

**INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRANDENSE**
Câmpus Pelotas

**PERSPECTIVAS ACERCA DOS
JOGOS ELETRÔNICOS: dispositivo
de relação do jovem contemporâneo**

HENRIETTE DE MATTOS PINTO

2017

HENRIETTE DE MATTOS PINTO

PERSPECTIVAS ACERCA DOS JOGOS ELETRÔNICOS: dispositivo de relação do
jovem contemporâneo

Proposta de dissertação de mestrado apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação - Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia do IFSul.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Bárbara Hees Garré

Co-orientador: Prof. Dr. Róger Albernaz de Araujo

Pelotas - RS

2017

Ficha Catalográfica

P659p Pinto, Henriette de Mattos.

Perspectivas acerca dos jogos eletrônicos : dispositivo de relação do jovem contemporâneo / Henriette de Mattos Pinto. – 2017.

92 f. : il.

Orientador: Prof.^a Dr.^a Bárbara Hees Garré; Co-orientador: Prof. Dr. Róger Albernaz de Araujo.

Dissertação (mestrado) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense, Programa de Pós-Graduação em Educação, Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia, Pelotas, 2017.

1. Educação. 2. Jogos eletrônicos. 3. Jovens - Relacionamento. I. Garré, Bárbara Hees. II. Araujo, Róger Albernaz de. III. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense - IFSul. IV. Título.

Catálogo na publicação:

Bibliotecária Rosana Machado Azambuja CRB 10/1576

Biblioteca IFSul - Campus Pelotas

HENRIETTE MATTOS PINTO

PERSPECTIVAS ACERCA DOS JOGOS ELETRÔNICOS: dispositivo de relação do
jovem contemporâneo

Proposta de dissertação de mestrado apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação - Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia do IFSul.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Bárbara Hees Garré

Co-orientador: Prof. Dr. Róger Albernaz de Araujo

Aprovada pela banca examinadora em ___/___/___

Prof^a. Dr^a. Angela Dillmann Nunes Bicca - IFSUL

Prof. Dr. Róger Albernaz de Araujo

Prof^a. Dr^a. Rosária Ilgenfritz Sperotto - UFPEL

Aos meus filhos: Lucas e Gael.

Agradecimentos

Depois de ter passado três bons anos de aprendizagens e experiências diversas, no curso do mestrado, é chegada a hora de eu encerrar o percurso dessa longa e gratificante pesquisa, mas antes eu não poderia deixar de agradecer a algumas pessoas que me acompanharam e me incentivaram.

Agradeço a minha família, a minha base, o meu retorno. Agradeço aos meus filhos, ao meu companheiro, a minha mãe e aos meus irmãos por me darem suporte e incentivo. Ao meu filho Lucas, o meu jovem, que, em parte, também serviu de “objeto direto e instigante da pesquisa”. Com certeza depois desta escrita, passo a compreender o teu relacionamento com os jogos, que foi bem diferente do meu. És um grande filho! Te amo. Ao meu filho Gael por, no percurso do mestrado, ter vindo e dado um sabor, agregado sentido e entusiasmo a minha vida. Meu amor! Te amo!

Agradeço imensa e carinhosamente ao prof. Orientador Róger Albernaz de Araujo. Gratidão por ter me escolhido, confiado em mim e permitido que eu chegasse até a conclusão desta pesquisa. Agradeço às maravilhosas aulas dadas, às oportunidades de trocas de experiências e de conversas, aos encontros entre amigos proporcionados, à clareza na orientação da pesquisa e à apresentação dos múltiplos referenciais teóricos.

Agradeço à professora Barbara Garré pela amizade, e pela paciência em me acompanhar e orientar o trabalho com contribuições importantes na reta final.

Agradeço aos colegas Gladimir, Juliana e Eliane, gratidão por ter conhecido vocês, por termos estudado juntos, pelas tardes de aulas muito agradáveis, por ter compartilhado algumas angústias com vocês, pelos encontros fora da aula e pela amizade e carinho que ficou dessa nossa fase.

Agradeço à banca, às professoras Angela Bicca e Rosária Sperotto, pelas contribuições que nortearam este trabalho. Muito obrigada!

Agradeço a Deus, a vida, a mim, pela vontade de pesquisar, pela disciplina e responsabilidade, pela disposição e saúde. Agradeço a tudo e a todos, por cada dia ter me tornado esta pessoa que sou hoje.

RESUMO

A presente dissertação percorre o território dos jogos eletrônicos e dos jovens em contato com eles. Nesse trajeto, este trabalho aborda perspectivas acerca dos jogos eletrônicos na relação com os jovens. Dessa relação em percurso o trabalho debruça-se sobre um “Plano de Organização” de Pesquisa, composto por discursos e pensamentos em referências que mostram como os jogos eletrônicos são tratados em uma realidade e como são compostos como estética. São discursos de disseminação de informações acerca dos jogos e de seus efeitos sobre os jovens, majoritariamente apontando o jogo como um dispositivo de alienação de adoecimento, produzindo pensamentos prontos para serem consumidos. Esse deslocamento demarca coordenadas de um caminho para poder ser tensionado por uma nova maneira de entender os jogos, subvertendo o plano de organização em um plano de invenção. Dois planos compõe a pesquisa: o Plano de Organização e o Plano de Invenção, juntos, eles põem em funcionamento um Programa de Procedimentos de pesquisa. Na dobradura entre os planos acontece o movimento de criação no trabalho, cenas ficcionais são inventadas, nas quais o texto da dissertação ganha uma nova textualidade na mesma temática. Entre os dois planos, ergue-se um território de problematizações acerca dos jogos eletrônicos. Os jovens contemporâneos demandam diariamente o uso de tecnologias, dentre elas os dispositivos de jogos. A partir disso, essa pesquisa passou a tomar muitas questões a serem problematizadas nesse tema. O território dos jogos eletrônicos e as relações estabelecidas nele pelos jovens - os jogadores - são complexas, potentes e recentes. Esta pesquisa realizou um trabalho que permitiu explorar esse campo e tecer problematizações, considerações que pudessem apresentar outras possibilidades de entender o universo do jogo eletrônico e de quem participa dele.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Jovens. Relacionamento. Máquinação. Cenas ficcionais.

ABSTRACT

The present dissertation moves and crosses the territory of electronic games and young people in contact with him. In this way, this work approaches other perspectives on the electronic games in the relation with the young people. From this relationship in the course the work is based on an "Organization Plan" of Research, composed of discourses and thoughts in references that show how electronic games are treated in a reality and how they are compounded as aesthetics. These are discourses that disseminate information about games and their effects on young people, mostly pointing to gambling as a device for alienation from illness, producing thoughts that are ready to be consumed. This displacement demarcates a path's coordinates to be stressed by a new way of understanding games, subverting the organization plane into a plan of invention. Two plans that compose the research, the Organization Plan and the Invention Plan together, it puts into operation a Program of Research Procedures. In the folding between planes happens the movements of creation in the work, fictional scenes are invented, where the text of the dissertation gains a new textuality in the same thematic. These two plans raise a territory of problematizations about electronic games. The contemporary young people demand the use of technology daily, among them the gaming devices, from this, this research started to visualize many questions to be problematized in this theme. The territory of electronic games and the relationships established in it by young people - players - are complex, powerful and recent. It was this research to perform a work that allowed exploring this field and weaving problematizations, considerations that could show other possibilities to understand the universe of the electronic game and who participate in it.

Keywords: Electronic games. Young. Relationship. Tools. Fictional scenes.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 imagem da mesa de pinball	31
Figura 2 Texto: Games, ansiedade, metas e frustrações.....	53
Figura 3 Texto: Games, ansiedade, metas e frustrações.....	53
Figura 4: cena do jogo Mortal kombat.....	56
Figura 5: cena do jogo Mortal kombat.....	56

LISTA DE QUADROS

Plano 1 - cena 1:	
Narrador	50-61
Plano 2 - cena 1:	
Professora	52-62
Plano 3 – cena 1:	
Pedro	52
Plano 4 – cena 1:	
Daniel	53
Plano 5 – cena 1:	
Brian	55
Plano 6 – cena 1:	
Douglas	55
Plano 7 – cena 1:	
Larissa	56
Plano 8 – cena 1:	
Carlos	56
Plano 9 – cena 1:	
Debora	57-59
Plano 10 – cena 1:	
Gabriel	57
Plano 11 – cena 1:	
Jonas	57
Plano 12 – cena 1:	
Michel	58
Plano 13 – cena 1:	
Viviane	58
Plano 14 – cena 1:	
Matheus	59
Plano 15 – cena 1:	
Maria	60
Plano 16 – cena 1:	
Janaína	60
Plano 17 – cena 1:	
Rodrigo	60-61
Plano 1 – cena 2:	
Narrador	63-69
Plano 2 – cena 2:	
Professora	63- 68
Plano 3 – cena 2:	
Michel	63
Plano 17 – cena 2:	
Marcos	64
Plano 16 – cena 2:	
Janaína	65
Plano 6 – cena 2:	
Douglas	64
Plano 18 – cena 2:	
Caio	64
Plano 10 – cena 2:	
Julia	65

Plano 20 – cena 2:	
Lucas	65-67
Plano 15 – cena 2:	
Maria	65
Plano 15 – cena 2:	
Pedro.....	65
Plano 15 – cena 2:	
Rafa.....	65
Plano 15 – cena 2:	
Gabriel.....	66
Plano 15 – cena 2:	
Vitor	68
Plano 15 – cena 2:	
Raíssa	68
Plano 1 – cena 3:	
Narrador	70
Plano interno - cena 3:	
Fluxo de consciência de Larissa	70
Plano 1 – cena 4:	
Narrador	74 - 76
Plano 2 – cena 4:	
Professora	74- 78
Plano 11 – cena 4:	
Jonas	75
Plano 16 – cena 4:	
Janaína	74
Plano 15 – cena 4:	
Maria	77
Plano 20 – cena 4:	
Lucas	76
Plano 3 – cena 4:	
Daniel	78
Plano 6 – cena 4:	
Douglas	77
Plano 8 – cena 4:	
Carlos	78
Plano 1 – cena 5:	
Narrador	79-81
Plano 2 - cena 5	
Professora	80
Plano 19 - cena 5	
Julia	80
Plano 17 - cena 5	
Marcos.....	80
Plano 18 - cena 5	
Caio	81
Plano 8 – cena 5:	
Carlos	81

SUMÁRIO

1. DESEJO DE PARTIDA	13
2. PLANO DE ORGANIZAÇÃO	18
2.1 Imagem dogmática do pensamento acerca dos jogos eletrônicos	18
2.1.1. O jogo eletrônico no contexto escolar	32
2.1.2. Os relacionamentos entre jovens pelo jogo eletrônico	36
2.2. O corpo homem e o corpo máquina: subjetividades tensionadas pelos jogos eletrônicos	39
3. TEXTO DE DOBRA ENTRE OS PLANOS	46
4. PLANO DE INVENÇÃO	50
4.1. Cenas - Máquina de dizer os jogos pelo olhar dos jovens	51
4.1.1. Cena 1 – A influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.	52
4.1.2. Cena 2 - O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.	65
4.1.3. Cena 3 - Fluxo de consciência de Larissa	72
4.1.4. Cena 4 - Seminário: os jovens contemporâneos.....	75
4.1.5. Cena 5 – Games e educação	80
5. PERCURSO DA PESQUISA	83
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
7. REFERÊNCIAS	90



1. DESEJO DE PARTIDA

Para acontecer essa pesquisa, foi necessário potencializar a vontade de produzir uma escrita a partir de uma determinada temática. Necessita-se potencializar um desejo produtivo. Um desejo que exceda a concepção generalista de desejo; um desejo que se permita transbordar aquilo que consome o pensamento comum. Uma pesquisa, como essa que aqui se corporifica, tem somente um desejo, o de digerir cada centímetro desse percurso de experimentação que acontece e cresce a cada pequeno deslocamento. Ou seja, esse corpo de desejo que começa a tomar forma enquanto corpo de dissertação dessa pesquisa, não acontece por derivação de carência qualquer, não é consequência da falta objetificada de algo ou qualquer coisa que se deve alcançar. Nesse caso, prefere-se tomar o desejo como vontade de potência (DELEUZE; GUATTAR, 2004), como afirmação, como produção.

Se o desejo produz, ele produz real. Se o desejo é produtor, ele só pode sê-lo na realidade, e de realidade. O desejo é esse conjunto de sínteses passivas que maquinam os objetos parciais, os fluxos e os corpos, e que funcionam como unidades de produção. O real decorre disso, é o resultado das sínteses passivas do desejo como autoprodução do inconsciente. Nada falta ao desejo, não lhe falta o seu objeto. É o sujeito, sobretudo, que falta ao desejo, ou é ao desejo que falta sujeito fixo; só há sujeito fixo pela repressão” (DELEUZE; GUATTARI, 2004, p.31).

De algum modo, esse desejo do qual se intenta uma zona de vizinhança, compõe-se durante o percurso no Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul). Um desejo que compõe com o meu próprio corpo, e traz à superfície a possibilidade de um território fértil de pesquisa, potencializado pela curiosidade de uma temática recorrente na contemporaneidade, ou seja, os jogos eletrônicos e os modos como os jovens na contemporaneidade exercem a prática desses jogos conectados à internet. O desejo, aqui, descarrila no percurso de um caminho sem roteiro, no qual procuro encontrar rastros das relações que acontecem entre jovens e jogos eletrônicos. Nesse caso, esse estudo utilizará o termo “jogos eletrônicos”, “videogames” ou “games” para se referir às relações que se produzem a partir do jogo, e não aos aparelhos de jogos que são conectados a um aparelho televisivo, a um computador, via Internet. Ou seja, o que o desejo impõe perseguir é esse espaço fugidio entre o jovem que joga e o jogo, e o que acontece quando esse espaço-tempo se realiza. A referência para jovens, nesta dissertação, é para aqueles em idade escolar – ou seja, jovens que frequentam

os anos finais do ensino fundamental ou do ensino médio – que parecem considerar a atividade de jogar, como uma atividade de criação e socialização, além de entretenimento ou passatempo.

Assim, essa dissertação move instigações acerca dos modos e dos efeitos da utilização da tecnologia enquanto partícipe da vida de jovens. Considero os jogos eletrônicos um tema muito envolvente e potente para produzir problematizações que impliquem e envolvam os jovens e seus modos de relação com eles.

A pesquisa teve o encontro com o campo, a partir da minha trajetória acadêmica e profissional na rede federal de educação, onde vivenciei experiências, pensamentos e perspectivas acerca dos jovens e dos jogos. Isso trouxe inquietações sobre as relações estabelecidas no eixo temático as quais se propõe discutir essa dissertação. Indagava-me junto à comunidade escolar, composta por pais, professores, funcionários e alunos: - Tenho presenciado os jovens desta escola se relacionarem fortemente de maneira contínua e desejosa com os jogos eletrônicos. Vocês, de algum modo, são afetados por essa relação de tensionamento? Sintetizando a conversa, a maioria das respostas eram: - Sim, o assunto jogos eletrônicos perpassa por mim, sou afetado pela relação compulsiva que existe entre jogos e jovens.

Diante de tantas aberturas para diferentes perspectivas de pesquisar, tive que fazer uma escolha que ajustasse o meu modo de relação com a pesquisa. Questionar os jogos eletrônicos aos 35 anos, sendo que não sou mais uma jogadora ativa, inicialmente, me causou um certo desconforto e estranhamento para a pesquisa. Então, optei por me relacionar com a pesquisa pelo modo mais cativante, para, no fim, escrever algo produtivo. Como diz o ditado: “unir o útil ao agradável”. Sintetizando a relação: sou mãe de um jovem de 17 anos, que vejo jogar videogame freneticamente em casa. Observo e me relaciono com outros jovens que jogam jogos eletrônicos dessa mesma forma. No tempo que cursei licenciatura, passei por turmas de jovens escolares que também manifestavam uma atração desmedida pelos jogos. Trabalho em um ambiente escolar, logo, vejo jovens jogando e comentado sobre jogos, repetidamente. Estudo no mestrado em educação tecnológica, inevitável não tocar nas questões que envolvam jovens e tecnologia, bem como ver a instituição (IFSUL) fora desse contexto.

Atuando como profissional da educação, trabalhando no Instituto Federal de Educação Tecnológica (IFRS), pude observar os jovens mergulhados na cultura digital e tecnológica, com o uso intenso de celulares, smartphones, tablets, microcomputadores, videogames e outros. Observei que tais aparelhos dão suporte para que os jogos eletrônicos se tornem presentes no cotidiano deles, funcionando como uma espécie de fenômeno. Muitos consideram os jogos como algo importante; muito mais do que um mero passatempo. Ou seja, como um espaço para relacionamentos.

Navego no espaço tecnológico como internauta, me aventuro e me insiro nessa cultura tecnológica. Conecto-me diariamente à internet na busca de entretenimento, de informações que transformo em conhecimento e de relacionamentos. Hoje, não busco o jogo eletrônico como prioridade na rede, mas na juventude tive uma boa experiência de me entreter com os videogames.

A partir disso e do encontro com a linha de pesquisa, “Políticas e Práticas de Formação”, do mestrado do IFSul, encontrei a oportunidade de mergulhar a fundo na discussão em torno dessa relação dos jovens com os jogos eletrônicos. Assim, o percurso dessa pesquisa envolve essa relação como forma de compor um “Plano de Organização” da Pesquisa.

Ou seja, colocar-se em percurso de pesquisa, inevitavelmente implica e envolve uma relação com um Plano de Organização, que estabelece os modos de composição de um território e, por efeito, a possibilidade do encontro com seus fluxos e seus cortes. Pelo Plano de Organização pode-se conhecer a geografia de um território, mapear seus pontos de desterritorialização e de reterritorialização e, assim, quem sabe, arriscar alguma iniciativa de criação. (DE ARAUJO, 2017, p. 63)

O Plano de organização irá compor um território de pesquisa a partir do investimento em uma produção maquínica, em que os processos de composição da pesquisa tomam seu percurso pela liberação de fluxos de invenção, e pelos cortes que marcam as posições que a pesquisa ocupa. Com essa estratégia, pretende-se criar possibilidades de se poder arriscar o percurso de uma escrita das invenções produzidas pelas problematizações da pesquisa. Percurso composto de várias possibilidades, sem pretensão de encontrar respostas para os questionamentos inerentes ao tema, e sim explorar as possibilidades que o espaço-tempo da pesquisa permitirem tomar a superfície.

O desenvolvimento deste estudo, até tomar esta forma, passou por várias construções e direções possíveis e impossíveis. Para que eu permanecesse em direções diversas, precisaria de mais tempo para andarilhar na pesquisa, então foi necessário que eu fizesse cortes e mantivesse um foco para poder construir um bom trabalho acadêmico. Uma tarefa que não é tão simples quando se escolhe trabalhar com um tema instigante e com questões potentes e problematizadoras acerca do assunto abordado.

Durante os anos de dissertação, tive a sorte de ter me encontrado com o orientador da pesquisa e com a filosofia da Diferença. Sorte no sentido de força atribuída ao rumo que minha escrita ganhou, e sorte no sentido de permitir chegar a mim os diversos acontecimentos da vida, trazendo-me largos deslocamentos, enquanto Henriette e enquanto pesquisadora no percurso do mestrado. A leitura e o conhecimento de alguns teóricos passaram a funcionar como intercessores do meu trabalho – Gilles Deleuze, Felix Guattari, Michel Foucault, Friedrich Nietzsche –, bem como outros referenciais que tangenciaram a composição da pesquisa. Em uma primeira relação, esse movimento intelectual de abstração de um pensamento da diferença promoveu uma desterritorialização (DELEUZE; GUATTARI, 1995, 1995a, 1996, 1997, 1997a) na minha forma de pensar, desordenando as ideias de um pensamento estável, fragmentando-me, gerando-me incertezas quanto ao entendimento dos processos de algumas verdades estabelecidas, e me provocando novas formas de pensar em relações menos instituídas, em outras perspectivas de ver e de viver o mundo.

