

Psicologia e Games: uma experiência de ensino realizada no Curso Superior de Tecnologia em Jogos digitais da PUC-SP

Ivelise Fortim- PUC-SP

Resumo:

O presente artigo trata da experiência de ensino da disciplina de "Psicologia e Games", no curso superior de Tecnologia em Jogos digitais da PUC-SP, suas características fundamentais, seus objetivos, bem como apresenta um relato sintético de trabalho com as duas primeiras turmas do curso, em sua fase inicial.

Palavras-chaves: Psicologia e games; ensino de psicologia; jogos digitais

Abstract:

This essay is about the experience of teaching the discipline of "Psychology and Games," on the university of technology in Digital Games of PUC-SP, their fundamentals, their goals and present a summary report of working with the first two classes of course, in its initial phase.

Keywords:

Psychology and games; teaching of psychology; digital games

Authors' contact:

ivelise.fortim@uol.com.br

1. Introdução

O presente artigo relata a experiência junto ao curso Superior de Tecnologia em Jogos digitais da PUC-SP, no ensino da disciplina de *Psicologia e Games*. O curso tem uma proposta inovadora e está calcada nas recentes mudanças dentro das concepções teórica do universo digital e seu correspondente mercado de trabalho.

O curso de Jogos Digitais da PUCSP tem como objetivo formar desenvolvedores de jogos eletrônicos (também chamados de Designer de Games). Dentro do processo de ensino-aprendizagem são enfatizadas as habilidades interdisciplinares na formação do profissional de games. Assim o profissional formado tem condições de trabalhar com especialistas em várias ciências, auxiliando alguns - no sentido de que o conteúdo gerado por eles se transforme em um jogo eletrônico - e, ao mesmo tempo, dispondo do suporte oferecido por outros (cientistas da computação, artistas e designers).

Tendo em vista esta proposta, o curso é dividido em módulos temáticos. Os módulos temáticos desenvolvidos para o Curso Superior em Tecnologia em Jogos Digitais são quatro: (1) Fundamentos; (2) Teoria e Projeto de Games; (3) Design, Modelagem e Animação de Games (4) Autoria e Produção de Games.

O módulo "Fundamentos" apresenta as atividades pedagógicas relacionadas à base necessária e fundamental de formação humanista geral e específica aos games. Os conteúdos que fazem parte deste módulo são: Cultura e Mitologia, Marketing e Games, Teologia e Ética, História dos Games, Seminário de Design de Games e Mercado, e a disciplina que será o tema deste artigo: Psicologia e Games.

A disciplina inicialmente foi concebida abrangendo a área de "Psicologia: Subjetividade e Organizações", sendo depois redimensionada como "Psicologia e Games". O coordenador do curso Superior de Tecnologia em Jogos digitais- Prof. Doutorando Rogério Cardoso com o apoio dos Prof. Dr. Luís Carlos Petry (proponente do Projeto de Curso), em conjunto com a Diretora da Faculdade de Psicologia, Prof. Dr^a. Graça Marchina Gonçalves, e a Prof^a. Dr^a. Ida Elizabeth Cardinalli trabalharam na ementa da disciplina para que ela pudesse contemplar tanto ao ensino adequado da Psicologia quanto as necessidades dos desenvolvedores de games. A ementa da disciplina diz que a atividade didático-pedagógica deveria ser responsável pela apresentação de um panorama das questões referentes à psicologia analítica, à psicanálise e os estudos da pós-modernidade, na Psicologia, aplicados à compreensão dos games e à tecnologia computacional, e deveria promover uma discussão dos conceitos de sujeito, inconsciente, herói, massa, coletividade, relacionando com as temáticas atuais dos games e a tecnologia.

