

O VIDEOGAME NO CREPÚSCULO DA EDUCAÇÃO – A PRODUÇÃO DE SENTIDO NA INTERFACE COM A COMUNICAÇÃO

Silvia Rosa Silva **Zanolla** – UFG – silviazanolla@hotmail.com

A polêmica acerca da influência do jogo eletrônico na formação cultural emerge de questões complexas e envolve diferentes abordagens. Em geral, a produção sobre o objeto situa-se entre as áreas da comunicação e da educação. Não obstante, uma vez que me pautarei na teoria crítica da Escola de Frankfurt ¹, pretendo ampliar a análise à teoria do conhecimento. Abordagem cuja preocupação direciona para os rumos da cultura os desafios à humanização e à luta contra a violência e a barbárie². Esse princípio considera, sobretudo, fundamentos históricos e culturais concernentes ao fenômeno do jogo na sociedade atual.

A palavra jogo, ou *jocu* deriva do latim, *ludus*. Pode ser traduzido por gracejo, brincadeira ou zombaria³, cujos significados foram se modificando ao longo da história conforme a sociedade foi desenvolvendo regras e sistemas de organização nos moldes da racionalidade administrada. Não obstante, os desdobramentos do termo possuem diversos sentidos, desde atividades recreativas e esportivas até o sentido figurado como “fazer manha”, e usar de esperteza: “fazer jogo”⁴.

Para Adorno (2003), o jogo traduz a relação entre teoria e prática, arte e trabalho. Uma vez que os valores e as regras são determinados pelos adultos, a participação e elaboração dos jogos, não conseguem se desencantar da magia advinda do mundo encantado do trabalho (p.18). O avanço tecnológico possibilitou emergir o jogo eletrônico como contingência de uma atividade, instrumento resignificado pelo tempo, pelo contexto e pelas necessidades humanas de prosseguir no ritmo acelerado do sistema capitalista, ao mesmo tempo, sugere formas de entretenimento e diversão, maneira de suportar o peso do trabalho nos moldes da indústria da cultura. A função social do jogo converge para sua função política: a formação de sentidos ideológicos e culturais.

O jogo manifesta regras que remetem à necessidade de poder no homem. Entre os anos de 1919 e 1920, Freud (1973), apresentava na obra *Além do princípio do prazer* uma visão peculiar sobre o sentido do jogo para uma criança: a repetição daquilo que na vida lhe causa enorme impressão. Assim, todo jogo infantil se faz sob a influência do desejo dominante de ser grande e de poder fazer o que fazem as crianças maiores ou, os

adultos. As referências adultas são importantes para a constituição da personalidade e do desenvolvimento das crianças e isso não constitui ponto de discórdia entre Freud e a maioria dos estudiosos da psicologia do desenvolvimento⁵. Historicamente, o jogo reflete costumes, padrões referentes à organização societária e cultural, assim como subjetivamente, possibilidade de catarse individual e coletiva.

Dados históricos demonstram não ser o jogo simples fenômeno lúdico, mas fruto de representação da interação do mundo social e político com o homem. Na era clássica romana o jogo era uma extensão da forma como os homens estabeleciam laços sociais e organizavam suas atividades (ABAGNANO, 1999). A arte do jogo é um fragmento daquilo que revela sentidos, significados e valores constituídos pela ação na realidade cultural. Assim, personifica a materialização de um ideal estético a partir de necessidades reveladas na possibilidade de criação.

Desde Aristóteles (391-347ac) o jogo é dotado de sentidos definidos por valores sociais. Assim, o jogo se aproxima à felicidade e à virtude, no entanto, ainda não diz respeito ao trabalho, pois não é uma atividade “necessária”, é escolhida por si mesma. De acordo com essa visão, era possível separar a atividade do jogo de atividades consideradas mais produtivas em termos práticos (ABBAGNANO, 1999).