Foi um deleite na forma de pensar, do pensamento pronto à busca pelas respostas daquilo que escrevo, o trabalho da dissertação me levou a produzir indagações a partir das questões que trabalhei, em que o pensamento de chegada não é definitivo, e sim a conjunção de novas questões possíveis, efeito dos deslocamentos da pesquisadora.



**O DESEJO DO JOVEM PELO JOGO
ELETRÔNICO**



2. PLANO DE ORGANIZAÇÃO

Para elaborar a argumentação do plano de organização a pesquisa dedica-se a mostrar que o jogo eletrônico é um tipo de jogo e assim como outros jogos possui uma função de captura e de conexão, especialmente, dos jovens contemporâneos. A partir dessa argumentação, o trabalho examina o modo como o senso comum e as pesquisas acadêmicas, em geral, tratam dos jogos eletrônicos. Além disso, a pesquisa explora os modos como os jogos eletrônicos possibilitam a produção de subjetividade nos jovens que se conectam a jogos.

2.1. Imagem dogmática do pensamento acerca dos jogos eletrônicos

Na vida contemporânea existem muitos jogos prontos para jogar, basta escolher um ou alguns, apertar o play e deixar se envolver nas aventuras que eles proporcionam. O jogo eletrônico é uma espécie recente do jogo tradicional. HUIZINGA (2004), na sua obra *Homo Ludens*, diz que o jogo é mais primitivo do que a cultura, pois são daquelas coisas em comum que o homem partilha com os animais, e a cultura pressupõe sempre a sociedade humana. Para o autor, o jogo é motivo de ludicidade independente da cultura, pois “os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica” (p. 3). Ele discute que o ato de jogar é um meio de desenvolver a formação da cultura humana, e que o elemento lúdico do jogo, está também presente em outros ramos da vida como na política, no amor, na guerra e em outras áreas do ser humano. O jogo é um comportamento identificado tanto em animais como nos seres humanos e que:

Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2004, p. 3-4).

Entender o jogo como uma atividade lúdica e função significante é um ponto inicial que move a pesquisadora e os elementos da pesquisa para compor o território dessa temática. Se o jogo “significa alguma coisa”, esse vem a ser um dos motivos que faz com que os jovens sejam capturados e envolvidos para se conectarem por muito tempo em um tempo que, para eles, parece ser sem cronômetro.

São expressões do senso comum pensar e dizer que a conectividade via computador e videogame não substitui a experiência real de se relacionar com outras

peças. Ora, se assim fosse, os jovens não dedicariam tanto tempo frente aos aparelhos eletrônicos. A conectividade via dispositivos é nominada “online”, e isso se materializa pelo crescimento e disseminação da internet no mundo. Essa transformação mundial trouxe os jogos online para serem jogados em grupo. A diferença primordial entre jogos online e jogos eletrônicos comuns é que, no primeiro, o jogador joga com outra pessoa e além da inteligência artificial da máquina.

O tempo, a energia que os jogadores dedicam nas conquistas, os objetivos dentro dos jogos, bem como as relações sociais que eles estabelecem ali é algo inquietador. Quando os jovens estão dedicados aos jogos, o que prevalece? O prazer do jogo? A possibilidade de se expressarem de forma diferente em atitudes e palavras no ambiente do jogo? O relacionamento consigo mesmo e com o outro no ambiente?

Continuando com HUIZINGA (2004) sobre aspectos do jogo, o autor atribui aos jogos um valor que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo do ser humano. Ele considera que o jogo constitui uma atividade universal que permite a significação e ressignificação de conceitos. Sendo assim, o jogo eletrônico funciona como um elemento, cujo conteúdo, quando em contato com o jogador, pode despertar processos subjetivos na pessoa que joga. Neste estudo, os jovens serão os jogadores em foco.

Assim, compreende-se que os jogos eletrônicos são produtos do mercado, produzidos e comercializados para promover experiências sensoriais nas pessoas que jogam. Os jogos são um tipo de cultura que atinge os jovens da atualidade. O público urbano e juvenil são referências principais que lembram e constituem essa cultura. Contudo, há de se considerar que há grupos não identificados como jovens, de outras faixas etárias que participam do “mundo dos videogames”. São uma opção de entretenimento, assim como filmes, livros, músicas, brinquedos, obras de arte, etc., mas que emergiu em função das tecnologias digitais, alcançando popularidade como fonte recreativa (ASSUNÇÃO, 2012). Os jogos eletrônicos de todos os tipos como os de: computador; softwares de videogame instalados em consoles e periféricos; mini games; fliperamas são dispositivos tecnológicos, cuja característica básica refere-se à participação interativa do jogador com o conteúdo expresso na tela de televisão, tablets ou smartphones, ou no monitor do computador (REVISTAGAMES, 2009). Hoje

em dia, os jovens têm acesso a qualquer tipo de jogos pela facilidade de encontrá-los nesses dispositivos eletrônicos. As imagens interativas dos jogos são enviadas para a tela do equipamento, no qual o jogador tem o controle do cenário e colabora para os acontecimentos do jogo. Antigamente, na década de 1980, o jogo eletrônico dava a ideia de entretenimento isolado, focado somente no contato com o aparelho para videogame ou fliperama¹. Hoje, o jogo abrange muito mais pessoas, pois existem jogos para todo tipo de público e para todo tipo de experiência. Assim como os filmes, alguns jogos podem ser restritivos, por possuírem tarja de público específico e determinação de gênero² e idade, porém, os jovens não procuram os jogos por essas indicações.

Sendo assim, o que faz os jovens contemporâneos serem tão atraídos pelos jogos eletrônicos? Eles os procuram por serem atrativos e interessantes? Possivelmente sim, pois tornam o jogador peça ativa e atuante diante dos dispositivos, ou seja, o jogador passa a ser participante ativo durante a jogada.

De acordo com Huizinga:

O jogo é considerado 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 (HUIZINGA,2004, p.16).

Esse conceito abrange o jogo tradicional e o jogo eletrônico, no que se refere à atividade lúdica, voluntária, orientada por regras definidas ou construídas tanto para quem joga individual ou coletivamente, o fim é o mesmo.

Conforme o autor, o jogo possui características fundamentais, são elas:

- 1) O jogo deve ser uma atividade livre e nunca imposta. Refere-se à liberdade de escolha e de jogar um jogo, peculiar de qualquer atividade lúdica.
- 2) O jogo não é a vida “real” e deve ter como premissa ser um intervalo na vida cotidiana. Jogo não é vida cotidiana. Quando se está jogando tem-se absoluta certeza de que se trata apenas de uma pausa, um intervalo na rotina do dia a

¹ É um estabelecimento destinado ao uso de máquinas de jogos eletromecânicos do tipo "pinball" (jogo onde o jogador manipula duas ou mais 'palhetas' de modo a evitar que uma ou mais bolas de metal caiam no espaço existente na parte inferior da área de jogo. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fliperama>.

² Gênero no sentido de se enquadrar em alguma categorização, como aventura, drama, ação, etc.

dia, embora se encare essa atividade com seriedade. No ambiente do jogo as leis e costumes da vida cotidiana perdem a validade, pois no universo lúdico se é diferente, logo faz-se coisas diferentes.

- 3) O jogo deve possuir limites de tempo e de espaço. Deve também possuir um caminho e sentidos próprios. É preciso ter ordem, seguir as regras do jogo, a menor desobediência à ordem pode estragar o jogo, por mais caótico que seja. Sendo assim, é importante definir as regras e o espaço do jogo, que será o tabuleiro, a rua ou o videogame.
- 4) O jogo traz uma experiência estética cativante, basta estar aberto para experienciar. No jogo eletrônico, tem-se a experiência de o jogador se transformar em um lutador em um mundo estranho, por exemplo, mas com missões e deveres a serem cumpridos. Sendo assim, há uma função significativa e que transforma a experiência de jogar em algo imersivo e relevante, a luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa.
- 5) Uma outra característica do jogo é a imprevisibilidade, a incerteza, e o acaso do jogo. Isso pode até provocar um debate ético.

Deleuze (1974) fala também dos princípios e das regras dos jogos ordinários, que também podem ser aplicados aos jogos eletrônicos, considerando as características próprias dos videogames, como a combinação de diferentes linguagens e o ambiente virtual:

É preciso, de qualquer maneira, que um conjunto de regras preexista ao exercício do jogo e, se jogamos, é necessário que elas adquiram um valor categórico; Estas regras determinam hipóteses que dividem o acaso, hipóteses de perda ou de ganho (o que vai acontecer se ...); Estas hipóteses organizam o exercício do jogo em uma pluralidade de jogadas, real e numericamente distintas, cada uma operando uma distribuição fixa que cai sob este ou aquele caso (mesmo quando temos uma só jogada, esta jogada não vale senão pela distribuição fixa que opera e por sua particularidade numérica); As consequências das jogadas se situam na alternativa "vitória ou derrota". Os caracteres dos jogos normais são, pois, as regras categóricas preexistentes, as hipóteses distribuídas, as distribuições fixas e numericamente distintas, os resultados consequentes. (DELEUZE, 1974, p. 61).

Considerando essas características, os jogos eletrônicos podem ser entendidos a partir de uma compreensão mais ampla do que o jogo tradicional. Embora os mesmos elementos que há no jogo tradicional estejam presentes nos jogos eletrônicos, como o objetivo da vitória, a obediência de regras, a incerteza e o acaso.

Mendes (2006) classifica os jogos eletrônicos em três categorias:

1. Jogos comerciais – produzidos para serem vendidos a um número maior de consumidores, têm objetivos educativos, porém não de uma pedagogia escolar. São exemplos: 007 Nighfire, Final Fantasy e o Senhor do Aneis: O retorno do rei.
2. Jogos educativos – possuem uma grande variedade, são direcionados a um público específico, procuram cumprir objetivos de ensino, aproximando-se do currículo escolar. São exemplos: Conta outra vez?, Jogos de letras, Jogos de força.
3. Jogos eletrônicos como ferramentas educacionais – quando empregados em ambientes educacionais formais, podem ser mais de um instrumento de ensino. São exemplos: a série Civilization e Sim City. (MENDES, 2006, p. 79).

É importante destacar que esse estudo contextualiza os jogos eletrônicos comerciais, sem especificar o tipo e o conteúdo, apenas o jogo comercial na relação com os jovens. O conteúdo dos jogos é um item que gera questionamentos nos pais e professores, os quais não se envolvem com o jogo. Na opinião comum, de quem não vivencia os jogos, há uma compreensão de que a função do jogo seja exclusivamente aprender a jogá-lo. Esse é um pensamento de uma perspectiva possível, pois, mesmo que seja só isso, há algum processo de aprendizagem envolvido.

Esta é uma discussão que vai ser um pouco aprofundada nessa pesquisa: o senso comum acerca de; o que dizem; o que pensam; o que opinam; como tratam; por que gostam ou não gostam; por que proíbem ou aceitam. Baseado em quem, em qual verdade o senso comum afirma sobre os jovens e os modos de relação com os jogos eletrônicos? Os clichês sobre os jogos eletrônicos: como eles são vistos e ditos pelo senso comum?

O senso comum faz parte de uma Imagem Dogmática do Pensamento (DELEUZE, 2006), ou seja, o pensamento vigente sobre determinado tema, no caso, o pensamento comum sobre os jogos eletrônicos e os jovens em relação, o que é produzido nas pesquisas acadêmicas sobre o tema, e quais os discursos que são elaborados em torno dos jogos. Discursos que estão presentes em pesquisas acadêmicas, na internet, em revistas, nos jornais, na televisão, etc; e, a partir deles, as pessoas formarão seus pensamentos e juízos sobre os jogos. É comum ouvir-se julgamentos sobre os jovens que passam horas do dia ou da noite na frente dos games. No senso comum, as pessoas julgam que a prática de jogar é uma perda de

tempo, que faz mal para a saúde, que ficar tanto tempo em frente ao videogame não é a maneira correta de viver. O jovem que joga muito, - principalmente jogos online - que vive uma vida online, é geralmente visto em casa pelos pais como um jogador exagerado, que passa de um nível de pessoa normal para um nível de pessoa viciada. Em pesquisa acadêmica sobre a dependência de jogos eletrônicos, os autores nomeiam de: “uso excessivo, uso compulsivo, uso problemático, alto envolvimento e dependência de jogos eletrônicos” (ABREU et al., 2008, p.4), os indivíduos que apresentam um intenso envolvimento com jogos de videogame e de computador/ Internet e desenvolvem “prejuízo significativo” decorrente dessa relação. É considerado prejudicado e anormal o jovem que se desliga das pessoas, que se esquece de ir ao banheiro, de comer e beber, que dorme pouco e que só vive pensando nos jogos e não interage com as pessoas de casa ou com os amigos, em função dos jogos. Porém, é preciso também que haja um cuidado com os julgamentos criados no que se refere à relação do jovem com o jogo e tentar entender por que ele se “isola” no contato com os videogames.

Os jogos eletrônicos são de natureza interativa, tornam-se envolventes pois são planejados tendo por base os desejos e as necessidades do ser humano, Spritzer e Picon (2013). Sendo assim, eles são uma maneira pela qual o homem explora, conhece, e aprende sobre diversas coisas. Além disso, os jogos proporcionam um ambiente seguro para que o praticante mantenha sua frustração em um nível idealmente baixo, segundo Spritzer e Picon (2013). Eles se baseiam em um sistema de gratificações bastante elaborado para manter o indivíduo conectado, valorizam praticamente todas as atitudes e conquistas do jogador, mas também exigem muita dedicação, utilizando um maior número de horas e testando a habilidade do jogador.

Os jogos, de certa forma, contribuem para a formação do jovem contemporâneo e suas subjetividades, pois os acompanham desde a infância. Eles estão presentes no cotidiano dos jovens, e com eles, inúmeras discussões emergem desse contexto. Destacam-se como um dos principais problemas da juventude na contemporaneidade. Os jogos são discutidos no que diz respeito aos benefícios e malefícios que trazem aos jovens em idade escolar. Emergem debates sobre a influência da violência presente nos jogos eletrônicos na formação da criança, o sedentarismo gerado pelo

interesse exagerado pelo videogame, dentre outras colocações, como afirma Setzer (2008).

As pesquisas e as publicações que dizem que os jogos eletrônicos causam má influência na vida dos jovens usuários, se tornam muitas vezes as “verdades”, aceitas e legitimadas para pais e educadores, que veem seus jovens em contato com os jogos. Logo, tentam salvá-los da influência que estes podem trazer. São discursos produzidos em torno da relação entre jovens e jogos. Discursos que são encontrados nos veículos de comunicação, tais como: internet, rádios, revistas, jornais, televisão e outros. Esses meios de comunicação ajudam as pessoas a pensarem, formarem valores, opinarem, decidirem, proibirem, permitirem sobre os jogos eletrônicos na vida dos jovens.

Os jogos eletrônicos que são muito populares e também polêmicos entre os jovens, são os jogos ditos “violentos”. Eles oferecem a possibilidade de experienciar brigas de gangues, consumo de drogas, conteúdo sexualmente explícito, palavrões, violência extrema e muito sangue. Muitos desses jogos violentos podem ser jogados em tempo real e compartilhados na internet, ou em casa no uso dos consoles, no modo sozinho. Os jogos pela internet, chamados RPGs ou jogos de interpretação, são muito procurados e populares entre os jogadores contemporâneos. A internet permite a conexão com outros jogadores, proporcionando a sensação de estarem próximos uns dos outros. Com isso, é possível que eles demonstrem habilidade e capacidade, sendo reconhecidos e valorizados pelos amigos, tendo algum destaque dentro do grupo. (SPRITZER; PICON, 2013). Neles, os participantes criam personagens virtuais na forma de humanos, animais ou uma mistura de ambos, que vivem no mundo gerado pela máquina e que interagem com outros jogadores. Semelhante à vida, o mundo *on-line* tem lojas, carros, casas, bares, boates, parques, residências, famílias, negócios e comércios, sendo uma cópia do mundo real. Os jogadores que controlam os personagens, podem se comunicar por mensagens instantâneas enquanto seus “avatares”, personagens gerados pela máquina e por quem joga, interagem.

São muitas as vozes sociais que surgem e marcam posições extremas que desqualificam ou idealizam o valor e o papel dos jogos eletrônicos na sociedade. Hoje em dia, vigora-se argumentos do senso comum, segundo os quais, os jogos viciam e

são prejudiciais para seus usuários, encarando-os como um problema a ser sanado pela sociedade.

Augusto Cury, na revista *Claudia*, trata do assunto de forma polêmica, no que diz respeito ao comportamento dos jovens que usa muito a tecnologia, ele aponta o excesso de estímulos promovidos pela tecnologia e pelos jogos, como algo negativo para a sociabilidade dos jovens; na reportagem, esse autor explica:

Estamos assistindo ao assassinato coletivo da infância das crianças e da juventude dos adolescentes no mundo todo. Nós alteramos o ritmo de construção dos pensamentos por meio do excesso de estímulos, sejam presentes a todo momento, seja acesso ilimitado a smartphones, redes sociais, jogos de videogame ou excesso de TV. Eles estão perdendo as habilidades sócio-emocionais mais importantes: se colocar no lugar do outro, pensar antes de agir, expor e não impor as ideias, aprender a arte de agradecer. É preciso ensiná-los a proteger a emoção para que fiquem livres de transtornos psíquicos. Eles necessitam gerenciar os pensamentos para prevenir a ansiedade. Ter consciência crítica e desenvolver a concentração. Aprender a não agir pela reação, no esquema 'bateu, levou', e a desenvolver altruísmo e generosidade. (CURY, 2016, s/p)

A opinião comum em torno da frequência inadequada do uso de jogos argumenta que pode causar problemas de saúde, físicos e emocionais. A partir de uma frequência sem limites, a ação de jogar pode se configurar como um vício. O jogador começa a apresentar uma compulsão por jogos, podendo mais tarde, se transformar em doença, em que o prazer em jogar se torna tensão (MENA, 2003). Isso faz com que o jogador apresente sintomas como insônia, baixo rendimento escolar, isolamento do convívio social e do contato humano e falta de paciência para resolver exercícios que necessitem de uma elaboração mental mais complexa (MENA, 2003). Há uma preocupação com o ponto de o jogo se tornar um vício para o jogador. Isso se refere aos problemas comportamentais e de saúde que os jogadores poderão desenvolver se não pararem de jogar. Doenças como: anorexia, que é a perda total ou parcial do apetite; aumento da pressão arterial, que leva a prejudicar o sistema cardiovascular, são tipos de doenças que estão associadas ao contato com o jogo violento (O GLOBO, 2017). Os jogos causam cansaço físico e mental, devido à diminuição ou falta do sono noturno, interferindo na produtividade intelectual, na atenção e no aprendizado, causando dificuldades de memorização (MENA, 2003).

Problema de saúde nos olhos, causado pelo cansaço visual também pode ser encontrado em jogadores que jogam durante muitas horas, pois os olhos ficam fixos,

por muito tempo, em um mesmo lugar, sem piscar; eles podem se tornar ardidos e ressecados. Quando o jogador se concentra, ele pisca três vezes menos, fazendo com que os músculos do globo ocular relaxem ou atrofiem devido à diminuição da solicitação de movimentos. A radiação causada pelo monitor também pode afetar os olhos. Além disso, as variações luminosas intermitentes, e a alteração de luz na tela do computador podem estimular a epilepsia fotossensível (O GLOBO, 2017). Durante horas de jogo, o jogador pode desenvolver problemas posturais, tais como cifose e escoliose, além de poder apresentar a cefaléia e a indisposição física e mental (O GLOBO, 2017). As repetições excessivas de movimentos de mãos e braços podem causar tendinite e LER (Lesões por Esforços Repetitivos) (O GLOBO, 2017). Jogos violentos, ambientes hostis e predisposição podem estimular comportamentos agressivos em jogadores (MENA, 2003). As crianças podem associar comportamentos agressivos como sendo comuns no convívio social (MENA, 2003). Podendo, inclusive, o jogador incorporar traços da personalidade de personagens. Alguns jogos podem levar à confusão entre realidade e fantasia. Existem casos de crianças assumirem uma dupla personalidade, principalmente aquelas com carência afetiva. (O GLOBO, 2017).

