

4

Olhando para a escola

4.1. Pesquisa na Escola Municipal Shakespeare

Para auxiliar na discussão sobre infância e jogos eletrônicos, sentimos a necessidade de ir a campo e realizar uma pesquisa com crianças que participassem de jogos eletrônicos. Especificamente, olhamos para os mecanismos de aprendizagem dos jogos e as maneiras de aprender elencadas pelo relatório *Byron Review*, anteriormente mencionados. Em uma primeira pesquisa, procuramos observar a relação das crianças com os jogos eletrônicos, buscando entender como, onde e com quem jogam, a fim de obter uma visão macro da situação de uso do jogo eletrônico por parte delas. Em uma segunda pesquisa, procuramos olhar mais de perto e selecionamos crianças que efetivamente participavam de jogos eletrônicos, procurando observar sua relação com a interface, com os mecanismos de aprendizagem e as maneiras de aprender supracitadas.

Selecionamos a Escola Municipal Shakespeare, no Rio de Janeiro, onde foram aplicadas duas pesquisas com o objetivo de coletar informações sobre as relações entre o jogo eletrônico e a infância. A escolha de uma escola pública deu-se pela oportunidade de acesso encontrada e pela receptividade do corpo docente da escola, traduzidas na facilitação do trabalho. Com claro entendimento da necessidade de tal pesquisa, a direção da escola e as professoras auxiliaram oportunizando tempo e local propícios. As idades dos alunos entrevistados concentravam-se na faixa entre 10 e 11 anos, e foram abordados meninos e meninas indistintamente.

Pesquisa 1

A dinâmica realizada constou de um questionário com perguntas abertas que foi distribuído em classe (anexo 1). As crianças podiam recorrer a uma explicação presencial do entrevistador durante todo o processo. Seu preenchimento se deu simultaneamente por todos os alunos. A aplicação foi feita nas turmas dos 4º e 5º anos, totalizando 33 questionários respondidos. Essa

pesquisa tratava de observar o uso dos jogos eletrônicos pelas crianças. Os pontos abordados nas perguntas buscavam identificar detalhes do uso do jogo eletrônico, como:

- relação familiar em torno do console;
- lugar da casa onde as crianças jogam;
- pessoas com quem jogam;
- relação com os diversos títulos oferecidos.

Pesquisa 2

Foi realizada uma entrevista estruturada (anexo 2) com alunos que afirmaram possuir e jogar jogos eletrônicos. Nessa entrevista, os alunos eram convidados a discorrer sobre sua relação com o título do jogo eletrônico que mais utilizavam. Com o domínio de um jogo específico, acreditávamos que os resultados seriam mais acurados. Essa abordagem tinha como objetivo auxiliar na observação dos elementos da interface lúdica, partindo da lembrança e do conhecimento que esses alunos possuíam das telas e das necessidades de interação que ocorriam em seus jogos preferidos. Foram feitas 11 entrevistas com alunos dos 4º e 5º anos dessa mesma escola.

4.2. Cortina branca

Na pesquisa 1, quando os alunos foram perguntados se praticavam o jogo eletrônico, encontramos 31 respostas positivas em 33 participações. Somente duas crianças responderam que não utilizavam o jogo eletrônico nessa mesma pesquisa. Mas mesmo essas duas crianças não se furtaram a participar, preenchendo todas as respostas como se jogassem regularmente, como se o jogo eletrônico fosse parte constante de suas vidas. Quando indagadas pelo entrevistador, essas duas crianças disseram que não tinham o console ou acesso ao jogo eletrônico com facilidade, mas já tinham jogado em outras oportunidades.

Podemos observar a necessidade de inclusão manifestada por essas duas crianças, respondendo, na pesquisa 1, ao apelo do jogo eletrônico. Essa necessidade de inclusão no universo do jogo eletrônico atinge indistintamente as

crianças, mesmo as que não jogam. Pasolini tem uma postura crítica em relação às “coisas” modernas entendidas como signos linguísticos. No início de seu discurso para Gennariello, o autor lembra a cortina branca pendurada em seu quarto. Hoje, os objetos ainda proferem o mesmo discurso rígido, mas seu conteúdo não tem o mesmo valor que Pasolini conheceu em sua infância. O autor observa que esta geração é capaz de aceitar as coisas modernas como naturais e, com isso, “acolher o seu ensinamento como absoluto”¹.

