

Cotidianos em Jogo: Análise de Jogos Digitais sob uma Perspectiva Crítica

*Luiz Henrique Magnani*¹

Resumo

Entendendo ser necessária a aproximação de educadores aos novos letramentos, defende-se aqui que a apropriação do meio digital por educadores engajados criticamente pode trazer benefícios à formação dos jovens. Essa idéia tem como pressuposto a preocupação da educação crítica de expor o educando a situações conflitantes de mundo, colocando em crise assim as crenças e os esquemas interpretativos já estabelecidos. A análise deste artigo tem como foco os jogos digitais e tomou como objeto de estudo o simulador da vida cotidiana *The Sims*. Verificou-se, previamente, na proposta do *software*, um conjunto de valores e padrões culturais salientes, como o individualismo, o consumismo e a busca por popularidade. Posteriormente, analisando o jogo em uso, buscou-se descrever, primeiro, como esses valores, em sua concretização virtual, argumentam a favor da visão de mundo previamente assinalada. Em segundo lugar, como o *The Sims* limita a ação do usuário que opta por caminhos não previstos pela orientação ideológica posta. Tais reflexões demonstram ser elucidativas para a área na medida em que mostram como esse tipo de jogo pode ser uma forte ferramenta tanto para uma visão crítica de mundo quanto para uma veiculação de valores culturais hegemônicos.

Palavras-chave: jogos digitais, educação crítica, novos letramentos

¹ Universidade Estadual de Campinas . Este artigo é parte de uma pesquisa mais ampla, realizada com o apoio da FAPESP.

Abstract

It is necessary that educators get closer to new ways of literacy. In this article, it is argued that an appropriation of the digital media by educators engaged in a critical pedagogy may bring benefits to the education of youngs. Such idea has as assumption the concern of critical education in the exposure of conflicting situations in the world, questioning beliefs and pre-established interpretative schemas. This article focuses on digital games. Its object of study is the everyday life simulator called “The Sims”. It was previously observed that an amount of salient values and cultural patterns underlies this software, such as individualism, consumption and intention, all committed to the promotion of the feeling of popularity. After this previous analysis, two aspects were observed: first; how the virtual consolidation of those values argues in agreement to a previous established world view and, second; how “The Sims” bounds the user’s actions when these actions intend to subvert the game’s ideological orientation. Theses reflections seem to be elucidative to the Applied Linguistic area, concerning the way it shows that the strength of a videogame may develop a critical world view but also disseminate hegemonic cultural values.

Key-words: digital games, critical education, new literacies

Introdução

É recorrente, dentro da literatura sobre letramento, leitura e escrita, a preocupação em compreender o potencial da leitura social crítica nas diversas práticas pedagógicas e, em especial, nas situações formais de ensino-aprendizado. Nas discussões mais recentes da área, esse tipo de orientação costuma ser defendida como necessária na formação do sujeito. Não são

raras, por exemplo, propostas de formação de professores que entendam a formação de leitores críticos como um dos papéis centrais da docência. Tal aluno, então, compreenderia a leitura e a produção de textos como atividades que ocorrem na interação social e, por isso, permeadas pelas relações de poder econômicas e culturais. Como pressuposto, esse modo de agir e refletir defende que uma das preocupações da educação tem de ser a formação de cidadãos capazes de compreender e questionar a sociedade em sua estrutura, suas relações e suas contradições.

Para tanto, preconiza-se que a reflexão crítica deveria agregar diversas situações de leitura, pensando desde contextos lúdicos até contextos de aprendizado formal, objetivando desenvolver uma atitude mais flexível do leitor, necessária para a percepção da diferença de graus de liberdade/repressão em cada situação específica de leitura [Braga e Busnardo 2000]. Freire [2002], por sua vez, frisa que, nesse ato de estudar, o leitor tem de assumir um papel de sujeito. Desse modo a leitura seria entendida como uma forma de produção, de reinvenção, e não de recepção passiva. Dentro desses moldes, qualquer leitura teria de levá-lo, portanto, a perceber o condicionamento histórico-sociológico do conhecimento, tornando impossível assim uma alienação frente ao texto estudado. Com esses poucos exemplos, nota-se a riqueza que as discussões da área já atingiu. Aliás, de tudo o que foi pontuado anteriormente há pouca ou nenhuma novidade para quem esteja minimamente em contato com essa linha teórica.

No contexto escolar em específico, inclusive, tem-se uma difusão razoável dessas reflexões, que tendem a tomar como objeto de estudo o material impresso. Contudo, grande parte da formação dos jovens atualmente também se dá, em maior ou menor escala, através de práticas letradas em meio digital. O uso do computador, da Internet, de celulares, aparelhos de DVD entre outros já figuram como práticas sociais de determinados grupos e comunidades. E, mesmo que se problematize a falta de acesso a esses

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

universos, o cerne da questão continuaria idêntico: qual a diferença entre as práticas cotidianas de jovens largamente ou infimamente inseridos nesse contexto? Qual o papel da escola frente a essas divergências?

Dentro desse conjunto, e considerando a relação entre a educação e as práticas do educando, o objetivo deste artigo é mostrar como jogos digitais podem ser explorados na construção da consciência crítica. Essa reflexão visa a mostrar a professores que a apropriação de práticas digitais pela escola pode abrir novos caminhos inclusive para ampliar as possibilidades das orientações educacionais já em uso.

Na próxima parte desse artigo, serão expostos alguns trabalhos que têm mostrado o potencial dos jogos digitais para a educação por meio de distintas abordagens. Após essa contextualização, então, pretende-se explicitar o modelo educacional que orienta essa proposta em específica do uso pedagógico dos jogos digitais. Nas seções seguintes, serão descritos brevemente o jogo *The Sims* – em cuja investigação se basearam estas reflexões – e a metodologia utilizada para coleta e análise de dados. Por fim, serão postos os resultados desse estudo e uma breve conclusão apontando para o que se defende como realizações possíveis e futuras na área.

Os jogos digitais em uma perspectiva analítica:

De início, para se discutir sobre qualquer relação entre jogos de computador e aprendizado formal, é interessante evidenciar a falta de sustentação na crença de que tais jogos podem ser intrinsecamente prejudiciais a seus usuários. Tal tarefa, embora ainda necessária, já foi iniciada há quase vinte anos. Uma de suas precursoras, Greenfield [1988], parte de uma lógica capital e simples para analisar esse ponto, quando discute a

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

preocupação de pais com relação ao uso de videogames pelos filhos (vale lembrar que, nesse período, tal indústria era ainda embrionária).

“[Os jogos] são inegavelmente atraentes e há algo nesta atração que perturba as pessoas. Antes de afirmar que os *videogames* são prejudiciais pelo fato de serem atraentes, será sensato considerar que aspectos os tornam tão atraentes” [Greenfield, 1988, 86].

