "decodificar" o papel dos jogos eletrônicos.