

Os Games no Cotidiano da Vida Moderna

CLÁUDIA CASTILHO

Licenciada em Filosofia (Universidade Presbiteriana Mackenzie). Formação técnica em Audiovisual (Centro de Comunicação e Arte Senac). Atualmente atua como Câmera e Editor de Vídeo. Formação técnica em Design Gráfico e Design de Multimídia (Centro de Comunicação e Arte Senac). Formação técnica em Publicidade e Propaganda (Escola Panamericana de Artes). Pesquisadora nas áreas que abrangem: videogame, game-educação, cultura, literatura e filosofia. Pesquisadora junto ao Grupo de Estudos do Departamento de Filosofia da Universidade Presbiteriana Mackenzie com o tema “Teoria das Ideias”. Colaboradora da Comunidade Gamecultura desde 2005 até atualmente.
claudia@gamecultura.com.br

Resumo

Este artigo mostra a importância dos atuais videogames no contexto educacional e cultural. Pretende-se contribuir com a compreensão sobre as novas mídias, em especial os videogames, e discutir como essas mídias fazem parte da complexidade do homem contemporâneo, com base em estudos da Arqueologia da Mídia (Zielinski). Visando a uma metodologia interdisciplinar, este artigo reúne pesquisadores atuais das áreas de Game Studies e Gamecultura. Analisa-se o conceito de jogo, de modo a perceber a relevância educacional e cultural dos videogames.

Palavras-chave: Videogame. Jogos sérios. Educação. Estudo dos games. Gamecultura.

Introdução

Há cinco anos tenho oportunidade de participar como colaboradora em projetos, que tem por objetivo levar o conhecimento sobre a cultura dos *games* no Brasil, o que aumentou a vontade de conhecer melhor o mundo dos *Games* e de saber o porquê são tantas as crianças, jovens e adultos que têm verdadeira paixão por estes “brinquedos”. Assim surgiu a primeira motivação para minhas pesquisas.

Antes mesmo de iniciar as pesquisas constatou-se que já havia outros pesquisadores de diversas áreas do conhecimento como: Filosofia, Semiótica, Computação Gráfica, Animação, Arte, Crítica Literária entre outras, todas interessadas e já pesquisando sobre esta – não tão nova mídia –, denominada videogame.

Mas foi a possibilidade da interação dos *Games* com a educação que motivou ainda mais minhas pesquisas, aumentando assim o desejo de compreender como jovens docentes que estão se licenciando atualmente, e que têm maior oportunidade e facilidade em trabalhar com seus alunos, como estes podem utilizar-se das novas tecnologias para melhor transmitir conhecimentos.

Logo no início das pesquisas se constatou claramente como os *games* sofrem muitos preconceitos. O videogame é visto como vilão em ambiente escolar e em casa; pais não entendem o porquê de seus filhos passarem tantas horas jogando e julgam esta atitude apenas como passa tempo, ociosidade sem limite, preguiça e irresponsabilidade. Este pensamento de pais e professores foi mais uma motivação para pesquisar com o intuito de oferecer outro ponto de vista aos pais, docentes e a quem mais tiver interesse e acessibilidade aos games, para compreender o que está se passando nas cabeças, da atual juventude.

Este artigo aborda alguns fundamentos teóricos sobre o entrelaçamento entre o jogo, o videogame, e a educação, com especial atenção para os jogos eletrônicos. Como referencial utilizam-se autores de diversas áreas, sendo assim, um referencial teórico multidisciplinar. As áreas são: Filosofia, Antropologia, Pedagogia, História, Comunicação, Semiótica, Jornalismo, Educação, Sociologia, Arte, Literatura, entre outras.

A investigação dos estudos sobre a possível aprendizagem através dos jogos eletrônicos norteia o processo de discussão e reflexão. Sendo assim inicia-se a investigação com autores como Huizinga (2001), Caillois (1986), Gadamer (2003), com o objetivo de demonstrar a importância do jogo como elemento da cultura. E ao entrar nas pesquisas

sobre os *serious games*, encontramos com autores como Presnky (2006), Benjamin (2007), Tavares, (2006), Adorno (2000), Freire (2007), entre outros.

Portanto foi baseado em autores como Huizinga (2001), Caillois (1998), Tavares (2006), Zielinski (2005), entre outros, que foi possível certificar com mais frequência atualmente que, os jogos eletrônicos estão cada vez mais fazendo parte do cotidiano de crianças, jovens, e adultos. O objetivo deste artigo é mostrar o videogame como fenômeno cultural na atualidade, e compreender melhor a relação deste com a educação e as novas tecnologias. No início de minhas pesquisas optei por pesquisar um gênero de jogo denominado “Game Art”, mas acabei por pesquisar também jogos sobre treinamento e saúde. Procurei neste artigo demonstrar minha busca por novas teorias, filósofos, modelos que se adequassem melhor a minhas pesquisas.

