



Games como ambiente de conhecimento da cultura¹

Mirna Feitoza Pereira²

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Resumo

Neste texto trabalhamos a idéia de que os games funcionam como ambiente de conhecimento da cultura. Isto significa que eles desenvolvem mediações que se estendem para além das fronteiras dos jogos propriamente ditos, alimentando a cultura com novos sentidos. Partimos de algumas premissas: a primeira delas é que os *games* são formas de comunicação, formas de linguagem. Sendo a tendência da linguagem se proliferar na cultura, a tendência dos *games* é igualmente gerar outras formas; a segunda é que produção de linguagem envolve conhecimentos, tanto no que diz respeito à manipulação das ferramentas que as constroem como dos códigos que formatam as demais linguagens da cultura, bem como dos meios tecnológicos de produção, de modo que *games* compreendem gestão de conhecimentos. Ao mergulhar neste ambiente, os jogadores adquirem conhecimentos ao lidar com as mediações que o constituem.

Palavras-chave

Games; semiose; criança; comunicação; cultura

1. Mediações dos games na cultura

Um dos aspectos ainda pouco explorados no campo de estudos dos *games* diz respeito às mediações que essas formas de linguagem desenvolvem na cultura. Por “mediações” entendemos as semioses que os *games* disseminam na cultura, processos estes que se estendem para além das fronteiras dos jogos propriamente ditos, contribuindo para a expansão dos limites culturais. Investigar o tipo de informação que os *games* tornam disponível, de que modo eles desenham novos ambientes cognitivos, as mediações que colocam jogador, jogo e máquinas em plena interação são algumas das questões que dizem respeito às mediações dos *games* na cultura, linha de pesquisa que trabalhamos para construir a partir da semiótica dos *games*. Esta é uma perspectiva

¹ Trabalho apresentado ao NP 15 – Semiótica da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

² Mirna Feitoza Pereira é jornalista e mestre em Comunicação e Semiótica. Em sua tese de doutorado, cuja defesa está prevista para o segundo semestre de 2005, na PUC-SP, busca compreender a comunicação da criança com os *games* como um ambiente de conhecimento da cultura. É coordenadora do CS:Games, Grupo de Pesquisa Semiótica sobre a Linguagem dos Games da PUC-SP e membro do OKTIABR Grupo de Pesquisa para o Estudo da Semiosfera, da PUC-SP. mirnafeitoza@uol.com.br



que aponta para idéias diferenciadas das concepções em voga no senso comum, e também em parte do mundo acadêmico, que consagraram a cultura dos *games* como a cultura da violência, do militarismo, do machismo, do sedentarismo, do isolamento social, dos *geeks*, dos *nerds* – no atual estágio da cibercultura, é bem verdade que estes últimos se vêem alçados à categoria de *cults*, apenas um sintoma da expansão do fenômeno a que nos referimos.

Ainda que tenham forte apelo, as críticas que alimentam a polêmica em torno dos *games* tendem a transitar na superfície do problema. Do ponto de vista semiótico, pode-se dizer que elas alcançam apenas a dimensão semântica mais visível, sem tangenciar as dimensões sintática e pragmática dos *games*, quanto mais as relações entre elas. Contudo, temos de admitir, ainda há um longo caminho a ser trilhado até que cheguemos a compreender como os signos que articulam os *games* como formas de linguagem movimentam a cultura com novas informações, dada a negligência com que os *games* foram tratados como objeto de estudo durante quase toda a sua existência, especialmente no que diz respeito à sua dimensão cultural.

Em nossa pesquisa, que visa compreender a interação da criança com os *games* como um ambiente de conhecimento da cultura, temos alguns indícios que apontam para a riqueza cultural de tais processos. Para explicitá-los, temos trabalhado com algumas premissas. A primeira delas é que os *games* são formas de comunicação, isto é, são formas de linguagem, não apenas por que são construídos a partir das linguagens de programação. São linguagens assim como as línguas naturais e todas as demais linguagens manifestas na cultura: a arte, a música, o teatro, a religião, a moda, o *design* em suas mais variadas formas de expressão, as linguagens das mídias, a arquitetura, entre tantos outros sistemas de signos que organizam a trama semiótica da cultura. Sendo a tendência da linguagem se proliferar na cultura, a tendência dos *games* parece ser igualmente alimentar a cultura com outras e outras formas comunicacionais; a segunda premissa é que produção de linguagem envolve uma gama de conhecimentos, tanto no que diz respeito à manipulação das ferramentas que as constroem como dos códigos que formatam as demais linguagens da cultura, bem como dos meios tecnológicos de produção, de modo que *games* compreendem gestão de conhecimentos. Em se tratando de uma linguagem elaborada com conhecimento tecnológico de ponta, que tem contribuído tanto para o desenvolvimento de *software* quanto para o de *hardware*, teremos de admitir ainda que os *games* expressam o estado da arte da cultura em termos de conhecimento tecnológico.



