



A Importância dos Jogos Eletrônicos como Elemento de Apoio à Produção, Resgate e Valorização Cultural¹

Carlos Eduardo De Martin Silva²

Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF

Resumo

Este artigo visa apresentar questões acerca da evolução dos processos comunicacionais frente às tecnologias da informação e comunicação e auxiliar na identificação de possibilidades de intervenção baseadas na utilização dos jogos eletrônicos como elemento mediador das intervenções de produção, resgate e valorização da cultura, levantando questões para reflexão e questionamento da abordagem meramente tecnicista freqüentemente empregada.

Palavras-chave

Jogos eletrônicos; comunicação; cultura; tecnologia

Introdução

A evolução das tecnologias da informação e comunicação produz diversos benefícios à atividade humana, em seus diferentes contextos de aplicação. A ampliação das possibilidades de relacionamentos entre autores e consumidores de conteúdo faz com que tais papéis não mais necessitem, obrigatoriamente, obedecer ao fluxo unilateral de informações, outrora imposto. Tem-se ainda que a velocidade de reprodução e transmissão dos produtos comunicacionais, associada à maximização da capacidade de armazenamento dos dispositivos permitem o alcance de um público até então inimaginável, em dimensão, freqüência e intensidade.

Entretanto, diante de todo o deslumbramento tecnológico percebido nas pessoas e refletido, por exemplo, no aumento do consumo de aparatos eletroeletrônicos, faz-se urgente tomar como recorte as conseqüências dessa invasão como mecanismo

¹ Trabalho apresentado ao GT Comunicação Aplicada ou Segmentada, do XII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sudeste.

² Mestrando em Comunicação e Sociedade pela Universidade Federal de Juiz de Fora/MG – UFJF, com especialização em fase de finalização em Informática em Educação pela Universidade Federal de Lavras/MG – UFLA e bacharel em Administração de Sistemas de Informação pela Faculdade de Ciências Gerências da União de Negócios e Administração – FCG-UNA, de Belo Horizonte/MG. caduweb@gmail.com.



desregulador de processos fundamentais de valorização cultural e construção da coletividade.

A adoção tecnicista despropositada nos lares e instituições de ensino estimula a criação e manutenção de uma corrente formada pelos adeptos a essas maravilhas da vida moderna, cada vez mais distantes dos prazeres e imperfeições do mundo real, de carne e osso. E é nessa subvalorização da informação e do ser, pela glorificação da forma em detrimento do conteúdo, que se ergue uma sociedade formada (ou deformada) por pessoas que não são capazes de estabelecer laços através da palavra, quer seja escrita ou oralmente empregada, e menos hábeis ainda em compreender a própria existência, que só deveria fazer sentido em função da comunicação entre os pares e o reconhecimento do cenário socio-econômico-social em que atuam.

A partir de tais considerações serão levantados neste artigo os aspectos referentes à utilização dos jogos eletrônicos (tão exaltados por adeptos do entretenimento digital de todas as idades) agora como mediadores dos processos comunicacionais, abordando de concepções clássicas às implicações produzidas pela evolução tecnológica dos dispositivos desenvolvidos pelo homem. Como bem introduz Huizinga (1996, p. 5) “[...] é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo”.

As tecnologias da informação e comunicação

A cada dia torna-se tarefa no mínimo delicada tentar negar a presença e interferência das novas tecnologias no dia-a-dia das pessoas, em seus lares e ambientes profissionais ou recreativos. Tanto que, o que freqüentemente é observado é justamente o excesso de intervenções produzidas por esses mecanismos. Aranha (2000, p. 165), ao reconhecer essa presença da tecnologia, aponta para “o risco do tecnicismo, da exaltação desmedida da técnica”. Como efeito colateral do desenvolvimento e adoção frenética de produtos e serviços tecnológicos, as pessoas passam a não reconhecer os vínculos entre o que é produzido e a relevância de tais significados em suas vidas. Nesse sentido apresenta-se uma lacuna retumbante para a formação do sentido das coisas, que é a contextualização, com vistas à aproximação entre os recursos disponibilizados e o conjunto de outros fatores componentes do meio. Como aponta Macedo (1994, p. 16), trata-se de “construir um novo conhecimento, para um velho e ignorado saber, reduzido à sua boa ou má função instrumental”.