Não por acaso, foi o filósofo Kant (1724-1804) que identificou o jogo ligado à atividade estética. A produção de Kant foi fruto de uma cultura humanista, que teve no Movimento Renascentista (séc. XV-XVI) uma intensificação da produção artística e intelectual, fundando uma cultura privilegiada pelo avanço do sistema econômico marítimo, que resultou no apogeu da economia mercantilista e possibilitou a emergência do sistema capitalista avançado. A relação do jogo com a estética, segundo Kant se dava como um jogo de “pensamento”. “Dois jogadores pensam estar jogando um com o outro; na realidade, é a natureza que joga com ambos; e a razão pode convencer-se quando refletimos em como os meios escolhidos dificilmente se adaptam ao objetivo” (Kant, apud. ABBAGNANO, 1999, p. 589).

A relação entre o jogo e a estética está em que o jogo representa a dominação da natureza pelo homem, no entanto, o jogo transfere o divertimento à possibilidade de racionalizar por meio do prazer, “eleva-se então acima dos vínculos das finalidades, à sublime liberdade do belo”. Envolve princípios.

Estudos sobre o papel do jogo nas festas de alguns povos como os árabes, gregos, romanos e maias confirmam idéias de que a constituição do jogo possui

representações socialmente instituídas e diz mais da civilização e do comportamento humano, do que supõem muitos pesquisadores.

Era comum entre o povo árabe (séc. XI), que califas recompensassem aqueles jogadores que se destacavam no entretenimento do povo. Os jogos eram uma condição para a sociabilidade e os jogadores convertiam-se em exemplos a serem seguidos (MOKTEF e AGEORGES, 1997, p. 18). Os povos pré-colombianos, Maias e Astecas - que viviam na América antes da chegada de Cristóvão Colombo em 1492, demonstravam que seus jogos diziam de seu rigor moral a partir de seus costumes reservados. Muitos jogadores apostavam a vida e se tornavam escravos em função disso (MUSSET e MARTIN, 1998, p. 38). Nesse caso, o valor simbólico do jogo tornou-se político e econômico ao constituir-se moeda de troca pela liberdade dos escravos.

Numa sociedade fortemente hierarquizada como a romana, cujos valores da guerra eram os mais apreciados, e seus heróis os gladiadores, o jogo de arco e flecha era um dos preferidos entre adultos e crianças (séc. I e II). Não por acaso, a palavra *lodus* servia tanto para designar o jogo quanto o local que se aprende, pois, para os romanos, o tempo dedicado ao estudo é considerado lazer. (GUITTARD e MARTIN, p.16-17, 1995).

Na era clássica grega (530-321ac), o jogo tinha um lugar privilegiado e era realizado em grandes santuários. As grandes olimpíadas eram os únicos momentos em que cessavam as guerras e todas as cidades podiam participar. Os jogos definiam a vida política dos gregos e constituíam verdadeiras cerimônias religiosas, já que eram executados em honra aos mais variados deuses. Os jogos aconteciam sob a forma de várias competições e lutas (LEQUIME e MARTIN, p. 24-28, 2000).

Para Adorno (1993) a complexidade do sentido do jogo na modernidade está na representação de irrealidade, como se capturasse um momento em que os problemas e contradições da vida pudessem ser abolidos de vez pelos sentimentos lúdicos. A irrealidade do jogo manifesta ideologia permeando manifestações artísticas. Manifestações artísticas representam o trabalho permeado pela diversão e o lazer (p. 200). Na dimensão estética o jogo insere um dilema para o universo cultural do adulto: ultrapassar o limite do aparente, em meio à fantasia de brincar (como criança) ou reconhecer a sua função ideológica, inerente à constituição das atividades humanas. Como qualquer atividade humana, o jogo se materializa sob dois aspectos na realidade social, de um lado a cultura e de outro, as relações econômicas estabelecidas em seu tempo e lugar. A arte da racionalidade administrada. O duplo aspecto do jogo redefine a

identidade permeada pela representação de valores como manifestação ideológica, atende às necessidades da sociedade rumo à expansão tecnológica e econômica.

Sob a égide do sistema capitalista, a estruturação do jogo extrapola o universo infantil e, embora por caminhos diferentes, encontra Áries (1981), numa perspectiva histórica, a idéia freudiana da identificação da criança com o mundo adulto. A história do jogo acompanha a história das transformações sociais, políticas e econômicas, e o jogo traduz necessidades de uma sociedade mais dinâmica e moderna na sua forma de produção e consumo. A infantilização e o isolamento da criança só é possível em um espaço que institucionaliza a escola como justificativa para uma economia acelerada rumo à expansão de fronteiras e à mundialização do capital.