É a partir desse conjunto de idéias que temos compreendido os *games* como um ambiente de conhecimento da cultura. Temos trabalhado com a hipótese de que as informações disponíveis nesse ambiente estão reinventando as formas culturais já existentes e gerando outras que se organizam a partir do ponto de vista que os *games* possibilitam, sendo nesse movimento de reorganização e de expansão das formas culturais que vemos emergir as mediações que os *games* desenvolvem na cultura. É nesse ambiente de conhecimento que os jogadores entram em contato quando passam horas mergulhados nos jogos, seja nos controversos *Counter-Strike*, *Doom*, *Half-Life*, ou no embalo das inofensivas congas de *Donkey Konga*, ou ainda quando saltam sobre as plataformas de pump dance, criando coreografias.

2. Os *games* e a inteligência da criança

Chegamos a essas hipóteses tentando compreender a inteligência que a criança desenvolve ao interagir com os *games*, uma das questões mais polêmicas e aquela para qual a demanda social de conhecimento é maior quando o assunto é *games*. Durante a pesquisa que temos feito, a preocupação mais freqüente entre pais e educadores tem sido se os *games* são prejudiciais às crianças. *Games* estimulam a violência? Provocam danos ao cérebro? Viciam? Promovem o isolamento social? Há até mesmo o temor de que a brincadeira cause obesidade.

Disseminadas no senso comum e temas de estudos nem sempre favoráveis aos *games*, essas questões deixam pais e educadores em estado de alerta, principalmente em razão dos crimes já protagonizadas por jogadores em idade escolar, como o praticado, em 1999, pelos adolescentes norte-americanos Eric Harris e Dylan Klebold na escola em que estudavam em Littleton, no Colorado (Estados Unidos). Na época rapidamente proliferaram análises associando a tragédia aos jogos prediletos dos garotos (entre eles, *Doom*), bem como com as músicas, os filmes e os *sites* de que os garotos mais gostavam. Os simuladores de vôo usados pelos terroristas de 11 de Setembro para treinar a pilotagem das aeronaves utilizadas nos atentados também alimentaram a polêmica contra os *games*: será que os jogos de tiros em primeira pessoa não estariam treinando as crianças e os jovens para fins semelhantes? O Brasil também tem sua versão espetacular para esse tipo de tragédia. Em dezembro de 1999, o estudante de



medicina Mateus da Costa Meira, 24 anos, matou três pessoas, ferindo outras quatro ao disparar 39 tiros contra a platéia que assistia ao filme “O Clube da Luta”, em uma sala de cinema do Shopping Morumbi, em São Paulo. Na ocasião, a polícia considerou a hipótese de o crime ter sido inspirado em *Duke Nukem*, que estava entre os jogos de computador aprendidos pelos policiais na casa do jovem, num total de mais de mil CDs.

Em situações de comoção geral essas, é fácil ceder ao apelo das explicações que colocam os *games*, assim como as mídias em geral, como vilões da cultura. No entanto, passado o calor dos acontecimentos, as teses conspiratórias contra as mídias se revelam totalmente pueris, em face da complexidade que casos como esses envolvem, conforme vimos acontecer com cada uma das tragédias anteriormente mencionadas. De todo modo, é difícil desfazer a cortina de fumaça que circundam os *games*, em razão dos preconceitos e do desconhecimento que ainda existem em torno dessas formas de comunicação da cultura, sobretudo quando o problema é a interação da criança com elas.

Em nossa pesquisa, nosso maior esforço tem sido tentar desenvolver uma perspectiva teórica capaz de enxergar implicações nem sempre fáceis de observar da interação da criança com os *games*, especialmente no que diz respeito à experiência cognitiva que a criança vivencia ao se relacionar com essas formas. Nossa principal hipótese tem sido a de que a criança mergulha em um ambiente de comunicação entre sistemas altamente heterogêneos ao lidar com *games*, agindo ela própria como um sistema que trabalha as informações disponíveis nesse ambiente, experimentando formas de raciocínio que repercutem na organização de sua experiência de mundo. Temos denominado esta construção teórica de “ecologia da comunicação”. A necessidade de elaborar esta perspectiva emergiu da inadequação do modelo herdado da teoria da informação para o exame dos processos da comunicação na cultura.

