

Videogames como meio de transmissão de cultura

Vinícius P. Couto

Victor R. Matsuguma

Universidade Estadual de Campinas

Resumo

Meios de comunicação tradicionais, a exemplo de livros e filmes, são amplamente aceitos como mídias de difusão de conhecimento e fomentação de discussões e reflexões de caráter histórico e social. Os videogames têm o potencial para serem tão significativos e impactantes quanto, porém, por se tratarem de uma mídia recente, são alvos de controvérsias em relação à sua validade. O objetivo deste artigo é explicitar esse preconceito e defender a legitimidade dos jogos eletrônicos ao lado de meios já consagrados.

Palavras-chave: preconceito, legitimidade, videogames

Contato dos autores: vinipcouto@gmail.com, v.suguma@gmail.com

1. Introdução

A discussão sobre o preconceito ao qual estão sujeitos os videogames e a aceitação destes enquanto meios de expressão e transmissão de cultura não costuma ser foco de grandes debates. Entretanto, esse é um tópico extremamente importante e bastante benéfico para toda a indústria, bem como para os jogadores.

Do ponto de vista da indústria, uma nova visão sobre os jogos abrirá diversas portas para a exploração de outros temas e formas de abordá-los. Isso trará maior liberdade de desenvolvimento aos designers e maior profundidade ao conteúdo por eles produzido.

Para os chamados *gamers*, esse novo olhar possibilitará o surgimento de jogos cada vez mais emocionalmente profundos, capazes não só de difundir conhecimento, como também instigar à reflexão e ao desenvolvimento de um pensamento crítico em relação à sociedade e ao próprio indivíduo.

É importante ressaltar que este artigo não tem por foco discutir videogames como formas de arte. A verdadeira questão a ser levantada é sobre a legitimidade destes enquanto meio de expressão e difusão de ideias.

2. Trabalhos Relacionados

A discussão sobre a legitimidade dos videogames não é recente e muitas vezes se confunde com o debate de jogos na qualidade de arte. É muito comum a sua comparação com outras mídias já consagradas, como a da música e do cinema, tal qual fizeram Henry Jenkins [2000] e Jesse Schell [2008]. Similarmente ao apontado pelas declarações de Gilbert Seldes [1924] sobre a indústria cinematográfica, outros meios também enfrentaram controvérsias antes de alcançarem a legitimidade que hoje detêm.

Os videogames sofrem com o preconceito oriundo do público em geral, como apontado por James Newman [2004], mas olhá-los com outros olhos, buscar sua legitimidade, pode e, tal qual defendem Schell [2008] e Jenkins [2000], deve ser feito. Podemos, então, considerar alguns dos benefícios dessa nova forma de encarar os jogos eletrônicos conforme explicitado por Kathy Sandford e Leanna Madill [2007], James Gee [2005] e Raph Koster [2004].

3. Preconceito

Segundo James Newman [2004], existem duas concepções que impedem a aceitação de videogames como legítimos: a que os equipara a meros brinquedos de criança, em outras palavras, triviais e não merecedores de atenção; e a que os considera uma mídia de baixo nível, “meras ninharias”, não possuindo o mesmo peso de outras.

Essa primeira concepção é, possivelmente, uma consequência da Crise Norte-Americana dos

Videogames, ocorrida na década de 80, quando diversas empresas faliram devido à recusa das lojas em vender seus jogos e consoles, uma vez que a demanda era muito baixa. A fim de contornar esse problema, a Nintendo comercializou o Famicom através de um brinquedo, o Robot Operating Buddy (R.O.B.). A partir de então, e até recentemente, videogames passaram a ser vendidos e postulados como entretenimento infantil.

O autor de ficção científica Jim Munroe complementa a visão de Newman ao identificar um duplo padrão ao qual os videogames estão sujeitos. Por um lado, ao abordar um tema considerado tipicamente infantil, um jogo acaba por corroborar com o estereótipo de videogames como meros brinquedos. Por outro, diversos games cujas temáticas se mostram adultas, sérias e até polêmicas enfrentam forte controvérsia justamente por não se encaixarem em tal padrão.