A revista Educarede (2013) aborda um ponto de muita queixa em comum quando se trata dessa prática, o vício em jogos eletrônicos. Um efeito negativo que mais preocupa pais e educadores é a dependência que esse entretenimento pode causar em jovens. Segundo um estudo realizado por pesquisadores alemães, esses produtos atuam sobre o cérebro da mesma maneira que outras substâncias viciantes. Eles submetem o cérebro continuamente a certos estímulos que causam a liberação de quantidades crescentes de dopamina – um neurotransmissor que proporciona a sensação de satisfação e prazer –, os jogadores acabam criando “uma memória da dependência”, que tem efeito sobre a atividade cerebral. O texto dessa revista diz que o fundador da única clínica da Europa, em Amsterdã, dedicada ao problema, Keith Bakker, declara que: “cerca de 90% dos jovens que procuram tratamento por se considerarem jogadores compulsivos de videogame não são viciados” (2013, s/p). Segundo o pesquisador, os vícios múltiplos afetam apenas 10% dos jogadores compulsivos. A intervenção dos pais e dos professores, de acordo com Bakker, é o único caminho para quebrar o círculo vicioso para os jovens.

A partir dessa abordagem, o jogo toma a concepção de vício quando o jovem não dorme, não se alimenta, deixa de socializar, não sai de casa, do quarto ou da cadeira para jogar. O jogador que fica muito tempo frente aos jogos, perde a noção da realidade e é considerado um viciado. Realidade no senso comum, pois o que se perde mesmo é a noção do tempo relógio.

Os jogos eletrônicos tendem a gerar provocações em torno de questões sobre: o que é a realidade? O que é o mundo virtual? O mundo do videogame pode ser definido, pelo senso comum, como ilusão advinda da máquina do computador. Ainda no senso comum, o virtual representa algo próprio do irreal, inexistente de fato. Todavia, tal perspectiva não corresponde ao significado que o filósofo Deleuze atribui ao virtual: algo que existe sem possuir concretude, caráter palpável, encontrando-se assim em estado de potência; o virtual ainda não é de fato atual, mas poderá vir a ser; assim sendo, o virtual de alguma maneira já existe, ainda que em uma dimensão não concreta:

O virtual não se opõe ao real, mas apenas ao atual. O virtual possui uma plena realidade como virtual [...] O virtual deve ser definido como uma parte própria do objeto real - como se o objeto tivesse uma de suas partes no virtual e aí mergulhasse como numa dimensão objetiva. (DELEUZE 2006, p.196, 197).

O virtual se caracteriza pela intensidade. A potência do virtual reside na sua fonte indefinida de atualizações, circunstância que transcende às naturais limitações espaço-temporais existentes nos processos difusores comuns.

Pierre Levy compreende o virtual da mesma maneira que Deleuze:

Na acepção filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está virtualmente presente no grão). No sentido filosófico, o virtual é obviamente uma dimensão muito importante da realidade. Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade [...] Virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade. Se a produção da árvore está na essência do grão, então a virtualidade da árvore é bastante real (sem que seja, ainda, atual). É virtual toda entidade "desterritorializada", capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular. (LEVY, 1999, p. 47)

Para Levy e também para Deleuze, o real é atual e virtual, logo, o virtual também é um contexto da realidade. Sendo assim, existe realidade naquela relação ocorrida entre os jogadores conectados ao jogo eletrônico.

Não se pode distinguir o jogo da realidade como sendo virtualidade. O jogo é uma realidade possível, só depende da potência que está em jogo. O jogo pode produzir uma potência de vida que foge à ordem da organização corpórea, à qual se está acostumado. O jogo também é uma realidade possível, que atravessa o corpo de quem joga. A atual realidade é aquela na qual o jogador está interagindo e dando a direção no jogo, bem como, é aquela em que os jogadores estão imersos à sensações produzidas pelos jogos. No contexto contemporâneo, não dá para fazer uma separação dicotômica que o real é o corpóreo e o virtual é o acessório da tecnologia. Qualquer espaço tempo que funcione como dispositivo, seria um produtor de realidade. E, hoje, as pessoas se valem dos dispositivos tecnológicos como videogames, computador, celular, smartphone, para ampliar a possibilidade de relação com outras pessoas, com as coisas e consigo mesmo.

Os jogos em si, sejam quais eles forem, são instigantes, pois são a possibilidade da conquista de um espaço daquilo que “não é”, e que “pode vir a ser”, pelo movimento do jogo e pela vontade de potência que é estabelecida com a relação. Nesse “pode vir a ser”, o jogo pode trazer vários tipos de prazer, como prazer da vitória, prazer do convívio, e prazer da amizade.

Os discursos em torno dos jogos eletrônicos relacionando-os aos problemas que eles trazem - problemas de saúde, o vício, a compulsão - impedem que se olhe para esse dispositivo como um agenciamento que possibilita ao jovem uma linha de fuga. Enfoca-se muito nos males da prática de jogar sem limites, porém, muitas vezes, é desconhecido o motivo disso. Os jogadores de jogos modo online, por exemplo, são vistos em casa, pelos familiares, na escola e de forma geral, como sem limites. Acontece que nos jogos online fica difícil de se organizar pelo horário e ritmo da casa, pois não dá para pausar os acontecimentos, e no jogo, quem dá o rito é a coletividade. Alguns jogadores relataram a esta pesquisa que preferem o horário da noite, abrindo mão de um longo período de sono, uma escolha que pesa no dia seguinte, pois se joga, ou dorme.

Os jogadores que optam por jogar demasiado e em qualquer horário, podem representar algo fora da estabilidade cotidiana, fora do sistema regrado das famílias, algo que os pais ou responsáveis por eles não sabem o que fazer ao ver seu jovem em um movimento de desejo de compulsão pelo jogo eletrônico. Desejo que se estabelece numa rotina de repetição, e que os pais não entendem e reclamam quando chegam ao ponto de não conseguirem mais diferenciar a realidade do jogo da realidade fora do jogo e não saber a hora de desconectar para poder continuar jogando. Há uma preocupação nesse estágio, pois o jovem passa a estar em perigo, em vício, e deve haver a prudência. Prudência de não jogar o último jogo, pois jogar o último pode ser a morte. Os jogos levam a uma dependência que passa de uma linha de fuga do jogador, para uma linha de morte do jogador. Linha de morte no sentido de não poder mais retornar ao jogo, por ser criticado como doente, como viciado.

Deleuze, por experiência, fala a respeito do vício. No vício de bebida, por exemplo, nunca é o último copo, é sempre o penúltimo copo; toma-se o penúltimo copo para amanhã poder continuar bebendo:

O último copo, não é o último, é o penúltimo, ele procura o penúltimo. Ele não procura o último copo, procura o penúltimo copo. Não o último, pois o último o poria fora de seu arranjo, e o penúltimo é o último antes do recomeço no dia seguinte. O alcoólatra é aquele que diz e não para de dizer: vamos... é o que se ouve nos bares, é tão divertida a companhia de alcoólatras, a gente não se cansa de escutá-los, nos bares quem diz: é o último, e o último varia para cada um. E o último é o penúltimo. (DELEUZE, 1988, p. 7)

Para não cair em vício, é preciso saber jogar, pois quem gosta tanto de jogar, precisa dimensionar seus limites para poder continuar jogando. Prudência para poder continuar fazendo o que gosta. Se o jogo é movido pelo prazer, é sensato experienciar prudência junto ao prazer na relação jogo e jogador? Prazer e prudência daquilo que se faz, para poder continuar fazendo o que gosta de fazer. O jogo é um entretenimento como algo desejável, apazível. Quem joga está envolvido nessa relação de entretenimento e tem o prazer no jogo. Como diz Barthes (1987), existe um desejo de escrever que demanda do prazer de ler, da mesma maneira existe um prazer de jogar que implica e envolve um desejo de continuar jogando.

O jogador quer continuar a jogar, pois isso é aprazível. Aquele acontecimento, ele quer que prevaleça para sempre, o eterno retorno de Nietzsche em Deleuze (1976), afirmando: se é isso que a vida lhe dá, é isso que o jogador quer da vida.

Tomar o jogo como linha de fuga é uma possibilidade da pesquisa, pois a pesquisadora na juventude também jogava videogame, muito antes da interface online dos jogos eletrônicos em computador, videogames e consoles. Os jovens da década de 1980 e 1990 jogavam nas locadoras, fliperamas e shoppings, locais nos quais eles iam para jogar videogame. Os fliperamas eram lugares escuros, nebulosos e com ruídos, que davam a impressão de se estar em outros mundos, do qual se tinha a liberdade de entrar e sair. O jovem se deslocava para aquele local com uma vontade deliberada de jogar. Tal como hoje, era a sua saída para fugir um pouco da rotina da casa e buscar diversão.

O jogo preferido da época era o pinball, um jogo eletromecânico no qual o jogador manipula duas ou mais palhetas de modo a evitar que uma ou mais bolas de metal caiam no espaço existente na parte inferior da área de jogo, aumentando a pontuação do jogador. É uma máquina que possui uma mecânica aparentemente simples, pois é só rebater a bola e aguardar o vai e vem na expectativa de atingir os obstáculos e a pontuação. O jogador deve manter o foco para não deixar a bola cair no buraco, marcando a maior pontuação possível e dominando a mesa. Ativava-se as bolas da jogada a partir da puxada de um botão. Logo, em sequência de manobras, a bola passa e atinge vários itens dentro do campo de jogo, debaixo do vidro que tampa a mesa, até atingir ao prêmio máximo. Uma bola que faz trajetos inesperados e reverte ao jogador uma pontuação quando acerta os alvos corretos. Uma mesa manuseável, com um fundo ilustrado, acompanhada de efeitos sonoros que podem provocar aos jogadores, com um imaginário bem apurado, a experiência de uma viagem nos jogadores com um imaginário bem apurado. Jogar pinball é como observar uma arte abstrata, não representa objetos próprios da realidade concreta, mas se utiliza das relações entre os objetos (bola), superfície (mesa) e os sons para produzir a realidade do jogo. O que acontece no pinball é muito elucidativo, fazendo com que ele seja considerado ser um jogo com um nível elevado de capacidade de abstração.



Figura 1 imagem da mesa de pinball

Fugir para a locadora de videogame, dava a impressão de que o tempo perpassava muito rápido. Era pouco tempo de diversão no tempo disponível que se tinha para fazer nada. Estar em contato com os jogos, era uma ocupação da qual se poderia se entregar de livre vontade para repousar, se divertir, recrear e se entreter, ou ainda, para desenvolver uma informação ou formação desinteressada.

Quem jogou ou joga alguns jogos eletrônicos, sabe que pode encontrar outros interesses, outros discursos além do entretenimento. Quem sabe o jogo eletrônico sirva como uma linha de fuga das instituições? Instituições que regulam, organizam, regem, selecionam e normalizam os sujeitos. As máquinas de regulação dos sujeitos e de território, máquinas que modelam um dominar pensante. A linha de fuga que permite surgir um buraco negro em um muro branco (DELEUZE e GUATTARI, 1997), do qual emergem singularidades, diferentemente da representação e captura.

Nos tempos atuais, os jovens se entretém menos com brinquedos palpáveis, atividades em papel, brincadeiras de rua, para dedicarem a atividades conectadas aos dispositivos de jogos eletrônicos. São horas do dia e da noite que os jovens dedicam conectados aos jogos. Sendo assim, a pergunta que retorna: o que os leva a dedicarem muitas horas frente aos aparelhos de jogos eletrônicos? Quando eles se conectam ao computador, videogame ou à internet, ocorre o abandono de um mundo e a invenção de um outro, em uma espécie de mundos concorrentes? Pelo jeito que acontece, parece que não. Pode-se dizer que os jogos eletrônicos são uma maneira de ocupar o tempo do jovem; um tempo que os colocam por entre uma perspectiva singular.

Nos jogos há a possibilidade experiencial de ser um personagem que pode se aventurar e se arriscar infinitamente. Vivenciar um mundo inesgotável, possível e

impossível, que o cotidiano interdita. Mediante a experimentação e simulação da vida, o jovem tem uma aproximação, ainda que pelo jogo eletrônico, com um mundo a que ele talvez nunca tivesse oportunidade de ter acesso. Mas, será que o jovem usa essa possibilidade de experimentação para produzir algo menos organizado, desvalendo-se das regras e dos valores instituídos? Um mundo diferente da realidade cotidiana, não somente reproduzindo os modelos da sua visão de mundo? Os jogadores ficam imersos por horas em uma realidade virtual, na qual diversos conteúdos são assimilados pelos usuários, além de estarem executando ações e desenvolvendo habilidades através dos jogos, com as quais são levados para outras esferas da vida.

2.1.1. O jogo eletrônico no contexto escolar

É importante trazer os jogos eletrônicos no contexto escolar, porque, escondido ou não, ele transita nesse espaço formador de jovens. Entretanto, essa instituição, e a maioria delas, mesmo com toda a evolução tecnológica presente e disponível, parece não ter sofrido mudanças para incluir os jogos no contexto escolar ou no currículo escolar. Então, a escola continua focada nos velhos hábitos, no mesmo pensamento: formar, moldar e disciplinar para produzir.

A escola é um território coletivo e heterogêneo, em termos dos indivíduos que passam nela. É um espaço geográfico cercado por muros, mas que está receptivo a uma multiplicidade de ideias e construção de pensamentos. Esse espaço formalmente instituído para a produção de saberes no campo da educação, aos poucos, vem abrindo espaço para o trânsito dos jogos eletrônicos. Isso se torna uma mudança, pois, na forma rudimentar que sempre se apresentou, a escola necessita de uma reorganização. Há um tempo, as tecnologias que participavam da escola, eram o giz para escrever no quadro negro, uma televisão para passar um vídeo educativo, não muito mais que isso. Apesar de toda a evolução tecnológica, a educação escolar à qual se tem acesso ainda é aquela do tempo do giz, que busca constituir e se afirmar nos binarismos, aquela que funciona para produzir modelos, para controlar pessoas, para ditar a moral, para estabelecer a disciplina, e para individualizar o sujeito. É a escola para gerar mentes brilhantes. Ela é sóbria, porém, sempre se repete. Inclusive o que já está pensado.

Essa maneira que opera a escola, nasceu decorrente da fundação do pensamento moderno, o pensamento universal que nega a possibilidade de acontecimentos. Pensamento que se move em uma única direção, e que respeita uma ordem. Pensamento da imagem dogmática do pensamento (Deleuze, 2006). Pensamento habitual que mantém as pessoas em um lugar seguro, sem saírem de casa. Em *Diferença e Repetição*, Deleuze coloca em questão o pensamento dogmático, questionando os postulados desse pensamento. Postulados necessários para sustentar a imagem do pensamento habitual.

É porque todo mundo pensa naturalmente que se presume que todo mundo saiba implicitamente o que quer dizer pensar. A forma mais geral da representação está, pois, no elemento de um senso comum como natureza reta e boa vontade (Eudoxo e ortodoxia). O pressuposto implícito da Filosofia encontra-se no senso comum como cogitatio natura universalis, a partir de que a Filosofia pode ter seu ponto de partida [...] o pensamento conceitual filosófico tem como pressuposto implícito uma Imagem do pensamento, pré-filosófica e natural, tirada do elemento puro do senso comum. [...] E é sobre essa imagem que cada um sabe, que se presume que cada um saiba o que significa pensar. [...] Podemos denominar esta imagem do pensamento de imagem dogmática ou ortodoxa, imagem moral. (DELEUZE, 2006, P.130).

Para entender o pensamento vigente, Deleuze (2006) esclarece sobre o senso comum, sendo como um pensamento puro, e a imagem que aparece a partir desse pensamento e exige um modelo: o da reconhecimento.

[...] a reconhecimento exige, pois, o principio subjetivo da colaboração das faculdades para “todo mundo”, isto é, um senso comum como concórdia facultatum; e, para o filósofo, a forma de identidade do objeto exige um fundamento na unidade do sujeito pensante do qual todas as outras faculdades devem ser modos. É este o sentido do Cogito como começo: ele exprime a unidade de todas as faculdades no sujeito; exprime, pois, a possibilidade de todas as faculdades se referirem a uma forma de objeto que reflita a identidade subjetiva; ele dá assim um conceito filosófico ao pressuposto do senso comum, ele é o senso comum tornado filosófico (DELEUZE, 2006, p.132).

A instituição escolar é formatada com esse pensamento que limita o jovem ao treinamento, à repetição. Pensa-se como um grande grupo, seguindo modelos, não sendo capaz de se dar conta que se pode pensar diferente, ser resistente e afirmar as singularidades. A escola que produz educação para um pensar universal e homogeneizador, não dá conta de pensar além do pensamento lógico, do pensamento de ordem. A escola continua servindo para formar cidadãos intelectuais, críticos e com competências necessárias para se inserir no mercado de trabalho. O conteúdo escolar, em particular, o do ensino médio, é direcionado para o jovem atuar no

mercado de trabalho, como um ser produtivo, com mínima a pretensão de formar um jovem criativo, questionador, que pense outras coisas além do certo e do errado, do direito e do esquerdo. Por isso, a escola molda os saberes escolarizados nos corpos dóceis, tornando-os disciplinados (FOUCAULT, 1987). Esse modo de funcionamento vem a ser um problema para a educação contemporânea, pois o jovem continua sendo um prisioneiro de modelos, de morais e de disciplinas. Foucault (1987), em sua obra *Vigiar e Punir*, aborda o poder disciplinar nas instituições pelo aprisionamento dos corpos das pessoas. Articulando com o campo específico da educação, a escola é o espaço geográfico que por um período de tempo aprisiona os corpos para domesticá-los, produzindo uma sociedade modelada, pronta para ser aplicada em diversos contextos.

A escola, hoje em dia, depara-se e tenta acompanhar a constante evolução do mundo, porém, por muito tempo, ela funcionou como uma produtora de modelos. Novas formas de viver e de ser são apresentadas pela evolução tecnológica e digital. O funcionamento da maquinaria escolar da época em que o professor era estudante, atualmente, já não tem a mesma eficácia, são realidades escolares que desafiam o papel do professor que ainda está baseado no modelo escolar disciplinado. Sendo assim, a escola de hoje ainda está aquém de promover as muitas aprendizagens contemporâneas possíveis. Por quê? Porque é preciso saber usar o potencial das tecnologias articulando ao processo de aprendizagem, incluindo aí o potencial dos jogos eletrônicos para o processo educativo, não substituindo, é claro, o papel do professor.

Seria interessante a escola de hoje aprender e mostrar aos alunos que é possível explorar e pensar rizomaticamente (DELEUZE; GUATTARI, 1995), um exercício que acontece pouco na escola, e não só pensar para atingir um objetivo rapidamente, pois é isso que tem acontecido nas instituições, formar gerações intelectuais para acertar logo em um objetivo. Pensar rizomaticamente seria uma possibilidade potente para uma escola articulada às questões tecnológicas.

A permissão do trânsito de jogos eletrônicos dentro da escola pode contribuir para que os jovens em formação se tornem pessoas que pensam e repensam suas ações e atitudes. Isso porque, há certos jogos, que, na exploração dos seus cenários,

permitem que se vá ao alvo ou a outros lugares sem pressa, com clareza para decidir se é o momento certo ou não de atingir os objetivos. Jogos, cuja exploração dos cenários serve como forma de curiosidade, questionamentos, aprendizagens. Nessa espécie de liberdade, o jogador pode explorar com largueza de detalhes o que há em seu alcance naquele local. Nesse processo, ele pode ter um encontro com a própria vida, pode tomar outras decisões, pode se apropriar de outras perspectivas de vida e de relação, pois pode explorar ou criar novas possibilidades durante o momento despretenso do jogo.

2.1.2. Os relacionamentos entre jovens pelo jogo eletrônico

O entretenimento é um dos interesses em comum entre os que jogam. No jogo na modalidade online surgem outros interesses em comum entre os jovens, como o relacionamento e a sociabilidade a distância, além dos relacionamentos via contato físico já estabelecidos, seja por se conhecerem previamente, de outros relacionamentos da vida, seja por partilharem comunidades ou jogos em comum.