Com o advento das tecnologias da informação, a cada instante somos bombardeados por inovações técnicas e tecnológicas nas mais diversas áreas de atuação do homem, envolvendo aspectos que vão do entretenimento à transmissão de informações em uma grande corporação. Independente do foco tem-se a possibilidade de realizar tarefas até então inimagináveis, ou pelo menos com maior velocidade e capacidade de armazenamento expandida a níveis surpreendentes.

PAPERT (1994, p. 6) aponta com precisão o universo amplo que se constitui ao nosso redor a partir do desenvolvimento dessas tecnologias, à medida que cria condições para o desenvolvimento de situações antes não passíveis de implementação relacionadas ao lazer, estudo e trabalho. Fatias maiores da sociedade tornam-se aptas a utilizar tais recursos, o que está diretamente ligado à ampliação da capacidade de compartilhamento das informações e à redução de custo proporcionada pela maximização de público atendido. Huizinga (1996, p. 224) retrata situação semelhante sobre o campo das artes ao destacar que “[...] foi só próximo aos fins do século XIX, graças em grande parte à reprodução fotográfica, que a apreciação da arte se tornou acessível à imensa massa das pessoas de educação média”, o que caracteriza a recorrência desse tipo de fenômeno.

Acontece que, apesar da aceitação e utilização de diversos aparatos cada vez mais avançados, especialmente os relacionados à telefonia, som e imagem, verifica-se um elemento dificultador, apontado por Alves (2005, p. 34) com precisão, na afirmação de que “nós, adultos, ainda estamos vivendo essas transformações sob outra lógica, ainda presos à linearidade, às verdades absolutas, resistindo ao novo”. Tanto é assim que boa parte desse movimento de renovação tecnológica de televisores, câmeras e telefones celulares se dá mais pela exposição e apelo da mídia, através de promoções mirabolantes, do que propriamente pela necessidade de aquisição do bem. E como nesse público origina boa parte da opinião pública, muitas iniciativas se dão de forma equivocada.

O poder de fascinação que videogames e computadores exercem, especialmente sobre as crianças, em um “apaixonante e duradouro caso de amor” (PAPERT, 1994, p. 7), produz, além de toda pirotecnia multimídia, a ampliação das possibilidades de comunicação, permitindo ainda que diferentes perfis de usuários se sintam atraídos, alguns pela facilidade em desenvolver laços sociais, outros pela possibilidade de isolamento. Não só a criança, mas também o adulto seduzido, deixa-se experimentar sensações que até então somente seriam possíveis no mundo real, e não no virtual. O que se esquece, ou não se faz questão de lembrar, é que o jogo se apresenta



simultaneamente através dos dois sentidos: a situação lúdica e o sistema de regras, e que, se explorados conjuntamente, permitem expandir as análises e aplicações, extrapolando os limites do jogar puro e atuando no trânsito da informação que se forma e se transforma no meio cultural. Assim, através da simulação de valores, modificação de parâmetros ou fornecimento de variáveis dos mais diferentes tipos, haverá a possibilidade de permear o ambiente da transicionalidade, realizando as trocas construtivas entre o real e o imaginário, entre o que é verdade e a simulação.

De modo algum se pretende substituir as experiências com elementos concretos, como visitar lugares, conhecer pessoas ou descobrir o funcionamento das coisas pela tentativa e erro. A questão é viabilizar alternativas aos processos comunicacionais, levando os agentes a realizar experiências até então difíceis de serem vividas, inviabilizadas por questões técnicas e/ou financeiras.