Essa necessidade de participação e inclusão presente no universo infantil, constatada no caso dos dois alunos que afirmaram não jogar, se repete na mesma pesquisa 1 quando verificamos que somente três quartos das crianças entrevistadas afirmaram possuir o jogo eletrônico em casa. Esse resultado corrobora a afirmação da necessidade de pertencimento ao universo do jogo eletrônico. Este outro um quarto composto apenas de três crianças, participava dos jogos dividindo-se entre a casa de parentes, as *lan houses* e as casas de amigos. Apesar de não possuírem um console ou computador em casa, essas crianças frequentemente encontravam lugares e criavam oportunidades para participar de jogos eletrônicos com amigos e familiares.

Entre os objetos que falam diretamente para a infância atual, podemos constatar a importância do jogo eletrônico e a força de seu discurso entre as crianças. Mesmo sem possuí-lo, ou afirmando que não jogam, todos os entrevistados compartilhavam esse universo dos jogos eletrônicos e demonstraram seu conhecimento sobre o mesmo. Assim como a cortina branca sobre a qual Pasolini discursava, para este autor os jogos eletrônicos também possuem um discurso bastante eloquente.

4.3. Brincar lá fora

Podemos constatar que a participação da infância como classe ou grupo social se dá também pelo jogo eletrônico. Na pesquisa 1, procuramos saber se os alunos jogavam sozinhos ou em grupo. Constatamos que o ato de jogar sozinho perde discretamente para o jogo em grupo – 18 crianças afirmaram ter o hábito de jogar sozinhas, contra 15 crianças que costumam jogar em grupo.

¹ Pasolini, 1990, p. 59.

Podemos observar nessa mesma pesquisa que, quando arguidos sobre quem eram suas companhias durante o jogo, metade deles respondeu que os irmãos estão quase sempre presentes. Mas um resultado relevante que também foi extraído dessa mesma pesquisa é a presença dos pais e parentes na participação do jogo eletrônico. Os resultados somam 45% das respostas positivas. Acreditamos ser essa uma conclusão bastante expressiva da participação ativa da família no processo de renovação do sentimento de infância que podemos esboçar atualmente.

Também podemos olhar por um outro ângulo para essa participação adulta. Encontramos em Buckingham uma constatação da mudança no momento de lazer da criança, em que agora existe uma valorização da atuação paterna e uma maior ocupação do espaço privado.



(Figura 13) – Quarto atual da infância, com jogos e objetos para uso interno.

Nos últimos cinquenta anos o tempo de lazer das crianças foi sendo cada vez mais privatizado e submetido à supervisão de adultos. Em termos gerais, o principal lugar de lazer da criança foi deslocado dos espaços públicos (como as ruas) para os espaços familiares (a sala de estar), e daí para os espaços privados (o quarto de dormir) (Buckingham, 2006, p.105).

O autor também observa que o “brincar lá fora” foi, em parte, trocado pelos computadores e pelas televisões. Podemos, atualmente, incluir nessa lista de aparelhos o jogo eletrônico. Fato que, segundo Buckingham, começa a

ocorrer desde os anos 1970. Mas, diferentemente da televisão e do computador, essa diversão doméstica acaba propiciando o encontro entre pais e filhos, gerando saudáveis conexões para o futuro.

Todavia, devemos ressaltar que o lazer não é somente eletrônico. Em nossa pesquisa 2, verificamos que as crianças possuíam horários determinados para participar do jogo eletrônico. Seu tempo fora da escola divide atividades como brincar de bonecos, jogar futebol, soltar pipa, etc. Entre essas atividades de lazer, também está a atividade de jogar videogame.