Partindo desse pressuposto, a autora mostra, através da coleta e reunião de alguns dados estatísticos sobre os fatores que costumeiramente atraem os jovens – dentre eles, o dinamismo visual e a interatividade – são inofensivos. Mais do que isso, a autora demonstra que os jogos podem desenvolver muitas habilidades além da coordenação viso-motora.

Mesmo que tal estudo não trate dessa problemática de modo mais profundo e acurado, essas questões analisadas já bastam para desmontar grande parte das crenças negativas com relação ao uso do videogame. Além disso, desse período até hoje, não há pesquisas notórias e fundamentadas mostrando relações consistentes entre tais jogos e um mau desempenho no aprendizado formal. Desse modo, ainda é válido a seguinte avaliação de Greenfield com relação aos estudos sobre videogames e seu uso cotidiano: mais produtivo que despender tempo procurando um modo de tornar os jogos “menos viciadores”, seria pensar, partindo dessas práticas, em modos de tornar outras experiências de aprendizagem também interessantes [Greenfield, 1988, 105]. Trajeto que, de fato, não só já está sendo trilhado como vem mostrando resultados instigantes.

Beavis [1998] mostra as vantagens de se encarar a interação com o jogo como uma forma de leitura: uma grande diferença possível de observar é o aprendizado por previsão e conferência dos resultados – típico dos jogos, em contraponto a um método conservador de amostragem e repetição. Na passagem deste para aquele, há uma clara mudança de postura no leitor: se

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

numa leitura convencional, o percurso da história era independente das habilidades de quem a lia, nesses jogos, é a perspicácia do usuário que conduz a trama. Em outras palavras – não basta mais, nesse caso, dominar apenas as convenções de leitura, mas também uma certa performance em certas habilidades, como as enumeradas por Greenfield.

Numa abordagem mais focada no ensino e aprendizado de modo geral, Gee [2003] enxerga os jogos digitais como sofisticadas ferramentas de ensino. Essa conclusão deriva do fato de que, normalmente, os jogos procurados pelos usuários são complexos, longos, e difíceis. Em outras palavras, são *softwares* que exigem diversos tipos de conhecimentos prévios e pressupostos distintos, fazendo seu aprendizado ser, a princípio, uma tarefa complexa. Porém, os bons jogos fazem com que o usuário permaneça neles interessado – por alguma razão e a despeito das possíveis dificuldades – e aprenda, com isso, o seu funcionamento e a sua lógica, o que, por sua vez, pode permitir um posterior sucesso na partida.

Nesse sentido, o bom jogo é aquele que traz o desafio do que é novo em conjunto com as ferramentas que permitem o usuário a desenvolver suas habilidades o suficiente para poder jogá-lo com uma certa margem de sucesso. Para o autor, o bom jogo não pode ser “difícil demais”, pois isso desmotivaria o usuário por fazê-lo sentir fracassado e impotente, tampouco “fácil demais”, por não haver desafio o suficiente, tornando-se monótono e previsível.

Mas o autor vai além. Para ele, tais jogos não seriam somente exemplares de ótimos métodos de ensino por terem sucesso em ensinar-se a si mesmos, como o uso dos jogos pode facilitar o aprendizado em outras dimensões, criando motivação para um comprometimento mais prolongado, criando e valorizando uma noção de preparação para um aprendizado futuro, levando os usuários a buscarem por si mesmos seus conhecimentos prévios, tornando-os capazes de tomar (com ajuda) decisões por si próprios, entre outros.

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

Nota-se, portanto, que pesquisas na área apontam de modo favorável para um caminho que investigue os jogos digitais de uma perspectiva didática, chegando, inclusive, a alguns resultados animadores para um aprendizado tanto em sala de aula, quanto dentro do próprio meio digital. Entretanto, esses estudos ainda não abrangem todas as possibilidades, havendo ainda um grande campo de pesquisa a ser ainda explorado.

Por exemplo, se pesquisas recentes como as brevemente discutidas acima mostram a possibilidade e as vantagens de transpor ou a lógica do jogo para a sala de aula, ou mesmo de fazer o uso do jogo em sala, infelizmente, não há estudos que considerem, em primeira instância, uma dimensão crítica de educação. Gee mostra que os bons jogos de computador por si só já ensinam algo. Mas, ao se levar em conta que a concepção de aprendizado, nesse contexto, seria adquirir ou incorporar um comportamento qualquer, torna-se claro que esse “aprendizado” não tem a função de ser, necessariamente, algo positivo para a formação do indivíduo em todos seus aspectos. Isso é ainda mais evidente ao se ter em vista o modo pelo qual o autor explica o fato do sucesso dos jogos mais vendidos:

If a game, for whatever reason, has good principles of learning built into its design—that is, if it facilitates learning in good ways—then it gets played and can sell a lot of copies, if it is otherwise good as well. Other games can build on these principles and, perhaps, do them one step better. If a game has poor learning principles built into its design, then it won't get learned or played and won't sell well. Its designers will seek work elsewhere. In the end, then, video games represent a process, thanks to what Marx called the “creativity of capitalism,” that leads to better and better designs for good learning and, indeed, good learning of hard and challenging things[(Gee, 2003a, 12]

Isto é, todo o mecanismo de seleção dos jogos de melhor qualidade estaria baseado numa simples dinâmica de mercado, levando o autor a

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

desenvolver, inclusive um paralelo com a teoria darwiniana de evolução das espécies. Se para os propósitos mais centrados em preocupações de ensino e aprendizado esse tipo de questão pode ser ignorada, ao se conceber o jogo como um objeto de formação crítica do indivíduo, tornam-se centrais reflexões que abrangem esse tipo de problema e suas conseqüências.

Dentro desse recorte, parece interessante fundamentar-se teoricamente na perspectiva da educação e do letramento crítico preconizada por autores como Giroux [1983] e Aronowitz e Giroux [1985], Braga [1990], Braga e Busnardo [2000] e Cervetti, Pardales e Damico [2001]. Seguindo esse trajeto, mostra-se possível transcender o conceito de “crítico” tanto existente na chave do senso comum – em que se misturam idéias de “criticar” com “censurar”, “repreender” – como na da linha liberal-humanista – a qual, por ter como eixo a pretensão de que existe uma realidade a ser alcançada, traz o risco de se “hierarquizar” qual o padrão cultural (num sentido mais amplo) ou forma de leitura (num sentido mais estrito) estaria mais próximo dessa verdade.

