



## CULTURAS JUVENIS E JOGOS ELETRÔNICOS QUE CURRÍCULO É ESSE?

*Filomena Ma. Gonçalves da Silva Cordeiro Moita – UFPB/UEPB*

### **Resumo**

Este ensaio tem por objetivo traçar alguns caminhos possíveis de interrogação e análise dos impasses contemporâneos colocados pelas culturas juvenis e, especificamente, do currículo cultural 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 indagações como: Que conhecimento é produzido naquele espaço? Como se dão a apropriação da linguagem, a comunicação e a relação por código e a produção de significados? Como essas práticas se refletem no modo de expressão e na formação dos jovens freqüentadores das salas de jogos eletrônicos? 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. Para tanto recorro às lentes teóricas de Huizinga (2000), Callois (1998), Abramovay (2002), Ariès (1981), Hall (1997), Louro (2002) e Levy (2001), entre outros.

Este ensaio tem por objetivo traçar alguns caminhos possíveis de interrogação e análise dos impasses contemporâneos colocados pelas culturas juvenis e, especificamente, do currículo cultural 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 indagações como: Que conhecimento é produzido naquele espaço? Como se dá a



apropriação da linguagem, a comunicação e produção de significados com a comunicação? Como a relação por código se reflete no modo de expressão dos jovens freqüentadores das salas de jogos eletrônicos? 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 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 vivenciada pela juventude e mediatizada pelos jogos eletrônicos.

Numa seqüência de sucessivas aproximações teóricas e empíricas realizei entrevistas semi-estruturadas. O critério adotado para a maioria dos entrevistados foi 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 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, 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, pretendo dialogar com Abramovay (2002), Ariès (1981), Louro (2002) e Levy (2001), 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 sentido 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.



## **2. Juventude e Jogos Eletrônicos**

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 de 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.

#### **4. Algumas palavras finais ...**

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.

Essa "geração eletrônica" tem, pois, que aprender a decifrar os códigos e sinais que lhe são apresentados pela "comunidade global", ao mesmo tempo em que é freqüentemente submetida a "testes de inteligência" para medir-lhe 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<sup>1</sup>.

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 lembrarmos que o conteúdo dos jogos eletrônicos

---

<sup>1</sup>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 despende 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).





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, experimentando apenas as *possibilidades que o jogo oferece*. Podia-se dizer então que os jogos eletrônicos ajudam as crianças e os jovens a se adaptarem às mudanças tecnológicas. Que currículo é esse? Será um currículo que tornará os jovens mais aptos ao futuro?

Referências:

ARIÈS, P. História social da criança e da família. 2 ed. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1981.

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.

HALL, S. *Identidade Cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1997.

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.

\_\_\_\_\_. *O Que é virtual?* 5ª. 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/pressrel/portugue/sgportug.htm> em dezembro 2003.

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