Para Ariès (1981), há muito que o conservadorismo cultural e social se coloca do ponto de vista econômico na infância. Os jogos se apresentam a uma elite educadora como instrumento de moralidade, demonstra junto ao sentimento de infância, uma representação ambígua, socialmente falando. A necessidade de administrar o lazer imputa ao jogo outra função: a mercantilização de seu sentido, e, relaciona esse sentido à institucionalização da escola face ao desenvolvimento da indústria cultural. A administração da cultura por meio da diversão, do trabalho e do tempo livre na modernidade representa o prenúncio de certo conservadorismo social e um prejuízo para a criatividade como condição para o desenvolvimento do capitalismo (Adorno, 1995).

A priori, a relação entre homem, sociedade e jogo deve ser analisada a partir da estética: “*A célebre obra de Huizinga, Homo Ludens, colocou recentemente a categoria do jogo no centro da estética, e não apenas aí: a cultura nasce como um jogo (...) Essa tese subjaz como princípio à crítica da definição da arte pela sua origem*” (2003 p. 100-1). O jogo, para Adorno, simboliza um momento lúdico da arte como cópia de uma práxis, um grau mais elevado do que cópia da aparência. (2003) Nisso, o jogo manifesta o cotidiano prático das relações, subsume a real ideologia em nome da diversão.

Essas idéias coadunam com a representação do jogo na atualidade, visto que o jogo eletrônico, resulta de desdobramentos da revolução tecnológica. Para Adorno (1993), a ideologia se mantém na sociedade porque apenas as coisas purificadas de seu verdadeiro sentido poderiam ser ao mesmo tempo coloridas e úteis. Regida pela indústria cultural, a visão de mundo do adulto em relação à visão da criança é mais fetichizada do que realista.

Em se tratando da Indústria cultural, o jogo eletrônico alcançou o consumidor consideravelmente, e para entender isso é preciso recorrer à sua origem: a cultura norte-americana após Segunda a Guerra Mundial. Para Aranha (2004), o jogo eletrônico emerge da necessidade de desenvolvimento tecnológico, entretanto, não havia propriamente a necessidade da criação de jogos de entretenimento, identidade hoje atribuída ao videogame.

O próprio conceito de *videogame*, adotado em vários países em substituição ao termo jogo eletrônico é mais um emblema do acultramento da linguagem em favor da dominação ideológica. Essa lógica envolve fatores culturais, sociais, políticos e econômicos, fatores estes que impulsionaram a emergência dos jogos em rede por influência da necessidade do computador no contexto da Guerra Fria.

Segundo Aranha (2004), é difícil separar a história do videogame da história do computador à medida que uma se entrecruza com a outra. Assim, o computador é um instrumento no espaço de *produção de sentidos*, assim como o videogame, sua função parte de dispositivos computacionais que encerra em si possibilidades incontáveis de informações e formatos, de um ponto de vista, do que poderia denominar Inteligência Artificial.

Em 1944, no jornal inglês *London Times*, deu-se pela primeira vez a aplicação do termo “computador” em acepção mais próxima do dispositivo como o conhecemos hoje. Publicava-se na época uma matéria então considerada delirante sobre equipamentos inteligentes com potencial capacidade de substituição do esforço humano. A esta hipotética máquina foi atribuído o termo *computer* (ARANHA, apud, LONDON, 2004, p. 22).

Para Aranha (2004) o século XX pode ser considerado a Era das máquinas e de sistemas de informação. As fases do desenvolvimento do jogo eletrônico pontuam politicamente o poder dos setores econômicos como mediação entre as novas tecnologias e a formação de novas mentalidades para o desenvolvimento cultural da sociedade. Chama a atenção que cientistas nazistas tenham contribuído para com a história do computador e dos jogos eletrônicos. Em meio à guerra, os nazistas desenvolveram uma máquina que criptografava mensagens em códigos diferentes por cada emissão denominada Enigma. Isso obrigou que governos de resistência investissem em programas tecnológicos de informação no sentido de descobrir

processos de reprogramação desses códigos, *A ousadia do projeto culminou na construção de um dispositivo capaz de imitar o cérebro humano quanto ao processamento de milhares de alternativas possíveis a partir de uma única variável* (p. 26). Aparece o que o autor denomina função de tradução e mediação de mensagens pela máquina de cálculos