A concepção do que é “crítico” aqui utilizada, portanto, aproximar-se-ia mais da sua palavra de origem: “crise”. Ao fazer o indivíduo confrontar a cultura na qual ele está imerso, expondo-o de modo analítico a outras práticas e visões sociais, institui-se uma “crise” nos padrões já reconhecíveis, e a chance de se observar o mundo e a sociedade através de um leque mais amplo e complexo aumenta consideravelmente. Como entendem Cervetti, Pardales e Damico [2001]:

Critical literacy involves a fundamentally different stance toward reading. In essence, students of critical literacy approach textual meaning making as a process of construction, not exegesis; one imbues a text with meaning rather than extracting meaning from it. More important, textual meaning is understood in the context of social, historic, and power relations, not solely as the product or intention of an author. Further, reading is an act of coming to know the world (as

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

well as the word) and a means to social transformation. [Cervetti, Pardales e Damico, 2001, 06]

Tendo isso em vista, e expandindo compreendendo os conceitos de leitura e letramento de modo a englobar a interação com jogos de computador, parece promissora a idéia de se trabalhar uma postura crítica, de confronto de mundos, dentro de um universo virtual e lúdico. Isso porque, além do potencial de atração de tais jogos, há grande facilidade e segurança em se estabelecer, virtualmente, essas novas incursões. Até porque, pensando do ponto de vista de um confronto de mundos, as sanções para quem “arrisca” ou “falha” no universo de tais jogos dificilmente rompem o limite da virtualidade e/ou trazem conseqüências negativas – materialmente falando – para as esferas sociais do sujeito.

Para tornar tal discussão possível, tomei como objeto de estudo o jogo de simulação computadorizada *The Sims*, considerado um sucesso no universo dos *games* – foi o jogo mais vendido do mundo no período de 2000 a 2003². Este jogo é vendido como um “simulador do cotidiano”, ou um “simulador da vida”, em que o usuário tomaria o lugar de uma espécie de “deus”, podendo controlar a vida de diversas famílias.

Tem-se como pressuposto que todo jogo é, por motivos estruturais, simplista e limitado, e que carrega posições teóricas e visões de mundo de quem o desenvolve. Como retoma Gonzalo Frasca (2003) em uma referência a Sherry Turkle:

² “Lançado mundialmente em fevereiro de 2000, *The Sims* é um simulador de pessoas criado por Will Wright, o mesmo de uma das séries de maior sucesso do mercado de games, o *SimCity*, e levou sete anos para ser desenvolvido. *The Sims* é um fenômeno de vendas: foi o jogo para PC mais vendido em 2000, 2001 e 2002, atingiu a marca de 28 milhões de cópias comercializadas e foi traduzido para 17 idiomas” Publicado em 24/10/2003 no site oficial da *Electronic Arts*.

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

Understanding the assumptions that underlie simulation is a key element of political power. People who understand the distortions imposed by simulations are in a position to call for more direct economic and political feedback, new kinds of representation, more channels of information. (Turkle, 1997. Apud Frasca 2003)

Desse modo, a parte seguinte deste artigo se propõe a analisar quais os limites impostos para essa suposta posição de “deus” que se vende ao usuário. Pareceu igualmente interessante, pelos termos usados na propaganda do produto, refletir sobre que tipo de “vida” e “cotidiano” o jogo se propõe a simular.

O “simulador da vida”:

É impossível acompanhar uma análise crítica sobre os pressupostos ideológicos que sustentam o jogo *The Sims* quando não se tem sequer clareza do funcionamento e dos propósitos do *software*. Dessa maneira, para prosseguir na pesquisa, é crucial descrever, mesmo que brevemente, algumas características básicas do jogo, sua estrutura e o modo de utilizá-lo. Nessa parte do trabalho, optei por uma explicação que preservasse de modo mais fiel possível as instruções essenciais contidas no manual de instruções e no modo tutorial do jogo, para que, posteriormente pudesse promover reflexões acerca das questões centrais dessa pesquisa.

O “*The Sims*” tem como recorte a estrutura familiar³ e focalizando a sua jogabilidade no cotidiano. Em outras palavras, o jogo em si está quase que em sua totalidade contido no ambiente doméstico de uma família. O usuário pode criar inúmeras famílias, cada qual com sua residência, mas poderá somente

³ Na lógica do *software*, “família” se refere ao grupo de pessoas que moram em um mesmo terreno, possuindo ou não laços de sangue/matrimoniais.

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

controlar uma família por vez e basicamente em sua própria residência (a exceção se dá em outros locais igualmente fechados e “familiares” como parques ou pequenos comércios).

O jogo é vendido como um simulador lúdico que não possui um objetivo determinado ou pré-definido. O usuário teria, portanto, a liberdade de controlar tudo o que cada família faz ou simplesmente assistir o desenrolar da simulação. Caso opte por ser mais ativo na interação com o *software*, o jogador poderá estabelecer seus próprios objetivos ao *Sims* que comanda, que podem ser, por exemplo: alcançar o topo de carreira profissional, casar, ter filhos, fazer com que eles briguem, ganhar/perder dinheiro, ser feliz, etc.

Para fazer tudo isso, no entanto, é necessário entender algumas regras estruturais básicas, as quais são majoritariamente explicadas no modo tutorial e no manual de instruções e cujas descobertas são expandidas ao lidar com o jogo. Exponho aqui brevemente essa parte estrutural, confrontando a idéia que o jogo vende de si mesmo com aquilo que foi observado:

A lógica dos Sims

A variável que mais influencia a ação de cada *Sim* é o chamado *Medidor de humor*, ou *medidor de felicidade*. Para que o avatar obedeça a todos os comandos do usuário, é necessário que esse medidor esteja num nível razoavelmente elevado. Este medidor, por sua vez, depende diretamente de um conjunto de variáveis denominado *necessidades*. Este conjunto se subdivide em *Fome*, *Conforto*, *Higiene*, *Banheiro*, *Energia*, *Diversão*, *Social* e *Cômodos*. Ou seja: quanto maior o nível de cada necessidade em específico, mais cheia estará a barra do *medidor de felicidade*.

Cada necessidade é suprida de um modo específico e o próprio *software* explicita através de textos, como ilustra a figura 1. Dois exemplos:



(figura 1)

“**Social** – Sims são criaturas sociáveis e precisam de interação social. E para isto você pode interagir com sua família, amigos ou vizinhos. E, acredite, o telefone é um ótimo instrumento para convidar pessoas para uma festa.”

“**Cômodos** – Sims gostam de salas grande com muita luz. As janelas ajudam durante o dia e as luzes à noite – luzes no jardim ajudam a iluminar lá fora. Objetos de arte e móveis de qualidade tornam um cômodo mais gostoso, mas cômodos com equipamentos quebrados, pratos sujos ou lixo pelo chão deprimem qualquer (sic) Sims.”

O nível da barra de cada uma dessas variáveis reduz automaticamente

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

com o passar do tempo. Como se pode notar pelas explicações de cada uma aqui transcritas, elas tornam a aumentar somente na interação com os demais *Sims* ou com os objetos existentes na casa.

Há várias interações possíveis com o mesmo *Sim* ou com o mesmo objeto - por exemplo, ao colocar um *Sim* para interagir com um jornal, surgirá uma gama de opções de ação, como *Procurar Emprego*, *Ler*, *Reciclar*, entre outras. Cada objeto pode estar ligado a mais de uma necessidade - por exemplo, ao *Dormir* numa cama o *Sim* recobra conforto e energia - bem como cada necessidade pode ser suprida por diversos objetos distintos - para recuperar energia, é possível tomar café de um cafeteira, dormir numa cama ou cochilar num sofá. Além disso, como o próprio tutorial afirma, existem objetos com maior ou menor eficiência em suprir cada necessidade.