É cada vez mais fácil perceber a sedução que a tecnologia produz sobre o homem através dos computadores e demais aparatos eletro-eletrônicos. As alternativas de comunicação, acesso e distribuição de informações disponibilizam um mundo novo, cheio de possibilidades que se aplicam desde as relações sociais até as empresas e instituições de ensino. E muitos já descobriram que, apesar de não se tratar de alternativas exclusivas, a tecnologia possibilita que diversas situações como essas sejam experienciadas com rapidez, qualidade e satisfação.

Não deve ser ignorado que o processo de transição pode ser demorado, dependendo de diversas características da formação e evolução dos novos usuários. Mas isso acontece também com as crianças, que caem quando começam a arriscar os primeiros passos, caem novamente ao andar de bicicleta pela primeira vez e fracassam em diversas outras situações experimentadas por toda a vida. Como menciona Papert, talvez esse seja mesmo um “pequeno preço a pagar” (1994, p. 12). E por que não considerá-lo importante para que a aquisição das novas estruturas de raciocínio e informação se dê de forma concreta, permitindo a cada um estabelecer seus limites pelos próprios erros e realimentar o processo a partir de novas tentativas? O importante passa a ser então a disponibilização de recursos que possibilitem aos indivíduos/jogadores abstrair e extrair conexões entre mundo virtual e mundo real, através de associações e descobertas.

Os jogos eletrônicos e o popular

A partir desse panorama, verifica-se a carência por iniciativas mais significativas que contribuam para o enriquecimento dos processos comunicacionais na imensidão de suas



combinações midiáticas, mas com foco no resgate e na valorização do genuíno sentido das relações sociais, de acordo com os padrões locais de produção, transmissão e interpretação dos valores culturais, sem, entretanto, ignorar as implicações da globalização.

Em face dessas constatações e reconhecendo a tecnologia não como determinante, mas condicionante de estruturas e processos de interação social, os jogos eletrônicos surgem como possibilidade de efetiva aplicação de elementos importantes para o resgate do popular, que passam pela criação dos sistemas de regras e confecção contextualizada do conteúdo, favorecendo que a dinâmica da troca de mensagens aconteça em níveis mais próximos dos reconhecidos por emissor e receptor. Dessa forma se pode contribuir para a utilização da tecnologia na comunicação de forma menos invasiva, ou pelo menos não tão perceptível nesse sentido, já que passaria a ser parte indissociável do produto e atingiria os sujeitos de forma mais natural, respeitando as peculiaridades culturais do meio em que estão inseridos e/ou através do qual constituíram a si próprios.

Para abordar tal assunto faz-se necessária uma análise profunda e desobstruída de eventuais fôrmas que apontem para uma abordagem meramente recreativa acerca dos jogos, mas sim “como espaços de aprendizagem [...] que possibilitam a construção de conceitos vinculados aos aspectos sociais, cognitivos, afetivos e culturais” (ALVES, 2005, p. 230). A partir desse apontamento deparamo-nos com algo de tamanha riqueza e proporcional desconhecimento que acaba, não poucas vezes, caindo no vício do senso comum mal esclarecido e subutilizado.

O jogo

O tema é tratado de formas distintas de acordo com contexto de aplicação e análise, o que pode ser justificado, em parte, pela estreita ligação entre o conjunto das características sócio-culturais de um grupo de indivíduos e a maneira como o termo é utilizado. Seja ainda por questões geográficas ou financeiras, ao termo jogo podem ser atribuídas diferentes conotações, o que dificulta o encontro de um senso comum quanto à sua relevância e papéis na atividade humana. Apesar disso algumas constatações primárias são comuns aos estudiosos, como afirma Huizinga (1996, p. 10) quanto ao jogo ser uma atividade voluntária.

Também é possível verificar outras duas características que bem delimitam (ou pelo menos direcionam para) o entendimento do que vem a ser o jogo. Percebe-se ainda que



ambas comumente são vistas como antagônicas, já que tratam, uma da quebra de regras e padrões e outra do seu estabelecimento.

