Para uma Epistemologia do Brincar Eletrônico

Dinorá Fraga da Silva

Toward an Epistemology in Electronic Playing

Resumo: Partir da proposta de Willi Boole, citado por Walter Benjamin (1984), afirmando que o cerne do brinquedo é a materialidade, a criação e a magia, a autora propõe dois desdobramentos necessários para pensar o jogo em ambiente digital: o brincar representacional da criança e o mundo da imaginação simbólica e os games inseridos no brincar ou mundos do imaginário. Para finalizar, reflete sobre a importância do jogo para a Educação, ressaltando seus benefícios para o desenvolvimento de processos de tomada de decisão por parte do(a) aluno(a).

Palavras-chave: jogos eletrônicos, cultura, subjetividade

Abstract: Based on Willi Boole's proposal, cited by Walter Benjamin (1984), and by stating that the core of playing is magic, creation, and materiality, the author proposes two necessary unfolding to think the game in the digital environment: representational playing in the child and the world of symbolic imagination, and the game insertion in playing or in imagery worlds. Finally, it reflects on the importance of games in Education, enhancing its benefits to the development of decision making processes by the learner.

Keywords: electronic games, culture, subjectivity

SILVA, Dinorá Fraga. Para uma Epistemologia do Brincar Eletrônico. *Informática na Educação: teoria & prática*, Porto Alegre, v.7, n. 1, p. 133-139, jan./jun. 2004.

Queria trabalhar, mas havia em mim uma enorme preguiça. Gosto mais de viver, respirar, do que de trabalhar. Então se você quiser, minha arte seria a de viver: cada segundo, cada respiração é uma obra que não está inscrita em nenhum lugar, que não é visual, nem cerebral. É uma espécie de euforia constante. (Marcel Duchamp)

A afirmativa de Willi Bolle (Benjamin, 1984) de que os brinquedos documentam como o adulto se coloca em relação ao mundo da criança, vê-se convidada a uma reflexão em tempos de *games*. O game na cultura da criança leva o adulto a rever o sentido de brincar como sendo coisa de criança, porque criança e adultos brincam com *games*, lado a lado. Se no passado a subversão do brincar e do brinquedo era feita pela criança quando buscava no lixo um objeto qualquer e o transformava em brinquedo, para contrariedade dos adultos, hoje, um *game* é palavra emblemática do rompimento da idéia de que os mundos adulto, despovoado de brinquedo, e infantil, povoado de brinquedo, são inconciliáveis. Temos de rever a afirmativa de que brincar é coisa de criança! Surge o fascínio do brincar e a ressignificação do brinquedo para crianças e adultos. Até então, a ideologia proletária era a responsável por uma concepção de criança mão de obra, auxiliar do adulto, ou a ideologia burguesa, em que o adulto trabalha, enquanto seus filhos vivem uma infância que brinca. A tecnologia digital surge para revolucionar, abrاندando essa dicotomia. O mundo dos brinquedos que representa coisas e seres do mundo experienciado e significado pelos conceitos, vê-se revolucionado pela linguagem digital que desmonta a representação. Pelo código binário, abre-se o mundo para o imaginário. Cessa o compromisso com a verdade ou com o dizer verdadeiro. A linguagem que as construções tecnológicas digitais possibilitam não está, necessariamente, comprometida com a adequação ao mundo objetivo. Os efeitos especiais no cinema estão aí, para nos fazer acreditar

em espaços, tempos e seres até então inimagináveis. A tecnologia digital descola o brinquedo de sua função representacional. Crianças e adultos, juntos, nos *shoppings*, nas casas de jogos das ruas ou em família colocam em crise a ingenuidade da moral pedagógica. O corpo inteiro e não apenas o pensamento, sintetizado nos movimentos das mãos, dos olhos, com especial destaque para as expressões do rosto, unem, na mesma vibração adultos e crianças. Pura materialidade!

Willi Boole continua nos auxiliando a compreender os mundos dos adultos e das crianças até então separados.