Deste modo o que pude perceber até o presente momento em minhas pesquisas e através de algumas experiências, é o fato de que o videogame é mesmo tido por alguns pesquisadores e pelo mercado de jogos digitais como um fenômeno cultural. Nunca se falou ou se pesquisou tanto sobre os games como acontece agora. Compreendi também que, a relação desta chamada “nova mídia” em muitos lares e em ambientes acadêmicos ainda sofrem muitos preconceitos.

O Jogo

A partir dos estudos teóricos sobre jogos que se iniciam nas primeiras décadas do século XX, em meados de 1935 a 1968, com os autores Huizinga (2001) e Caillois (1986), pode-se dizer que o jogo é um dos pilares que sustentaram o desenvolvimento da cultura humana (HUIZINGA, 2001, p. 3).

Segundo Huizinga (2001, p. 3-5), o jogo é um elemento formador da cultura, e apresenta seis características fundamentais:

1º Refere-se à liberdade de escolha e de jogar um jogo, peculiar de qualquer atividade lúdica. Geralmente pratica-se quando pensa-se não ter nada mais produtivo, naquele momento, a se fazer.

2º Jogo não é vida cotidiana. Quando se está jogando tem-se absoluta certeza de que se trata apenas de uma pausa, um intervalo na rotina do dia a dia, embora se encare esta atividade com seriedade nela mesma.

3º Há distinção entre o jogo e a vida real.

Huizinga (2001, p. 11) afirma que o jogo não é a vida corrente, nem a vida real O jogo é desinteressado e divertido, que cria ordem e é ordem. Ele é livre e, em si mesmo, é a liberdade. São essas qualidades do jogo que fazem dele uma arma mortal para as resistências e defesas, para

as pessoas que não gostam e não acreditam na liberdade de escolhas e pensamentos, sensações que os jogos podem proporcionar. O Jogo não é uma aquisição recente dos seres humanos, supõe-se que ele precedeu à cultura, já que para haver cultura, mesmo em suas manifestações mais simples, pressupõe-se a existência de uma sociedade humana, por mais primitiva que seja (LANDINI, 1998, p. 119). Em outras palavras, o que Landini tenta mostrar é que mesmo antes do homem saber formular conceitos, este já produzia a cultura dos jogos, ele jogava e ensinava outros a jogar, por isso o jogo precedeu à cultura.

4º É preciso ter ordem, seguir as regras do jogo, agir de forma ordenada, a menor desobediência à ordem pode estragar o jogo.

5º O jogo nos traz uma experiência estética, lança sobre nós um feitiço: é fascinante, cativante, basta estar aberto para experimentar. E está cheio de qualidades nobres que somos capazes de ver, por exemplo: o ritmo, a harmonia, a beleza, a paixão, etc.

6º Uma outra característica do jogo é a imprevisibilidade, a incerteza, e o acaso do jogo. Isso pode provocar um debate ético.

A liberdade, o se ver fora da vida cotidiana, a distinção da fantasia e do real, a experiência estética, o acaso do jogo, e as regras que definem o que é possível ou não no jogo, são o que talvez expliquem a atração que os jogos exercem sobre cada pessoa. É pela realização contínua dessas atividades, bem como por 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). É transmitido, e pode vir a tornar-se uma tradição, o jogo Dreidel¹ é um exemplo de jogo que foi transmitido de geração em geração. Trata-se de um jogo de pião de quatro lados jogado durante o feriado judaico de Chanucá², tornando-se assim uma tradição para os judeus.

O historiador Johan Huizinga, em sua obra “*Homo Ludens*”, de 1938, afirma que todas as atividades humanas, incluindo filosofia, guerra, arte, leis e linguagem, podem ser vistas como resultado de um jogo. Para esse historiador holandês, a ideia de jogo é central para a civilização.

1 Sobre a origem deste jogo há algumas explicações, uma delas é a de que este jogo, o Dreidel, era jogado pelos judeus sob o domínio Grego e que jogavam para camuflar o estudo da Torá, um livro sagrado judaico. Mas o Torá é dividido em 5 livros que contém os relatos sobre a criação do mundo, da origem da humanidade, do pacto de Deus com Abraão e seus filhos, e a libertação dos filhos de Israel do Egito e sua peregrinação de quarenta anos até a terra prometida. Inclui também os mandamentos e leis que teriam sido dadas a Moisés para que entregasse e ensinasse ao povo de Israel.

2 Chanucá é uma festa judaica, também conhecida como o **Festival das luzes**. Chanucá é uma palavra hebraica que significa “dedicação” ou “inauguração”. A primeira noite de Chanucá começa após o pôr-do-sol do 24º dia do mês judaico; é uma festa comemorada por oito dias.

