

A função social do jogo: formação de sentidos ideológicos e culturais

Angélica Antonechen Colombo

Instituto Federal do Paraná, Filosofia, Brasil

RESUMO

A história da origem do cinema e das artes do vídeo é bastante semelhante. Ambos surgiram pela possibilidade nascida com a criação de uma determinada tecnologia. O cinema como Sétima Arte, possui características que se multiplicam e ultrapassam não apenas a esfera mercadológica e de entretenimento, mas também transformam a percepção dos espectadores, tendo como resultados novas formas de experiências artísticas, culturais e sociais. O mesmo ocorreu com o surgimento e o desenvolvimento dos videogames, pelas suas características estéticas e tecnológicas que envolvem os novos elementos do entretenimento dessa geração que já nasceu imersa nessa realidade. Este trabalho busca esclarecer o quanto importante à tecnologia foi e continua sendo essencial para a evolução perceptiva e por consequência cognitiva do homem, que vive imerso no mundo dos aparatos tecnológicos. Discutir a respeito da função social das novas formas de entretenimento, especificamente a dos videogames, e os seus mecanismos presentes nos processos de comunicação e aprendizagem é a proposta deste trabalho.

Palavras-chave: cinema, videogame, aprendizagem, gamificação.

1 INTRODUÇÃO

Nas formas tecnológicas culturais antigas e tradicionais como a fotografia, o cinema, e agora nas formas dos novos meios – os vídeos digitais e os videogames –, existem modalidades específicas de organização, que delineiam a experiência humana, e que provocam os olhos e o pensamento a fim de fazer com que os espectadores/jogadores cheguem ao produto final que cada um subjetivamente irá conhecer, por meio de uma fusão de entendimento e emoção. É por meio da contemplação participativa e interativa que foi trazida pelo cinema e agora retomada pelos games de maneira mais ativa, que os aparatos tecnológicos são responsáveis por proporcionar uma novíssima maneira de perceber e apreender a realidade, decorrendo de novas formas mediadoras de práticas pedagógicas. Partindo deste contexto, torna-se interessante e compreensível tomar como proposta a análise dos novos meios de comunicação e interação e seus possíveis usos em ambientes de ensino/aprendizagem.

2 DISCUSSÃO

A proposta do atual trabalho é repensar em profundidade os novos aparatos tecnológicos como os videogames, que o acelerado desenvolvimento tecnológico do nosso tempo está colocando em pauta, levando em conta a evolução histórica das tecnologias e seus meios de produção de linguagem, assim como produção de novas sensibilidades em realidades virtuais, como os games, que é modelo de narrativa remediada do cinema, na era do digital,

como afirmam Santaella e Arantes:

“A estética como equivalente sensual da lógica, ou seja, em lugar do saber analítico, que é próprio da lógica, a estética fala de outro tipo de conhecimento, que nos é transmitido pela sensoriedade (...). A adjetiva ‘tecnológica’ acompanhada de ‘estética’, indicia um recorte que delimita o potencial que os dispositivos tecnológicos apresentam para a criação de efeitos estéticos, quer dizer, efeitos capazes de acionar a rede de percepções sensíveis do receptor, regenerando e tornando mais sutil seu poder de apreensão das qualidades daquilo que se apresenta aos sentidos” [5].

É possível que o videogame influencie também outros meios e se configure como um meio de comunicação, incorporando interatividade, hibridismo midiático e produções movidas pela cultura de seu tempo.

Mas diferentemente de outras técnicas artísticas, e de outros meios de comunicação que também dão essa impressão de realidade – a fotografia, o teatro, a pintura, etc. – tanto o cinema possui este caráter ativo que transforma a percepção do espectador, quanto também os videogames, que é garantido pelo movimento das imagens, mas não apenas “as imagens em movimento”, mas todo o processo criativo de montagem que injeta a realidade nesse movimento e leva ao imaginário do espectador uma sensação nunca antes sentida. Gosciola menciona essas características também sobre os videogames:

“O game ainda tem mais um potencial que é similar a outro potencial muito caro ao cinema desde antes de Griffith: o fim do “teatro filmado”, da câmera fixa diante de um palco. Os movimentos de câmera são a garantia de que o usuário reconhecerá o deslocamento do personagem do game; é o plano-sequência de uma câmera que se move ininterruptamente pela paisagem que confere a sedução pelo dinamismo da imersão do usuário juntamente com o protagonista do game” [7].

Com o desenvolvimento tecnológico dos games, ocorreram outras interações sociais, como, por exemplo, quando os jogadores imergem em realidades virtuais, isto é, a possibilidade do espectador/jogador tornar-se parte do que vê na superfície da tela, como na “tela interativa” de Manovich [4], e fazer com que ele atue na narrativa e na poética do game e seja determinado por ela. A narrativa presente nos games mostrou-se importante para o processo de imersão no ambiente virtual, sendo que, a partir dessa estrutura, - que mesmo se apoiando nos parâmetros narrativos do cinema - torne-se autônoma no que diz respeito ao momento de fruição e participação do espectador/jogador enquanto também é criador dessa história.

O cinema é um ato artístico de criação e participação, como visivelmente também é o videogame, isto é, o espectador/jogador participa do momento de criação do filme e do jogo, pois o filme e o game, não são apenas o material bruto que é projetado aos nossos olhos, mas sim uma série de eventos em potência, que fazem, tanto do filme, quanto do jogo, um meio de comunicação catártica.