Na faculdade de Psicologia da PUC-SP, a proposta de programa de disciplina é um dos requisitos para a seleção do professor, e sendo assim, foi necessário pensar esta disciplina com sua proposta interdisciplinar, e não apenas como o tradicional "desfile" de teorias e teóricos da Psicologia. Assim, com base na ementa apresentada acima, em 2007 foi feita a primeira proposta de disciplina, que contemplava a discussão acerca da recém criada área de Psicologia e Informática.

Ora, área de Psicologia e Informática teve início nos anos 50, com os primeiros experimentos com os estudos da relação entre humanos e computadores (Carvalho, 2000). Entretanto, hoje o campo da Psicologia e Informática abrange muito mais que isso, e trata sobre todas as formas de relacionamento do homem com a tecnologia, contemplando as seguintes áreas de estudo: Serviços Psicológicos Mediados pelo computador, Softwares aplicados a Psicologia, Impacto da Internet e da tecnologia na Subjetividade, Inclusão digital, Interação homem máquina, Impactos da Informática no Trabalho e nas Organizações, Inteligência Artificial, Educação a distância, e Estudo sobre os games (pesquisas sobre o jogo em si e

principalmente sobre os usuários do jogo) (Fortim, 2008).

Quando se pensa nos estudos sobre os games, dentro desta área, podemos ver a contribuição da Psicologia sob diversos aspectos. Um deles consiste no auxílio do desenvolvimento dos jogos digitais. Nesse campo, as principais pesquisas estão voltadas quanto a: Interação humano-computador (como o humano reage à interface); o uso e a construção de jogos educativos; aos estudos sobre personalidades conferidas as inteligências artificiais; os estudos sobre a adequação a faixa etária dos jogos e o auxílio nas concepções de roteiros de games, a partir das descrições básicas dos arquétipos de enredos e personagens.

Também nesta área são pesquisados os usuários dos jogos. As pesquisas tratam das suas emoções, sentimentos e reações frente aos jogos; as motivações que os usuários tem para jogar; as possíveis influências que a personalidade pode ter a partir do uso dos jogos, bem como o estudo sobre novas formas de expressão da personalidade nos games. Como muitos jogos hoje são utilizados em rede, com multiusuários, também são pesquisados o comportamento dos usuários em grupo, bem como as relações sociais desenvolvidas a partir dos games.

Como visto acima, trata-se de uma área relativamente vasta, cujos campos de atuação elencados são os mais conhecidos, mas não necessariamente os únicos. Portanto, foi necessário fazer um “recorte”, uma seleção de assuntos de acordo com os propósitos da disciplina. Assim, optou-se por trabalhar o curso em duas unidades. A primeira visa apresentar as diferentes teorias psicológicas que explicam o comportamento dos usuários de games. A segunda apresenta os arquétipos presentes nos enredos de games e sua correlação com aspectos da psique dos usuários de games.

2. OBJETIVOS GERAIS DA DISCIPLINA

O objetivo, através das atividades planejadas é propiciar condições que levem o aluno a:

1. Aplicar princípios aprendidos das teorias psicológicas à construção de games;
2. Compreender o dinamismo psicológico e cognitivo dos usuários de games;
3. Pesquisar e refletir sobre o embasamento teórico das diferentes teorias e abordagens psicológicas que explicam o comportamento dos usuários de games;
4. Desenvolver linguagem e compreensão a respeito dos processos psicológicos, culturais e sociais envolvidos no uso de games;
5. Identificar, pesquisar e conhecer os diferentes arquétipos presentes nos enredos de games e sua correlação com aspectos da psique.

3. ESTRUTURAÇÃO DAS ATIVIDADES

A disciplina tem um semestre, com duas horas aula por semana. São propostos debates e exercícios em sala, mas é feita principalmente uma exposição

dialogada. A exposição começa com o recurso de slides, que são projetados aos alunos, sendo usados textos e figuras (colocadas para exemplificar o texto). A exposição é interrompida em determinados pontos para que seja realizado o debate com os alunos, que nesse momento também expõem suas dúvidas. O debate pode ter como mote uma pergunta ou figura significativas.