Em uma das abordagens “o jogo representa a forma de violar a rigidez dos padrões de comportamentos sociais das espécies” (KISHIMOTO, 1998, p. 15), permitindo ao homem explorar um novo mundo, aprender sobre seu funcionamento e agir para resolver as questões que se apresentem. Durante a experiência, toda a bagagem sócio-cultural do jogador contribui decisivamente para a solução dos impasses e formulação de novos porquês.

Por outro lado, “o jogo é também uma estrutura, um sistema de regras (game, em inglês) que existe e subsiste de modo abstrato independentemente dos jogadores” (BROUGÈRE, 2003, p. 14), o que não implica, obrigatoriamente, em um sistema oposto ao apresentado anteriormente. Assim, ao estabelecer um conjunto de elementos e situações paralelo ao mundo real, ficam tais componentes sob influência e controle dos limites desse novo mundo. Ampliemos nossa compreensão analisando o jogo como

[...] um intervalo em nossa vida cotidiana. Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. Nesta medida, situa-se numa esfera superior aos processos estritamente biológicos de alimentação, reprodução e autoconservação. [...] (HUIZINGA, 1996, p. 12)

Por mais que se tente criar uma definição clara e resumida, certamente deparar-se-á comumente com barreiras que impossibilitem sua adoção efetiva, frutos da abrangência com que o vocábulo jogo é empregado, podendo referir-se a situações demasiadamente distintas. Tal situação não é observada apenas na língua portuguesa, como alguns podem pensar devido ao emprego constante de termos para representar coisas de naturezas distintas (como a manga, que pode ser a fruta ou uma parte da camisa). É o que questiona BROUGÈRE (2003, p. 14) ao abordar o fato de que “atividades tão diferentes foram, em nossa língua e em algumas outras, designadas pelo mesmo termo”. Avançando na busca por uma definição tem-se ainda que caracterizar o jogo como “atividade lúdica”, segundo o próprio Brougère (2003, p. 14), é uma alternativa comumente considerada, relacionando, na maioria das vezes, o jogo e a infância. Mas faz-se necessário evidenciar que, apesar de abordado o lado emocional envolvido nas atividades com jogos, a referência é concebida em relação à imersão dos sujeitos nesse



novo mundo, cercado de regras e objetivos, e às implicações de suas vitórias e derrotas no conjunto de motivação e reações pessoais.

A experiência proporcionada pelas descobertas que se seguem durante o jogo demanda do jogador (aluno, sujeito, emissor e/ou receptor) a observação de determinadas posturas que o permita desenvolver o conhecimento a respeito do próprio jogo ou do contexto em que se insere, ou ainda assimilar novas técnicas ou habilidades, das quais dependerá o sucesso na atividade.

Para evitar o mero jogo de palavras em função da extensão demasiada do conceito, como menciona Huizinga (1996, p. 22), fiquemos com uma definição que talvez seja a mais próxima da concepção geral sobre o jogo.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo 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, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (Huizinga, 1996, p. 16)

O lúdico

Durante a experiência com jogos percebe-se no ser humano o estabelecimento de vínculos diferentes aos observados em outras atividades de troca de informações, mesmo que abordem conteúdos equivalentes. A possibilidade (ou exigência) de interação com o jogo estimula a utilização, pelo jogador, das capacidades de imaginação, planejamento e execução das atividades, o que não acontece na maioria das demais situações, que, pela passividade do papel do receptor, faz dele externo, distante e não modificador.

A fantasia criada a partir da relação entre os elementos concretos e a ampliação das possibilidades de interferência a partir dos recursos próprios do jogo faz com que sejam atribuídos valores até então desconsiderados, mas que aproximam a realidade do conteúdo à realidade do receptor. Através dessa imersão torna-se possível aceitar e absorver o conjunto de informações que compõe a situação proposta de forma mais natural, coerente ao perfil cultural ao qual se aplica.