Relacionar-se online é um fator que pode tornar o jogo em rede muito apreciado e procurado pelos jovens. Durante o momento do jogo, os jogadores, simultaneamente, acessam à internet, conectam-se e interagem com sites de redes sociais, como o facebook, o skype, o whatsapp. Esses sites permitem a comunicação online através de mensagens instantâneas. Nesse ambiente de trocas instantâneas, os jogadores conversam e comentam tudo sobre os jogos. O tempo investido nas jogadas é dividido entre as atividades dos jogos, ao mesmo tempo em que os jogadores exercem o convívio social, põem em prática os saberes que possuem a respeito dos jogos e jogadas.

Mesmo nos jogos com disputas simples e de pouca comunicação entre os jogadores, é possível criar laços de amizade ou inimizade com o adversário, ou seja, o jogo opera como um dispositivo de relacionamento entre os jovens.

Os relacionamentos construídos na modalidade online dos jogos são facilitados pelas formas como os jogadores podem se mostrar como diversos sujeitos entre si. Pelas posições de sujeitos que eles podem ocupar no ambiente online. Por exemplo, um jogador de 12 anos, que entre em relação com outro jogador que diz que tem 18 anos – prática entre os sujeitos -, pode se destituir da sua verdadeira idade, assumindo a posição de jovem maior de 18 anos também, tudo em detrimento de não ser ignorado pelo outro e não perder o fio da conversa sobre games. No ambiente online, onde acontecem relacionamentos, isso é possível e bastante comum, não ter uma única verdade.

Já durante a jogada, em certos jogos, os jovens assumem o papel de personagens e podem representar algo diferente do que são na vida cotidiana. Em cada relação que se estabelece, o jovem poderá se posicionar de uma forma diferente, havendo, então, várias posições de sujeito. No momento do jogo, os jovens

apresentam seus valores e suas personalidades pessoais, mesmo quando assumem o papel de vilão ou criam um avatar que tente representar algo diferente. Essas características podem ser detectadas nos modos que o jogador usa para vencer uma partida ou na forma como ele reage em uma vitória ou uma derrota. Essas reações são experiências vividas no mundo virtual, que são tão marcantes e nada se diferem das experiências vividas no mundo dito real.

Por mais que a comunicação seja corriqueira, nos dias atuais, a utilização dos chats e mensagens instantâneas, ainda gera diferentes opiniões no senso comum. Opiniões estas que versam sobre a forma de se relacionar e que consideram que há uma superficialização das relações humanas e uma alienação na relação com o mundo. Já para os jovens, comunicar-se pelo canal virtual e relacionar-se com pessoas são o mesmo que construir amizades, já que a concepção da amizade neste século engloba a amizade virtual.

A psicóloga Lívia Azevedo, autora da tese “Implicações políticas das relações de amizade mediadas pela internet”, (AZEVEDO, 2010), discorre que as amizades virtuais favorecem o aumento da reflexão e da ação dos sujeitos a partir do que o outro fala:

A autenticidade dos afetos nas relações mediadas pela internet revela uma nova maneira de estar junto na qual os sujeitos são mutuamente afetados pelas trocas simbólicas que se dão no registro discursivo das conversas online. Os intercâmbios de experiências e opiniões suscitam transformações subjetivas que modificam formas de pensamento e que podem instaurar o aumento da potência de agir. (AZEVEDO, 2010, p. 201).

A amizade é um relacionamento que se dá cada vez mais no âmbito do compartilhamento e troca de ideias. O amigo não é necessariamente aquele que está ao lado, mas alguém com quem o estar junto se dá por meio de uma conversa, da troca de opiniões, experiências e concepções de pensamento. A interação entre os jogadores durante a partida de jogos eletrônicos, possibilita uma amizade, mesmo que seja por afinidade somente no momento do jogo. Esse modo de se relacionar enquanto joga, talvez afaste a solidão em que o jovem se encontra, mesmo estando sozinho em circunstâncias diversas, diante de si mesmo, de dia e de noite, a qualquer hora. Enquanto o jovem joga, ele passa por momentos felizes ou até mesmo momentos tristes. Ele pode também manter o desejo de isolamento enquanto joga, ou a vontade de compartilhar com os outros jogadores o que joga. Mesmo assim, ele está

sozinho em sua própria companhia. A solidão acarreta na certeza de viver permanentemente consigo mesmo, já na amizade ou no grupo, o jovem talvez seja impedido de usufruir de si mesmo.

Os jovens quando estão nas jogadas em coletivo, como no jogo League of Legends, - jogo online, competitivo, que mistura a velocidade e a intensidade de um RTS com elementos de RPG. Duas equipes, cada uma com design e estilo único, lutam em diversos campos de batalha e modos de jogo, para poderem se livrar da angústia do trajeto solitário de estarem em casa sozinhas, da barreira das línguas estrangeiras nos jogos (para os que não aprenderam) e dos incômodos que sofrem em casa com seus responsáveis ou com o sistema da escola.

A amizade que se estabelece entre os que jogam, talvez sirva de tônico necessário para fortalecer a fragilidade escondida no corpo crescido e volumoso do jovem dentro de casa. No exercício da amizade e dos relacionamentos, sobretudo via dispositivos online, o outro, do outro lado é o estranho menos estranho possível, pois com ele, se compartilham as palavras, o silêncio, a fadiga, o riso, o projeto, a realização, a emoção e a cumplicidade que muitas vezes não é compartilhada em casa ou no convívio social.

2.2. O corpo homem e o corpo máquina: subjetividades tensionadas pelos jogos eletrônicos

Na atualidade, grande parte de nossas ações e relações são mediadas por objetos eletrônicos. A existência das máquinas de jogos eletrônicos e a coexistência dela com o corpo homem tem influenciado o comportamento humano. O avanço tecnológico e o homem em contato com os dispositivos digitais, possibilitam que cada vez mais se tenha acesso a ficções que provocam outras perspectivas de olhar o mundo. Estas ficções têm se instalado nos corpos humanos, alterando o modo de pensar e de se expressar, se comparado aos modos de pensar de antigamente. As máquinas de jogos permitem ao jogador experimentar, virtualmente, aventuras e emoções; e oferecem a oportunidade de eles experimentarem e de se afirmarem perante os obstáculos que freiam suas capacidades e os seus desejos.

Os jogos eletrônicos são um tipo de corpo máquina que tem configurado os corpos humanos e seus modos de subjetivação, principalmente os jovens, principais usuários que se conectam a jogos. Os jovens contemporâneos podem ter múltiplas maneiras de ser e agir, possibilitando se diferenciarem no cotidiano e no mundo. Conectados às máquinas de jogos eletrônicos, os jovens podem desenvolver o potencial de favorecer a construção de diversos sentidos que os constituem. Os jogadores encontram no jogo uma oportunidade de distração, tomam diferentes decisões, pois, os jogos funcionam mediante o processo da participação interativa entre jogador e máquina. Processo interativo que simula o cotidiano das pessoas e as experiências vividas ou não vividas.

Os filósofos Deleuze e Nietzsche discorrem sobre o corpo enquanto organismo e sobre o corpo sem organismo. Em “Nietzsche e a filosofia” (1976), Deleuze interpreta Nietzsche e discorre sobre a potência do corpo enquanto quantidades de forças, relação de tensão com outras forças. “Duas forças quaisquer, sendo desiguais, constituem um corpo desde que entrem em relação”. (DELEUZE, 1976, p.21).

O corpo homem é o corpo que se realiza enquanto sujeito, através da prática de pensar, de falar, de significar, de agir, de transformar, de se movimentar, de viver. Esse homem é o homem que habita um corpo. Um corpo que se expressa: em movimentos, em gestos, em falas, em sentimentos, por percepções, para torná-lo

enquanto um homem. Este corpo tem um modo próprio de viver no mundo. Um modo que se organiza, se separa, se divide, se regimentaliza para viver junto ao Estado, enquanto homem social. Ele é educado para viver com menos intensidade. Um corpo educado para viver organizado e direcionado para formas de vidas consideradas ideais na sociedade. Um corpo organizado em que o pensamento e as intensidades não fluem, pois estão encobertos por significações. Dessa forma, o corpo é sem potência, pois é submetido à consciência, a um ideal.

A maior organização que realiza o homem no corpo é feita nele pela passagem semiótica, pela linguagem. O corpo que se expressa pela linguagem, produzindo um homem social. O homem do plano de organização. Um corpo que se realiza com algo exterior a ele, pelos signos, pela linguagem que tem conteúdo e forma. Pela linguagem e pelos códigos, o corpo homem consegue se igualar e se diferenciar de outros organismos.

O corpo homem, quando interage com o corpo máquina, torna-se um corpo híbrido, lembrando o corpo ciborgue, corpo com capacidade ampliada, composto pela junção entre um cibernético e o organismo humano. O Ciborgue de Donna Haraway é o cruzamento entre organismo máquina e organismo homem; uma criatura da realidade social, mas também da ficção que poderia ir ao espaço sideral mediante aparatos tecnológicos específicos e pela força da gravidade, ao mesmo tempo em que realizava as atividades fisiológicas do corpo humano. Por atingir essa ampliação do corpo, Ciborgue é um ser que apaga as dicotomias entre o natural e o artificial (SILVA, 2013).

Entre o corpo e a linguagem existem atributos próprios que tornam cada corpo particular e com forma própria, atributos do corpo organismo, que operam uma produção de um si, fazendo uma dobra em cada corpo. É o plano das afecções, o meio afetivo, dos afetos, dos sentimentos, das sensações, das intensidades, das forças indesejáveis, o plano da imanência que tornam os corpos com potência, que ignora as formas, de onde surgem as individuações.

O plano das afecções, o si mesmo, relação de elementos não significados, não coincide com o corpo sujeito, que é mediado pela consciência, pelas regras, pelo plano social. Sujeito e si mesmo são distintos. O si mesmo vive com força das intensidades; os sujeitos moderam, modelam as intensidades, produzindo um eu para um social. O sujeito de controle para ele mesmo e para os outros. O sujeito tem um corpo

capturado, um corpo impotente, um corpo estratificado, um corpo assujeitado. Um corpo assujeitado pelas relações de poder. Relações estas intensificadas na sociedade disciplinar com dispositivos de saberes e poderes voltados para o controle do corpo (FOUCAULT, 1987). É um processo de controle contínuo instaurado individualmente no corpo do sujeito, em que a vigilância e a disciplina se tornam para ele um hábito. Da sociedade disciplinar, deslocou-se para a sociedade de controle, um deslocamento para a melhor eficácia, onde o alvo principal não é mais um corpo que é posto em confinamento em um espaço, mas a subjetividade e o desejo que são regulados e controlados.

Nas relações de poder, o corpo homem é codificado, extraído de sua imanência e posto em formas, é o corpo estratificado, que se opõe ao corpo imanente, de composição. A vida como potência é formada fora dos estratos, porém os sujeitos limitam a vida a eles. Como, então se pode levar os sujeitos ao plano de imanência? Deleuze sugere o Corpo sem Órgãos, viver um Corpo sem Órgãos.

O organismo não é corpo, o CsO, mas um estrato sobre o CsO, quer dizer, um fenômeno de acumulação, de coagulação, de sedimentação que lhe impõe formas, funções, ligações, organizações dominantes e hierarquizadas, transcendências organizadas para extrair trabalho útil. (DELEUZE; GUATTARI 1996, p. 23 - 24).

O corpo sem órgãos funciona muito mais como uma prática, ou conjunto de práticas. Esse corpo é pura intensidade, forças potentes do que pode vir a ser. No entanto, em uma dupla articulação, um corpo estabelece relação com outro corpo. No caso desta dissertação, a máquina de jogo eletrônico é um corpo que estabelece relação com quem joga, com o corpo homem. Dessa possibilidade de relação, surgem agenciamentos. Corpo máquina e corpo homem estabelecem agenciamentos que produzem o processo de jogabilidade.

O site Wikipédia³ define jogabilidade como o termo que inclui todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo. O uso do termo está acoplado em referência à "o que o jogador faz". Geralmente, o termo jogabilidade, na terminologia dos jogos eletrônicos, é usado para descrever a experiência geral de um jogador em relação aos controles e desafios de um jogo. Jogabilidade é a relação de acontecimentos do jogo. São possibilidades de jogo que

³Fonte disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogabilidade>

acontecem quando o corpo homem afirma uma relação com o corpo máquina. Acontecimento no corpo homem e acontecimento no corpo máquina. Os corpos têm suas artificialidades e suas virtualidades, em relação, ocorrem agenciamentos nos corpos homem e máquina.

A sociedade que os corpos habitam é composta de uma cultura que produz máquinas que modelam os estratos, são eles: máquinas sociais, discursivas, afetivas produzidas pelas instituições religiosas e corporativas, nas diversas tecnologias e dispositivos como o livro, a televisão e o computador, que geram uma realidade virtual. O dispositivo máquina interfere na configuração do ser humano. A máquina funciona e produz virtualmente potências que se inscrevem no corpo homem, esse processo reverbera como potência e deslocamento para uma nova produção de potência e uma nova inscrição.

Essa possibilidade de nova inscrição pode gerar um Corpo sem Órgãos Jogador, o qual pode ser entendido como uma maneira de se experimentar com prudência, saindo do estrato, saindo das formas. Esse corpo jogador procura se desfazer da organização produtiva em que foi inserido para se tornar produção de realidades diferentes das que lhe deram. É a desorganização do corpo para se tornar instrumento de intensidades.

Entretanto, de modo geral, as pessoas enquanto sujeitos que participam da sociedade, são formadas ao longo da vida, isso é, num processo histórico, por práticas sociais e processos culturais. Os sujeitos passam por diversas tecnologias que os tornam assujeitados, sejam elas materiais ou subjetivas. Conforme Deleuze e Guattari sugerem, uma máquina capitalista que produz subjetividade se faz primeira à máquina monetária que produz moeda (DELEUZE; GUATTARI, 1995). Sendo assim, as tecnologias digitais estão incluídas nas máquinas capitalistas, máquinas que penetram e conduzem no modo de ser, de pensar e de desejar, desejo no sentido da falta de alguma coisa e não no sentido de potência. Máquinas que acabam encobrindo qualquer singularidade que possa imergir no indivíduo, normatizando-o e simplificando suas subjetividades a um tipo mais fácil de controlar.

As subjetividades contemporâneas são conduzidas e produzidas. Os sujeitos possuem semelhantes formas de ser, de ver, de entender, de se relacionar no mundo,

esse processo ocorre simultaneamente na sua relação com o mundo. Os agenciamentos fundam-se nessa relação, cuja origem se dá nos encontros que surgem no curso da vida, se cruzam nos regimes de signos para produzir os desejos, pois também “a subjetividade é produzida por agenciamentos de enunciação, por semiotização”(GUATTARI; ROLNIK, 1996).

Nessa interação de redes cruzadas, sem fronteiras, surgem fluxos potentes que causam impacto na vida de quem usa tais tecnologias. Esse processo de mudança acontece na vida dos jovens, que estão mais abertos e expostos a essa cultura digital. Estando conectados a essa cultura, eles sofrem alteração e influência na forma como se comportam, pensam, se manifestam, agem e aprendem na vida. Surgem novas subjetividades e novos processos de subjetivação nos jovens contemporâneos. Para Guattari e Rolnik, os processos de subjetivação:

Não são centrados em agentes individuais (no funcionamento de instâncias psíquicas, egóicas, microssociais), nem em agentes grupais. Esses processos são duplamente descentrados. Implicam o funcionamento de máquinas de expressão que podem ser de natureza extrapessoal, extraindividual (sistemas maquínicos, econômicos, sociais, tecnológicos, icônicos, ecológicos, etológicos, de mídia, enfim, sistemas que não são imediatamente antropológicos), quanto de natureza infra-humana, infrapsíquica, infrapessoal (sistemas de percepção, de sensibilidade, de afeto, de desejo, de representação, de imagens, de valor, modos de memorização e de produção idéica, sistemas de inibição e de automatismos, sistemas corporais, orgânicos, biológicos, fisiológicos, etc) (GUATTARI; ROLNIK, 1996, p. 31).

Os processos de subjetivação se realizam por fluxos e diversos componentes que compõem a vida cotidiana. Eles ocorrem pela possibilidade múltipla de conexões e agenciamentos entre os componentes diversos e distintos, incluindo os materiais, tecnológicos, políticos, sociais, tudo que vem a ser relativo a existência. É a multiplicidade de elementos que se atravessam múltipla, contínua e simultaneamente. A subjetividade não é individual, “a subjetividade não é passível de totalização ou centralidade no indivíduo” (GUATTARI; ROLNIK, 1996, p. 31), ela é resultado de diversos atravessamentos entre indivíduos, componentes, pensamentos que compõem um plano imanente. Ela não pode ser vista como algo que faz parte do interior do indivíduo, intacto e inato, que esteja lá somente para ser descoberto.

A subjetividade está sendo configurada por vários componentes que não permitem mais um entendimento simplista e estruturalista de suas dimensões e

composições, ela vai sendo composta por variantes diversas que chegam mesmo até a escapar dos axiomas da linguagem.

[...] na heterogeneidade dos componentes que concorrem para a produção de subjetividade, já que encontramos aí: 1-componentes semiológicos que se manifestam através da família, da educação, do meio ambiente, da religião, da arte, do esporte; 2-elementos fabricados pela indústria das mídias, do cinema, etc; 3-dimensões semiológicos assignificantes colocando em jogo máquinas informacionais de signos, funcionando paralelamente ou independentemente, pelo fato de produzirem e veicularem significações e denotações que escapam então às axiomáticas propriamente lingüísticas. (GUATTARI, F. 1992, p.14)

Os jogos eletrônicos e as tecnologias digitais funcionam como produtor de subjetividade. Eles potencializam novas maneiras de interação e pensamento justo pelo fato de promover ao jogador a possibilidade de alternar a vida cotidiana com a ficção, experimentando ser e fazer muitas coisas. Pelos jogos eletrônicos, os jovens interagem em um contexto em que são permitidas muitas possibilidades de ser, de agir, e de representar. São permitidas possibilidades de conectar coisas e desejos do imaginário ao mundo vivido, pela sensibilidade da experiência que o jogo oferece. Para Félix Guattari, “os indivíduos consomem sistemas de representação, de sensibilidade. Sistemas que não são naturais universais” (Guattari & Rolnik 1996, pag. 29). Os jogadores estabelecem uma relação que não é natural com os jogos eletrônicos. O que acontece no jogo é algo inventivo, que gera nos jovens novas sensações e percepções de ver as coisas cotidianas acontecerem ou faz com que eles conheçam novas experiências ainda não vividas.

Os jogos eletrônicos funcionam como agenciamentos que produzem modos de subjetivação nos jovens. Modos de ser, de perceber, de sentir, de se relacionar, de se movimentar, ali mesmo, no virtual do jogo. Espaço virtual descendente de agenciamentos diversos entre as pessoas e a tecnologia. Lugar potente para criação imaginativa de mundos, no qual o real também se instaura.

É difícil separar os sujeitos da máquina tecnológica hoje em dia, principalmente dos jovens. Jovem, aparelhos tecnológicos, mídias digitais se fundem e funcionam como uma peça só. O uso de computadores e de videogames, das tecnologias digitais e o aparecimento intensivo de trocas de informação e de comunicação em redes fizeram surgir novos meios de interação que encurtaram distâncias, tornaram híbridos vários eventos, experiências e relações na cultura. Com o uso da tecnologia, é

possível experimentar a simulação, a virtualização do real, percepções e sensações múltiplas de imagens, movimentos, sons que podem alterar a percepção sobre o mundo, construindo novos modos de subjetividade.

A máquina tecnológica, o videogame, são um produtor de subjetividade, fruto de um agenciamento múltiplo. Essas máquinas constroem no homem um complexo processo de subjetivação, logo, não há porque separar a máquina e o homem sob a base da oposição natural/artificial, ainda mais nos dias de hoje, em que há uma facilidade de se conectar com as máquinas, jogar jogos eletrônicos. O ato de jogar está ao alcance dos dedos, não sendo mais necessário sair de casa para se entreter com os jogos eletrônicos, como antigamente. Através dos smartphones e tablets, além dos consoles e PCs, é possível o fácil acesso dos jovens aos jogos, gerando uma relação interativa entre dois corpos, corpo homem e corpo máquina.