São propostos exercícios em sala, ao final da exposição, para que os alunos possam integrar teoria e prática e, principalmente, aplicar a teoria aprendida na construção de games.

Para cada aula, é disponibilizado um texto de referência. Além disso, o texto dos slides expostos é disponibilizado aos alunos em um e-mail específico (uma conta do Gmail). Este endereço de e-mail também serve para o envio de materiais complementares ao curso, tais como curiosidades, matérias jornalísticas, ou sites de interesse na área de Psicologia e Games.

Quanto à composição da turma: cada turma é composta por um grupo que varia em torno de 30 a 50 alunos, a cada ano letivo. A exposição e o debate são realizados com a turma reunida, mas para algumas atividades os alunos são divididos em grupos de 6 alunos.

4. SOBRE O CONTEÚDO DOS PROGRAMAS

O curso contempla duas unidades.

Na primeira unidade, nomeada “*Porque as pessoas usam videogames?*”, são realizadas discussões sobre as diversas teorias psicológicas que explicam o comportamento humano relativos ao brincar, aos jogos tradicionais e aos jogos eletrônicos. É dada ênfase especial as teorias específicas sobre videogames. Também são discutidas as influências dos games no comportamento do indivíduo, na cultura e na sociedade.

Na segunda unidade, nomeada de “*Contribuições da Psicologia Arquetípica na construção de roteiros para Games*”, a ênfase recai sobre a Psicologia Analítica. São vistas as estruturas da personalidade, segundo a teoria proposta por Carl Gustav Jung, e a forma como essas estruturas são projetadas em imagens simbólicas. Para exemplificar essas imagens simbólicas, são apresentados exemplos que provêm da Mitologia, da Religião e da Cultura de Massa - aqui entendida como cinema, histórias em quadrinhos, desenhos animados, animações e quadrinhos japoneses (conhecidos como *animês* e *mangás*), e principalmente, nos personagens de videogames.

5. AVALIAÇÃO

Para a avaliação da aprendizagem são considerados os seguintes critérios: frequência e pontualidade nas atividades, de acordo com as normas acadêmicas, bem como realização e entrega pontual dos trabalhos propostos.

A avaliação é feita com base em trabalhos individuais e seminários em grupo. Tanto o trabalho individual como o seminário em grupo tem a preocupação de

realizar uma integração entre teoria e prática. Assim é requerido que o aluno aplique a teoria aprendida em sala na criação de novos jogos eletrônicos.

Um dos trabalhos, por exemplo, visa aplicar a teoria dos arquétipos de Jung na construção de personagens de videogames.

6. METODOLOGIA DE TRABALHO

Por se tratar da segunda turma do curso, ainda não foi realizada uma avaliação formal quanto as perspectivas dos alunos sobre a disciplina. Entretanto, apresento aqui algumas observações pessoais sobre as duas primeiras turmas.

Apesar da presença da Psicologia na área de Games se tratar de um campo interdisciplinar já estabelecido, para o professor ainda há o desafio de motivar jovens desenvolvedores de games a se interessar pela disciplina da área de humanas. Muitos alunos ficam surpresos ao encontrarem a disciplina na grade horária e não entendem qual a correlação desta disciplina com o restante do curso. Para isso, a primeira aula é dedicada à explicação da existência da área de estudo referente à Psicologia e Informática, dentro do qual estão as pesquisas sobre games.

Também há de se lidar, muitas vezes, com a resistência de alguns alunos para com as disciplinas humanas. O curso de Jogos Digitais possui, por sua natureza, um caráter interdisciplinar e, assim, atrai alunos interessados em duas áreas - a *técnica*, referente a programação e a ciência da computação, e a *humanista*, que trata do usuário e das concepções de criação de roteiros e arte.