3. Inadequação do modelo matemático da comunicação

Os estudos que se assentam sobre o argumento de que as mídias e suas linguagens (por exemplo, os *games*) detêm poderes determinantes sobre a recepção tendem a compreender os processos da comunicação na cultura a partir do modelo matemático da comunicação elaborado por Shannon & Weaver (1949). De acordo com este modelo, a comunicação é um processo que envolve os seguintes elementos: uma fonte (de informação) produz uma mensagem (a palavra no telefone); o codificador ou



emissor transforma a mensagem em sinais, tornando-a transmissível (o telefone transforma a voz em oscilações elétricas); o canal, que é o meio utilizado para transportar os sinais (cabo telefônico); o decodificador ou receptor, que reconstrói a mensagem a partir dos sinais, e a destinação, pessoa ou coisa à qual a mensagem é transmitida (Mattelart 2004: 58).

Conforme esse esquema, a) a comunicação ocorre entre um pólo emissor, que marca o início da comunicação, e o pólo de destino, que marca o fim, sendo a mensagem transmitida e codificada pelo pólo emissor; b) o pólo receptor “age” como receptáculo das mensagens previamente codificadas pelo primeiro; c) desse modo, a comunicação é um processo linear, que segue do emissor para o receptor, sendo a comunhão de códigos entre esses dois pólos a condição de possibilidade para que ocorra a comunicação entre eles.

Ocorre que o desafio de Shannon e Weaver era esboçar o quadro matemático que tornasse possível quantificar o custo da mensagem em uma comunicação entre dois pólos, com um mínimo de “ruído” possível, uma vez que ruídos impedem o “isomorfismo”, isto é, a plena correspondência da mensagem entre os dois pólos da comunicação.

Eficiente para seus propósitos, o modelo de Shannon e Weaver foi transportado para examinar os processos da comunicação na cultura, tornando-se o paradigma por excelência da análise da comunicação entre mídias e seus públicos. Nesse contexto, as mídias são entendidas como pólo emissor, que transmitem a mensagem à audiência, que funciona como pólo de destino, cabendo a esta última agir no papel de “receptor”, funcionando como “decodificador” das mensagens enviadas pelas mídias.

No ambiente da cultura, contudo, o modelo de Shannon e Weaver inevitavelmente esbarra em contextos semióticos mais amplos, especialmente no que diz respeito ao modo como o receptor atua no processo da comunicação. Se adotarmos o referido modelo para analisar a comunicação da mídia com seus públicos, o processo de recepção perde toda a sua complexidade, uma vez que o receptor age tão-somente na decodificação das mensagens. Logo é de se supor que as mídias exerçam um poder tirano sobre a recepção, moldando-a de modo determinista. No entanto, se o processo fosse assim tão previsível haveria uma tragédia cada vez que uma criança entrasse em *Gunbound*, jogo multijogadores on-line em que cada jogador possui uma máquina de



guerrear, ou mesmo quando assistisse na TV a um episódio de *As Meninas Superpoderosas*.

A inadequação do modelo matemático para analisar a dinâmica da comunicação na cultura se tornou ainda mais evidente com o advento da comunicação mediada por sistemas computacionais, principalmente a partir da popularização das mídias digitais e da Internet a partir dos anos 90, possibilitando a explosão de formatos comunicacionais interativos que definitivamente estão tirando o “receptor” da posição de “passividade” a que ele parecia estar submetido. Na verdade, os primeiros sistemas de videogames caseiros lançados no início dos anos 70 já anunciavam a crise desse paradigma. No contexto das novas mídias e de suas linguagens apenas se torna mais evidente que o modelo da linearidade das mensagens não dá conta da complexidade das novas formas comunicacionais que emergem na cultura, uma vez que os agentes que participam da comunicação dispõem de meios e ferramentas que os tornam capazes de agir também na recodificação das mensagens, tornando-se também emissores do processo. Com isso, tende a desfazer-se o mito em torno dos poderes determinantes das mídias sobre a audiência, uma vez que esta se torna cada vez mais apta a agir também como mídia.

É por entender que os fenômenos da comunicação na cultura ocorrem a partir de interações entre sistemas em um dado ambiente, onde a informação da mídia torna-se apenas mais uma entre tantas outras a compor a ecologia da comunicação, que problematizamos a transposição do modelo matemático para a análise da comunicação na cultura. Conforme avaliamos, esse é o principal modelo que alimenta as teses apocalípticas acerca dos poderes determinantes das mídias sobre seus públicos, obliterando especialmente a análise dos processos desenvolvidos pela recepção.