Diante desse contexto, essa pesquisa busca trazer à tona movimentos em torno dos processos de produção de subjetividade dos jovens pelos jogos eletrônicos. Por que essa mídia captura-os? Quais as singularidades que a máquina produz nos jogadores? Entender como e através de quais elementos os jogadores dos jogos eletrônicos afetam e são afetados. Essa forma de pesquisar é feita com a exploração teórica e a problematização dos elementos envolvidos, os jovens, os jogos e a produção de subjetividades. Nesse sentido, questiona-se: que elementos os jogadores trazem à tona em suas práticas de interação com os jogos, na jogabilidade? Quais subjetividades estão sendo produzidas nesse acontecimento? Nessa passagem entre jogador e o jogo acontece algo que engendre a produção de um pensamento singular, incomum referente à existência, como às vezes acontece na pesquisadora no curso de sua pesquisa? Pode ser, pois, o que é produzido e partilhado no âmbito do jogo eletrônico é resultante de movimentos de experiências no campo que é visível e não visível, instaurando-se em expressões e formas existentes ou inéditas, emergindo subjetividades que podem vir a ser, o devir. É um movimento que potencializa coisas novas possíveis.



3. TEXTO DE DOBRA ENTRE OS PLANOS

.....

No fluxo de consciência, meu pensamento simplesmente flui, aqui não se pensa de maneira ordenada e coerente, razão por que o texto se apresenta sem parágrafos, sem pontos, ininterrupto; numa palavra caótica

.....

Olhos abertos parados no teto
 Escuro por fora, escuro por dentro
 Me sinto seguro, estou no meu mundo, meu quarto
 Na minha cabeça ecoam vozes solenes
 Vozes potentes e reprimidas
 Das que desconfiguram o rosto e os gestos
 Cheguei a pensar que chegava a mim uma ideia
 O que é uma ideia?
 A ideia pode ser dita por palavras, mas palavras não são ideias
 Palavras tem sentidos, são significações
 Significações não são ideias, são moldes prontos, são mentiras
 Se vive no mundo das significações, até se ter uma ideia
 As significações são reducionistas
 A ideia é da ordem do delírio
 É um acontecimento raro
 Como posso ter uma ideia se vivo preso no corpo de significações e
 ressentimentos?
 Vivo a vigiar meus tropeços, em guarda na queda
 Vivo a olhar para os afetos e espíritos que me unem aos outros
 Vivo a sucumbir minhas tentações
 Vivo a olhar para dentro de mim
 Vivo a me encher de boas intenções
 Vivo na obrigação de ser

Vivo a dever
É o que me mantém erguido no horizonte
Mesmo em tempos pós-modernos
Onde há a falência da representação
Frear, refrear, moderar, equilibrar, cultivar, ponderar
Cansar, cansei
De evitar problemas aos estimados e criá-los em mim
Do dever com a lealdade, da retidão aos princípios, de ser exemplar
Da piedade
Da esperança
Tudo isso é mentira
Adoece-me de má consciência
De imperfeição na existência
Procuro ideias
Motivações para fugir
Fugir da doença, do pessimismo, da desistência, da falta, dos desgostos
Quero experimentar o ser potência
O ser inventado da natureza
Quero me afastar da conservação
Distanciar-me do conhecimento
Quero experimentar as sutilezas de mim mesmo
Desprezar as significações das palavras
Efetuar-me dos movimentos e potências do meu corpo
Escutar o meu corpo, do mais sutil ao mais denso
Aceitar os retornos e ecos dos afetos
Vivenciar os acontecimentos enquanto acontecem
Livrar-me do juízo que me paralisa
Do reducionismo entre o bem e o mal
Deixar erigir os devires

Deixar vir a mim o acaso
Desejo tudo isso, porque só procuro o bom uso das palavras
As palavras são o meu meio de existir
Faço o uso delas muito por significação
Há um bloqueio de ideias
Não possuo a força e a potência de pensar
Meu pensamento não tem ideias
Apenas imagens dogmáticas
Eu sou um sujeito de poder
Sou uma autoridade assujeitada
Quero mais que isso
Ser potente e deixar de ser empoderado
Ser tocado por atos de criação
Ser um produtor de mim mesmo
Inventor de maneiras de ser



O DESEJO DO JOVEM PELO JOGO
ELETRÔNICO



4. PLANO DE INVENÇÃO

O texto anterior é o ponto de saída do fluxo linear de escrita do trabalho. A saída de um texto organizado para a entrada em um texto de composição, a produção de possibilidades de criação. Essa foi a fissura na qual a pesquisadora se derrama sobre o texto da pesquisa. O movimento de dobradura do trabalho entre o plano de organização e o plano de composição. A desterritorialização (DELEUZE; GUATTARI, 1995) do trabalho.

A partir dessa fissura, aconteceu na pesquisadora um desejo de fabulação de cenas ficcionais. Cenas que remontam o tema com uma nova textualidade, a partir de um conjunto de vozes que dizem o que pensam sobre os jogos eletrônicos, o movimento de reterritorialização (DELEUZE; GUATTARI, 1995) do texto.

A composição das cenas ficcionais é o jogo do texto da pesquisadora, e também o modo de posicionar e afirmar a voz do jovem no trabalho. As cenas são articuladas com vozes investidas em personagens fictícios. Vozes dos alunos da turma em análise, da professora e do narrador, voz que estrutura a cena, movimenta o texto concedendo a palavra aos personagens, recupera as diversas vozes e faz considerações. Os alunos e a professora fictícios estão na turma 1b da escola fictícia “*Escola de Educação Tecnológica para Jovens*”. Na aula de língua portuguesa, professora e alunos conversam, problematizam sobre a relação estabelecida entre jogo eletrônico e jogador. Para a pesquisa, a pesquisadora produz uma discursividade na relação do conjunto das vozes nas cenas, dando voz aos jovens para que eles digam acerca do que pensam sobre os jogos eletrônicos.

Escrever por cenas ficcionais, foi uma forma que a pesquisadora encontrou de dar continuidade ao texto da dissertação, abrindo possibilidades de múltiplos olhares sobre o mesmo tema, buscando-se a diferença nas maneiras de poder pensar com as percepções que emergem da superfície do leitor, e proporcionar uma tentativa de fuga ao contexto estabelecido pelo senso comum.

4.1. Cenas ficcionais - Máquina de dizer os jogos pelo olhar dos jovens

As cenas ficcionais são para posicionar na pesquisa as vozes externas, que compõem uma turma em análise, neste caso, representadas pelas cenas 1, 2, 3, 4 e 5. Essas cenas são compostas de um jogo de conversa de três fluxos: o fluxo dos alunos, o fluxo do professor, e o fluxo do narrador que é quem articula o movimento de pesquisa e está maquinando o funcionamento do texto. A pesquisadora está investida na voz do narrador, bem como, dá a voz à professora e aos alunos, faz as interdições e sequenciamentos no texto das cenas. A cada voz de aluno que se encerra, abre-se um novo quadro, retornando a voz ao narrador, personagem que vai dar o andamento e as amarrações no texto, fazendo algumas considerações, quando necessário. A costura dessas vozes é para produzir uma problematização que traga à superfície os modos de funcionamento dos jovens na apropriação do jogo eletrônico.

As cenas aqui, neste trabalho, tomam a estrutura semelhante a um filme, um conjunto de planos que acontecem no mesmo lugar, neste caso, tudo que acontece na aula. O plano é tudo que é mostrado ao leitor de forma contínua, ou seja, terá um plano para cada personagem, que será chamado de plano1 para o narrador, plano 2 para a professora, plano 3 para o aluno A, plano 4 para o aluno B e assim por diante. As cenas foram criadas dentro de quadros para os personagens, a partir de um roteiro que descreve os diálogos entre os personagens, a professora e os alunos, e fora do quadro para o narrador. Uma cena é uma passagem do texto pelos planos que focaliza as ações dos personagens durante o período de tempo que se passa a aula, dando a sensação que a história está se desenrolando durante a leitura. Há momentos em que será necessário um corte entre os diversos planos da cena para dar visibilidade à voz de outro personagem, ou seja, a passagem de um personagem para o outro, e a última voz é sucedida pela voz seguinte, seja ela do narrador ou dos personagens.

4.1.1. Cena 1 – a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.

Plano 1 – cena 1 - narrador

Dia 15 de junho de 2017, na turma 1ºb da escola Educação Tecnológica para Jovens. A primeira aula da manhã, língua portuguesa, trouxe um assunto que fez com que os alunos da turma se unissem em torno de um mesmo interesse: os jogos eletrônicos. Pelo entusiasmo de classe, pode-se entender os jogos eletrônicos como algo que, além de diversão, proporcionam outras coisas na vida de quem joga. Até onde se sabe, os jogos eletrônicos fazem parte de um assunto que divide opiniões: afinal, eles são ou não uma má influência para as mentes em formação?

O interior da escola é colorido, as salas são menos estáticas, com uma mobília que se expressa numa linguagem jovem e atual, lembrando o universo dos games. Recursos que incentivam a interação entre todos e que levam em conta a movimentação do corpo nos espaços. O ensino inclui trabalhos e debates voltados para as temáticas de inovação, pois a escola é de ensino médio integrado com formação voltada para a tecnologia, e nela, os jogos eletrônicos são bem-vindos, logo não são vistos como perda de tempo. É a escola que acompanha a geração que aprendeu a falar enquanto desliza os dedos em telas touch.

A aula foi produzida pela Ana, professora que não imita, e sim, estuda, pesquisa, aprende, ensina, aprende e compõe o melhor material para sua aula. Suas aulas têm sido sempre interessantes, pois ela pensa e vive a aula com intensidade, tornando o espaço-tempo de sua aula preenchido por porções de devir. Os alunos gostam das suas aulas, porque ela trabalha despretensiosamente com os textos provocadores, deixa a turma bem à vontade para expor críticas e pensamentos sobre o tema do dia, não direcionando o grupo a lugar algum. A aula desse dia foi planejada para trabalhar a leitura e o livre debate sobre os jogos eletrônicos, com o objetivo inicial de desenvolver a habilidade da argumentação e da escrita. O tema proposto foi: a influência dos jogos eletrônicos na nossa vida. A atividade foi iniciada através da figura1 e figura2, texto pesquisado na internet pela pesquisadora, em site de gamificação, para dar partida e suporte nas discussões, argumentações do debate e abertura de aula da cena 1.

Atividade da aula - cena 1 – Texto base para as discussões Games, ansiedade, metas e frustrações.

Baixar âncoras!

Em que tempo você vive? Não estou perguntando sobre dias, meses, anos ou eras. Quero saber se você vive no **passado**, no **presente** ou no **futuro**. Já parou para pensar nisso? A correria do dia-a-dia fez com que viver o presente fosse uma tarefa praticamente **esquecida e desvalorizada**. Com este breve artigo quero expor os problemas de vivermos constantemente ausentes do presente e como os games podem ajudar a mudar este cenário.

Nós somos nossos pensamentos?

Esta é uma pergunta que a filosofia da mente vem tentando resolver desde sempre, e não sou eu quem vai conseguir respondê-la. Contudo, ela levanta a questão sobre **quem nós somos e onde estamos**. Repare que nós estamos sempre pensando a respeito de coisas que estão por vir, no futuro, ou sobre acontecimentos passados, raramente nos permitindo aproveitar o presente, tempo no qual nós realmente estamos. E é justamente dentro do ser humano onde tempo e espaço fazem sentido.... Ou quase.

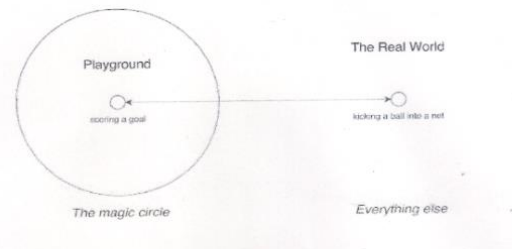
Generalizando para exemplificar, quando nossa mente viaja pelo passado, geralmente está revivendo situações que já não temos mais domínio, coisas que não dissemos ou não fizemos, o que pode levar à **frustração e arrependimento**. Se estamos imaginando o futuro, também não temos domínio algum, nos causando **ansiedade desnecessária** e, se algo não acontece como foi idealizado, ficamos tristes e frustrados novamente. Vale lembrar que, em casos mais extremos, cenários de **depressão** também podem surgir.

Estarmos no presente, **conectados com o agora**, tira uma imensa carga dos nossos ombros.

Frustrações e ansiedades não existem quando a única coisa que interessa é o agora.

Estamos ancorados no presente enquanto lemos um bom livro, brincamos com nossos filhos, meditamos e, vejam só, **enquanto estamos jogando**.

Figura 2 Texto: Games, ansiedade, metas e frustrações.



O Círculo Mágico dos Games

O professor e historiador **Johan Huizinga** talvez tenha sido o primeiro teórico dos jogos de que se tem notícia. Para ele, jogar é uma das **atividades que nos tornam humanos**. Em seu livro, Homo Ludens, Huizinga dissecou o ato de jogar e descobriu o conceito de **Círculo Mágico**.

Enquanto estamos jogando nos colocamos dentro de um círculo mágico, onde a vida real abre espaço para o **lúdico**, com suas próprias mitologias, regras, significados e **tempo**.

Como exemplo, imagine-se cunhando uma estera de ar em direção a um retângulo montado com postes de metal e preenchido por uma rede. Agora, adicionando o círculo mágico à equação, o que acabo de descrever foi alguém marcando um gol em uma partida de futebol.

No contexto jogo, todos estão focados em um objetivo, seguindo regras previamente determinadas e aceitas voluntariamente, por mais fantásticas que sejam.

Ao terem consciência dos objetivos, a ansiedade com o futuro é substituída pelo **foco no presente**, na fase atual, nas habilidades que possui e no esforço necessário a fim de ir para um próximo nível e atingir a meta. O que **ficou para trás** no passado, por sua vez, já não causa frustração ou arrependimento. Além disso, o **erro não é punido** como na vida real, permitindo múltiplas tentativas e aprendizados por ser um ambiente seguro para a experimentação.

Texto disponível em: <http://ursoaquati.co/baixar-ancoras/>

Figura 3 Texto: Games, ansiedade, metas e frustrações.

Plano 2 - cena 1 - professora

Pessoal, os jogos fazem parte de mim, assim como para muitos de vocês, conheço-os desde pequena. Começou Ana. Aprendi muitas coisas com eles, como por exemplo o inglês. Também me foram complementar alguns pontos culturais, me ajudaram a conhecer coisas novas e até me deram algumas lições de vida. Trago esse texto para abrir discussão em torno dos jogos eletrônicos. Qual a influência deles nas nossas vidas? O círculo mágico de Huizinga mostra que quando se participa de algum tipo de atividade de entretenimento entra-se nesse círculo deixando para trás os problemas, preocupações e aflições do cotidiano, mergulhando em outro universo. O que vocês acham da capacidade dos jogos eletrônicos de manter os jogadores ancorados ao presente, removendo ao máximo a ansiedade e a frustração?

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Pedro quis responder. Disse que os jogos eletrônicos, para ele, sempre foram um problema em casa.

Plano 3 – cena 1 - Pedro

Meus pais sempre os viram com uma visão negativa, falam que faz mal para as “vistas”, deixam as pessoas gordinhas de tanto ficarem sentadas. Minha mãe reclama quando me enxerga na frente do jogo: - vai fazer algo de útil! Desliga isso, esse jogo horrível! Vais te tornar um assassino, matar todo mundo! Atropelar as pessoas na rua! ...

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Pedro acha difícil a pessoa se tornar agressiva ou psicopata apenas por estar em contato com o jogo.

Se a pessoa fosse influenciada pelo jogo, ela pode estar aberta e também ser influenciada por qualquer outra coisa, como um filme ou novela na televisão. – Se o

jogo me influenciasse, certamente seria um Neymar da vida, já que joguei o futebol Fifa a minha infância inteira.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 4 – cena 1 - Daniel

Se eu fosse influenciado pelo Mortal Kombat, estaria lutando UFC, aquele jogo de luta livre. Adoro jogos de luta, eles não influenciam no meu comportamento. No Mortal Kombat, os personagens apanhavam e não saía sangue, além disso os barulhos das pancadas não passavam a emoção da realidade, parecia mais uma brincadeirinha de luta com meu amigo na rua.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Os colegas riram, porque concordam com ele.

Na percepção de Daniel, o jogo Mortal kombat não tem como passar uma experiência violenta, experiência no sentido de Jorge Larrosa, que acontece, perpassa e transforma as pessoas. É verdade que há sangue que jorra e encharca o chão das fases e as roupas dos personagens! Durante a partida, os personagens sofrem escoriações, hematomas e até algumas lesões mais graves, como pedaços da pele rasgados, veias dos olhos estourando e partes do couro cabeludo arrancadas, mas não chega a ser uma experiência que toque a sensibilidade das pessoas, um acontecimento que faça sentir algo, ou que as torne diferente daquilo que são (LARROSA, 2002). Esses recursos apenas proporcionam uma noção de realidade e progressão no jogo, tornando cada batalha única para cada jogador. As figuras 3 e 4 mostram cenas do jogo Mortal Kombat.



Figura 4: cena do jogo Mortal kombat

Fonte: <http://www.retrobits.com.br/analises/mortal-kombat-sangue-e-violencia-muita-violencia>



Figura 5: cena do jogo Mortal kombat

Fonte: <http://criticalhits.com.br/wp-content/uploads/2013/05/Mortal-Kombat-blood-620x416-1.jpg>

Plano 2 - cena 1 - professora

Lembro desse jogo. Pelo que tu estás dizendo, nada se passa além de diversão ao violentar os personagens virtuais, a meta e o auge do jogo.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.

Fonte: pesquisa

Plano 5 – cena 1 - Brian

Os jogos de computador são muito divertidos, o jogo GTA também é violento, mas é demais! Dá para fazer coisas no jogo que não faria na vida real, pelo menos não sem se meter em sérios problemas. Assaltar ou ser assaltado é uma delas.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Brian percebe que o que acontece no jogo não o atinge, por isso, no jogo GTA, ele deixa acontecer coisas que teria medo na vida cotidiana, como um assalto, porém, ninguém se machuca de verdade. Essas são as potências do virtual. Criar uma realidade intensa, mas ficcional, permitindo ao jogador viver sensações sem consequências concretas para a vida, como se machucar ou ser preso.

Plano 2 - cena 1 - professora

O espaço, nos jogos eletrônicos, devido à possibilidade de interatividade, configura-se como um espaço de maior liberdade e autonomia para tomar decisões e viver papéis que não ocupam ou ocupariam na vida cotidiana.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Nesse momento, a aula ganhou entusiasmo, os alunos que sempre falam, se articulam para isso, e os que raramente contribuem, hoje se manifestaram.

Plano 6 – cena 1 - Douglas

Jogos trazem muita diversão para o meu dia, exatamente o que procuro no videogame. Além da diversão, os jogos também me trazem concentração perfeita na mente, principalmente nos momentos em que o jogo mexe com a minha adrenalina. Os jogos eletrônicos me ajudam a exercitar a atenção. Durante o jogo, é preciso muita atenção para concluir os objetivos demandados. Na maioria das vezes fico envolvido na trama do jogo, isso me motiva a ir até o fim. Nos dias de hoje, com a simultaneidade das coisas, é fácil se dispersar com tantas coisas que acontecem ao mesmo tempo. O videogame me ajuda nessa parte.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Cansada de ouvir tais coisas a respeito dos jogos, Larissa resolve falar da experiência de relação com os jogos.