Um exemplo deste último é *Six Days in Fallujah*. Produzido como uma espécie de documentário, baseava-se em uma batalha real e foi alvo de grande atrito com o público, por transformar uma guerra em “brincadeira”. A existência de diversos filmes e livros sobre o assunto mostra a forma com que *Six Days in Fallujah* foi julgado: não por seu conteúdo, mas por se tratar de um videogame. Ao ser confrontada, a distribuidora, Konami, sucumbiu a esse exato estereótipo tão prejudicial à indústria e retirou o seu apoio, culminando no cancelamento do jogo.

É importante notar como muito desse preconceito se origina de “não-jogadores” e se fundamenta nos jogos mais populares e comerciais, em geral, gratuitamente violentos e sem profundidade. Roger Ebert [2010] é um exemplo desse julgamento cego. O respeitado crítico de cinema já afirmou seu desprestígio em relação a videogames, mas admite tê-lo feito sem experiência no assunto.

4. Legitimidade

Se desviarmos o olhar de videogames oriundos de grandes e consagradas produtoras, é fácil encontrar uma crescente gama de jogos cujo intuito é justamente transmitir ideais e pensamentos, incentivar a reflexão e

instrospecção, além da consideração sobre a condição humana, tal qual muitos livros e filmes.

Conforme apontado por Henry Jenkins [2000], é possível fazer um paralelo entre a indústria de jogos e a de filmes. Gilbert Seldes [1924], quando esta última ainda era bastante recente, colocou-a como uma grande forma de expressão artística. Contudo, essa ideia foi bastante rejeitada na época devido à motivação comercial do cinema, sua base tecnológica e seu apelo à violência e ao erotismo. Atualmente, porém, essa fala é amplamente aceita e difundida.

Segundo Jenkins, os videogames sofriam as mesmas acusações, entretanto, ainda restava saber se seriam capazes da mesma transição. Hoje, dez anos depois, diversos jogos *indies* como *Journey*, *Limbo* e *Braid* mostram a capacidade dos jogos eletrônicos de produzir experiências emocionalmente profundas e transmitir os pensamentos e sentimentos de seus criadores.

Entretanto, não apenas os *indies* podem providenciar tais experiências. A recente série *Mass Effect* tornou-se famosa por colocar o jogador em momentos críticos de decisão onde, ao apertar o botão, ele deve repensar seus ideais e refletir sobre si mesmo.

Jesse Schell [2008] faz o mesmo paralelo e ainda acrescenta que, em um único jogo, podem existir música, imagem e texto. Em outras palavras, os videogames englobam muitas outras mídias e portanto têm, no mínimo, igual capacidade de se tornarem um reconhecido meio de expressão de ideias.

Além disso, os jogos eletrônicos contêm uma característica própria e exclusiva que os torna uma mídia completamente singular: a interatividade. Os videogames são o único meio no qual as atitudes do usuário influenciam o conteúdo a ele transmitido, de tal forma que a experiência vivenciada por um pode diferir completamente daquela vivida por outros. É possível até dizer que *game designers* vendem produtos, de certa forma, incompletos, faltantes de um jogador para completá-los e dar-lhes significado.

Ao contrário de um leitor ou um apreciador de quadros, um jogador não apenas assiste a uma série de acontecimentos, ele os vive, os causa e sofre suas

consequências. Dessa forma, os videogames podem expressar ideias diferentes e de maneiras diferentes de demais mídias. É pouco provável que outros meios consigam instigar o mesmo desejo de exploração de *Skyrim*, induzir a sensação de controle e liberdade de *Minecraft* ou conectar ao personagem como *Ico*.

5. Consequências

Com base no exposto acima, é possível reforçar as afirmações de Kathy Sanford e Leanna Madill [2007]: videogames são uma nova forma de comunicação capazes de oferecer o desenvolvimento do pensamento crítico. Entretanto, devido ao preconceito existente em torno deles, essa cultura de análise é inexistente para os jogadores e a possibilidade de reflexão acaba por passar despercebida.

Enquanto não houver incentivo para que os jovens analisem suas atitudes e crenças, os momentos para tal, independente da mídia que os proporciona, serão desperdiçados. Segundo Sandford e Madill, pais e professores têm a obrigação de se informar e aprender mais sobre os videogames a fim de possibilitar o aproveitamento de todo esse potencial.