Huizinga (2001, p. 3) afirma que, assim como os homens, os animais brincam, jogam, e o autor exemplifica dizendo que os cachorrinhos convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento.

Para Huizinga (2001, p. 13) o jogo se define em:

[...] uma 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, seguindo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredos e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

O jogo surge da cultura. Não há jogo desprovido de elementos culturais e ou educacionais, sempre haverá nos jogos, mesmo que em menor proporção em muitos jogos, algo pelo qual se possa obter um pouco de cultura e assim aproveitando para tirar também algum aprendizado, já que, por mais simples que possa ser a estrutura dessa atividade, quase sempre é mediado por alguma relação humana, sejam elas diretas, ou seja, um contato entre pessoas, ou indiretas, um contato pessoas-objetos, – como acontece com o auxílio de um computador – ou ainda com o auxílio de uma plataforma de videogame, como muito se vê acontecer atualmente. Então, assim é utilizada a “Inteligência Artificial” dos jogos, que acontece quando um jogador joga contra uma máquina, no caso o computador ou uma plataforma de videogame.

Portanto, nos jogos sempre estará presente um diálogo entre homens. A definição do termo jogo não é tarefa fácil, mesmo com toda sua evolução ao longo da história da humanidade, sua conceituação ainda é muito complexa, pois carrega uma série de significados e sentidos.

O jogo apenas como fenômeno cultural e humano, suas características em uma sociedade não fica mais clara ou fácil de ser compreendida, pois o que define se uma atividade pode ser considerada ou não como jogo, depende da construção cultural na qual cada sociedade é estabelecida. Sendo assim, uma atividade pode ser considerada jogo em determinada sociedade, e não ser em outra (PICCOLO, 2005, p. 6).

Um exemplo de construção cultural diferente, são os jogos romanos que em 286 a.C., eram usados para entreter o público. Nesta época gladiadores entravam na arena para lutar até a morte

do adversário. Faziam parte da política do “pão e circo”, era assim que o imperador romano tentava distrair seu povo dos acontecimentos políticos daquela época. Chamavam as lutas de “jogo de esporte”. O mesmo não acontecia em uma sociedade Taoísta no mesmo ano de 286 a.C., afinal os chineses estavam mais preocupados com questões espiritualistas do que com questões políticas. O que era jogo em Roma, era considerado crueldade na China.

Ao redor do mundo é possível encontrar inúmeras manifestações de jogo em diversas civilizações, como os gregos com seus jogos olímpicos, os romanos com seus jogos de luta, os japoneses com seus jogos de desafios de samurais, chineses com seus jogos rituais de homens e mulheres na China Antiga³ (KASHIWAKURA, 2008, p. 28). Conforme o tempo foi passando, o termo jogo se associou à ideia de movimento, agilidade e não-seriedade. Passou a ter diversos significados, dependendo da época e do local, e já foi confundido com passatempo, divertimento, ou como sinônimo de brinquedo e brincadeira.

A sociedade se modifica constantemente ao longo das épocas, valores que na antiguidade eram considerados fundamentais para a manutenção de determinado sistema social perdem sua importância, entretanto, não deixam de existir. Um exemplo disso é o trabalho, principal atividade humana, que é o criador de grande parte dos valores que conduz uma sociedade, porém, se modifica constantemente devido às condições políticas, econômicas e sociais de determinada época, não perpetuando, conseqüentemente, seus valores.

Talvez quem poderia realizar esta função de perpetuar seus valores seria o jogo, que possui uma relação dialética com o trabalho, à medida que se origina dele, mas também se diferencia por ser uma atividade de caráter oposto, que preza pelo lúdico e pela diversão. Em outras palavras, a relação dialética do trabalho com o jogo se dá também à medida em que um homem que precisa do trabalho para o sustento do corpo por questões de sobrevivência, também precisa do jogo em forma de entretenimento para o sustento de sua alma que depois de cansada devido ao trabalho, também precisa descansar (ARISTÓTELES, 1987, 6, 1176b30, p. 187-188).

O jogo faz parte da cultura humana e apesar das constantes modificações que as várias culturas sofrem, o homem está sempre procurando uma maneira lúdica de expressar sua humanidade, em busca da diminuição de suas angústias e de seus conflitos. Assim sendo, uma questão pode vir à tona. O que é mero jogo não é sério? Não pode haver objetivos sérios quando se joga?

³ “A vida das aldeias é submetida ao ritmo das estações. No outono e na primavera, realizam-se as assembleias populares reunindo homens e mulheres que se entregam conjuntamente a brincadeiras e jogos de sedução: danças e cantos, colheita de plantas silvestres, batalhas de flores, justas em que se defrontam moças e moços numa dança ritmada por meio de canções improvisadas etc.; comes e bebes encerram tais jogos.” (GRANET, M. **A civilização chinesa**. Rio de Janeiro: Otto Pierre, 1979. 2 v.).