Todos os objetos custam dinheiro, o que faz com que os *Sims* necessitem de uma fonte de renda. Um *Sim* consegue um trabalho ao escolher *Procurar Emprego* na interação com um jornal ou um computador. Sempre há emprego disponível, e o *Sim* sempre começa a trabalhar nos cargos mais baixos.

Para ganhar mais dinheiro é necessário ser promovido. A promoção ocorre quando o seu *medidor de humor* está num nível razoavelmente alto e quando se conquistam as habilidades exigidas pela carreira em questão e pelo patamar hierárquico do *Sim* dentro de sua própria carreira. Existem oito habilidades que tem a função quase exclusiva de permitir/vetar a promoção no emprego. São elas, com as explicações também oriundas do próprio *software*: Culinária, Mecânica, Carisma, Físico, Lógica, Criativo. Assim como no caso das necessidades, para adquirir estas habilidades há a necessidade de interação com objetos específicos. Não se perdem, entretanto as habilidades (exceto em situações especiais, que não vêm ao caso).

A última grande variável considerada pelo tutorial é a de *Relacionamentos*, apesar de possuir um papel de menos destaque do que as

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

duas primeiras para o progresso do jogo. Ela é essencial em dois casos somente: para elevar o nível da necessidade *Social* e em determinados patamares de certas profissões, em que se exige um número determinado de amigos para obter uma promoção. Os relacionamentos entre pessoas variam em afinidade numa escala de 1 a 100 e podem envolver paixão, relações familiares, matrimônio, etc. Quanto mais afinidade um *Sim* tiver com outro, maior a gama de possibilidades de interação entre os dois. Para tornar-se "amigo" de alguém, a afinidade entre dois *Sims* tem que ser superior a 50. Caso o usuário optar por não controlar um determinado *Sim*, ele será guiado tanto por suas necessidades com níveis mais baixos como por sua personalidade, que é subdividida em cinco outras variáveis, estas, imutáveis no decorrer da simulação: asseio, extroversão, disposição, temperamento, atitude. Nesses casos, os *Sims* podem deixar de tomar muitas atitudes que poderiam ser consideradas necessárias para manter seu cotidiano regular, como ir ao trabalho, à escola ou arrumar a casa, etc.

A despeito dessa análise fragmentária, todos os itens devem ser considerados simultaneamente, numa integração que permite o dinamismo próprio do jogo. O que deve ficar claro é que uma variável acaba dependendo da outra, e que todas são limitadas pelo fator "tempo". O tempo assume no jogo uma função primordial: cada ação de um *Sim* demanda um certo tempo para ser realizada. Este, por sua vez, é responsável por diminuir permanentemente o nível de cada necessidade. Ademais, há horários estabelecidos para estar na escola ou no serviço (momentos em que o jogador não controla os *Sims*) e perder a carona pode prejudicar a personagem.

Desta maneira, independente dos objetivos do jogador, ele terá criar estratégias para gerenciar os *Sims* do melhor modo possível, de modo que seus objetivos sejam alcançados com mais eficiência. E para isto deverão ser feitas escolhas, uma vez que não tem como realizar duas ações no mesmo período de tempo.

Logicamente, esta explicação foi bastante superficial, sendo incapaz de abranger todas as peculiaridades do jogo. Porém, é um panorama que explicita a estrutura do jogo, tendo como meta principal auxiliar o leitor que desconhece o jogo nas análises que se seguem.

Há ou não há objetivos?

Por mais que se dê a entender que o *The Sims* não possui **um** objetivo em específico ou **uma** missão maior para resolver e que um dos pontos mais valorizados do jogo consiste na imensa liberdade dada ao usuário de "fazer o que quer", observa-se que, na realidade, o jogo acaba condicionando o usuário a se submeter a uma certa linha mestra.

A menos que a meta traçada pelo jogador seja justamente fazer com que os *Sims* "sofram", ou fiquem com o medidor de felicidade num nível baixíssimo, há de se suprir de modo coordenado todas as necessidades. Isso porque a maioria das ações do jogo depende de um nível razoável do medidor de felicidade. Ademais, não há como negar que a palavra "felicidade" é marcada positivamente em nossa sociedade, sendo um bem desejável. Esse fator por si só certamente deve garantir uma tendência de se ter como uma das metas a manutenção da felicidade.

Uma segunda limitação seria o próprio dinheiro. Quanto mais dinheiro, melhores serão satisfeitas as necessidades de cada *Sim*, pois, normalmente, a eficiência de cada objeto em suprir as necessidades está diretamente ligada ao seu custo. Desse modo, é essencial possuir um trabalho e, quanto mais remunerado este for, maior a quantia de dinheiro recebida e conseqüentemente, maior a chance de comprar objetos mais eficientes. Uma vez desvendada essa estratégia pelo usuário, será tentador estabelecer, visando a uma maior eficácia na realização de suas próprias ambições, alguns

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

pequenos objetivos em paralelo: subir na carreira e, para isso, melhorar as chamadas "habilidades" do *Sim*.

Por último, salienta-se a própria limitação técnica do software: o *Sim* não pode fazer **tudo** que um usuário realmente deseje. É impossível, por exemplo, dar uma volta no quarteirão, ou visitar algum amigo, ou inventar alguma receita nova na cozinha - ações que na vida real poderiam dar prazer a uma pessoa ou constituir parte de seus objetivos de vida. Portanto, as escolhas dos usuários são limitadas por aquelas feitas anteriormente pelos *designers* do jogo.

Metodologia de Coleta e Análise de Dados

Na primeira parte da pesquisa, a análise esteve voltada para os manuais do jogo e buscou identificar repetições e reproduções salientes de algum padrão ou conjunto de valores culturais e ideológicos, tendo como base a perspectiva da educação crítica. Para isso, buscou-se responder a seguinte pergunta: Que viés ideológico é possível identificar nos manuais que orientam a ação do jogo *The Sims*?

Observou-se que, segundo as orientações explicitamente dadas aos jogadores, há um padrão de comportamento esperado pelos criadores do jogo, baseado em certas "normas de conduta", que se aproximam, em grande parte, a um modo de pensar e agir de uma classe média norte-americana, que se inicia pelos próprios limites geográficos dos Sims: o subúrbio pacato e isolado.

Categorizadas as tendências de pensamento e comportamento encontradas no manual, percebeu-se a veiculação de noções como a eficiência, o consumo de bens duráveis, o trabalho, a sociabilidade e a popularidade, além de se defender que o fracasso ou o sucesso era de responsabilidade do indivíduo, não havendo qualquer relação social mais

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

ampla que os justificasse. Tais itens serviram de parâmetros para a análise do jogo em uso, a qual teve como objetivo responder a segunda questão: Como esse viés ideológico detectado se materializa efetivamente no jogo? Essa investigação mostrou-se necessária pelo fato de o manual não contemplar todas as possibilidades de ação existentes no jogo, restringindo-se àquelas explicitamente recomendadas aos usuários.