Plano 7 – cena 1 - Larissa

Nossa! Para mim, é bem o contrário. Dei um tempo nos jogos eletrônicos! Estava ficando viciada! Eu tinha falta de concentração na hora de estudar, tinha insônia, minhas notas estavam baixas, porque eu jogava demais. Penso que o videogame e os momentos de jogada se resumem em momentos de ilusão. A diversão logo passa e a realidade é diferente. Estava me tornando uma pessoa gorda, porque só comia doritos. Não queria perder tempo saindo pra rua ou com as pessoas, quando eu podia estar “upando”⁴ em casa. Os jogos não me ajudavam a socializar fisicamente. Só tinha amigos quando jogava. Eu e meus amigos virtuais possuíamos interesses semelhantes no jogo, o que não ocorria em casa ou na escola. Essa parte era boa! De casa, conectada à internet, iniciava um chat com os amigos combinando coisas dos jogos. Nossos objetivos em comum, facilitavam a liberação de diálogos. Sou muito tímida, mas no jogo sempre me soltava.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 8 – cena 1 - Carlos

Isso é verdade! Jogar multiplayer, com vários jogadores, aumenta a sociabilidade das pessoas, porque o tema do jogo se torna um assunto da vida real, algo em comum, que une as pessoas.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Debora tem uma reclamação a fazer:

⁴ Termo utilizado pelos jogadores para se referir a adquirir experiência na jogada.

Plano 9 – cena 1 - Debora

É muito chato o assunto de videogame em casa! Minha mãe quando me vê jogando me diz: - Larga disso, que é coisa de menino! Só porque eu gosto do futebol. Acho muito ridículo isso! É a mesma coisa dizer que homem não pode cozinhar, sendo que os melhores chefs de cozinha são homens. Pessoas assim só pode ter um cérebro de ervilha!

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 10 – cena 1 - Gabriel

Ou então dizer que os jogos são coisas de criança. Não sei o motivo, mas deve ser por causa do gráfico dos jogos mais antigos, como o jogo do Mário, do Nintendo. Mesmo assim é bobagem quem fala isso! Acho que o jogo de videogame nunca foi coisa de criança! Tenho primos adultos que jogam, e a lan house da esquina vive cheia de adultos jogando! Têm jogos para todos os públicos, existe uma classificação etária nos jogos. Inclusive, eu fico de cara quando eu vejo criança jogando coisas que são para adultos! Depois reclamam que a molecada está violenta! Também! Como não vão ser?! Se jogam jogos para 14, 16 ou 18 anos! Pode ser uma justificativa, embora, não acho que os jogos influenciem, como disse o Daniel! Ser agressivo é resultado de outras coisas! Da televisão; dos livros, que montam e mostram a vida real; do pai que bate na mãe... tanto faz, só não culpa o videogame.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Jonas grita lá do fundo:

Plano 11 – cena 1 - Jonas

Professora, para alguém pensar alguma coisa mal do videogame, é porque esse alguém que não joga ouviu outro alguém falar mal, que outro também falou mal, e.... efeito corrente. Corrente de preconceito!

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 2 - cena 1 - professora

Sim! Pode ser coisa de pessoas adultas, mal informadas! E deve-se, também, pensar na questão de gosto! Por que o jovem gosta tanto dos jogos eletrônicos?

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 12 – cena 1 - Michel

Exatamente! Gosto, cada um tem o seu! Por que fulano não gosta de funk e gosta de Fernando e Sorocaba? Tem gente que gosta de Wesley Safadão! Essa pessoa que gosta do Safadão, Michel Teló, Gustavo lima, e vem dizer pra mim que videogame é ruim, eu mando longe! Essa pessoa não tem esse direito! Não merece meu respeito. Não sei se sertanejo é ruim, eu só tô argumentando e me defendendo de quem fala que jogos são ruins, por exemplo.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Viviane ressaltou sobre o desenvolvimento da criatividade resultante dos jogos. Na percepção dela, através dos desafios, quem joga faz da atividade de jogar uma espécie de ócio criativo, como resistência ao cotidiano do hábito, da repetição de deveres, que suprime a condição de encontros potencialmente mais criativos.

Plano 13 – cena 1 - Viviane

As pessoas não percebem, mas a rotina torna a vida delas mecânica e repetitiva. Eu Jogo videogame para tentar fugir dessa rotina! Mesmo em uma semana com muitos trabalhos e tarefas repetitivas, jogando videogame, eu exercito a criatividade junto com as tarefas da rotina, minha mente se mantém ativa

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Debora tomou a vez e falou novamente:

Plano 9 – cena 1 - Debora

Só vejo coisa boa nos jogos! A gente aprende de tudo! Aprende a ler e escrever em inglês, aprende sobre geografia, tem aulas maravilhosas de história, como no jogo Assassin's creed. Gosto também das regras do jogo, acho importante respeitar as regras do jogo para poder respeitar as regras da vida.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 14 – cena 1 - Matheus

Os jogos eletrônicos desenvolvem velocidade, e agilidade em quem joga. Eles exercitam os reflexos, a capacidade de pensar rápido e reagir rápido a estímulos, principalmente quando o jogo é jogado pela primeira vez. A gente é pego de surpresa, não se sabe o que vai acontecer, então é preciso tomar decisões rápidas. Considero importante e útil a parte de raciocínio lógico proporcionada pelo jogo, como identificar elementos específicos dentro do cenário, obter habilidade de tomar decisões, saber as prioridades a escolher.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Ana comenta sobre a agilidade que os jogos proporcionam.

Plano 2 - cena 1 - professora

Mesmo que os jogadores estejam sentados e parados, os jogos proporcionam agilidade. Um pouco diferente de exercícios físicos, mas a agilidade de raciocínio. Faz pensar rápido, agir com precisão sob pressão, além de tirar o estresse.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Maria está de acordo com Debora e acrescenta:

Plano 15 – cena 1 - Maria

Sempre eu aprendo! Jogos são sempre fonte de histórias, jogo porque quero viver uma história de ação, porque quero relaxar, jogo porque posso viver uma história de drama. Os jogos eletrônicos me dão a possibilidade de viver algo diferente.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 16 – cena 1 - Janaína

No jogo, há a aceitação de riscos e erros, deixando a vida ser como ela é. Os jogos eletrônicos dão a chance de retroceder a vida quando há falha ou se erra. Os jogadores são encorajados a correr riscos, a errar e tentar coisas novas. Fracassar em um jogo é uma coisa normal e positiva, são com os erros que se encontra o modo de funcionamento do jogo.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 2 - cena 1 - professora

A professora Ana parou os olhos na mesa. Olhou no seu caderno uma frase que anotou em um seminário para professores: “A escola oferece pouco espaço para o risco, para novas tentativas, e principalmente, para o insucesso”. A pesquisadora deste trabalho escreveu sobre o território escolar no capítulo Imagem dogmática do pensamento acerca dos jogos, nas páginas 31 a 33 acima.

Plano 1 – cena 1 - narrador

Rodrigo diz que aprendeu a ter uma relação de tolerância a partir dos jogos.

Plano 17 – cena 1 - Rodrigo

Quem joga videogame aprende a ter uma relação de tolerância consigo mesmo e com os outros desde cedo, pois na partida todos ganham e todos perdem. É uma maneira lúdica de lidar com os erros, as frustrações e as interferências do meio. Aprendi a controlar minhas emoções e também exercitar a paciência. Quanto mais jogo, mais aprendo a ser menos perfeccionista, aprendo a perder e recomeçar, paro de me cobrar tanto.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 1 - narrador

Mexendo na mochila para pegar Nintendo DS, Rodrigo fala:

Plano 17 – cena 1 - Rodrigo

Professora, eu gosto demais de jogos! Às vezes as aulas estão tão chatas que eu pego o celular ou o DS para jogar.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.
Fonte: pesquisa

Plano 2 - cena 1 - professora

Ana aproveita o ensejo do Rodrigo e lê um fragmento de texto do professor Marcos Vilella Pereira (2003), no qual ele faz um exercício de pensamento sobre a tolerância e relaciona com auto-aprendizado, algo que implica em quem joga com o outro ou consigo mesmo:

Aprender sobre nós mesmos, aprender como é que a gente se torna aquilo que é, como é que a gente vive, age e reage com as interferências que vêm do meio, do outro, dos outros. Como é que a gente se faz feliz, como é que a gente cresce, se transforma, se diferencia da gente mesmo. Depois, depois de prestar atenção e escutar a gente mesmo e aprender um pouco mais de si, tratar de aprender a ter uma relação de tolerância com o outro, com os outros, com a cidade. (PEREIRA, 2003, p.24)

Plano 1 – cena 1 - narrador

Ao fim dos 100 minutos dessa aula, Ana avisa que é hora de encerrar o debate. Com entusiasmo, ela disse que eles tiveram um ótimo desempenho, e que contribuíram muito para o contexto que ela não se envolve já faz um tempo. Ela também disse à turma que na semana que vem vai continuar o assunto. E fez uma declaração sobre a sua relação com os jogos eletrônicos:

Plano 2 - cena 1 - professora

Pessoal, sou apaixonada por videogames, e, por essa aula pude ver que as razões que me levam a ficar horas e horas na frente do computador, são as mesmas de vocês. Muitos dizem que eles são uma válvula de escape para fugir da realidade. E

se for? Qual o problema? E que realidade? O que acontece ali também é realidade. Mas, o fato é que, além da diversão e do prazer, existem outras coisas mais profundas que me motivam, que nos motivam! Os jogos nos proporcionam a sensação de vitória, e a realização de algumas coisas que o cotidiano não permite, como estar em outros lugares, ser outras coisas ou pessoas, vivenciar coisas novas. As experiências que os jogos eletrônicos proporcionam, não são vazias e sem contexto, como a maioria dos leigos no assunto costumam apontar. Mesmo que apenas os dedos e olhos estejam se movimentando, nossas mentes estão fervendo em reflexão. Criamos estratégias para resolver todo o tipo de problemas. Despimo-nos de julgamentos, na medida em que o erro não é algo trágico, e que o mundo não vai acabar por causa de uma escolha infeliz. Sempre haverá um checkpoint para retornarmos, além da possibilidade de recomeçar a história para seguir um caminho completamente diferente, obter novos resultados que às vezes são imprevisíveis. Portanto, alunos, não fiquem bravos quando alguém disser que videogames são inúteis na sua vida, que poderiam estar lendo um livro ou qualquer outra coisa. Expliquem para a pessoa que esse robe é importante nas suas vidas, mostrem porque vocês gostam de jogar videogame.

Cena 1: a influência dos jogos eletrônicos nas nossas vidas.

Fonte: pesquisa

4.1.2. Cena 2 - O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.

Plano 1 – cena 2 - narrador

21 de julho de 2017. O espaço foi dedicado para dar continuidade ao diálogo da aula passada, discutir jogos eletrônicos. Alguns jogos específicos, os que são alvos de preconceito por algumas pessoas. Um assunto polêmico, ao ponto de adultos vincularem certos comportamentos dos jovens como sendo efeitos dos jogos, restringindo-lhes os jogos que julgam ofensivos.

A aula estava um tumulto, uma agitação. Todos em pé, andando de um lado para o outro, gritando, se tocando, batucando. Ana pede a atenção de todos, mas o barulho é tamanho que parece que não perceberam sua presença. Sinal tocou, a porta fechou. Aos poucos, todos foram se acomodando. A professora conecta seu tablet ao projetor e passa a transmitir em aula o trailer oficial do jogo GTA V, conforme link: <https://www.youtube.com/watch?v=gHtKJ9cWCaA>.

Plano 12 – cena 2 - Michel

O gráfico do GTA5 Xbox one é da hora!

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 2 - narrador

Ana abre a aula pedindo que falassem, escrevessem sobre as características do jogo GTA V, como é, seu conteúdo, as aparências, o que gostam, o que não gostam, o que é polêmico e outras coisas que aproximam e apaixonam os jogadores na mesma medida em que distanciam os críticos que não gostam desse jogo.

Plano 12 – cena 2 - Michel

O jogo GTA5 é um jogo de exploração de cenários e experiências de vida. Jogo que permite muita liberdade ao jogador.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 17 – cena 2 - Marcos

O jogador é um personagem do crime organizado.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 16 – cena 2 - Janaína

O jogo não tem tempo para terminar, só depende de o jogador escolher o que quer fazer ali. O jogo possibilita ampla liberdade ao jogador que tem a opção de seguir o curso da narrativa ou simplesmente ir em busca dos seus próprios desejos.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 6 – cena 2 - Douglas

Um jogo que dialoga com o quadro da contemporaneidade. Pela cidade virtual, Los Santos, estão espalhados diferentes estabelecimentos de lazer e comércio, assim como na vida real, no ambiente virtual, os jogadores podem dirigir carros, motos, barcos e helicópteros, jogar boliche e sinuca. Uma possibilidade de experimentar a vida por entretenimento.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 18 – cena 2 - Caio

É uma sátira da cultura norte americana. É um jogo da faixa preta, indicado pelo governo para maiores de 18 anos. É um jogo de ação que aborda temas adultos e polêmicos, pois incita a violência pela prática de roubo de carros e assassinato de pessoas, comércio de drogas e prostituição.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 19 – cena 2 - Julia

O jogador cresce no mundo da criminalidade. No mundo desse jogo há a possibilidade de cometer crimes sem ser punido, como esfaquear um taxista para não pagar a viagem.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 20 – cena 2 - Lucas

Jogo que abarca um universo de possibilidades de destinos para os personagens. O jogador se entrega para mergulhar no universo ficcional, deixando-se levar pela imaginação.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 15 – cena 2 - Maria

O jogo ganha vida devido ao personagem funcionar como elemento de identificação do jogador com o cenário. O jogador funciona como veículo de transmissão da história, como se fosse uma narrativa, mas é o personagem que o jogador adota, e encarna, para viver a história como se estivesse em sua pele. Para mim poderia somente existir o GTA, e outros jogos dentro do GTA.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 3 – cena 2 - Pedro

Jogar em primeira pessoa, é o que mais chama a atenção. Dá pra dirigir, voar, navegar, andar, atirar fumar, comer, tudo em primeira pessoa.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 21 – cena 2 - Rafa

As músicas do jogo! Sensacional ouvir músicas da rádio do jogo durante a missão!
Eu conheci um monte de música.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 10 – cena 2 - Gabriel

Há locais para explorar! São muitos ambientes que não tinham! Boates, restaurantes, barbearia, postos, cassinos. Muitas atividades para fazer dentro do jogo! Matar acaba não sendo o foco para o jogador, pois se quiser, dá pra ficar só rateando lá dentro. Comprar muitas coisas, cortar cabelo, se tatuar, experimentar carros e armas. Tem animais pra encontrar e olhar, animais do mar, da floresta, do céu, uma infinidade.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 2 – cena 2 - professora

Vou resgatar o que a Julia falou “O jogador cresce no mundo da criminalidade. No mundo desse jogo há a possibilidade de cometer crimes sem ser punido, como esfaquear um taxista para não pagar a viagem”.

No jogo GTA, roubar, traficar, manter relações sexuais com prostitutas, conduzir veículos em estado de embriaguez ou cometer assassinatos, são missões controversas que fazem com que o jogo seja polêmico por causa desse conteúdo. Realizar essas missões mexe com o público que não é da era digital, como nós, o público mais velho. A perfeição do jogo, dos gráficos, dos personagens, da liberdade, da simulação da vida, envolvidos naquela realidade, gera um desconforto em quem olha, em quem jogou bola de gude na rua ou rodou bambolê. Aposto que quem jogava bola, taco, osso, tabuleiro fazia da brincadeira a sua realidade, não distinguia como algo inútil ou separado da sua vida. É um preconceito, no termo da palavra. Julgou, opinou sem ter tido a experiência. Dizem que é porque o jogo pode se confundir com a realidade, principalmente para as crianças, que não discernem muito bem dois mundos, a realidade e o virtual do jogo. Dizem assim porque não sabem que “o virtual é uma plena realidade” (LEVY, 1996, pag. 11). O virtual do jogo cria potências, possibilidades de invenção, tanto quanto o jogo de bolinhas. Pierre Levy e também o filósofo Deleuze dizem que o real é atual e virtual, logo, o virtual também é um contexto da realidade. Sendo assim, existe uma certa realidade na relação ocorrida entre os jogadores conectados ao jogo de videogame. Não se pode

distinguir o jogo da realidade como sendo virtualidade. O jogo é uma realidade possível, só depende da potência que está em jogo.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 2 - narrador

O jogo pode produzir uma potência de vida que foge à ordem da organização corpórea, a qual se está acostumado. No entanto, não é porque o jogo não passa pelo corpo, que significa que não é real. A atual realidade é aquela na qual o jogador está interagindo e dando a direção no jogo. No contexto contemporâneo, não dá para fazer uma separação dicotômica que o real é o corpóreo e o virtual é o acessório da tecnologia. Qualquer espaço-tempo que funcione como dispositivo, seria um produtor de realidade. Hoje, as pessoas se valem dos dispositivos tecnológicos como celular, smartphone, para ampliar a possibilidade de relação com outras pessoas, com as coisas e consigo mesmo. Isso envolve todo um processo de subjetivação que está presente. Essa tecnologia não está alienada daquilo que a pessoa se torna, pelo contrário, ela participa das relações de saber e poder, daquilo que a pessoa se torna. No jogo, acontece da mesma maneira, o que acontece no jogo, acontece ali no ambiente do jogo, mas se inscreve no próprio corpo de quem joga, traçando a linha de subjetivação, daquilo que o jovem contemporâneo vai se tornar.

Plano 20 – cena 2 - Lucas

Professora, as pessoas culpam os jogos pelo comportamento agressivo que os filhos vêm a ter, eu acho que o jogo não tem um poder decisivo sobre o jogador de induzir a copiar as atitudes violentas dos jogos. Não seria melhor investigar possíveis elementos que incomodam e tornam os jovens assim, como hostilidade e isolamento de colegas da escola ou dos pais? O que é mais fácil? Proibir e eliminar esse jogo da vida do jovem, ou conversar sobre assuntos que tocam a vida dos jovens que jogam? E, por que jogam?

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 2 - narrador

Vitor lembrou de outro jogo polêmico, quis compartilhar isso na aula.

Plano 22 – cena 2 - Vitor

O Call of Duty: Modern Warfare 2 também é um jogo controverso. Ele foi proibido pelo governo russo. Jogo pós segunda guerra mundial que estimula o combate e simula o funcionamento de células terroristas espalhadas pelo mundo. Foi proibido por causa das cenas em um massacre no aeroporto. O jogo aborda a Rússia em momentos difíceis e de conflitos. Na minha opinião, é óbvio que o jogo foi proibido porque afronta o Estado, que quer esconder da população uma situação política e social. Os governantes não querem que esse jogo venha a público, e mostre desde cedo toda a precariedade social. Só assim, o Estado elimina o risco de ter que lidar com pessoas críticas. Isso é manipulação, é hipocrisia querer esconder um problema existente.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 2 – narrador

Raíssa, que luta pela causa feminista, também lembrou de outro jogo polêmico. Na opinião dela, o exemplar lembrado não é necessário estar em circulação, pois é um jogo repugnante que aborda um tema imoral.

Plano 23 – cena 2 - Raíssa

E o que falar do jogo japonês RapeLay, um jogo construído para o contexto do estupro? O jogo se passa na estação de metrô; a moça que será violentada nota que o jogador está olhando para ela, e pergunta se pode ajudar em alguma coisa. A partir disso, o jogador pode escolher o método de ataque. Pode levantar a saia, a blusa, agarrá-la, etc. O jogador pode segui-la dentro do metrô, e contar com a ajuda dos amigos que podem ajudá-lo. O jogador pode engravidar a menina e depois forçá-la a fazer um aborto. O motivo por trás do ataque é que a menina está acusando o jogador de assédio sexual e o mesmo quer se vingar dela. Para mim, é um jogo que não merece ter espaço para circulação!

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 2 – cena 2 - professora

O jogo é um sistema, tal qual a sociedade é um sistema. Com o tempo, o jogador começa a saber lidar nesse sistema, como no sistema normal do cotidiano. Quando se está numa missão de um jogo, num ato violento, o que acontece não é necessariamente transferido automaticamente para a vida, não há a banalização da violência. Pois, se assim fosse, tantos personagens que se matam na missão, seria o mesmo tanto de pessoas que se matariam na rua, no cotidiano, mas isso não ocorre. Se ocorre violência pelo jovem, não foi só pelo espelho do jogo eletrônico. Foi também pelo efeito do espelho da vida transmitido em outras mídias como a internet, a televisão e o rádio.