Serious Games

Para Huizinga o jogar possui uma relação essencial própria para com o que é sério. Todo aquele que joga sabe por si próprio que o jogo não é nada mais que um jogo e que se encontra num mundo determinado pela seriedade dos fins. Gadamer acrescenta dizendo que: “O jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo. Quem não leva a sério o jogo é um desmancha-prazeres” (HUIZINGA, 2003, p. 154-155). Sendo assim, é importante que se tenha seriedade ao participar da atividade de jogar, para que todos os envolvidos com a atividade tenham o melhor aproveitamento dela. Para compreender o que é um *serious game* e como se pode tirar melhor aproveitamento deste, que é uma importante ferramenta para o aprendizado e treinamento, é preciso entender para o que serve e onde pode e deve ser utilizado.

Serious Games ou jogos sérios são jogos digitais cujo objetivo primário não é o divertimento, trata-se de diversão também – *fun*, um dos elementos essenciais dos jogos –, mas há, principalmente, outras preocupações, como venda, publicidade, fidelização de consumidores, o aprendizado ou avaliação, sem que este seja um processo tedioso. Há várias classificações de *serious games* como: jogos para levar conhecimento sobre saúde; para treinamento médico; treinamento policial e militar; educação em história e em física; terapia psicológica; ou jogos que usam reabilitação física ou cognitiva. Uma *Game art*⁴, também é um tipo de *serious game*, pois ela sempre tem a intenção de levar algum tipo de conhecimento, é um jogo usado para expressar ideias artísticas com criticidade, uma arte produzida por meio de jogos digitais.

Prensky esclarece a importância do computador e dos games para esta geração nativa digital e fala sobre alguns dos benefícios trazidos a esta geração através da experiência com estas ferramentas tecnológicas em seu livro “Don’t Brother me Mom: I’m Learning”. Ele acredita que as crianças são atraídas pelos games porque estes lhes mostram importantes pensamentos para o futuro, como por exemplo, a importância da colaboração e o trabalho em grupo, maior facilidade ao se expressar – falando sem medo de errar –, formulando com maior facilidade estratégias e execução das tarefas solicitadas, obtendo maior capacidade de tomar decisões éticas e morais dentro e fora do jogo. Ou seja, crianças aprendem brincando significados muitas vezes complexos e difíceis de serem compreendidos por elas apenas com uma explanação do tema.

Steven Johnson acrescenta o pensamento de Prensky, dizendo que a cada dia que passa os seres humanos e suas determinadas culturas ficam cada vez mais complexas em termos do que se é exigido para compreendê-la. E escreveu sobre o tema em seu livro “Everything Bad is Good for You”, onde o autor afirma que os videogames surgiram para fazer com que as pessoas tornem-se seres mais espertos e mais inteligentes, em outras palavras o autor procura demonstrar

⁴ *Game art*, é a denominação que se refere a projetos de caráter estético que se apropriam dos games de modo crítico e questionador, propondo reflexões inusitadas.

em seu livro, que ao contrário do que se pensa, crianças, jovens e até adultos quando jogam têm sua capacidade cognitiva aumentada e isso ajuda em todas as tarefas do cotidiano, a exemplo, o raciocínio lógico mais rápido, entre outros.

O autor incomodava-se muito quando alguém lhe diz que nosso cérebro só acompanha o que é mais fácil, e afirma que se isso fosse verdade os videogames, por exemplo, deveriam ficar cada vez mais simples e, o que se vê é justamente o contrario. Há jogos onde o desafio é o de recriar a história econômica e tecnológica do homem e muitas crianças jogam este tipo de jogo para se divertir, sem saber a quantidades de habilidades que ela estará exercitando ao jogar este tipo de jogo. Há vários outros exemplos de jogo complexos que exigem que uma criança utilize quantidade suficiente de sua capacidade cognitiva para ganhar no jogo. O “*serious games*”, entre outras coisas, é utilizado para incentivar e aumentar as capacidades cognitivas dos indivíduos que se propõe a utilizar estes jogos como ferramenta.

Muitas pessoas desconhecem a potencialidade desta ferramenta e, acreditam também que educação, treinamento, avaliação são territórios muito distantes e com particularidades díspares do entretenimento. Pensam ser algo dispensável, perda de tempo. Julgam se tratar de algo muitas vezes fora do alcance, pois como pensar em aprender algo através desta ferramenta se o trabalho não cessa, afinal a louca rotina da vida moderna deixa pouquíssimo espaço para os estudos quem dirá para o entretenimento. Conciliar os dois também é algo fora da realidade.

E para complicar ainda mais, o divertimento era tido como um problema até anos recentes, relatos subjetivos do prazer eram cortados dos objetivos intelectuais ditos como sérios.