Em 1949 numa tentativa de reconfigurar a televisão surge o que mais tarde viria a ser conhecido como Jogos eletrônicos numa encomenda feita ao engenheiro Ralph Baer pela empresa Sanders Associate, para que trabalhasse em uma TV que pudesse viabilizar um sistema de participação interativa do espectador com o conteúdo que estivesse sendo apresentado na tela. A partir daí experimentos no formato de estrutura de jogo foram fundamentais. Em 1958, com o propósito de atrair visitantes ao Brookhaven National Laboratories, no Estado de Nova York, o físico Willy Higinbotham criou o primeiro Jogo eletrônico de que se tem ciência (Hunter, 2002). Era época da Guerra Fria e os passeios da população norte-americana aos laboratórios eram incentivados pelo governo, promovendo exposições do poderio militar do país à comunidade, objetivando demonstrar as boas condições em que os Estados Unidos se encontravam. As visitas às áreas não-secretas eram permeadas por palestras que davam ênfase ao domínio do país e segurança das tecnologias nucleares computacionais (ARANHA, 2004, p. 32).

Todas as pesquisas que se seguiram resultaram de esforços em ampliar a potencialidade humana no armazenamento de informações. Assim, o desenvolvimento do videogame foi se aperfeiçoando e o investimento cada vez mais perseguia a interatividade, a narrativa, as imagens e a projeção simbólica do usuário no sentido de atrair consumidores. A indústria volta sua atenção para a produção da subjetividade.

Em 1970, no auge da reestruturação do mundo do trabalho pós-guerra, ocorreu a fase mais “agressiva” de expansão do videogame. Há um avanço entre a indústria norte-americana e a asiática, pois, se percebeu mundialmente o grande filão mercadológico. O envolvimento de grandes empresas como Xerox, Atari, Nanco, Sears, Ramtek e Nutting denota o alcance do jogo eletrônico junto aos consumidores. Consolida-se aos poucos a indústria cultural do videogame. Essa consolidação do jogo como prática de lazer anunciava uma nova postura do sujeito diante da máquina computacional como “produtora de alegria” (ARANHA, 2004).

Aranha define a década de 1980 como de expansão da expressão simbólica dos videogames. *Se na década anterior os jogos eletrônicos e os Pcs se transformaram em meios de expressão simbólica, na década de 80, esta mediação seria acentuada e expandida* (p.26). Nesse período, jogos avançados como o Master System foram criados. Os jogos se distanciavam cada vez mais de seu modelo original, o qual privilegiava a ação e a reação dos reflexos do usuário. O aperfeiçoamento das imagens possibilitou que os símbolos melhorassem a expressão dos ambientes. O usuário podia intervir nas imagens expressas na tela (p. 37).

Em conformidade com o aperfeiçoamento tecnológico e as necessidades da indústria, o avanço com a alta definição dos personagens possibilitou uma melhoria no conteúdo dos jogos em termos visuais e gráficos, isso fez com que os jogos de guerra ganhassem muito mais adeptos e se tornassem mais atrativos do ponto de vista da identificação do usuário com os personagens. Os personagens pediam histórias, conteúdos diversificados, e conseqüentemente, uma maior oportunidade de desenvolver sentidos ideológicos a partir da identificação subjetiva com os heróis dos jogos.

A necessidade de manter aquecida a indústria dos jogos, e a acirrada competitividade entre grandes empresas fez com que cada vez mais o mercado desses jogos deixasse de lado o aperfeiçoamento técnico da elaboração temática e se voltasse cada vez mais para o caráter quantitativo da produção (ARANHA, 2004). No universo da indústria cultural a necessidade de lucrar sobrepõe à preocupação com a qualidade do produto. O fato de conectar os jogos à TV fez com que se popularizassem ainda mais. Essas descobertas e avanços tecnológicos se faziam acompanhar por profundas modificações em termos do conteúdo desses jogos. Não obstante, a qualidade educativa do conteúdo não aparece em nenhum momento em destaque na história de criação do jogo eletrônico.