Evidentemente, o mundo dos adultos não se opõe em bloco ao mundo da criança, há os que sabem e os que não sabem dialogar, por exemplo, aquele confeitiro de Barcelona que fabricava bonecas que "ao invés do coração carregam no seu interior uma bola de açúcar". Quer dizer que ao invés da representação e do eventual sentimentalismo metafórico, o brinquedo fala para a criança a linguagem simples da pura materialidade, do puro prazer dos sentidos. Muito mais próximo da criança que o pedagogo bem-intencionado, lhes são o artista [...], o mago. (Benjamin, 1984, p. 14)

Pensamos que nessas palavras de Boole, é possível encontrar o cerne do game como brinquedo e como brincar – **materialidade, criação e magia**. A seguir, iremos nos deter em dois aspectos que são desdobramentos que propomos para pensar os games.

- Brinquedos – o brincar representacional da criança – o mundo da imaginação simbólica;
- Games – o brincar eletrônico – os mundos do imaginário.

Em um texto de 1930, Walter Benjamin nos apresenta os brinquedos russos que tomamos aqui de empréstimo para ilustrar o que denominamos de função representacional do brinquedo. Originariamente, os brinquedos de todos os povos descendiam do ambiente doméstico. Um exemplo é a indústria de brinquedos alemã. Há as minúsculas bonecas e animais, as casinhas camponesas em caixas de fósforos. As cenas do campo, modelos de máquinas de costuras. Os brinquedos russos são fabricados pelos mais diferentes materiais – madeira, argila, osso, feltro, papel, palha que representam cavalos, vacas, porcos, ovelhas. O brinquedo e o brincar são constituídos no sentido de fazer vir a tona imagens de um mundo social, cultural e fisicamente vivenciados. Todos esses exemplos surgem da função de representação do pensamento que compromete a imaginação a guardar uma relação de adequação com o real, em nossa cultura educacional, essencialmente representacional no sentido de que pela imaginação, a criança joga, reproduzindo um mundo possível, porque vivenciado física e socialmente. Sobre essa criança que assim brinca, nenhum adulto, vendo que ela passa muito tempo com esses brinquedos, pensa que ela vai ser prejudicada por estar reproduzindo sua experiência de vida. Pelo contrário, diz-se dessas crianças que são portadoras de uma grande capacidade de imaginação e inteligência. Ninguém teme que a cultura dos jogos esteja produzindo crianças e futuros adultos reprodutivos e pouco críticos porque não incentivados a criar mundos. É essa crise da representação que os meios digitais permitem. A isso chamamos de corte epistemológico, autorizando a criação de seres absolutamente fantásticos, em que se rompe a relação de adequação com o mundo dito representacional. Lembramos o filme *Monstros S.A.* Nele são os monstros que correm, assustados das crianças. Elas é que lhes são estranhos, porque eles já não têm o poder de as assustar.

Esse filme nos parece emblemático para nos autorizar a inserir em nosso mundo o convívio com a idéia de um mundo cultural povoado desses seres do imaginário. Pela linguagem digital podemos dar vida ao corpo do lobisomem, por exemplo. Nas mãos das crianças e dos jovens são colocados seres e mundos aos quais, antes, não era autorizado o acesso, sob pena de serem taxados de doentes mentais ou portadores de distúrbios emocionais. Sabemos que não vemos o Hulk, O Homem Aranha, Batman, O máscara, o Super Homem e os Powers Rangers caminhando pelas ruas, mas autorizamos sua existência em algum plano de consciência que acolhe o imaginário que pode, agora, existir materialmente. Não assumimos, na radicalidade, ainda, esse corte epistemológico. Talvez essa seja a razão pela qual jogar ou RPG¹ é questionável pela cultura do adulto.

Nesse instante pensamos que para haver a ruptura epistemológica que o mundo dos games exige, é necessário trazer o elemento de uma estética que desconstrói o analógico – trata-se, possivelmente, da estética contemporânea. Nela vemos, a possibilidade do imaginário que os games solicitam, em nosso entendimento. A criança e o adulto que estão expostos a um cotidiano da estética contemporânea por certo terão uma atividade e julgamento favoráveis ao que os jogos eletrônicos lhes solicitam – um lugar para a aprendizagem com o fígado e o coração, como diz João Batista Freire (1986).