O entretenimento, a diversão, a recreação, o brincar, tudo isso é coisa séria, o jogo como elemento de cultura é o que pode, sim, contribuir para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo de nós seres humanos. A essência do brincar, do entretenimento, não é apenas um “fazer como se, mas um fazer sempre de novo, é a transformação da experiência mais comovente em hábito. Pois é o jogo, o brincar, e nada mais, que dá à luz todo hábito” (BENJAMIN, 2007, p. 102). Entre o brincar e o jogar, Walter Benjamin aponta as vias de ligação que os incluem na direção própria da repetição, em que o “de novo” é a previsão de uma trajetória que não cessa, pois as crianças são exatamente assim sempre querem brincar de novo. Na rotina diária, comer, dormir, vestir-se, tomar banho, estudar, devem ser inclusos uma maneira lúdica de fazer as coisas, para que tudo não fique tão tedioso (BENJAMIN, 2007, p. 102).

Aplicações Educativas

E justamente pensando na relação entre o brincar e o jogar pesquisadores estão propondo e alguns já colocando em pratica suas ideias em projetos que levem às crianças, jovens e adultos



a possibilidade de aprendizado de uma maneira mais lúdica. O “lúdico diário”, como diz o Prof. Dr. Roger Tavares, que continua mudando e evoluindo a cada dia que passa, e as necessidades de novos tipos de entretenimento também estão mudando e evoluindo (TAVARES, 2006).

Já é possível ver o amadurecimento em alguns tipos de entretenimento e, uma realidade que deve aparecer neste processo é a linguagem das expressões educacionais que os novos modos de entretenimento estão proporcionando. Não apenas nisto, mas em todo o seu potencial, e isso inclui o sujeito que se vê vivenciando cada dia mais o entretenimento e suas novas tecnologias como parte atuante de seu processo comunicacional. Deste modo este sujeito será “um sujeito plural, lúdico, coletivo, tecnológico, filosófico, uma pessoa interessada em diversão e em aprender e, também compreender um pouco mais sobre as muitas possibilidades que estes entretenimentos podem vir a lhes oferecer” (TAVARES, 2006, p. 189).

Em uma oportunidade de por em prática suas ideias o Prof. Dr. Roger Tavares apresentou um trabalho envolvendo *game-educação*. Mais um exemplo de *serious game*. Trata-se de um jogo on-line denominado “Quiz Machado de Assis”, este tem como objetivo levar à crianças, adolescentes e adultos mais conhecimentos sobre a vida e obras do autor Joaquim Maria Machado de Assis, um poeta, romancista, contista, jornalista e teatrólogo brasileiro, considerado um dos maiores nomes da literatura brasileira, e também reconhecido mundialmente.

Este jogo foi produzido pelo Prof. Dr. Roger Tavares, pelo Prof. Felipe Neves, e por Cláudia Castilho. Foi uma produção artística realizada em parceria com os SESC São Paulo – Unidades: Itaquera e Consolação e com a Gamecultura Produções. As empresas e os profissionais se uniram para fazer uma homenagem em comemorações aos 100 anos da morte do escritor, homenagem esta que ocorreu em outubro de 2008.

O jogo foi elaborado e produzido com intuito de levar um pouco mais sobre a literatura de Machado de Assis aos que já conheciam o autor e também para os que pouco tinham conhecimento de suas obras. No Brasil, muitos já ouviram falar ou leram alguma obra deste autor. A leitura sobre Machado de Assis normalmente acontece quando se estuda no ensino médio. É de fato um autor muito conhecido e também reconhecido internacionalmente. Foi também fonte de inspiração para vários outros escritores e também cineastas como, por exemplo, para Woody Allen, que muito se inspirou nas obras de Machado de Assis.

Deste modo o jogo foi dividido em três partes: o “Sabe-tudo, Quem é Quem, e Vida e Obra”, mesmo quem não soubesse absolutamente nada sobre o autor poderia jogar o jogo e, com certeza depois de jogar, levou consigo algum conhecimento sobre o autor e suas obras.

Para os que já possuíam algum conhecimento sobre o autor, depois de jogar, saíram do jogo com seus conhecimentos multiplicados, pois na estrutura do jogo há partes de mais de 150 obras de Machado de Assis, entre elas estão partes de contos e romances, tendo-se assim

a oportunidade de ler ou reler partes estas obras. O jogo esta à disposição de escolas e também qualquer pessoa que queira jogar, é um jogo on-line e gratuito (ver <gamecultura.com.br>).

No decorrer das pesquisas sobre os denominados *serious game* ou jogos sérios percebe-se que também há médicos que se preocupam com pesquisas que envolvem game-educação, game e treinamento. A preocupação destes profissionais da área de saúde se justifica porque há na área dos cirurgiões a preocupação em se obter profissionais mais seguros, com sua ansiedade devidamente controlada, com movimentos das mãos mais precisos na hora de fazer uma importante e delicada cirurgia. Já é realidade em países estrangeiros o uso do videogame como ferramenta para treinamento de jovens médicos, futuros cirurgiões.