Mas do que se está tratando ao abordar o termo ludicidade? É fácil perceber uma associação estreita com o universo infantil, supondo sujeitos que se ocupam com



atividades recreativas sem valor para o desenvolvimento individual ou coletivo. Entretanto, deve-se considerar a existência de um conjunto de características que passa pela relação com os pares e com o mundo, o que pressupõe existência de aprendizado para que possa ocorrer. Cabe nesse caso fazer uso das palavras de Huizinga (1996, p. 217) ao questionar “em que medida a cultura atual continua se manifestando através de formas lúdicas? Até que ponto a vida dos homens que participam dessa cultura é dominada pelo espírito lúdico?”.

Situação comum ao tentar explicar os jogos e sua aplicação desvinculada do entretenimento puro é distanciar a percepção entre o real, que utiliza regras e elementos concretos para a realização de tarefas em função de um objetivo claro, e o imaginário, supondo uma relação mais próxima às crianças, com situações abertas para a experiência e aos resultados, denominando-o brinquedo. Deve-se, no entanto, ter cuidado ao tratar essas duas características individualmente, pois, o que podemos verificar é que há, na verdade, uma combinação entre os dois mundos, no que se pode chamar transicionalidade, permitindo-nos vivenciar os dois ambientes de acordo com a demanda da experiência.

O mundo paralelo do jogo possibilita a realização de ações não previstas no mundo real, a partir da “ressignificação do pensamento intuitivo na medida em que as crianças podem exercitar situações do mundo dos adultos” (ALVES, 2005, p. 21). E isso se aplica independentemente da faixa etária, à medida que permite ao jogador assumir papéis díspares aos que representa no dia-a-dia. Dessa forma criador e consumidor do conteúdo passam a fazer parte dele, participando e reconstruindo-o.

O jogo como linguagem

Semelhante ao que acontece nos processos de comunhão verbal e escrita, em que, segundo ROSA, “a palavra se interpõe entre os indivíduos e as coisas para atribuir-lhes significados e indicar determinado sentido do olhar” (2002, p. 49-50), o jogo se apresenta como canal importantíssimo para que as trocas oriundas da prática da comunicação desenvolvam plenamente. O jogo, enxergado como linguagem, abre outras possibilidades de aplicação e análise, à medida que também corresponde a “uma forma de dizer, de sinalizar algo, de aprender e interpretar o contexto, podendo ser manifestada por meio da oralidade, da imagem, da escrita, dos gestos e comportamentos” (ALVES, 2005, p. 101).



Mesmo considerando que através da linguagem consegue-se estabelecer um canal importantíssimo para a transmissão de informações, cabe especial atenção ao papel que ela representa no processo de construção do conhecimento. Mais do que transmitir uma mensagem, o processo comunicacional deve propiciar o estabelecimento de relações mais intensas e significativas, modificando entradas e saídas e permitindo-o reconhecer o real sentido daquilo que se está tratando.

A tentativa de abordar separadamente os universos virtual e real para então analisar suas conexões cria situações tão complexas quando a própria compreensão da mente humana. Esse universo misto, no qual vivenciamos situações objetivas intercaladas aos lampejos da imaginação (não necessariamente nessa mesma ordem e/ou proporção) nos leva a realizar análises cada vez mais aprofundadas, abordando desde os elementos mais intrínsecos à existência e evolução do homem até as influências do mundo atual e tecnológico sobre essa evolução. Tamanha é a amplitude desse processo que profissionais de diversas áreas e suas pesquisas se fazem necessários na tentativa de elucidar as questões pertinentes.