Cena 2: O preconceito em torno do conteúdo dos jogos eletrônicos.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 2 - narrador

O preconceito com os jogos e os jogadores é criado pela falta de informação e de interesse de quem não joga. Conhecer os jogos e o papel que a violência das cenas representam para cada jogador é importante para não cair em julgamentos comuns. Para entender a relação dos jovens com os jogos, é preciso produzir um buraco negro no muro branco (DELEUZE, 1996) do senso comum. É preciso também ouvir o que os jovens têm a dizer.

4.1.3. Cena 3 - Fluxo de consciência de Larissa

Plano 1 – cena 3 – narrador

Esta cena descreve e apresenta o que se passa na cabeça da aluna Larissa. Lembra que na aula de cena 1 ela resolveu falar da sua experiência com os jogos? Diante do turbilhão de conversas sobre esse tema, que gosta muito, ela se voltou para dentro de si, e deu a voz a sua consciência, retratando seus pensamentos. Então, tal qual o pensamento, esse fluxo de texto não é ordenado. Presente e passado, realidade e desejos, anseios e lembranças, falas e ações se misturam no texto desarticuladamente, descontinuamente, apresentando as reações íntimas da personagem fluindo diretamente da consciência, livres e espontâneas. É como se fosse um depoimento, uma expressão livre, desenfreada, desinibida, ininterrupta, difusa, sem lógica de pensamentos e emoções.

Plano interno - cena 3 – fluxo de consciência de Larissa

Mal sabe ela por que eu parei. Ah como era bom aquele buraco que moldei com a minha bunda no sofá do meu quarto! Dali ninguém me tirava! Minha mãe tentava, berrava para eu desligar na fresta da porta do meu quarto, mas eu nem ligava, porque o que me interessava estava a menos de dois metros da minha frente. Aquela tela cinza de 14 polegadas na minha mesa que dividia o espaço com livros, cadernos, copos, talheres, pacotes de doritos e bolachas, roupas e perfumes, e é claro, o console! Minha mãe ficava nervosa, histérica porque eu vivia ali. Da mesma forma eu berrava com ela: - tá vai, vai, vai... sai daqui.... Fecha a porta! Engraçado que ela não tinha nada para me dizer, só mandava eu arrumar o quarto e sair da frente da tv. Eu dizia: - já vou, mãe! Certa vez fiz o que ela queria, desliguei tudo e fui para a sala com eles. O que aconteceu? Nada. Minha mãe com os dedos no tablet e meu pai com os olhos no futebol. Não entendo por que tanta intolerância comigo?! Eu hein! Tá... voltando... como é bom o tempo livre, não ter horário para cumprir, dedicar horário para alguém ou alguma coisa. Coisa boa não precisar tomar banho! Até isso minha mãe ficava me enchendo, que eu não ia ao banheiro. Como pode as pessoas não entender que durante o jogo eu tô fazendo alguma coisa? É muito útil, para mim é muito importante! Se eu não saí do quarto é porque a missão tá rolando, é porque eu tô experimentando viver um personagem, ou

outra coisa. Tantas coisas que os jogos oferecem. Como eu vou abandonar uma partida? E os parceiros online? Como eu vou dizer que tenho curiosidade pelo mundo do crime sem ser julgado? Ali eu aprendo sem me envolver. O GTA, por exemplo, que jogo de aprendizado! Enfrento cada sufoco fugindo da polícia, pego o carro e ando por tudo. Saio sem saber para onde ir. De repente encontro meu amigo, Lamar, que sai comigo no carona e vagamos livremente nas ruas. Normalmente as ruas estão sempre movimentadas, dificultando o objetivo que consiste na procura de algo durante o trajeto. Eu já estava inquieta porque não encontrava. Ao virar o sinal, a rua estava mais calma. Local ideal. Não importava se homem ou mulher, conquanto que estivesse numa moto verde. Avistei-o, logo me aliviei e sorri por dentro. Ele estava sem capacete, vestia roupa de trabalho. Estava a 50m de mim. O trânsito parou no sinal e eu acelerei. O pneu cantou e ele nem percebeu que eu ia para cima dele. Num golpe certo, peguei o motoqueiro pela perna esquerda, bati forte que ouvi o barulho do partido do osso. Nesse golpe ele caiu, eu desci correndo do carro, meu amigo assumiu a direção. Saquei a arma e atirei no cabeça do motoqueiro, não teve nem tempo de pedir socorro. O corpo estourado ficou ali trancando o trânsito, perto da calçada. Subi na moto orgulhosamente, acelerei e segui meu amigo que me esperava no carro, mas deixei Lamar para trás e segui livre na moto. Acelerada, entrei num beco sem saída, ou melhor, com saída para o rio, e me enfiei rio adentro.... Game over, missão fracassada. É assim que a vida acontece nos jogos, e eu tenho oportunidades de fazer tudo de novo. Então pego o carro de novo... enfim. Meu pai era mais legal comigo, ele dizia para minha mãe que o que eu fazia era diversão. Mas a mãe, histérica, dizia: - se fosse só um pouco eu deixaria, mas ela não faz nada em casa e nem se diverte com os amigos. Eu explicava para ela que ali eu tinha amigos, que a gente jogava junto, mas para ela, amizade é só via contato físico. Meu primo apareceu e me convidou para o show, mas eu não quis ir, então dei um "olé" nele para poder voltar para o jogo. Disse que não podia ir porque tinha que arrumar o quarto. Umás horas depois, tive que parar para tomar um banho, meu namorado João estava na porta de casa me esperando. Quando eu o encontrei, tentamos combinar alguma coisa, ele sugeriu de irmos ao cinema, mas eu achei melhor nós ficarmos em casa jogando play. Ele ficou bravo, disse que

não ia ficar jogando comigo e foi embora batendo e resmungando. Mandei ele longe! Na sequência, chega a Duda no meu quarto e me faz um convite. Eu disse para ela que esperasse o término da partida, então daí, talvez, eu saísse, mas ela se irritou e foi embora. Minha mãe ficou numa fúria só, pois foram três pessoas que foram dispensadas por causa do meu jogo. Ela disse: - então tu mandaste o primo embora, brigou com o namorado e com a amiga! Já chega! Deixa esse jogo e teu irmão quer jogar um pouco! Meu irmão mais novo apareceu para jogar comigo, mas antes ele fez a seguinte proposta: - se eu ganhar, por três meses eu fico com teu play. Dei risada e disse: - se eu ganhar, tu vais limpar o meu quarto. Fechado! Que raiva! Uma hora depois da partida meu irmão pula e grita: toma! Vais ficar sem o game e ainda vais limpar o teu quarto!! E foi assim que parei com os jogos eletrônicos.

Cena 3 – Fluxo de consciência de Larissa
Fonte: pesquisa

4.1.4. Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.

Plano 1 – cena 4 - narrador

27 de julho de 2017. Esta aula foi expositiva, a professora expôs sobre o elemento propulsor dos jogos eletrônicos, os jovens. A aula foi curta, tratou de falar sobre os jovens no contexto contemporâneo, explorou tudo o que um jovem pode ser e o que pode vir a ser, trabalhou com diversas perspectivas acerca desse sujeito múltiplo que é o jovem. Os alunos “puxam um gancho”, fazendo intervenções, mas Ana quer mesmo é mostrar e conversar sobre o texto dela.

Plano 2 – cena 4 - professora

Dando continuidade ao tema passado, jogos eletrônicos, hoje, a aula vai ser sobre o personagem principal que move o jogo eletrônico: o jovem.

Pesquisei na internet sobre a juventude contemporânea, a definição foi:

“ Uma das etapas mais importantes da vida. É também a etapa de definir a pessoa, seus interesses, seus projetos e suas relações com o mundo ao seu redor. Aqui entram não apenas as formas de se mover, se comportar ou agir, mas também todas as projeções, expectativas e sonhos que o indivíduo pode começar a moldá-las para a sua vida” (JUVENTUDE, 2016, s/p).

O jovem é um sujeito, como vocês, repleto de valores, comportamentos, sentimentos, visões de mundo, interesses particulares e necessidades diferentes.

O que vocês têm a dizer sobre este personagem?

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.

Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 4 - narrador

Janaína é uma filósofa, adora perceber as coisas, e conceituá-las.

Plano 16 – cena 4 - Janaína

Pode-se dizer que a juventude é um embrião em estado de transformação.

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.

Fonte: pesquisa

Plano 2 – cena 4 - professora

Diria mais que isso! Na fase da juventude, as funções vitais atingem a sua plenitude e o máximo desenvolvimento, então, não se trata mais de um embrião, se trata de um ser que ainda não está com a mente moldada da sociedade acostuada.

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.
Fonte: pesquisa

Plano 11 – cena 4 - Jonas

Professora, eu acho que a escola, às vezes, não atende as minhas necessidades. Minhas vontades e interesses não estão no plano da escola. Acho também que ela contribui grandemente para formar no jovem a mente moldada da sociedade, como tu falou.

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 4 - narrador

Pela fala da professora, Jonas percebe o papel que a escola vem desempenhando há séculos! Parece que ele teve acesso ao texto da página 24 desta dissertação. Com eles, eu afirmo: Para ela, é mais importante ler e aprender do que viver, suprimindo a potência da juventude.

Plano 2 – cena 4 - professora

A juventude é a idade em que a energia e a vitalidade são a sua característica principal, além de possuir a capacidade de encontrar dentro de si muitas riquezas e descobertas, até que o mundo adulto o chame e o exija para a tomada de consciência da necessidade de independência da família, e a entrada e preparação para ele. Olhando pelo lado singular e sensível, a juventude é a possibilidade de se perceber como rascunho na vida, o embrião da Janaína, impregnado de sensações. Ela é um devir de possibilidades de invenção. Invenção é da ordem do novo, e não o que já existe. Está ligado ao desprendimento em criar, ao desligamento do certo e do errado, se trata da inocência dita por Deleuze, em Nietzsche e a filosofia. Inocência que livra a criança e o jovem da

responsabilidade de errar, do julgamento moral, “da deplorável mania de acusar, de procurar responsáveis fora de nós ou mesmo em nós” (DELEUZE, 1976, pag. 13).

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.
Fonte: pesquisa

Plano 20 – cena 4 - Lucas

Sendo um inventor, será mesmo que a aprendizagem de um jovem ligado a um aparelho eletrônico dentro da aula é afetada de maneira negativa? Pergunto isso porque a gente não pode usar o celular durante a aula, e eu gosto de cuidar dos meus jogos e das minhas redes sociais.

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.
Fonte: pesquisa

Plano 1 – cena 4 - narrador

Essa pergunta do Lucas não foi respondida pela professora. Mas a questão foi bem colocada, pois o jovem tendo a possibilidade de ser um inventor, ligado ao desprendimento em criar, ao desligamento do certo e do errado, por que a escola também não pode ser uma inventora e parar de julgar o certo e o errado quando se trata do uso dos jogos durante a aula?

Plano 2 – cena 4 - professora

O jovem até se tornar consciente, pode viver liberto também do erro e da culpa, sem medo de errar. Vive conforme suas forças. Sua inocência lhe concede a leveza da irresponsabilidade. “A inocência é o jogo da existência, da força e da vontade. A existência afirmada e apreciada, a força não separada, a vontade não desdobrada, esta é a primeira aproximação da inocência” (DELEUZE, 1976, p. 13). Tal como criança, o jovem possui um devir inocente, pois não importa aos jovens viver a vida e utilizar os recursos dela com equilíbrio e sabedoria. Os adultos são os que têm controle sobre isso. Da mesma forma que não importa ao jovem a passagem pelo tempo e a preocupação com o futuro, pois tudo pode ser no futuro. Para Deleuze, é dizer sim à vida tal como ela é. A juventude não desperdiça a força e a vontade da vida, a menos quando solicitam e culpam-na pelo desperdício.

Impedir o jovem do uso da força e da vontade é a supressão de um devir da juventude.

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.
Fonte: pesquisa

Plano 6 – cena 4 - Douglas

Tipo assim, ser jovem para mim é viver a vida com um pouco de responsabilidade, é pensar antes de fazer, e não deixar de curtir a vida nessa época. Por que se for pra curtir depois de mais velho, se terá muitas responsabilidades e a pessoa não vai curtir direito. É aproveitar a vida sem pensar no amanhã, mas com responsabilidade. Extravasar, ser sem limites, curtir com a galera. Para mim, ser jovem é isso!

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.
Fonte: pesquisa

Plano 2 – cena 4 - professora

A juventude marca o tempo das amizades, da construção dos relacionamentos, a definição de uma identidade que toma certas posições sobre o certo e o errado e a aquisição de certos níveis de maturidade emocional, intelectual e social.

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.
Fonte: pesquisa

Plano 15 – cena 4 - Maria

Tem a questão das amizades, ser jovem é andar sempre em grupo. Os jovens não andam sozinhos; pensando. Jovem gosta de andar na rua, eu gosto de andar de skate na rua, gosto de andar a pé, não tenho medo. Gosto de viver a vida como se fosse o último dia. Dizem em casa que eu sou rebelde porque não gosto de fazer as tarefas, mas não é bem assim! Eu gosto de usar meu tempo pra sair e me divertir e não cumprir responsabilidade que não fui eu quem inventei. Por exemplo: arrumar a casa não é ideia minha, não fico nervosa com isso! Mas a minha mãe acha que eu tenho que arrumar, por isso acontecem as brigas.

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.
Fonte: pesquisa

Plano 3 – cena 4 - Daniel

Ser jovem é difícil, pois não é fácil conseguir conciliar todos os desejos com as barreiras que a sociedade impõe. Muitas coisas que eu quero, eu não posso, como por exemplo, dirigir o carro. Eu já sei dirigir, mas tenho que me privar disso porque senão vou arrumar encrenca pros meus pais. Então, tenho que esperar completar 18 anos pra isso. Acho isso péssimo!

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.

Fonte: pesquisa

Plano 8 – cena 4 - Carlos

Ser jovem é ter voz, é se expressar e ser ouvido. É poder dizer e contribuir com novas ideias para a sociedade, quando ela quer ouvir, não é?

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.

Fonte: pesquisa

Plano 2 – cena 4 - professora

Pessoal, vocês contribuíram muito para a discussão da aula. Trouxe para vocês uma possibilidade de definir o que é ser jovem. Vocês, com as experiências pessoais, contribuíram com a voz, que costurou a temática desta aula, fazendo, talvez, emergir pensamentos ou reflexões de caráter filosófico sobre o que é ser este ser. Também me considero uma pessoa com a potência da juventude, porém com inúmeras responsabilidades e uma maturidade que me faz pensar antes de agir como uma jovem. Na aula que vem, teremos a última oportunidade de debater sobre jogos e jovens. Tragam suas contribuições! Até lá.

Cena 4 - seminário: os jovens contemporâneos.

Fonte: pesquisa

4.1.5. Cena 5 – Games e educação

Plano 1 - cena 5 - narrador

30 de julho de 2017, dia do último debate sobre os games, antes de entrar na temática sobre violência. A turma está no intervalo. Para não os deixar sozinhos, vou comentar algumas coisas sobre game e educação, enquanto aguardamos o sinal tocar. Pois bem, existe uma crença de que os jogos violentos incitam a violência, viciam e deseducam. Isso foi amplamente debatido nas aulas anteriores, ouvimos alunos, professora e teóricos se manifestando. Todavia, têm pessoas muito serias e dedicadas a estudos na área, que afirmam que os jogos contribuem para a educação, que eles podem tornar a aprendizagem mais interessante. Mesmo com essa afirmativa, games e escola ainda são um assunto muito polêmico.

Percebo que existe um universo muito rico no conteúdo dos jogos que pode ser explorado pela escola, porém, da mesma forma, existe uma carência da escola em dialogar com coisas que acontecem no cotidiano do aluno. No pensamento comum, o jogo como entretenimento é pensado como algo menor, algo que esvazia. A escola ainda não dialoga com essa prática de jovens, ela ainda se mantém fechada e não dialoga com outros saberes advindos dessas tecnologias, que fazem parte do cotidiano dos alunos. O que falta na escola é o diálogo e também uma abertura para essa mídia, que faz uma exploração mais catártica da vida, falta à escola é abrir espaço para a função social dessa mídia, que explora temas polêmicos. Não adianta tratar dos assuntos polêmicos dos jogos como inexistentes. A violência existe, sim! Basta dialogar sobre isso e não colocar o jogo na berlinda.

Importante é problematizar a violência urbana por parte dos jogos na escola, pois os jovens estão jogando esses jogos só por entretenimento, sem dialogar sobre essa realidade. Cabe à escola problematizar sobre os jogos, pegar seus indivíduos e colocá-los em relação. Relação com ele mesmo, ele com o outro, ele com o coletivo, ele com o espaço de ensino. Preparar o indivíduo para a vida, mas a escola, por vezes, esquece disso. Ela não trabalha a realidade dos alunos, que é diferente dos livros. A escola não concebe os games como ferramenta de aprendizagem. Parece que ela não reconhece que os games são uma coisa indiscernível na vida dos jovens, que eles nasceram no meio deles. Os alunos não chegam vazios à escola, eles têm o que

trocar com as disciplinas, possuem conhecimentos de experiências do cotidiano através dos jogos, que podem ser associados às disciplinas. Assim, aprender fica muito interessante. Ele se torna engajado no processo de aprendizagem, porque sabe que seu conhecimento será aproveitado.

Plano 2 - cena 5 - professora

Turma! Vocês acham que games e educação combinam? Vamos ler um texto sobre isso e tirar nossas considerações.

(<https://oglobo.globo.com/sociedade/educacao/escolas-brasileiras-usam-games-para-estimular-ensino-jovens-5110432>).

Cena 5 – Games e educação
Fonte: pesquisa

Plano 19 - cena 5 - Julia

Sim, professora! O jogo é por convite e quando eu aceito, eu procuro fazer o melhor, então o meu desempenho e rendimento são bons. O desafio me faz ser melhor. Aqui, na escola é semelhante. A cada desafio que as matérias propõem, eu também me empenho para ser melhor. Os games têm alguma coisa a ver com educação.

Cena 5 - Games e educação
Fonte: pesquisa

Plano 17 - cena 5 - Marcos

O GTA é um jogo muito polêmico que aparece em situações relacionadas à violência, mas pode ser encarado como um jogo educativo, pois os diversos conteúdos que existem no jogo podem ser explorados na aula, até mesmo a própria violência. O cenário desse jogo é muito completo, pode-se trazer para a realidade em que se vive, fazendo comparações com os cenários urbanos da cidade e do jogo, fragmentar a sociedade para estudos, para lançar perspectivas, pensar como os cenários da cidade do GTA ajudam a pensar a cidade em que se vive.

Cena 5 – Games e educação
Fonte: pesquisa

Plano 18 - cena 5 - Caio

Toda vez que eu jogo videogame eu percebo que posso fazer associação de tal coisa eu vi em tal matéria. Vejo que tem tópicos abordados em aula que podem fazer um link com o entretenimento que eu gosto. Acho isso muito legal!

Cena 5 - Games e educação
Fonte: pesquisa

Plano 8 - cena 5 - Carlos

Acho que a escola poderia incluir nas aulas propostas para nós, assim, poderíamos ter prazer em estar na escola e prazer em aprender.

Cena 5 - Games e educação
Fonte: pesquisa

Plano 1 - cena 5 - Narrador

Carlos falou um ponto importante a ser desenvolvido entre a escola e a tecnologia. A escola obteria atualização em graus mais elevados se inúmeras discussões que permeiam a questão do prazer fossem abordadas. O prazer parece ser um assunto que merece continua atualização, sobretudo, quando se insere no contexto escolar, elementos de interação e sedução, como o conteúdo dos jogos eletrônicos.

Os games na escola, embora algumas semelhanças com os jogos tradicionais, para além da possibilidade de simulação; de movimento; de efeitos sonoros, permitem uma interação com outra linguagem, oriunda das tecnologias digitais, proporcionando, assim, novas formas de sentir, pensar, agir e interagir, Moita (2007). Enquanto espera-se que a escola vá para esse caminho, a questão que fica é? Como a tecnologia na forma de jogos eletrônicos, inserida em um universo de possibilidades de aprendizagem, ainda são deixadas de lado, e não são valorizadas nos processos educativos?