Uma pesquisa realizada em 2002, em Nova York no hospital Beth Israel Medical Center, no programa de sutura e habilidades de laparoscopia⁵, do qual participaram 33 residentes de medicina e doutores com experiência nesta área, constatou-se a importância dos games para estes cirurgiões.

Em um programa que teve por objetivo avaliar qual seria o desempenho profissional destes futuros cirurgiões, e analisaram o desempenho de residentes que tinham o habito de jogar videogame por no mínimo três horas semanais e os que não tinham o habito de jogar. Constatou-se ao final das pesquisas que os profissionais que tem o habito de jogar, cometeram 37% menos erros e terminaram as operações em 27% menos tempo. O resultado geral destes profissionais nas provas do programa foram 33% melhor que o de seus colegas que não jogam. O estudo conclui, sugerindo que jogos, em especial os jogos eletrônicos podem ser usados como ferramentas educacionais para ensinar cirurgiões a aprimorar suas habilidades para operações que requeiram câmeras, como a laparoscopia, e deveriam ser incorporados ao currículo de treinamento.

Jogos como *Trauma Center second opinion* podem trazer a simulação de como se fazer uma incisão, fazer o tratamento necessário e depois fechar a incisão. O jogador terá acesso a uma grande variedade de ferramentas para fazer o trabalho cirúrgico, incluindo um bisturi, uma mangueira de drenagem, instrumentos para suturas, um laser de alta precisão, uma máquina de ultra-som, e muito outros instrumentos cirúrgicos. E se por acaso seu paciente tiver uma parada cardíaca será possível usar um desfibrilador. Neste jogo há também simulações de fratura, uma operação na qual se tem de consertar uma fratura exposta, movendo e girando pedaços de ossos para que eles se encaixam no lugar.

Deste modo, assim como os médicos tem o desafio de salvar vidas muitas vezes correndo contra o tempo, nos games há também uma simulação desta corrida contra o tempo para salvar vidas. Portanto, este jogo é mais um exemplo da positiva utilização dos *serious games*, no caso exemplificado acima, na área médica.

⁵ A laparoscopia consiste em introduzir instrumentos cirúrgicos e uma câmera no corpo de pacientes através de pequenas incisões e movimentá-los sendo guiado através de imagens exibidas em uma tela.

Deste modo, nos exemplos citados neste artigo, pode-se perceber que há um o grande potencial que também apontam para o Brasil no que se refere aos *serious games*, vejamos o exemplo do jogo *Quiz Machado de Assis*, o Brasil vem apresentando no que se refere não só a discussão teórica sobre os games, mas principalmente abrindo espaço para a produção de novos jogos voltados para educação.

É possível perceber, portanto, que há vários órgãos governamentais e particulares, preocupados com a produção de conhecimentos e, também preocupados com a forma de levar estes conhecimentos para esta nova geração de crianças, adolescentes e adultos. Afinal de contas, é nítido o descontentamento que esta “geração @”, tem com a atual maneira de receber os conteúdos educacionais nas escolas, como afirma a Prof^a Dr^a Filomena Moita (MOITA, 2007)

Há vários autores que vêm pesquisando sobre essa nova forma de “compreender a juventude na era digital, a exemplo de Turkle (1987, 1995), Kerckhove (1997), Levy (1999), Rushkoff (1999) e Feixa (2000)”, entre outros (apud MOITA, 2007, p. 65). O que só vem a comprovar a importância de se estar aberto às novas tecnologias.

A possibilidade de interagir com os diferentes elementos tecnológicos, entre eles, os *games*, faz com que os indivíduos; crianças, jovens e adultos sejam cada vez mais atraídos para estes ambientes onde é possível fazer simulações, transformar e ser transformado, construir novos saberes, alterar e construir sua maneira de ver e de interagir com o mundo.

Para se interagir com estes elementos tecnológicos é necessário capacidades complexas e diferenciadas, ao explorar os modelos computacionais, “interatuamos com um programa, aprendemos a aprender o que ele é capaz de fazer e habituamo-nos a assimilar grandes quantidades de informação acerca de estruturas e estratégias. Aprende-se a aprender” (TURKLE, 1997, p. 59 apud MOITA, 2007, p. 63). Por esta e outras razões é preciso que o profissional de ensino desde o princípio de sua experiência formadora, assumindo-se como sujeito da produção do saber, se convença de que ensinar não é apenas a de transferir conhecimento, mas criar possibilidades para sua produção ou sua construção (FREIRE, 2007, p. 22).