Questão que se ousa levantar é se o jogador, imerso em um mundo, em nosso caso, virtual, tem consciência do que se passa durante as atividades com o jogo, das habilidades requeridas e também das desenvolvidas, da assimilação da cultura geral e do jogo. Faz parte desse universo, principalmente com o advento das tecnologias digitais, a utilização de um conjunto de estímulos sensoriais que, em menor ou maior grau, produzem certo encantamento sobre os sujeitos sob sua influência. Imagens, efeitos sonoros e diversas formas de interatividade fazem com que o jogador se transporte a uma dimensão que tenuamente se divide entre o real e o imaginário. Assim, fazendo uso da bagagem cultural inerente a cada ser, referente ao todo e ao jogo propriamente dito, o sujeito passa a desempenhar também o papel de agente modificador cultural, mesmo que não seja clara essa percepção pelo próprio. É a imersão, a partir da qual “[...] todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador”. (HUIZINGA, 1996, p. 11)

A reprodução dos elementos culturais

Os diversos campos de atuação humana desenvolvem-se por caminhos os mais distintos e em permanente aceleração. Entretanto, percebe-se pouca mobilização ao analisar o tratamento dado aos aspectos culturais, ou, pelo menos, a forma como a cultura é tratada em meio a essa enxurrada tecnológica. Na verdade, a transmissão de tais valores fica, na



maioria das vezes, limitada à reprodução verbal (oral ou escrita), a partir de modelos amplamente adotados e fadados à repetição.

Numa relação direta com o processo educacional, pode-se perguntar se será que “ao tentar ensinar às crianças o que os adultos querem que elas saibam, a Escola utiliza a forma como os seres humanos aprendem mais naturalmente em ambientes não-escolares?” (PAPERT, 1994, p. 13). Essa questão, deveras ignorada, caracteriza ponto fundamental da relação emissor-receptor já que aborda uma questão que passa pela valorização do sujeito em primeiro plano, respeitando suas conexões entre o mundo real e o conteúdo novo, desconhecido, que deverá ser assimilado para que possa fazer parte da bagagem cultural em desenvolvimento. Atividades contextualizadas, envolvendo jogos temáticos que sirvam de base para esse ambiente híbrido real-virtual caracterizam instrumento importante para a transição do ser entre os dois espaços.

O contexto e a mensagem

Considerando que as pessoas, individualmente ou na figura de seus agrupamentos, apresentam variações quanto à constituição dos padrões de comportamento frente a tantos estímulos multissensoriais, torna-se importante ressaltar e respeitar as diferenças culturais determinantes dos processos comunicacionais, reunindo esforços para a criação de condições que nos permitam perceber que os “aspectos da subjetividade se encontram com os elementos da realidade externa para possibilitar uma experiência criativa com o conhecimento”. (ROSA, 2002, p. 21). Assim contribui-se para a aproximação entre sujeito e conteúdo, viabilizando sua absorção dentro dos limites individuais daquele.

À medida que a mensagem corresponde mais ao que o receptor consegue captar e à forma como interioriza tais subsídios do que aos fragmentos de informações desconexas emitidas, inicia-se, e aí fortemente através do jogo, um processo que Alves chama de “ressignificação” (2005, p. 119), em que o sujeito toma o conhecimento como seu a partir das identificações e relacionamentos que é capaz de fazer entre o produto comunicacional, repleto de significados e objetivos, e a própria existência. Considerando que “as dimensões que incidem na aprendizagem do sujeito são múltiplas” (HEINKEL, 2003, p. 15), torna-se clara a necessidade de uma investigação que aponte caminhos para novas abordagens comunicacionais.

O jogo eletrônico, mesmo na interpretação menos favorável, como aquela dos pais e docentes avessos à tecnologia, não deixa de ser caracterizado fortemente pela questão



da interatividade, tantas são as possibilidades de estímulos sensoriais e interferências do jogador. E nesse aspecto pode seduzir até mesmo os menos inovadores se considerarmos que, como diz Brenelli (2000, p. 39), “o sujeito, quando interage com o objeto, abstrai suas propriedades segundo suas possibilidades de interpretação”. Essa recíproca capacidade de adequação entre jogo e jogador permite a abertura de novos caminhos, em que cada um determina sua direção e ritmo de desenvolvimento e captação da mensagem.