É importante afirmar que a compreensão da cultura infantil dos games exige sua vinculação à estrutura familiar, à arte contemporânea e à tecnologia digital. Os games pressupõem, do ponto de vista do usuário, uma profunda transformação da estrutura familiar – do mundo adulto e infantil. No mundo do trabalho, criança e jovem vão para a rua. Ocupam os espaços urbanos. Trata-se de uma cultura

de ocupação da cidade-vitrines, vendedores ambulantes e casas de jogos. O brincar surge indiferenciado entre o privado, a casa, o público e a rua. Seria o caso de propormos a continuação das propostas de Michel de Certeau (1996) e Walter Benjamin (1984) sobre a ocupação dos espaços e o surgimento do que chamamos, aqui, de “boemia tecnológica”.

“Não vejo o tempo passar e quando me dou conta amanheceu” ou “Não sinto fome. Se minha mãe não traz algo para eu comer passo o dia sem sentir fome e sede”. (Depoimento de uma jovem num fórum sobre viciados na internet (RECH, 2001).

Em vários pontos, essa geração dos games encontra-se com a arte contemporânea.

Há profundas relações entre arte contemporânea e cultura jovem e infantil, no encontro pela possibilidade da desconstrução do mundo das imagens mentais e conceitos. Vejamos um exemplo. Marcel Duchamp, que será trazido aqui na fala de seu historiador Pierre Cabanne (1977). Semelhante a jovem que joga sem ver o tempo passar, Duchamp parecia ser um dos raros homens de quem se pode dizer sem ficar chocado – ele não faz nada. Sua obra mais bela era o emprego do tempo.

O tempo simultâneo, gênese, talvez do tempo das narrativas dos games, com destaque para o RPG, já era postulada por Duchamp. Diz ele sobre o movimento que se fazia como imagens sucessivas dos corpos em movimento, no quadro *O Jovem triste andando num trem*. Diz-nos o pintor, através de Cabanne

Primeiro há a idéia do movimento do trem, e depois a do homem triste que está num corredor que se desloca. Havia então dois movimentos paralelos que se correspondiam um ao outro. Depois há a deformação do homem, que eu chamei de paralelismo elementar. Era uma decomposição formal, quer dizer, em lâminas lineares que se seguem como paralelas e deformam o objeto. O objeto é completa-

mente distendido como se fosse elástico (CABANNE, 1977).

Figura 1

Quando vemos efeitos especiais em filmes como *Os Homens de Preto* e *Matrix II*, entendemos a forma de criar de Duchamp e as narrativas dos jogadores de RPG, que podem enfrentar um adversário porque têm uma solução química que os faz ficar invisíveis. Também é possível se transportar, num instante, num simples gesto de segurar uma pedra-talismã para outro espaço e tempo.

Essa desconstrução que está na possibilidade da linguagem digital, também estava presente quando Duchamp pintou um moedor de café o qual fez explodir; o pó caindo ao lado, as engrenagens estão em cima e a manivela à vista, simultaneamente, em diversos pontos do seu percurso, com uma flecha para indicar o movimento.

Temos de compreender que os games fazem parte desse neo-realismo. “Arte vem do sânscrito e significa fazer. Isso diz tudo” (Duchamp, 1977).

O que defendemos, reunindo vozes com autores como Ken Hillis (2004) é que as tecnologias digitais fazem concordância com propostas pós-estruturalistas, segundos as

Figura 2

quais o mundo é uma construção de linguagem. Já o estudioso de realidade virtual Fred Brooks nos orienta para pensar que a tecnologia é uma tentativa de enganar o olho para que veja mundos que não existem e que nunca poderão existir. O que temos é um conjunto de sinais luminosos exibidos num display visual que se transforma em seres da imaginação ou do imaginário, conforme argumentação trazida neste texto.

Os estudos que temos realizado¹ sobre jogos digitais, na perspectiva de teorias lingüísticas com fins educacionais, ao que chamamos de educação lingüística em ambiente virtual, têm-se detido no RPG como jogo digital. Nele vemos que toda uma geração ansiosa por descobrir o que aconteceria se o vilão vencesse ou se o herói resolvesse escolher um caminho diferente criou seu jogo. *Role Playing-Game* (jogo de interpretação de papéis), mais conhecido através de sua sigla: RPG.²

Em uma ambientação complexa e envolvente, o lúdico dentro do jogo de RPG se manifesta de forma intensa. Quando um jogador fala "estamos na taverna...", ele não fugiu sua percepção do espaço-tempo real, mas tem a visualização de um outro espaço, o espaço de seu imaginário.