A aula é encerrada pela professora, que agradeceu muito às contribuições vindas dos próprios jovens que jogam. Ela disse que, pelas aulas, pode se atualizar sobre o tema, e também viu que a união jovem e jogo é indissociável, nos dias de hoje.



5. PERCURSO DA PESQUISA

A presente pesquisa percorreu um percurso, potencializada pela possibilidade de afirmar o desejo de poder dizer dos jogos eletrônicos, a partir de uma outra perspectiva. Para tanto, ocupou-se de colocar em curso a configuração de um Programa de Procedimentos de pesquisa – PPP (DE ARAUJO; CORAZZA, 2017), no sentido de produzir a composição do Método Maquinatório de Pesquisa – MMP (DE ARAUJO; CORAZZA, 2017).

Desse modo, optou-se por um jogo de dobradura entre um Plano de Organização do mundo que produz a estética dos jogos eletrônicos, e um Plano de Invenção, que pretende trazer a voz do jovem, como forma de tensionar o que se pensa que esses jogos são. No caso, em um primeiro movimento, procurou-se mapear o que os discursos hegemônicos produzem, enquanto Imagem Dogmática do Pensamento – IDP (DELEUZE, 2006), em um processo arqueológico de quem reúne elementos ao longo de um percurso, mesmo sem muito bem saber o que fazer com isso. Procurava-se encontrar pontos de enganches, de rugosidades, que pudessem demarcar coordenadas de um caminho que pudesse ser tensionado pelo desejo de uma redescoberta.

Assim, o desejo, funciona como marco zero (0) da pesquisa, quando dá a perceber que a juventude contemporânea demanda a presença diária da tecnologia, e então vem à superfície o desejo: pesquisar os jogos eletrônicos, mas para além dos jogos; poder produzir uma proximidade com esses jovens, que, na contemporaneidade se utilizam desses dispositivos como uma prática de si. Com esse desejo, foi possível abarcar um Pensamento de Partida – PP: por que esses movimentos contemporâneos de composição de um espaço-tempo de jogabilidade funcionam como um dispositivo de prática de si? E, mais ainda, por que produzem tantas possibilidades de crítica daqueles que olham esse ambiente de fora? Um pensamento em forma de questão. Um pensamento em busca de questões, em busca de poder erguer um território de problematizações. Todavia, como dizer? Como dizer de dentro para fora, do silêncio do jogo e de quem joga, em um acontecimento singular que só deixa rastros inexequíveis de experiência, no que só se ruminam juízos e ressentimentos.

Ou seja, o que resta do acontecimento de quem joga, acaba sendo escrito como uma posição de juízo, que intenta produzir um senso comum, que sustenta, mas também é sustentado por uma IDP. Assim, o pensamento hegemônico acerca dos jogos eletrônicos e dos jovens em relação com esses jogos, também academicamente, está envolto em discursos prontos, elaborados e veiculados. Porém, também são repercutidos em discursos na internet, em revistas, jornais, televisão. Esses movimentos de disseminação de informações acerca dos jogos e de seus efeitos sobre os jovens, majoritariamente apontando o jogo como um dispositivo de alienação de adoecimento, produzem pensamentos palatáveis prontos para serem consumidos, preferencialmente sem mastigar, em um engolir a seco. Assim, as pessoas passam a ser consumidoras de pensamentos, mas também de juízos sobre os jogos; repetem o que dizem; não sabem o que repetem; opinam sobre o que não pensam; julgam o que gostam o que não gostam; arbitram-se o direito de proibir ou aceitar. Mas, são perspectivas fracas, distantes do pensamento; são posições de reconhecimento e reflexão de verdades que já estão postas e repostas na conjuração de um grande tribunal que produz a imagem dos jovens e dos modos de relação desses jovens com os jogos eletrônicos. Como se pode reduzir, dissolver essas ideias prontas, embaladas, maquiadas ao consumo?

Necessita-se resistir a essa IDP; e inventar modos de poder cortar esse Plano de Organização e esticar linhas de transversalidade que induzam e potencializem um movimento de desterritorialização. Isso só é possível porque se inventa um método de invenção com os quais possa configurar a máquina abstrata que vai preencher o Plano de Invenção. No caso dessa pesquisa, faz-se a maquinação (DE ARAUJO, 2017) de cenas ficcionais de aula. Inventa-se um ambiente fabulatório que opera como dispositivo de conexão para o leitor; maquinaria de conexão que deseja carregar o leitor para a performance do jogo, virtualizando a jogabilidade que agora se pode atualizar no corpo-leitor.

O método maquinatório mobilizou um procedimento de expressão pela abertura de três fluxos que deram voz ao texto. Um primeiro com a tipologia de fluxo narrador, apropriando a posição do pesquisador em relação à temática; um segundo, de tipologia professoral, no qual o fluxo da professora se ergue como o ente que participa como condutor do processo educacional; e um terceiro, que busca encontrar a voz do

jovem que joga, em uma tipologia de fluxo dos alunos que interagem com os jogos, não só na escola, mas também em outros contextos.

Não se produziram verdades, muito menos uma resposta definitiva para o problema. Aliás, o que a pesquisa sempre desejou foi poder ter um mínimo de voz, e assim poder dar voz a quem viesse de fora. Jogou seus dados, recursivamente retornando ao ponto de partida, desejando envolver e implicar o leitor nesse jogo de quem lê e escreve em meio à vida, seja ela em um bosque com árvores de folhas verdes, seja no deserto por entre a areia e o sol escaldante, seja nas madrugadas escuras e silenciosas de um quarto, absorto em um jogo de si. Qualquer coisa além disso, seria mais um juízo que acordar quando o dia amanhece.



6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação de algum modo registra o percurso de passagem feito pela pesquisadora no Mestrado em Educação e Tecnologia do IFSul, no período de 2015 a 2017, como forma de prover um texto que funcione como um dispositivo para uma conexão futura com outras pessoas. Esse movimento engloba conhecimentos, práticas, instituições, que quando colocados em movimento fazem algo funcionar. Do desejo de pesquisar nasce esse texto, cujo funcionamento produz condições de possibilidade de o leitor criar instâncias de experimentação de outras dimensões de vida.

O trabalho se ocupou de uma temática abordada dentro do campo da educação, através de um percurso de pesquisa composto de vários trajetos e possibilidades, sem quaisquer pretensões de encontrar respostas objetivas e produzir regimes de verdades para os questionamentos inerentes ao tema. O que se tem é a conquista de um espaço-tempo no qual a pesquisa se permitiu escrever sobre os jovens e os jogos eletrônicos.

Para compor essa escrita, o tema começou a ser pensado, a partir de algumas inquietações de pessoas, quando o assunto é o jovem e os jogos eletrônicos. Isso se torna mais visível no discurso, principalmente de alguns pais e professores que vivenciam o modo intenso e compulsivo dos jovens se relacionarem com os jogos eletrônicos e com a tecnologia. É um modo de relação presente na vida dos jovens contemporâneos; apontado por um grande número de pais, de professores e de estudiosos como um vício, já que faz com que muitos deles destinem muitas horas do dia e da noite conectados à rede internet e aos jogos eletrônicos. Como e por que o jovem contemporâneo é levado a agir e se relacionar de forma compulsiva com os jogos eletrônicos?

As observações da pesquisadora enquanto mãe que vê o filho jovem e seus amigos crescerem, se envolverem e se tornarem dependentes da tecnologia, também contribuiu para que o assunto adquirisse a forma de uma temática de pesquisa. Os jovens na faixa etária de treze (13) a dezenove (19) anos, atualmente, fazem poucas coisas fora do ambiente tecnológico. Eles estudam, organizam e discutem seus

estudos em rede; relacionam-se no ambiente virtual; iniciam, mantêm e terminam amizades; namoram, brigam; compram e vendem online; entretêm-se e buscam diversão nas diversidades do espaço tecnológico; jogam. Por muitas horas jogam sozinhos e/ou em rede. Por que jogam compulsivamente?

Provocada por esses questionamentos, a pesquisadora buscou se movimentar e começar a se relacionar de forma menos tímida com o território de pesquisa. O território dos jogos eletrônico de hoje em dia lhe era distante; assim, foi necessário o agenciamento de vozes apropriadas na relação com o tema, como estratégia para subsidiar o trabalho de escrita da pesquisa.

Um movimento que foi feito, foi o de conhecer um pouco mais sobre o mundo dos jovens para saber o que eles têm a dizer sobre os jogos eletrônicos, e como são suas relações com essa mídia. Recorreu-se a relatos informais e espontâneos de jovens alunos do ensino médio, com idade entre quinze (15) a dezenove (19) anos, que interagem de forma intensa com essa tecnologia. Levantou-se informações sobre como é fazer uso intensivo dos jogos eletrônicos, o que eles pensam sobre essa atividade, se têm alguma crítica em relação à sociedade que, em grande parte, julga como demasiada essa relação. Desses relatos e informações, nasce o plano de invenção deste trabalho.

O plano de organização desta dissertação foi composto por referências que mostram como os jogos eletrônicos são tratados em uma realidade. Ou seja, o que é mais recorrente de acordo com tal perspectiva em relação à problemática a ser pesquisada. Nesse sentido, esse estudo move-se pelas inquietações acerca do jovem. Pela leitura e conhecimento de teorias inquietantes que funcionam como intercessores da pesquisa: Gilles Deleuze, Michel Foucault, Friedrich Nietzsche, entre outros que compõem a pesquisa. Pela leitura dos autores, houve um movimento de desconstrução necessário para que a escrita da pesquisa pudesse fugir e confundir-se num caminho rizomático (DELEUZE; GUATTARI, 1995), seguindo outras direções, que não somente as totalizadoras, as hegemônicas.

O enredo do trabalho sustentou-se com as vozes dos referenciais teóricos, e essas vozes foram importantes para poder dizer algumas coisas sobre os jogos eletrônicos. Como em uma fábula, esse texto, ao ser lido, pode servir como uma

máquina abstrata, pela qual outras pessoas podem se conectar e produzir coisas; outras percepções; diferenças; isso, a partir da leitura dessa percepção dos jogos eletrônicos.

O Plano de Organização determina o que é um território. Ele expressa a verdade de um determinado território, em um espaço-tempo de determinada realidade. O que o Plano de Organização encontra, não é a verdade sobre um território, mas uma verdade de um território, de acordo com as relações estabelecidas.

Plano de Referência expressa o regime de verdade de um determinado território, em um processo de datamento, que posiciona a enunciação de verdade na referência de um determinado espaço, em um determinado tempo, sob a égide de uma determinada perspectiva relacional. (DE ARAUJO, 2017, p. 12)

Para compor o território dos jogos eletrônicos, no plano de organização, a pesquisa começou por mapear na internet o que a sociedade tem a dizer sobre os jogos eletrônicos. Logo, surgiram páginas sobre o conteúdo exibindo discursos de senso comum sobre os jogos eletrônicos. As opiniões dizem que os jogos eletrônicos podem influenciar tanto positivamente como negativamente seus usuários. Diversos discursos comuns foram trazidos para compor o plano da dissertação, dentre eles, o pensamento que trata os jogos eletrônicos como vilões e demônios na vida dos jovens, ou seja, más influências na vida deles. Esses discursos funcionam como imagens dogmáticas de um pensamento sobre os jogos na vida dos jovens. Discursos que produzem como é essa relação no tempo contemporâneo. Imagens que determinam um regime de verdade acerca dos jogos, a partir de juízos formulados sem rigor qualquer.

Aqui o tempo de pesquisa da pesquisadora começa a ser encerrado, no entanto, não se encerra o jogo da pesquisa; ainda há muitas questões a serem respondidas e problematizadas sobre esse tema. O território dos jogos eletrônicos e as relações estabelecidas nele pelos jovens - os jogadores - são complexas, potentes e recentes. Coube a esta pesquisa realizar um trabalho que permitiu explorar esse campo e tecer problematizações, considerações que pudessem apresentar outras possibilidades de entender o universo do jogo eletrônico e de quem participa dele.

O Plano de organização serviu de tabuleiro do jogo do trabalho. Nele, foram expostos elementos que dissessem o que é o jogo, como se joga e com quem se joga; quais as visões que se tem do jogo na escola; a visão do jovem, dos pais, das pesquisas acadêmicas.

A partir desse plano, da imagem dogmática do pensamento, considera-se que quem discute a relação do jovem com o jogo eletrônico é alguém externo, que não é o personagem que joga, que se envolve, que percebe e se afeta com o ato de jogar e as relações. O que se tem é uma imagem de juízo produzida por alguém que formula verdades do lado de fora, sem produção de experiências.

Pelas cenas do plano de criação, é possível perceber que o senso comum está muito presente na relação estabelecida pelos jogos e jovens e que esse pensamento se afirma e se aligeira em juízos, o que acaba silenciando e afastando a voz do jovem das discussões acadêmicas. De algum modo, pelas cenas ficcionais de aulas, pode-se prover uma fricção, um tensionamento com esses discursos que se sobressaem na mídia em geral, mas também nas rodas de conversa em família, na escola, no clube, ou seja, nas maiorias dos coletivos com os quais se têm relação. Isso torna perceptível o quanto o discurso hegemônico, aquele que detém o status de verdade inquestionável, está apto ao consumo em grande escala, formando opiniões e estabelecendo juízos, mesmo que não se tenha, muitas vezes, saberes e/ou experiências que mantenham essas posições em pé.

Quase na porta de saída, que pode retornar à porta de entrada para uma nova rodada, para quem se dispuser a jogar, a pesquisa vocifera em tom baixo o gosto de algumas descobertas, talvez para que elas permaneçam mais tempo anônimas e indiscerníveis; talvez, para não fornecer pistas marcadas a quem desejar encontrar seus percursos. Fica o gosto do jogado, o caminho do percorrido, os cenários do percebido; mas, fica principalmente a experiência de poder jogar com o jogo; um jogo de palavras em cenas fabuladas; um jogo de saúde, que busca, na voz do jovem que joga, uma possibilidade de resistência pela experimentação do próprio conceito de jogabilidade, com o mundo, com as coisas e consigo; como prática de si, mas também como prática do outro.



7. REFERÊNCIAS

- ALVES, Luciana; CARVALHO, Alysson Massote. **Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais**. Psicol. estud. [online]. 2011, vol.16, n.2, pp.251-258. ISSN 1413-7372. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-73722011000200008>.
- ARFUCH, Leonor. **O espaço biográfico**: dilemas da subjetividade contemporânea. Trad. Paloma Vidal. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2010.
- ASSUNÇÃO, A. **Música, entretenimento e cognição**: análise comparativa dos videogames Guitar Hero III e Rocksmith. Contemporânea, Rio de Janeiro, v.10, n.2, 2012.
- AZEVEDO, Livia Godinho Nery Gomes. **Implicações políticas das relações de amizades mediadas pela internet**. 2010. Tese (Doutorado em Psicologia Social) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. doi:10.11606/T.47.2010.tde-19032010-102611. Acesso em: 2015-10-04.
- BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. Editora perspectiva. São Paulo, 1987
- DE ARAUJO, Róger Albernaz. **Máquina-Método**: ensaios de um devir-metodológico. In: BARREIRO, Cristhianny; CASTRO, Beatriz Helena. **Narrativas de pesquisa em educação**: teoria e prática. Porto Alegre: Observatório da UFRGS, 2017.
- DE ARAUJO, Róger Albernaz. **Grupo de pesquisa**: GEiSSo. Pelotas: 2016.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 2007.
- _____. **Diferença e repetição**. Tradução: Luiz Orlandi, Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 2006.
- _____. **Lógica do sentido**; tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo, Perspectiva, Ed. Da Universidade de São Paulo, 1974.
- _____. **Nietzsche e a filosofia**. Tradução de Ruth Joffily Dias e Edmundo Fernandes Dias. Rio de Janeiro: 1976.
- _____. **O Abecedário**. 1988. Acesso em 10 de janeiro de 2016. Disponível em: <http://stoa.usp.br/prodsubjeduc/files/262/1015/Abecedario+G.+Deleuze.pdf>
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. vol. 1. Tradução Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Ed. 34, 1995, 96p.

_____; _____. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. vol. 2** . Tradução Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Ed. 34, 1995a, 112p.

_____; _____. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. vol. 3** . Tradução Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão e Suely Rolnik. São Paulo: Ed. 34, 1996, 120p.

_____; _____. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. vol. 4** . Tradução Suely Rolnik. São Paulo: Ed. 34, 1997, 176p.

_____; _____. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. vol. 5** . Tradução Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. São Paulo: Ed. 34, 1997a, 240p.

_____; _____. **O anti-édipo: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Jonas Moraes Varela e Manuel Maria Carrilho. Edição 0403; Lisboa. Assírio e Alvim, 2004.

GUATTARI, Felix. **Caosmose: um novo paradigma estético** / tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. - São Paulo : Ed. 34, 1992.

GUATTARI, Felix. ROLNIK, Suely. **Cartografias do Desejo**. 4º edição. Petrópolis. Ed. Vozes, 1996.

GOMES, Livia Godinho Nery. **Implicações políticas das relações de amizade mediadas pela internet** / tese. São Paulo, 2010.

FOUCAULT, Michel. **Ética, Sexualidade e Política. Ditos e Escritos V**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

_____. **Microfísica do Poder**. 17. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1990.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**; tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis, Vozes, 1987. 288p.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

LARROSA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Revista Brasileira de Educação, Barcelona, v. 1, n. 19, p.20-28, jan. 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves, - São Paulo: ed. 34, 1996.

MENDES, Cláudio L. **Jogos eletrônicos, diversão, poder e subjetivação.** Campinas, SP: Papyrus, 2006.

MOITA, F. M. G. da S. C. **Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração@.** Campinas: Alínea, 2007.

PEREIRA, Marcos Villela. **O Desafio da Tolerância na Cidade Contemporânea.** in: Tania Maria Esperon Porto. (org.). *Redes em Construção: meios de comunicação e práticas educativas.* Araraquara - SP: JM ed, 2003.

SETZER, Valdemar W. **Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos.** São Paulo:[Sn] (2008).

SPRITZER, D. T.; PICON , F. **Dependência de jogos eletrônicos.** In: *Vivendo esse mundo digital.* p. 116-124. São Paulo: Artmed, 2013.

TADEU, Tomaz. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano / organização e tradução Tomaz Tadeu – 2. Ed., 1. Reimp. – Belo Horizonte ; Autêntica Editora, 2013.**

Internet:

ACERVOEDUCAREDE. **Jogos eletrônicos, bons ou maus?** 2013. Disponível em: <<http://www.aberta.org.br/educarede/2013/05/21/jogos-eletronicos-bons-ou-maus/>>. Acesso em: 25 maio 2017.

CARVALHO, Luciana. **As vantagens e desvantagens do videogame para a saúde:** Desenvolvimento da criatividade e aumento de peso estão nas listas das vantagens e desvantagens dos jogos eletrônicos. 2012. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/as-vantagens-e-desvantagens-do-videogame-para-a-saude/>>. Acesso em: 04 abr. 2017.

CURY, Augusto. **Nunca tivemos uma geração tão triste.** 2016. Disponível em: <<https://claudia.abril.com.br/noticias/nunca-tivemos-uma-geracao-tao-triste/>>. Acesso em: 28 dez. 2016.

GLOBO, O. **Especialistas em vício dizem que videogame não vicia.** 2007. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/geral,especialistas-em-vicio-dizem-que-videogame-nao-vicia,13604>>. Acesso em: 08 mar. 2017.

JUVENTUDE. **Queconceito.** 2016. Disponível em: <<http://queconceito.com.br/juventude>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

MENA, Fernanda. **Estudos destacam lado bom dos games, mas alertam contra excessos.** 2003. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u13181.shtml>>. Acesso em: 17 abr. 2017.

REVISTAGAMES. **O que é um videogame?** 2009. Disponível em: <<https://revistagames.wordpress.com/2009/04/16/o-que-e-um-videogame/>>. Acesso em: 15 maio 2015.