A interpretação dos estímulos vindos das mais distintas origens no dia-a-dia do sujeito depende, essencialmente, de como tais informações são recebidas e convertidas, de acordo com a bagagem cultural, as experiências e conhecimento prévio que o faz expandir ou contrair a capacidade de análise. E não se trata apenas de situações formalizadas para o aprendizado. Como aponta Heinkel, “a aprendizagem faz parte das relações humanas” (2003, p. 23) e, portanto, permeia a atuação social em seus diferentes contextos e conflitos, através da reconstrução de valores, individual e coletivamente. Isso permite ao homem desenvolver um espaço paralelo, só seu, interferindo continuamente em sua construção, a partir da leitura e entendimento do contexto em que se encontra.

Ao abordarmos quais fatores intrínsecos aos jogos e seus jogadores fazem com que aquele se torne um mediador cultural relevante, torna-se necessária especial atenção à relação emocional que envolve o ser, o ato de jogar e o jogo em si. Basta reparar o fato bem apontado por Huizinga de que

as comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. [...] a sensação de estar ‘separadamente juntos’, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. (1996, p. 15)

Outro aspecto a ser considerado ao analisar o jogador diz respeito ao prazer que a atividade proporciona. Uma atividade que, apesar de desafiadora, produza prejuízo físico, mental ou emocional aos realizadores terá um período reduzido de aceitação e tenderá ao desuso. A influência afetiva exercida pelo jogo direciona o pensamento e as ações do sujeito para a solução dos problemas que se apresentem, cuja experiência e êxito produzirão a sensação de recompensa tão esperada. Durante alguns (ou muitos) instantes “[...] o que os outros fazem, ‘lá fora’, é coisa de momento não nos importa. Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade.” (HUIZINGA, 1996, p. 15)



Evolução também é um ponto-chave nessas discussões já que as pessoas não absorvem um conteúdo integralmente e em experiência única. Nessa abordagem construtivista caracteriza-se a importância da experiência no processo de construção do conhecimento, sendo o aprendente/receptor um ser modificador e determinante dos resultados.

Considerações finais

O crescimento da adoção de jogos eletrônicos nas diferentes esferas da atividade humana, como em soluções educacionais, treinamento corporativo e o entretenimento puro reflete o melhor entendimento das possibilidades de aplicação das tecnologias da informação e comunicação. Entretanto, faz-se urgente levantar questões acerca do real aproveitamento dessas soluções numa perspectiva mais abrangente, que, além do aspecto técnico/tecnológico, seja capaz de transformar o conteúdo através da transformação do próprio ser, que, de mero operador, passa a ser modificador e modificado.

Espera-se que este estudo possa colaborar para o entendimento e utilização dos jogos eletrônicos como elemento de interferência real nos processos comunicacionais, e que, além de introduzir as pessoas a um mundo novo cheio de possibilidades e afastá-las dos prejuízos da ignorância digital, favoreça a valorização da cultura regional através do desenvolvimento de atividades mais prazerosas (mas nem por isso menos rigorosas) e significativas.

Referências bibliográficas

- ALVES, Lynn R G.. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- ARANHA, Maria L. de A. **História da educação**. 2. ed. rev. e atual. São Paulo: Moderna, 2000.
- BRENELLI, Roseli P. **O jogo como espaço para pensar. A construção de noções lógicas e aritméticas**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2000.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. 2. reimpressão. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.
- HEINKEL, Dagma. **O Brincar e a aprendizagem na infância**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2003.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens. O Jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.



KISHIMOTO, Tizuko M (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MACEDO, Lino de. **Ensaio construtivistas**. 4. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças. Repensando a escola na era da informática**. Trad. Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

ROSA, Sanny S. da. **Brincar, conhecer, ensinar**. 3. ed. Coleção Questões da Nossa Época. V.68. São Paulo: Cortez, 2002.