A crítica da indústria cultural formulada por Adorno e Horkheimer a partir de meados dos anos 40, a crítica situacionista da mídia de Debord (1967) e até mesmo o pensamento inovador de McLuhan (1964) sobre os meios tecnológicos como extensões do homem também contribuíram para formar a idéia de que as mídias exercem papéis determinantes na comunicação, ainda que a ousadia deste último tenha sido chamar a atenção para os ambientes cognitivos que estas conformam na cultura, em que pese ele tenha eliminado de sua argumentação exatamente aquilo que permite tal configuração: as mediações das linguagens das mídias. Embora saibamos disso, o legado mais forte para o estudo da comunicação social veio mesmo da teoria da informação. Dela herdamos termos que continuam sendo elementares para o campo, tais



como “emissor”, “receptor”, “mensagem”, “canal”, “codificação” e “ruído”, ainda que revelem inadequações cada vez mais inconciliáveis.

4. Em busca de uma visão ecológica da comunicação

Diante da inadequação do modelo matemático para analisar os processos da comunicação na cultura, temos buscado compreender a interação da criança com os *games* e outras linguagens do entretenimento³ como uma ecologia da comunicação da qual participam pelo menos três sistemas: sistemas biológicos (a criança), sistemas tecnológicos (as mídias) e sistemas do entretenimento (entre estes, os *games*). Imersa nesse ambiente, a criança trabalha as informações que recebe, em um processo de comunicação no qual a criança desenvolve uma alfabetização na diversidade de códigos e formatos que os *games* disponibilizam, de modo que tal interação pode ser entendida como um ambiente de conhecimento da cultura.

Com isso, quando a criança tenta repetir as falas em que se dão os diálogos dos desenhos animados ou quando embala seu corpo no ritmo da trilha dos *games*, de algum modo ela traduz os códigos da mensagem recebida, ainda que não domine plenamente o código verbal. Neste sentido, ela recodifica essas formas por meio do aparato sensório-motor cognitivo de seu corpo, elaborando suas demandas de linguagem, seja ao decifrar a lógica dos comandos necessários para ultrapassar as fases de um *game*, depois de ensaiar várias possibilidades, seja ao acompanhar a narrativa dos desenhos animados que não utilizam ou pouco utilizam a linguagem verbal, como *Tom & Jerry* e *Papaléguas*.

Se partirmos da hipótese semiótica de que linguagem é pensamento (Santaella 2001: 55), quando a criança lida com os processos de leitura dos desenhos animados e *games*, ela elabora conhecimento. Desta feita, quando a criança insere personagens dos desenhos animados e *games* em suas brincadeiras, bastando para isso amarrar um pano no pescoço ou colocar bonecos para conversar entre si, fazendo as vozes e os efeitos sonoros ouvidos nos desenhos e nos *games*, ela demonstra não apenas ter adquirido as codificações que constituem essas linguagens, mas que as recodificou, dando a elas uma nova significação. Ao fazer isso, ela cria seu próprio modo de contar

³ “Linguagens do entretenimento” é um conceito que estamos desenvolvendo para compreender os sistemas culturais produzidos pela indústria do entretenimento, tais como *games*, desenhos animados, histórias em quadrinhos, filmes, entre outros, como uma esfera de produção da linguagem na cultura.



uma história, por meio de um jogo de representação em que a brincadeira é o espelho das linguagens dos *games* e desenhos animados. É signo gerando conhecimento. Ou pensamento gerando pensamento.

É partir deste contexto de reflexões que temos procurado desenvolver uma visão ecológica da comunicação para compreender a interação da criança com os *games* e demais linguagens do entretenimento. Esta perspectiva teórica tem nos apontado que este é um processo de comunicação que envolve experiências de aprendizado importantes para a criança, a ponto de podermos defini-lo como um ambiente de conhecimento da cultura.

Referências bibliográficas

- ADORNO, T. e HORKHEIMER, M. (1985). *Dialética do Esclarecimento. Fragmentos Filosóficos* (trad. port. Guido de Lameida). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- DEBORD, G. (1967). *La Societies du Spectacle. Paris: Buchet-Chastel* (trad. port. Estela dos Santos Abreu. 1997. *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto).
- McLUHAN, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man* (trad. port. Décio Pignatari. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix)
- MATTELART, A. e M. (2004). *História das Teorias da Comunicação* (trad. Luiz Paulo Rouanet). 7ª. Edição. São Paulo: Edições Loyola.
- SHANNON, C. e WEAVER, W. (1949). *The Mathematical Theory of Communication*. University of Illinois Press, Urbana-Champaign, III.
- SANTAELLA, L. (2001). *Matrizes da Linguagem e Pensamento. Sonora, Visual, Verbal*. São Paulo: Fapesp/Iluminuras.