4.4. Tratados de civilidade

A participação dos pais ou responsáveis na decisão de compra dos títulos do jogo eletrônico teve como resultado, na pesquisa 1, o índice de 54% de respostas negativas, o que nos leva a concluir que, em pouco mais da metade dos casos, as crianças estão livres para escolher suas próprias narrativas. Essa ausência paterna na decisão de escolha dos títulos é, muitas vezes, uma brecha para produtos fora de especificações técnicas e sem adequação para a faixa etária.

Podemos constatar que existe uma grande troca de informações sobre jogos entre as crianças. Essa rede de conhecimento atua desde a indicação dos jogos e o repasse de dicas até o ensino do uso dos botões e controles, passando pelo empréstimo ou pela cópia dos títulos.

Ainda na pesquisa 1, os amigos aparecem com 9% da responsabilidade pela indicação dos títulos dos jogos eletrônicos, enquanto os pais somente selecionam os jogos em 6% dos casos. A grande maioria das crianças que responderam afirmou escolher ela mesma os jogos que utiliza.

Outro fato a ser ponderado foi a vulnerabilidade a que essas crianças estão submetidas pelos jogos eletrônicos por desconhecerem que cada título de jogo eletrônico é direcionado para uma determinada faixa etária. Quando indagadas, na pesquisa 1, sobre o conhecimento da classificação indicativa, mais da metade dos entrevistados afirmou desconhecer a existência da mesma. Com a larga utilização de cópias em detrimento do uso de jogos originais, perde-se não somente o manual, mas, principalmente, a programação visual da caixa e outros elementos nos quais as indicações de uso e os avisos sobre a classificação da faixa etária correta estão veiculados.

Sabemos que essas narrativas primordiais brutas foram moralizadas e atualizadas com o passar do tempo – conforme observado por Nelly Novaes Coelho – e, atualmente, podemos encontrar títulos educativos e com conteúdos positivos desenvolvidos especialmente para as crianças. Mas a propaganda, os amigos e outros fatores fazem com que títulos indicados para maiores de 18 anos, como o *Grand Thieve Auto* (cujo site pede identificação etária para permitir o acesso)², são comumente jogados, comentados e apreciados pelas crianças. Nesse jogo, a trama conta a história de um ladrão que deve atuar em uma grande cidade. Roubar, agredir e fugir da polícia são ações necessárias para evoluir no jogo. Catão e Erasmo não concordariam com essas narrativas se observarmos seus tratados de civilidade. Na pesquisa 2, uma criança reagiu de forma incisiva quando perguntada sobre o aproveitamento de algo desse jogo para a vida. Apesar de jogar freqüentemente o título, ela reagiu com um “Não, Deus me livre!”. Mesmo assim, o desafio e o tema desse jogo, em especial, ainda são atrativos poderosos e exercem seu encanto sobre o universo infantil.

A presença paterna e o conhecimento da classificação indicativa podem dar às crianças uma oportunidade de usufruir de um jogo eletrônico próprio para sua idade com desafios e conteúdos adequados. O que tornaria a participação da criança no jogo adequada, e seu aproveitamento seria otimizado. Assim, ela poderia extrair o máximo dessa experiência.

4.5. Tente novamente

As crianças jogam títulos em línguas desconhecidas por elas. Esse foi outro fator relevante encontrado, na pesquisa 1, na relação entre infância e jogo eletrônico. Os jogos, em sua grande maioria, são em inglês, mas também podemos encontrar cópias cujo idioma é o japonês. Na pesquisa 1, quando perguntados se a falta de tradução traria alguma dificuldade, metade dos alunos achava que sim. Cabe ressaltar que, seja qual tenha sido o idioma do título, isso não impediu as crianças de usar o jogo eletrônico. Informações de amigos e auxílio dos pais nas traduções ou mesmo o uso na base da tentativa e do erro

² Fonte: <http://www.rockstargames.com/sanandreas>. Acesso em 12 dez. 2010.

fazem com que a criança continue jogando mesmo sem entender completamente as informações disponibilizadas pelos jogos.

Podemos ressaltar que a possibilidade de recomeço e de salvar o andamento da partida deixa as crianças sem medo das tentativas, e isso faz com que elas achem seus caminhos empiricamente dentro do jogo.