Um novo olhar sobre o meio tornará o público muito mais familiar com o próprio, o que facilitará seu entendimento e seu uso em outras áreas. Aplicando-o no quesito da violência, por exemplo, é possível transformar os jogos de meras simulações para novos meios de compreendê-la como um todo [Jenkins 2000].

Além disso, haverá também consequências diretas dentro da indústria em si. Ao colocar os jogos eletrônicos lado a lado com outras produções artísticas, *game designers* poderão buscar inspiração e aprender com esses outros produtos ao invés de apenas reproduzi-los e limitarem-se a inovar a partir unicamente dos próprios jogos. É possível, então, expandir a gama temática dos videogames [Koster 2004].

Esse novo conceito poderá ainda proporcionar a aplicação em outras áreas de técnicas existentes nos jogos eletrônicos. Um bom exemplo é a chamada *gameficação*, cuja intenção é utilizar métodos de *game*

design em diferentes contextos como o comércio, marketing e até dentro de empresas.

Os videogames fazem uso de diversos artifícios para ensinar suas regras ao jogador sem que este perca o interesse ou sintam-se entediado no processo. James Gee [2005] sugere que tais técnicas sejam empregadas em escolas para incentivar o aprendizado e a assimilação de conteúdo por crianças e adolescentes, a fim de aumentar o nível de aproveitamento. O reconhecimento da legitimidade dos jogos eletrônicos abriria portas para muitas áreas se utilizarem de métodos similares de *game design* e até aprofundá-las para melhorar e aumentar as suas aplicações.

6. Conclusão

Levamos neste artigo o preconceito sofrido pelos videogames oriundo do duplo padrão ao qual estão sujeitos e que os impedem de serem tratados com a devida seriedade e respeito. Defendemos, então, a legitimidade destes como meio de transmissão de valores.

Abordamos o preconceito, que impede que jogos sejam tratados com a devida seriedade e respeito.

Apontamos também o potencial dos videogames para se tornarem uma ferramenta de discussão junto a outras mídias já consagradas, uma vez que estas são englobadas pelos jogos.

Porém, para atingirem todo esse potencial e tornarem-se definitivamente uma nova e legítima forma de expressão é necessário criar uma nova forma de olhar para os videogames e incentivar os jogadores a refletir sobre suas experiências, para que futuros jogos não passem despercebidos.

Entretanto, não só dos pais e educadores vem o incentivo. A própria indústria deve aceitar a legitimidade de seu ramo e defendê-la diante de controvérsias. É preciso repensar seu posicionamento a fim de impedir a repetição de casos semelhantes a *Six Days in Fallujah*, que a enfraquecem como um todo. Devem existir, por parte dos *game designers*, a intenção e o desejo de criar novas experiências, ricas

em significado e emoção. Somente então será possível o reconhecimento do público e a valorização do meio.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer aos membros do Gamux por todo o incentivo e críticas construtivas, fundamentais para o aprimoramento e a consequente publicação deste artigo. Em especial, os autores agradecem Bruno Melo por incitá-los a escrever este texto e propiciar esta grande oportunidade e aprendizado.

Referências

- EBERT, R., 2010. Okay, kids, play on my lawn. *Chicago Sun-Times* [online]. Disponível em: blogs.suntimes.com/ebert/2010/07/okay_kids_play_on_my_lawn.html (acessado em 15/07/2012)
- GEE, J., 2005. Good Video Games and Good Learning. *Phi Kappa Phi Forum/Vol 85, No.2*.

JENKINS, H., 2000. Art Form of the Digital Age [online]. Disponível em: <http://www.technologyreview.com/article/400805/art-form-for-the-digital-age/> (acessado em 15/07/2012)

KOSTER, R., 2004. A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press.

NEWMAN, J., 2004. Videogames. Routledge.

SANDFORD, K. AND MADILL, L. 2007. Understanding the Power of New Literacies through Video Game Play and Design. Canadian Society for the Study of Education.

SCHELL, J., 2008. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Elsevier.

SELDES, G., 1924. The Seven Lively Arts. Harper & Brothers.