O tema primordial do RPG sempre foi a fantasia medieval, e inegável que Tolkien tem uma grande parcela de contribuição nisto. Em sua mais famosa narrativa, *O Senhor dos Anéis*, um grupo de indivíduos formidáveis mas não perfeitos deveriam unir forças para com-

bater um inimigo comum. No jogo de RPG, tornou-se padrão o grupo Guerreiro/Ladrão/Mago, cada qual com suas capacidades próprias, especialistas. Poderiam lutar entre si (o jogo normalmente dá direito a isso), mas perdem força. Os personagens unem-se então com um objetivo comum, onde suas habilidades diferenciadas são utilizadas cooperativamente. Superando as dificuldades desta forma, os personagens são individualmente valorizados dentro do grupo, gerando o companheirismo. "[...] nenhum episódio é autoconclusivo, todos os acontecimentos individuais e coletivos são correlatos, um número potencialmente infinito de mundos paralelos requer acomodações periódicas homeostáticas. Nos anos 60 e 70, o universo Marvel³, com todas as referências e quebra-cabeças psicodélicos, acostumou os adolescentes do mundo inteiro a uma comunicação hipertextual e hipermidiática." - Luther Blisset⁴, *O Mistério do Gibi Desaparecido*.

Nos estudos de cunho lingüístico e educacional que estão sendo feitos na pesquisa, com o jogo de RPG *Neverwinter nights* (Atari), estamos tendo a oportunidade de ver a força de mobilização que este jogo apresenta junto aos jogadores. Mundos virtuais, possibilitando a criação de significados imaginários, onde há lutas, guerras, estratégias de tomada de decisão para que o grupo consiga dar conta do desafio colocado pelo mestre numa articulação perfeita com as formas de expressão, que são constituídas pela luz, mundos de luz, em nossa experiência não desenvolvem agressividade e competição, mas entusiasmo e criatividade e companheirismo.

Referências

- BENJAMIN, Walter. **Reflexões- a criança , o brinquedo , a educação**. São Paulo: Summus, 1984
- CABANNE, Pierre. **Marcel Duchamp: engenheiro do tempo perdido**. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o novo milênio**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- CERTEAU, Michael de. **A invenção do cotidiano**. 2.ed . Rio de Janeiro Petrópolis. 1996
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: 34, 1995.
- ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- FREIRE, João Batista Freire. **De corpo e alma, o discurso da motricidade**. São Paulo: Summus, 1986
- HILLIS, kenn. **Sensações digitais**. São Leopoldo: ed. Unisinos, 2004.
- HUNT, Lynn. **A nova história cultural**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- MORIN, Edgar. **O paradigma perdido: a natureza humana**. Lisboa: Publicações Europa-América, s/d.
- PARENTE, André. **Imagem maquina. A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed 34. 1999.
- RECH, Jane. **Ciberespaço: um ambiente de significações da consciência/2002**. dissertação de mestrado
- SILVA. Dinorá Fraga da. **Pensar e argumentar – a linguagem do adolescente**. São Paulo/ São Leopoldo: Cortez / Unisinos 1998.

¹Role playing game (RPG): jogo criado nos Estados Unidos por volta de 1974, tem por base a atuação e a criatividade do participante, que vivenciará uma situação ativamente, ora como ator, ora como roteirista de um texto que ainda não foi criado.

²Pesquisa financiada pela UNISINOS, FAPERGS e CNPQ " Competências transdisciplinares na educação lingüística em ambiente informatizado", coordenado por Dinorá Fraga

³RPG é um jogo onde cada jogador tem um papel de um personagem em uma história. Além dos jogadores existe um mestre , ou coordenador, que tem como função descrever o cenário onde os personagens agirão, interpretar os personagens que aparecem na história e não são interpretados pelos jogadores(chamado de NPC, Non Player character) e que , antes do jogo começar tem a função de elaborar o enredo e os enigmas que os personagens deverão desenvolver

⁴Editora responsável pelas HQs de personagens como Homem-Aranha, X-Men, Hulk entre outros.

⁵Nome pelo qual um grupo de artistas (espalhados pelo mundo) assinava seus textos, propondo o fim dos direitos autorais.

Recebido em maio de 2005

Aceito para publicação em junho de 2005

Dinorá Fraga da Silva
Universidade do Vale do Rio dos Sinos
E-mail: dinoraf@unisinos.br