A terceira etapa de pesquisa teve como objetivo responder a uma terceira pergunta: A estrutura e a dinâmica do jogo abrem espaço para orientações ideológicas alternativas? Para tanto, escolheu-se, testou-se e analisou-se um caminho de ação no jogo que fugia dos padrões previstos para a classe social que é representada no *software* foi. Esse processo esteve focado nas possibilidades e nos limites impostos pelo jogo ao se fazer percursos distintos aos preconizados pelo manual.

“The Sims” em jogo

Com o intuito de testar caminhos alternativos dentro do jogo *The Sims*, algumas idéias foram inicialmente confabuladas. Dentre estas, apenas uma foi realmente testada e analisada: a criação de uma família com um número reduzido de adultos, mas uma quantidade considerável de crianças. Essa proposta coloca as seguintes questões: se a habilidade com jogos asseguraria o sucesso da interação independente da estrutura familiar que possui; e se há como “subir na vida” possuindo um padrão que difere da estrutura familiar reduzida, comum da classe média. Dentre as situações pensadas e não escolhidas, algumas foram descartadas simplesmente por não haver possibilidade técnica de realizá-las. Essa fase da pesquisa será exposta também aqui devido às reflexões que ela possibilitou.

Se há quaisquer limitações técnicas dentro de um simulador que não

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

prejudicam diretamente o jogo, mas que impossibilitam recriar, no plano virtual, certas representações da realidade, parece claro que estas limitações coincidem com aquilo que os criadores consideraram descartável, desnecessário ou mesmo problemático de existir no jogo. Isso porque não faz sentido excluir do leque de possibilidades ofertado ao usuário aquilo que se considera essencial, fundamental: estes aspectos haveriam de ser resolvidos dentro da engrenagem do *software* com o esforço que fosse necessário. Por isso, essas situações, não pensadas, ignoradas ou mesmo evitadas pelos criadores do *The Sims* podem ajudar a compreender, por oposição, o que cabe e o que não cabe no mundo *Sim*. Afinal, a ideologia também se manifesta através do apagamento das vozes alternativas.

Dicas para não jogar

A primeira limitação que merece ser frisada é o fato de não haver possibilidade de interagir com uma família que não seja proprietária de um terreno. Essa escolha do jogo já é significativa, uma vez que todos aqueles que são locatários ou vivem irregularmente num terreno não podem constituir a “sociedade *Sim*”. Isso, sem colocar em questão mendigos, garotos de rua ou outras pessoas que não habitam um terreno em específico. Para a família proprietária *Sim*, isso deve até ser uma vantagem: sem-teto algum tentará invadir sua residência, não haverá estranhos dormindo em seu quintal nem crianças mal acomodadas em caixas de papelão nas esquinas do subúrbio. Outro grupo excluído dessa vizinhança é o dos “serviçais”. É impossível controlar personagens que aparecem para realizar os serviços domésticos, como o jardineiro, a faxineira, o técnico, o bombeiro e o entregador de pizza. Ou seja, trabalhar todos podem, morar não.

Se não é possível interagir com uma família sem posses, é de se

perguntar como se adquire esse terreno. Bem, para iniciar uma simulação com uma família nova, tenha o número de integrantes que tiver, esse grupo de *Sims* começará com uma quantia em dinheiro suficiente para comprar/construir uma casa de tamanho razoável e mobiliá-la para o funcionamento adequado do jogo (fogão, geladeira, vaso sanitário, cama, sofá, etc.). E, dependendo dos cálculos, ainda é capaz de sobrar um pouquinho para certos “luxos” que ajudem na satisfação dos *Sims*, como um sofá confortável ou um artigo de decoração. Aí já está um primeiro fato a ser analisado. Salvo engano, não há programa governista – ao menos no Brasil – que forneça a toda e qualquer família, uma quantia de dinheiro suficiente para se construir a casa própria e viver com dignidade e conforto. Porém, não é difícil pensar que esse montante pudesse surgir de festa de casamento, de uma herança perdida ou como um “mimo” dos pais – ou seja, de fontes privadas de dinheiro. Restringe-se, então, o universo do jogo a famílias com casa própria e um mínimo adequado de capital. Partindo desse patamar, não fica complicado “subir na vida” – bastará perseverança, amor pela profissão, ou força de vontade.

Além disso, a quantia de vinte mil simoleons (moeda do jogo) é “doada” para cada núcleo familiar e não por integrante da família. Em outras palavras, uma família que possua oito integrantes receberá o mesmo crédito inicial de uma família composta por apenas um *Sim*. Essa peculiaridade do jogo estimula também uma estrutura familiar padrão de uma classe média – poucos integrantes. Coincidência ou não, acaba por se concretizar na virtualidade o mito de que “os pobres são pobres porque têm muitos filhos”, não havendo outra realidade aqui considerada para que se possa pôr um argumento desses à prova. Mais: se os filhos, em vez de serem considerados “investimentos” ou “despesas” (idéia presente na classe média), fossem tidos como mão-de-obra, ou seja, mais um para ajudar nas contas da família? No jogo, essa possibilidade, bastante real para alguns grupos sociais, é descartada. Não há possibilidade estrutural (e, caso a família tenha uma proporção entre jovens e

adultos, nem a necessidade familiar) de se colocar uma criança para trabalhar.

Transpor reflexões como essa para uma sala de aula ou para usuários que não questionaram a lógica do jogo teria valor o bastante. Todavia, ainda há muitos desdobramentos, quando se parte para o jogo em uso.

Uma família “Grande”

Como já foi exposto, para descobrir as limitações técnicas do jogo, optou-se por explorar as impossibilidades e os caminhos não previstos pelos criadores do jogo e nem recomendados pelos manuais. Em outras palavras, pressupôs-se que burlar as normas do jogo pode ser um modo interessante de se compreender o que (ou quem) está dentro ou não do mundo *Sim*, que, supostamente, seria de tudo e todos. Testar esses limites é compreender como o conteúdo orientacional do jogo influi na liberdade do sujeito e favorece, assim, certos modos de proceder e interpretar. Colocar o jogo à prova dessa maneira pode trazer, conseqüentemente, reflexões de quais comportamentos são esperados e quais – pela dificuldade de ação – são desestimulados.

A alternativa escolhida para ser testada foi a criação da “família Grande”, composta pelo pai (Alexandre) e sete filhos. Oito é número máximo de familiares permitidos pelo *software*. Escolheu essa situação-limite pensando em que há famílias de baixa renda com um número amplo de crianças ou membros agregados, que acabam ajudando nas atividades domésticas, ou trabalhando fora para auxiliar na sustentação da casa. Na lógica do jogo, todavia, essa escolha representa somente um familiar gerando renda, ao passo que todos, invariavelmente, geram despesas, diminuindo assim a renda *per capita* total.