Não é aconselhável descartar todos os métodos de ensino tradicionais, como por exemplo o uso dos livros e suas leituras, mas também não é mais possível fechar os olhos para os novos acontecimentos, e para os novos modelos educacionais. As novas mídias estão cada dia mais fazendo parte dos lares, e ambientes de trabalho e, as escolas e universidades também poderiam acompanhar e se adequar a estas mudanças. Para Bittencourt (2004 apud ALVES, 2009, p. 8) “os atuais métodos de ensino têm de se articular às novas tecnologias para que a escola possa se identificar com as novas gerações, pertencentes à ‘cultura das mídias’”.

Considerações Finais

Parece não ser mais possível ignorar a importância das novas mídias. E também parece não ser mais possível ignorar como estas apresentam possibilidades para estimular e trazer maiores aspiração para a educação no cotidiano da vida moderna. É nela que estão acontecendo as novas exigências de se viver bem com mais educação, saúde e etc. Sem se esquecer também do espírito.

Os sujeitos poderiam ter a pluralização de seus conhecimentos, nos quais se obtivesse, entre outras coisas, também um conhecimento da importância do conteúdo lúdico, coletivo, tecnológico, e filosófico sobre tudo o que está acontecendo à sua volta.

É possível indagar-se, se é mesmo possível chegar a algum tipo de aprendizagem utilizando-se desta não tão nova mídia, e que é pouco explorada no Brasil: o videogame. Será possível a *game-educação*?

Este questionamento divide opiniões dos jogadores, pais, professores, pesquisadores e também de médicos. Mas, há também quem acredite que estes questionamentos já são coisa do passado, e ficam irritados e espantados com o fato de que ainda há muitas pessoas que não compreendem com clareza como é possível o entrelaçamento dos games com a educação. Já para muitos pesquisadores é possível compreender a cultura dos games como uma cultura de simulação, de treinamento, de aprendizagem, que se caracteriza por formas de pensamento não-lineares, que envolvem negociações, conhecimentos, e que abrem caminhos para diferentes estilos cognitivos e emocionais.

As crianças, jovens e muitos adultos vivem intensamente essa cultura. Contudo, isso não significa que exista uma forte cultura dos games no Brasil, assim também como não existe uma cultura de leitura e escrita neste país. Apesar de já existir algum movimento dentro da área acadêmica para pensar, compreender e difundir a cultura dos games, estas reflexões ainda são pouco discutidas e compreendidas de fato.

Entretanto, ao conversar com qualquer jogador/*gamer*, é nítido o contentamento deste em suas declarações sobre a atividade de jogar, cada um apresenta sua maneira de ver e conviver com as experiências que os jogos lhes proporcionam. Estes pontuam aspectos lúdico, técnico, cognitivo, afetivo e social dos games.

Jogadores são capazes de aprender com os *games* porque possuem uma interação muito grande com o objeto de conhecimento que neste caso são os games e, por isso eles alcançam respostas rápidas diante dos constantes desafios que acontecem nos *games* e que necessitam ser solucionados. Com isso desenvolvendo suas capacidades de estratégias, raciocínio lógico-matemático e pensamentos hipertextual, articulando várias coisas ao mesmo tempo, caracterizado por estes jogadores quando estes se comunicam através de redes e com diversas janelas abertas em seu computador durante o jogo. Se estiverem na mesma sala jogando, como em uma Lan

House, por exemplo, eles se comunicam verbalmente e também por mensagens de texto o tempo todo durante o jogo (ALVES, 2005, p. 209).

É justamente essa maneira dinâmica, descontraída e com desenvoltura, para fazer as coisas que parecem ser complexas no cotidiano dos *gamers*, que faz com que cada vez mais o mercado de trabalho procure por profissionais que tenham esse perfil: dinâmico, descontraído, desenvolto e que não por isso deixa de ser um profissional sério e empenhado.

O desenvolvimento da tecnologia caminha para uma complexidade que envolve diversos aspectos e influi no modo de viver e de se relacionar dos homens modernos. Isso segue a própria tendência da evolução humana. Portanto se faz necessário estar atento aos acontecimentos que envolvem as novas mídias e o homem.

Além da dimensão da profissionalização das áreas citadas neste artigo, a relação do saber criada com o uso das novas tecnologias é importante no processo educativo, na relação estabelecida entre profissional de ensino e aluno. O trabalho do profissional de ensino é compreendido aqui em uma dimensão mais ampla, é compreendido na possibilidade de uma emancipação do sujeito através de sua relação com o saber, representada pelas relações com o mundo, consigo mesmo e com os outros (ARRUDA, 2004, p. 28).

Adorno lembra a importância da escola no processo de “desbarbarização” e apresenta-se como crítico da consciência coisificada, quando as pessoas se igualam às coisas, quando há fetichização da tecnologia e frieza nas relações pessoais. Portanto o profissional de ensino ao desenvolver as habilidades de reflexão e autorreflexão nos alunos e em si próprio, compreende essas dimensões negativas que dizem respeito não às novas mídias, mas a um modelo econômico-político-social em nossa sociedade (ADORNO, 2000 apud ARRUDA, 2004).