Junto aos games também nasceram signos de uma nova cultura; as discussões a respeito dos videogames e de suas consequências

*e-mail: angelica.colombo@ifpr.edu.br

entre seus adeptos surgem da necessidade de definir princípios que funcionam conduzidos por suas composições estéticas e éticas, que para Machado, é necessário para ser capazes de: “traçar uma diferença nítida entre o que é a produção industrial de estímulos agradáveis para as mídias de massa e a busca de uma ética/estética eletrônica”[1].

Como foi visto nos tópicos acima, discutimos a respeito do surgimento das novas tecnologias, especificamente aquelas ligadas as artes do vídeo, como o cinema e os videogames atualmente, e suas potências enquanto proporcionadores de novas possibilidades perceptivas e cognitivas, assim como, os meios de comunicação, como objetos da cultura estão intimamente ligados ao contexto social, político e histórico de seu tempo, por tanto são meios que podem e devem ser analisados como alternativas mediadoras dentro de outros ambientes que não só os de entretenimento.

Dessa forma, os videogames, objeto de análise deste tópico foi entendido como uma extensão tecnológica do cinema, porém com capacidades de interação diferentes, como é o caso do processo de imersão provocado naqueles que jogam e contemplam este momento. O processo de imersão dos games é o responsável por levar ao espectador/jogador o efeito catártico que irá possibilitar um resultado prazeroso cheio de significados estéticos, éticos, cognitivos, que pretende ser o ponto de partida para que demonstrem como os games possuem uma função que pode ser considerada social, pois possui em suma um processo de formação de valores nos indivíduos participantes. Devemos aqui retomar uma reflexão importante de Theodor W. Adorno a respeito da função social do jogo. O autor diz que o jogo simboliza um momento lúdico da arte como se fosse uma cópia da práxis, algo que é muito mais importante que a cópia da realidade como na mimesis, Adorno ainda afirma:

“Em todo o jogo, o fazer é uma práxis esvaziada conteudamente da relação aos fins, mas consolidada, no entanto, segundo a forma e a própria execução. O momento de repetição no jogo é a cópia de um trabalho não-livre, da mesma maneira que o desporto, forma dominante do jogo extra-artístico, lembra ocupações práticas e cumpre a função de habituar continuamente os homens às exigências da práxis, sobretudo através de transformação reativa do desprazer físico em prazer secundário, sem que eles se apercebam do contrabando da práxis” [6].

Então, para que a função do jogo e para que o ato de jogar -não apenas jogos eletrônicos-, seja de fato algo que tenha como resultado um caráter que possa ser mensurado dentro do aspecto social, é necessário encontrar nos jogos um emprego que assegure um efeito fecundo, nesse caso, para o processo de ensino/aprendizagem. Deparamo-nos com um conceito muito novo, utilizado em ambientes de trabalho, que busca levar aos usuários desses estabelecimentos uma forma de se relacionar com todos os meios de maneira mais fácil, interativa e interessante. Gamification é um método que concede às pessoas novos modos de se conectar com diversos produtos, de tal forma que o jogo não seja utilizado neste caso apenas para entretenimento, mas que possua uma aplicabilidade produtiva onde esta prática está sendo inserida. Vejamos como isso ocorre a partir das palavras de Kapp [3]: “[...] careful and considered application of game thinking to solving problems and encouraging learning using all the elements of games that are appropriate”.

João Mattar [2] aponta em seu livro *Games em Educação: como os nativos digitais aprendem* que as habilidades com mídias digitais mais necessárias hoje não estão sendo ensinadas ou favorecidas nas escolas, um sinal da necessidade de os sistemas educativos reexaminarem o que ensina, e observa também que as fronteiras entre trabalho, diversão e aprendizagem estão desaparecendo, um sinal de que os educadores precisam repensar as suas práticas. Para o autor a escolarização afirma os valores de

instituições existentes em vez de desafiar ideias antigas com as novas, fazendo pouco para romper sistemas estabelecidos. Já os games permitem questionar esses sistemas ou simular como viver bem, em vez de simples afirmações sobre a mera realidade de conceitos do mundo, dando, dessa forma, uma atribuição social e formadora de valores aos jogos utilizados nos ambientes de ensino/aprendizagem.

3 CONCLUSÃO

É possível analisar como as consequências que o cinema e os videogames propiciam, incidem na sociedade, quando esta experimenta os novos meios de representações estéticas virtuais e de entretenimento, considerando-os como elementos centrais dos meios de comunicação na contemporaneidade. Pensando em uma continuidade desta pesquisa, é conveniente dar especial atenção aos processos que os dois meios proporcionam ao espectador/jogador, como o de identificação no cinema, e o processo de imersão do videogame, levando em consideração suas potencialidades para a aprendizagem.

Dessa forma entre os aspectos do cinema e do videogame, é possível ressaltar que também como o advento do cinema, as novas e atuais tecnologias e seus aspectos estruturantes contribuíram para a transformação perceptiva e cognitiva do homem. A tarefa então é repensar em profundidade as estéticas do cinema e dos videogames, que o acelerado desenvolvimento tecnológico do nosso tempo está colocando em pauta, levando em conta a evolução histórica das tecnologias e sua presença nos ambientes de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- [1] A, Machado. O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.
- [2] J, Mattar. Games em Educação: como os nativos digitais aprendem. 1. ed. v. 1. São Paulo: Pearson, 2009.
- [3] K, M. Kapp. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- [4] L, Manovich. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001.
- [5] L, Santanella, e P, Almeida Cunha Arantes, (ed). Estéticas Tecnológicas Novos Modos De Sentir. Coleção comunicação e semiótica. São Paulo: EDUC, 2008.
- [6] T, Adorno. Experiência e criação artística: arte e comunicação. Lisboa: Edições 70, 2003.
- [7] V, Gosciola. Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa. São Paulo: SENAC, 2003.