O intuito imediato dessa análise é refletir, basicamente: se há diferenças entre administrar uma família pequena e grande; e como os *Sims* da

família reagiriam caso a renda diária (que dentro da estrutura capitalista e/ou consumista do jogo é o vetor responsável pelo conforto e, conseqüentemente, pela felicidade) fosse reduzida. Numa perspectiva mais ampla, pretende-se mostrar como o jogo é uma ferramenta argumentativa poderosa. Ao abrir espaço para a agentividade do usuário, que “vê” as ações se desenvolvendo por sua responsabilidade, podem-se fortalecer certas relações causa-efeito. De outro modo, ao corromper a lógica do jogo, como aqui se propõe, fica também mais clara a fragilidade dessas mesmas relações, que se sustentam apenas em situações restritas, afinal o jogo, dessa maneira, praticamente não funciona. Mostrar-se-á, em suma, que o usuário só pode ser “deus” ao estar subjugado às regras sociais de quem o inventou.

A maior adversidade que surgiu e que persistiu durante todo o período de análise, foi a dificuldade em comandar os integrantes da família. Ora, o tempo virtual não se altera na proporção em que o número de habitantes de uma casa cresce. Sendo assim, o usuário tem a mesma limitação temporal ao se coordenar um ou oito *Sims*. Quando se está com oito *Sims* a serem controlados, voltar as atenções para um significa deixar, nesse período, todos os outros ao léu, sendo controlados pela própria vontade. Assim, cada *Sim* se programa para fazer o que a sua vontade manda, sem necessariamente coordenar suas ações com as dos demais integrantes da família. Isto causa certos “congestionamentos” em determinadas situações. Por exemplo, se uma criança está com vontade tanto de comer, quanto de usar o banheiro, e todos os banheiros da casa estão ocupados, isso não garante que ela optará por comer primeiro. Muitas vezes, ela ficará “na fila do banheiro”, parada, com suas outras necessidades diminuindo, até conseguir usar o banheiro ou até “desistir” da ação (o que não é rápido). Com esse problema, torna-se mais difícil satisfazer as necessidades de todos e de manter o medidor de humor de todo mundo em alta. Ainda mais porque alguns dos *Sims*, com personalidades mais “preguiçosas”, são mais dependentes dos comandos do jogador. Cria-se,

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

então, *Sims* mau-humorados, o que na lógica do jogo (em que quanto mais feliz, mais possibilidades de ação) significam *Sims* mais limitados.

Para tentar “driblar” esse problema, foi usada a estratégia de pausar o jogo passo a passo. Parava-se o jogo e aproveitava-se esse momento em que o universo *Sim* estava congelado para designar as tarefas para cada um dos oito integrantes. Isso, em parte resolveu o problema – o humor de cada *Sim* melhorou significativamente, e tornou-se possível elaborar tarefas de modo que raramente houvesse conflito entre as ações dos *Sims*. Por outro lado, nesse modo de jogar a ação não flui e o entretenimento é prejudicado.

Esse problema foi agravado por outro: as crianças do *The Sims* são no geral, extremamente dependentes. Não ser adulto no universo *Sim* significa, além de não trabalhar, não poder cozinhar, nem consertar móveis e eletrodomésticos quebrados, nem mesmo ligar para um técnico que possa consertá-los. Criança só pode servir-se de “guloseimas” ou comida preparada por adultos. Tem-se, nesse contexto, portanto, um adulto que precisa cozinhar para oito pessoas, que é obrigado a dispor de seu tempo para consertar o chuveiro, a torneira, a televisão, e que ainda tem que trabalhar para trazer dinheiro para a família. Vê-se aqui, claramente, que o jogo é conflitante com qualquer realidade de baixa renda, em que as crianças também tomam frente em questões da casa.

Essa experiência, também pode ser utilizada para mostrar que a noção de uma família feliz em que crianças somente brincam e estudam é funcional somente em contextos restritos. No jogo, até mesmo preparar um almoço para tantas crianças torna-se problemático. E isso, não por causa do dinheiro, mas porque cada refeição serve somente seis pratos. E a variável “fome”, dependendo do caso, precisa de até dois pratos para ser saciada. Ou seja: não é possível, no *The Sims*, “botar mais água no feijão”. Cada refeição serve seis pessoas e ponto – algo que nunca causaria transtorno numa família menor. A saída foi fazer o adulto – único apto a preparar comida - cozinhar duas vezes

nos horários de se alimentar. Isso resultou em ainda menos tempo disponível para suas próprias necessidades.

As adaptações e as mudanças de estratégias que se obrigou a fazer vão além. A própria estrutura inicial da casa teve de ser alterada. Isso porque os *Sims* não passam por espaços estreitos ou ocupados por outrem, nem pulam objetos. Melhor explicando, há unidades mínimas de espaço nas quais cabem somente um item: seja um *Sim*, ou qualquer objeto. E é impossível passar/estar mais de um corpo ou objeto simultaneamente nestes espaços. Devido à escassez de dinheiro, a casa da família grande teve de ser construída com um perímetro bem reduzido (ideal para morar um casal, talvez). Como o corredor da cozinha, dentro desse planejamento, ficou com apenas uma unidade de espaço de largura disponível para circular, só era possível atravessá-lo quando não houvesse qualquer outra pessoa a atravancar o caminho. E ter os corredores livres era raro, dado que eram oito pessoas para poucos aposentos.

Ou seja, *Sims* não foram feitos para conviver em ambientes apertados, como bem adverte o tutorial do jogo. E um *Sim* não se adapta a uma condição de vida precária, pois em sua inteligência artificial não foi prevista flexibilidade para situações como essa. Exemplo claro disso é o “pudor” que cada *Sim* em análise possuía com o restante da família. A existência de apenas dois banheiros para oito familiares, não foi justificativa para que mais de uma pessoa utilizasse o banheiro simultaneamente. Se alguém estivesse tomando uma ducha, ficavam a pia e o vaso sanitário inoperantes diante da porta trancada. Impensável, então cogitar mais de uma criança banhando-se juntamente.

Todas essas dificuldades transpareceram no momento da interação proposta com o jogo e prejudicaram as possibilidades do usuário em vários aspectos. Primeiramente, o único adulto da casa tinha o encargo de executar todas as tarefas que as crianças não poderiam fazer. O cotidiano do *Sim*,

portanto, tinha como prioridade conseguir fazer tanto os filhos como ele próprio felizes na medida do possível. Com isso, o dia acabava sendo tomado em quase sua totalidade e ele dispunha de pouco tempo disponível – o qual se reduzia por conta dos corredores congestionados – que coincidissem com um momento em que ele estivesse bem humorado o suficiente para estudar *criatividade*, habilidade exigida para a promoção na empresa. Isso sem mencionar a imprevisibilidade que dominou a rotina dos *Sims*. Quando a energia de um *Sim* está baixa, ele voluntariamente procura dormir até recuperá-la. Na dificuldade de controlá-los, enquanto algumas crianças estavam quase sem energia às 18h, outras permaneciam até cerca de 2h acordados. O adulto, vezes acordava de madrugada, vezes faltando vinte minutos para chegar sua carona. Essa irregularidade dificultava a coordenação das ações por parte do usuário. O adulto em questão, no início, chegou até a ser demitido pelo fato de o usuário não conseguir coordenar seus horários com os do primeiro emprego.