Os alunos mais interessados na formação humanista do curso conseguem entender a importância da disciplina e sua inter-relação com a área de games. Costumam gostar bastante da aula, participando dos debates e fazendo comentários interessantes. Entretanto, alguns alunos são atraídos pela parte mais técnica e, sendo assim, consideram as disciplinas humanas do Módulo Fundamentos (Psicologia, Cultura e Mitologia, Teologia e Ética) enfadonhas.

Do meu ponto de vista, muitas vezes parece haver uma correspondência entre os estilos de jogos preferidos pelos alunos e suas preferências nas disciplinas. Os alunos mais interessados em jogos com enredo e estilo RPG preferem as disciplinas humanísticas, ao passo que os alunos que gostam mais de jogos como *First shooter* (jogos de tiro em primeira pessoa) se interessam mais pelas disciplinas técnicas. Isso também se reflete na preferência quanto à disciplina de Psicologia- os alunos que mais se interessam costumam ser os que jogam games estilo RPG. Os debates com os alunos são especialmente interessantes, pois por vezes tratam de temas polêmicos com relação aos games (como a questão da violência, por exemplo) e tem se mostrado uma boa forma de motivar os alunos que gostam da parte mais técnica a participarem da aula.

Ainda, tem que se levar em conta as características do corpo discente. A maioria dos alunos tem entre 17- 19 anos de idade, o que faz com que muitos comecem a

faculdade como se fosse o “quarto ano do Ensino médio”. Em paralelo ao curso, também há a adaptação a vida universitária, que o professor precisa ajudá-los a desenvolver.

Ao trabalhar com essa população – e em especial neste curso - é necessário que o professor esteja sempre atento as novidades tecnológicas e culturais. Estes são os jovens chamados de geração arroba (@) (Tapscott, 1999) , tem pensamento rápido e trabalham em sistema de “*hiperlink*” de idéias. São imediatistas e querem logo as explicações, sendo difícil fazer um raciocínio extenso e abstrato com eles. Por isso, as aulas são ministradas com slides, com figuras. O uso de figuras tem se mostrado como um fator motivacional para que os alunos fiquem mais atentos a aula, mas precisam ser bem escolhidas, pois muitas vezes a figura acaba por distraí-los e conversar sobre assuntos completamente diferentes do conteúdo exposto.

Os exemplos dos conceitos dados em aula precisam ser todos constantemente atualizados. Um filme de cinco anos atrás já pertence a “infância” dos alunos, e muitas vezes não são sequer conhecidos. Assim, os exemplos procuram se basear também em ícones da cultura jovem, que está presente principalmente nos videogames (objeto central dos estudos), em mangás e animês , no cinema, nas histórias em quadrinhos (HQ) , bem como desenhos animados. Os mundos fantásticos de Harry Potter e o Senhor dos Anéis são citados com frequência.

Desse modo, a cada semestre, há a procura de aperfeiçoar e atualizar as aulas e procedimentos, na medida em que cada turma de alunos é única em sua composição. Portanto isso faz com que o programa da disciplina seja alvo constante de avaliação e revisão por parte do professor, não apenas quanto aos conteúdos lecionados, mas também com relação aos procedimentos e estratégias escolhidas para serem utilizadas em aula.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cabe destacar também que se trata de uma disciplina recente, de caráter pioneiro nos cursos de games. Portanto, a tendência é que a área de interface entre psicologia e games se expanda cada vez mais, bem como as experiências de ensino nesta área.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer ao prof. Luis Carlos Petry, pela sua gentil revisão do artigo.

Referências Bibliográficas

- CARVALHO, P. 2000. *Interação entre humanos e computadores: uma introdução*. São Paulo: EDUC.
- FORTIM, I. 2008. Psicologia e Informática: o que é isso? In: *Psicologia e suas práticas*. Livro no prelo.
- TAPSCOTT, D. 1999 *Geração Digital - A crescente e irreversível ascensão da Geração Net*. São Paulo: Makron Books