4.6. Mecanismos de aprendizagem dos jogos eletrônicos

Tomando como base os mecanismos de aprendizagem que os bons jogos devem incorporar elencados por Gee, procuramos, na pesquisa 2, aprofundar o entendimento das relações dessas crianças com o jogo eletrônico.

A **identificação** das crianças com o jogo já foi abordada anteriormente e passa, principalmente, pelo desejo de pertencimento ao universo desse objeto. Já a identificação com o título do jogo eletrônico, nessa pesquisa 2, foi imensa, visto que o tema principal das perguntas era em torno do jogo preferido. Fato relevante entre as respostas obtidas foi encontrarmos uma criança que afirmava se identificar porque a personagem do jogo tinha que tomar decisões, da mesma forma que ela tinha que tomar em sua vida.

O jogo eletrônico tem na **interação** uma condição para existir. Por ser um fluxo de informações e ações, o participante deve tomar decisões e interagir com ambiente e personagens do título escolhido. Na pesquisa 2, esse princípio não foi abordado diretamente.

Todo jogador é um produtor; as ações e tarefas propostas para as crianças em sua participação no jogo eletrônico fazem delas escritoras, não somente leitoras. Fora essa condição básica do jogo, não encontramos, na pesquisa 2, índice de **produção** ou edição dos jogos a ponto de considerarmos modificações ou alterações substanciais. Acreditamos que, devido à faixa etária, à barreira da língua e a outros fatores, isso ainda seja um pouco complexo para os entrevistados.

Os entrevistados utilizam os níveis de dificuldade como um processo na **aceitação de riscos** do jogo. Eles começam jogando em níveis mais fáceis e vão elevando a dificuldade conforme suas habilidades aumentam. Esse comprometimento com o risco pode ser verificado na declaração de um aluno,

que dizia, na pesquisa 2: “Comecei jogando com o nível de dificuldade em três estrelas, mas agora só jogo no profissional, 6 estrelas”.

Os jogadores alteram as personagens, os cenários e demais elementos que possam ser customizados. Um dos entrevistados na pesquisa 2, que jogava constantemente um jogo de futebol, já tinha escalado ele, o irmão e o primo no time do Barcelona da Espanha. Outro incrementava e pintava o carro de corrida que utilizava durante algumas partidas. Essa **customização** é muito comum entre as crianças, e podemos considerá-la um importante fator de atração para a adesão ao jogo eletrônico.

A sensação de **agenciamento** do jogo, dada pelo microcontrole, pode ser verificada quando perguntamos sobre as emoções geradas na participação do jogo eletrônico. Um dos entrevistados da pesquisa 2 afirmou ficar com raiva, frustração e até felicidade, sentimentos motivados pelas situações encontradas no jogo. Essa reação emocional que parte de uma atividade virtual é demonstração do poder de substituição da realidade de que o jogo eletrônico é capaz.

A **boa ordenação dos problemas** também foi percebida pelos entrevistados quando estes afirmaram reconhecer o encadeamento das tarefas propostas. Na pesquisa 2, um dos alunos afirmou que “um desafio complementa o outro”.

Também pudemos constatar a percepção dos alunos em relação à entrega **just in time** dos problemas colocados pelo jogo. Quando questionados, na pesquisa 2, se todas as informações na tela são relevantes, um dos entrevistados afirmou que as placas no jogo de corrida são importantes e outro aluno disse que o jogo sempre informa na hora certa o que deve ser feito.

O exercício do **pensamento sistemático** é observado nas falas dos entrevistados na pesquisa 2 quando estes se referem a quantidade e elementos gráficos a que devem estar atentos durante um jogo. Placares, indicadores de saúde, mapas e até mesmo os inimigos e adversários devem estar sob olhares atentos se o objetivo for progredir no jogo.

Quanto à possibilidade de **explorar e repensar os problemas**, verificamos anteriormente quão propício é o ambiente do jogo eletrônico. Um aluno, quando perguntado na pesquisa 2, informou que ele é quem deveria escolher o caminho no jogo, podendo voltar e refazer o percurso se necessário.

Outro aluno, participante de um jogo de futebol, afirmou escolher as táticas de acordo com o andamento da partida.