Nessa situação, o pai demorou a cumprir os requisitos necessários para ser promovido, mesmo sendo essa uma meta previamente e intencionalmente estabelecida pelo usuário. Isto é: a habilidade do usuário em jogar não superou as dificuldades da situação-limite criada. E esse quadro só se alterou graças a um auxílio externo, que foi uma inexplicável e aleatória herança vinda através de um telefonema tornou aquela vida virtual um pouco mais fácil. Reformou-se a casa, melhorou o espaço de circulação, criou-se mais banheiros. Esta conclusão, poderia até ser útil para refletir até que ponto a força de vontade individual bastaria em si para driblar condições problemáticas externas ao jogo. Neste caso em específico, foi uma fonte externa que resolveu o que parecia insolúvel. E vale ressaltar que ainda assim não foi possível que o adulto subisse no emprego novamente até o fim do jogo, por não cumprir o requisito de conquistar a amizade de duas pessoas de fora da família.

A despeito disso, algumas estratégias de sobrevivência foram sendo desenvolvidas. Primeiro, o usuário passou a separar os *Sims* e suas necessidades por turno. Uns dormiam, outros se divertiam, outros comiam, como se houvesse “equipes” dentro da família. Na relação pai e filhos, outra medida foi tomada. Alexandre se limitava a fazer, dentro de casa, aquilo que as crianças tecnicamente não podiam fazer, dedicando o pouco tempo que lhe restava a ele mesmo. As crianças por sua vez, tratavam de levar o saco de lixo para fora, enxugar o chão do banheiro, recolher os resíduos do chão, lavar a louça, etc. Mas, a restrição temporal decorrente do acúmulo de tarefas dava pouca margem para que o usuário pudesse ir além do cumprimento do essencial no cotidiano do *Sim*. Criaram-se atalhos para uma sobrevivida, mas não um caminho para torná-los felizes.

Um exemplo disso é que o relacionamento entre Alexandre e seus sete filhos era quase nulo, limitando-se a momentos em que, coincidentemente, eles se encontravam na mesa de jantar ou em frente à televisão - dois momentos praticamente únicos em são possíveis as conversas entre o *Sims* e as tarefas exigidas ocorram concomitantemente. Desse modo, o maior nível de relacionamento que Alexandre tinha era com o filho Bartolomeu: uma pontuação 9 em uma escala de 1 a 100. Estar morando num mesmo teto, portanto, longe de ser algo necessário para aquela família, foi uma situação imposta pelo usuário. As amizades e os contatos com as pessoas de fora também ficaram quase que impraticáveis. Exceto em alguns casos em que um ou outro vizinho ia visitar a família (e que, mesmo assim, não recebia muita atenção), os integrantes da família *Grande* não mantinham contato com “gente de fora”. Isso, além de não ser algo desejável segundo os manuais do jogo, tornou-se o maior empecilho para que Alexandre conseguisse uma melhor remuneração. Ou seja, nessa situação adversa, o jogador acaba quase que se transformando num refém do *software*, pois, ao não agir de acordo com suas “regras de conduta”, as possibilidades de ação vão reduzindo. Liberdade

relativa ofertada, pois.

Logicamente que, contra isso, pode-se argumentar que o usuário tem a possibilidade de suprir ou não as necessidades básicas dos *Sims*. De fato. E o jogador pode também, num ato de “livre arbítrio”, desligar o jogo para assistir televisão, ou, dentro do jogo, começar uma nova família. Mas há de se convir que não se pode comparar essa “liberdade” do usuário “suprir ou não as necessidades”, “sair ou não do jogo” com a liberdade de, dentro de uma família, decidir se comprará um aparelho de ginástica ou fará uma reforma na casa, se prefere conhecer novos amigos a gastar seu tempo vendo televisão, ou se, inclusive, acha mais razoável suprir ou não as necessidades básicas dos *Sims*. Em outras palavras, é lógico que ainda se tem liberdades no jogo, mas esta liberdade, em determinadas situações, pode ficar muito aquém do papel de “todo-poderoso” que o jogo oferece em sua contracapa ao seu consumidor. A liberdade de ação depende de certas variáveis e de certos padrões de comportamento aos quais até mesmo os deuses do *The Sims* estão subjugados.

Num balanço final, é possível afirmar que não é impossível interagir com uma família “atípica” como a criada no contexto acima e que a situação pode se tornar divertida caso o usuário a encare com o caráter do desafio de fazer os oito *Sims* sobreviverem. Porém, há várias restrições, como as apontadas acima, que dificultam o andamento do jogo nessa situação. Esses empecilhos detectados são, na maior parte dos casos, de caráter técnico, e não um desafio explícito do jogo, o que permite concluir que eles não precisariam ocorrer caso os *designers* tratassem com mais atenção conjunturas semelhantes à analisada. Como afirma Overmars:

“The game play is there to help the player, not to fight the player. As I said before, the player should loose because he made a mistake, not because he forgot the key combination to fire the canon. Careful design of the interaction (the use of the keyboard, mouse, joystick,

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

etc.) is important to avoid this type of problems.[...] The bottom line is that the player should spend his time and energy on the important aspects, and the game program should do the rest. The game should try to understand what the player wants and take action accordingly, rather than the other way round.” (Overmars, 8).

Por outro lado, há facilidades que não existem, necessariamente, no mundo real e que “compensam” os problemas do usuário. Um bom exemplo foi a “herança” deixada para a família Grande. Além dessa herança, ocorre, às vezes, de algum filho ganhar um prêmio (em dinheiro) da escola, simplesmente atendendo ao telefone. Ou seja, o usuário não “está sozinho no mundo”, mas conta, certas vezes, com um empurrãozinho do *software*. Ocorre que, nesse acordo jogo/jogador, interagir conforme a regra proposta é essencial para usufruir todas as facilidades que o *software* oferece. O auxílio dado pelos *designers* com o capital extra para o jogador pode ser visto como uma forma eficiente de apagar o conflito gerado por situações que fogem do jogo social pressuposto.