Deste modo, as novas mídias, assim como os mundos virtuais interativos, os *games*, entre outras ferramentas midiáticas, podem levar a todos que se interessam por elas à autoexpressar seus interesses, à compartilhar seus arquivos, customizar ideias, contar suas histórias, sejam elas quais forem através de ferramentas como um blog ou de alguma outra maneira. As novas mídias estão dando permissão aos indivíduos de criar e expressar-se como nunca antes. “A expressividade merece reconhecimento e não deveria ser castigada para o benefício de exigências ultrapassadas” (CROCKETT, 2009, p. 190).

Portanto, deve-se atentar ao fato de que estão ocorrendo nos dias de hoje várias mudanças nos modelos culturais e, estas mudanças requerem novos pensamentos sobre os games e sobre o caminho da educação. Quando o que é novo chega, sempre aparece o preconceito, a relutância, a resistência. E isso é muito claro quando se chega à área da Arqueologia da Mídia, Zielinski (2005), este autor nos permite buscar no passado diversos exemplos possíveis sobre as resistências sofridas quando havia o aparecimento de uma nova mídia, ou quando ocorre as atualizações, tal como ocorreu com o livro, quando este surgiu também como uma nova mídia, mas este é um assunto para outro artigo.

The Games of Everyday in Modern Life

Abstract

This paper shows the importance of the Videogame in the cultural and educational approaches. It aims to help the understanding about the new media, especially videogames, and to discuss how these media are part of the complex contemporary man, based in Media Archeology studies (Zielinski). By using a multi-disciplinary methodology, this paper collects contemporary researchers in Game Studies and Game-culture areas, and analyzes the concept of game and the cultural and educational significance of the videogames.

Keywords: Videogame. Serious games. Education. Game studies. Culture game.

Referências

ADORNO, W. Theodor. A dialética do esclarecimento: o progresso na barbárie, a barbárie no progresso. In: ZUIN, A. A. Soares et. al. **Adorno: o poder educativo do pensamento crítico**. Petrópolis: Vozes, 2001.

_____. A indústria cultural: o Iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, C. L. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**: livro X: o prazer e a felicidade. Tradução: Leonel Vallandro e Gerd Bornhein. São Paulo: Nova Cultura, 1987.

ARRUDA, P. Eucídio. **O ciberprofessor: relações entre novas tecnologias, ensino e trabalho docente**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Ed. 34, 2007.

CAILLOIS, Roger. **Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo**. México: Ed. Fondo de Cultura Econômica, 1986.

CROCKETT, Tobey. Uma estética do jogo: ou como apreciar o divertimento interativo. Tradução de Lucia Santaella. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método I**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis: Vozes, 2003.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JOHNSON, Steven. **Everything bad is good for you**. USA: Riverhead Books, 2005.

KASHIWAKURA, Y. Eduardo. **Jogando e aprendendo**: um paralelo entre videogames e habilidades cognitivas. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2008.

LANDINI, José Carlos. **Do animal ao humano**: uma leitura psicodramática. São Paulo: Agora Ed., 1998.

MOITA, Filomena. **Game on**: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. São Paulo: Ed. Alínea, 2007.

PICCOLO, M. Gustavo. **O jogo, sua construção social e as possibilidades de desenvolvimento humano**. Monografia (Graduação em Educação Física) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2005.

PRESNKY, Marc. **Don't brother me mom**: I'm learning! USA: Paragon House, 2006.

TAVARES, Rogério Jr. C. Fundamentos de game design para educadores e não especialistas. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

_____. **Videogames**: brinquedos do pós-humano. Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2006.

ZIELINSKI, Siegfried. A arqueologia da mídia. In: Lúcia Leão (Org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

Sites

<<http://archsurg.ama-assn.org/cgi/content/abstract/142/2/181>>. Acesso em: 30 jun. 2010.

<<http://www.gamespot.com/wii/adventure/traumacentersecondopinion/review.html>>. Acesso em: 30 jun. 2010.

<<http://www.gamecultura.com.br/index.php>>. Acesso em: 30 jun. 2010.

<<http://www.prolivro.org.br/>>. Acesso em: 30 jun. 2010.

Observação Geral

A maior parte das palavras em estilo itálico refere-se a termos estrangeiros e alguns termos tecnológicos.

Correspondência

CLÁUDIA CASTILHO
Rua Martinico Prado nº 361 - Apto103 - Higienópolis
01224-010 - São Paulo - SP
Fone: (011) 8258-5865
claudia@gamecultura.com.br

Recebido em 26.07.2010

Aprovado em 11.08.2010