Considerações finais

Dentro deste trabalho, pretendi explorar a possibilidade de ler o jogo como uma representação esquemática, uma “simplificação” do mundo. Pensando os jogos digitais do ponto de vista do aprendizado, há quem defenda, como Gee (2003), uma utilidade intrínseca ao próprio ato jogar, por envolver agentividade. Argumenta-se a favor dessa postura mesmo em discussões que envolvam a dimensão ideológica do jogo. Para Friedman (1995), por exemplo, aprender e vencer num jogo de computador é um processo de desmistificação, pois:

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

The player molds his or her strategy through trial-and-error experimentation to see “what works” – which actions are rewarded and which are punished. Likewise, the extensive discourse on game strategy manuals, magazines, bulletin boards, and guides [...] expose...] the “inner relationships” of the simulation to help players succeed more fully (Friedman, 82).

Logicamente que ao aprender a jogar, o usuário não está “parado”: aprende, dentro daquele universo, o que leva ou não ao sucesso, bem como as conseqüências de determinadas ações. Porém, para uma interação que se pretende crítica, descobrir a estratégia para se vencer não basta. Seria necessário associar a noção de sucesso àqueles que a defendem, explicitar o que é compreendido como fracasso e, principalmente, desvendar a razão de determinados caminhos serem aceitos em detrimento de outros.

Portanto, ao se pensar a educação como algo convergente, seriam recomendáveis situações em que a reflexão crítica, uma vez não sendo possível garanti-la, fosse, ao menos explicitamente estimulada. Dentro disso, o jogo digital como prática cotidiana pode ser apropriada em ambientes educacionais – assim como já se utilizam o material impresso, propagandas, programas de televisão. Até porque, como Friedman (1995) aponta:

“These are not *flaws* in the game – they are its founding principles. They can be engaged and debated, and other computer games can be written following different principles. But there could never be an ‘objective’ simulations free from ‘bias’; computer programs, like all texts, will always be ideological constructions (Friedman, 80).”

Os jogos digitais podem ser muito eficientes no processo de ler – através de seus princípios básicos, suas escolhas e impossibilidades – o mundo e seus conflitos. Isso porque combinando múltiplas modalidades com interatividade, o usuário não apenas lê ou vê a reprodução das regras que

organizam o jogo, mas pode testá-las, acompanhar as conseqüências de cada ato, reparar em apagamentos ou em situações virtuais destoantes ou insustentáveis na realidade. No jogo o usuário é, mais que intérprete, agente: faz escolhas e vê o resultado de suas ações. E simular o cotidiano é potencialmente envolvente, pois reforça normas aceitas e naturalizadas. Fazer o caminho inverso, ou seja, refletir sobre as normas do jogo pode ser um caminho interessante e motivador para levar os alunos a refletirem sobre as normas que sustentam o jogo social.

Do ponto de vista pedagógico, uma outra possibilidade que passa a existir é a de explorar o imenso leque de alternativas que os recursos técnicos abrem para a produção desse esse tipo de *software* abre. Torna-se possível pensar, numa perspectiva futura, na construção de uma ferramenta semelhante, mas adequada aos fins educacionais, que expusesse diversos padrões culturais em conflito, favorecendo a reflexão crítica do usuário.

Para explorar todo esse potencial dos jogos digitais, no entanto, é fundamental uma aproximação dos professores a esse universo de práticas letradas digitais. Afinal, entender o funcionamento das novas formas de expressão que o meio digital vem tornando possível pode facilitar a compreensão de quais são os benefícios – existentes ou potenciais – dessas novas formas de representação da realidade. É de suma importância o trabalho de análise para extirpar os preconceitos que cingem o “novo”, o “desconhecido”. Mais do que louvar ou “demonizar” os jogos digitais ou as novas formas de letramento, deve-se considerá-los fenômenos a serem compreendidos analiticamente e apropriados pelos estudiosos e agentes das áreas educacional e de linguagem. Afinal, são meios teoricamente promissores para abordar questões pertinentes à educação e à reflexão crítica e não podem permanecer fora dos limites da sala de aula.

Referências bibliográficas:

- ARONOWITZ, S. & GIROUX, H. A. (1985). *Education under siege*. South Hadley: Bergin and Garvey.
- BEAVIS, C. (1998). "Computer games, culture and curriculum". In I. Snyder (Ed.), *Page to Screen: Taking literacy into the eletronic era*. New York/London: Routledge.
- _____. (2001) "Digital culture, digital literacies: Expanding the notions of text". In Durrant, C. and Beavis, C. (Eds), *P(ICT)ures of English: Teachers, learners and technology*, Adelaide, Wakefield Press/Australian Association for the Teaching of English.
- BOLTER, J. D. E GRUSIN, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: Mit Press.
- BRAGA, D. B. *Critical reading: A sócio-cognitive approach to selective focus in reading*. London: Tese (Doutorado), University of London.
- BRAGA, D. B. E BUSNARDO, J. (2000). "Uma visão neo-gramsciana de leitura crítica: contexto, linguagem e ideologia. In: *Ilha do Desterro*, (30), jan/jun 2000, p. 91-114.
- CERVETTI, G., PARDALES, M.J., & DAMICO, J.S. (2001, April). A tale of differences: Comparing the traditions, perspectives, and educational goals of critical reading and critical literacy. *Reading Online*, 4(9). Available:
http://www.readingonline.org/articles/art_index.asp?HREF=/articles/cervetti/index.html
- FRASCA, G. (2003) "Ideological Videogames: Press left button to dissent." Em http://www.igda.org/columns/ivorytower/ivory_Nov03.php, 01/05/2006.

Revista Crop – 12/2007

Revista do Programa de Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês
www.fflch.usp.br/dlm/inglês/crop

MAGNANI, L. H. *Cotidianos em jogo: análise de jogos digitais sob uma perspectiva crítica*. pp 145-175

FRASCA, G. (2005) "Videogames of Opressed". Em:
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/Bo alian>, 01/05/2006.

FREIRE, P. (2002) "Ação Cultural para a Liberdade e Outros Escritos". São Paulo: Paz e Terra. 10ª. Edição.

FRIEDMAN, T. (1995). "Making Sense of Software". In S. Jones (Ed.) *Cybersociety*. Thousand Oaks: Sage.

GEE, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave/Macmillan.

_____. (2004). *Learning about learning from a video game: RISE OF NATIONS*. <http://labweb.education.wisc.edu/room130/papers.htm>

GIROUX, H. A. (1983) *Theory and Resistance in Education*. New York: Bergin and Garvey.

GREENFIELD, P. M. (1988). *O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames*. São Paulo: Summus.

OVERMARS, MIKE. *Tutorial: What is a good game?* Em:
<http://www.gamemaker.nl/tutorial.html>, 01/05/2006

Biografia

Luiz Henrique Magnani é mestrando em lingüística aplicada na UNICAMP, na área de Linguagem e Tecnologia sob a orientação da professora Dra. Denise Bértoli Braga. Gradou-se em também pela UNICAMP, no ano de 2005.

Endereço: Av. Gal Ataliba Leonel, 2784, ap. 2.

CEP 02242-000. São Paulo – SP

Telefone: (11) 6959-9800

E-mail: h.magnani@uol.com.br