A interação com a máquina se desenvolveu de acordo com as exigências do mercado consumidor em expansão. A participação do usuário torna-se o fim último que motivava o consumo dos jogos, mas não apenas isso, a experiência deveria caminhar rumo à interação coletiva, ou melhor, a participação em rede, cujo objetivo era o alcance máximo de consumidores.

Em que pese sua baixa qualidade cultural, desde que foi lançado no mercado, o videogame sempre possibilitou grande lucro, justificando a necessidade de investir tecnicamente na sua expansão. Sua divulgação ampla e elaborada falava mais das necessidades de comercialização do que de possíveis benefícios culturais e

educacionais para a sociedade. Entre crises e avanços, a indústria do vídeo game vai ganhando mercado fora dos Estados Unidos. Isso se verifica, sobretudo, a partir de 1985 a 2002 (ARANHA, 2004).

Na década de 1990, há um amplo investimento em *marketing* pelas empresas. Principalmente devido parceria da indústria dos jogos com a indústria do cinema. A indústria do jogo eletrônico não investe em jogos educativos, e ainda assim, chama atenção que pouco mais de três décadas tenha ultrapassado muitos produtos em termos de produção e consumo, tendo já superado o mercado do cinema. Seu potencial de alcance econômico surpreende pela incessante ampliação e pela preferência em relação a produtos mais antigos como o livro (ARANHA, 2004).

Para o autor, esse crescimento do consumo deve-se também ao fato que entre 1988 e 2002, ouve uma ampliação de conexões à Internet por computadores. Essas fases do jogo eletrônico apresentam uma contínua relação entre desenvolvimento tecnológico e a formação de sentidos e mudanças no comportamento do consumidor⁶. Um ritmo acelerado do uso dos meios de comunicação como o computador e o jogo eletrônico, o que demonstra certo declínio no uso de meios tradicionais como a televisão e o rádio.

Esse aperfeiçoamento tecnológico traduz o *continuum* da racionalidade moderna e outros investimentos em novas tecnologias que se fazem sentir no cotidiano. A criação da televisão a cabo e do telefone celular, do DVD do MP3 e a expansão da Internet aliada à implantação dos bancos eletrônicos para amplos dados, torna o nível do desenvolvimento técnico dotado proporções inimagináveis. As condições materiais dos consumidores nem sempre acompanham a aceleração da produção. As longas filas nas lojas para comprar os últimos lançamentos dos jogos, bem como o desinteresse pelos modelos ultrapassados, remetem ao comportamento sadomasoquista do sujeito em relação aos produtos da indústria cultural: quanto menos alcançável, mais desejado, quanto mais obtido, menos desejado. Um comportamento compulsivo que encontra no consumismo exacerbado e na identificação cega com o coletivo o preenchimento do vazio deixado pelo desamparo humano (Horkheimer e Adorno, 1985).

Desprovida de interesse em formar valores educativos, a massificação do videogame, e de produtos tecnológicos foi se estruturando após a década de 1990 rumo a um destino certo: a indústria cultural voltada para o consumismo infantil. Contingência que muda diretamente a vida das crianças, sua organização escolar e formas de lazer. Na intimidade, existe a ilusão de que todo esse aparato técnico

consegue prover as principais necessidades; o controle dos filhos pelo celular é exemplar. Paralelo ao universo familiar, a escola busca se adaptar às novas tecnologias, preparando as crianças para o admirável mundo novo do trabalho. Enquanto isso, a indústria da diversão trata de garantir via lazer, cada vez mais lucro, voltando-se para investimentos no consumo infantil. O jogo eletrônico hoje constitui fenômeno de massa no mundo todo. Abreu (2003) estima que 92% das crianças dos EUA jogam videogames. Ainda assim, os educadores encontram dificuldades em utilizar o jogo eletrônico nas metodologias educacionais. Os motivos não faltam: resistência, por dificuldades em acompanhar avanços tecnológicos, o escasso material científico produzido sobre o tema e, sobretudo, a falta de investimento da grande indústria em conteúdos educativos.

Outra dificuldade é a emergência relativamente nova desses jogos e, a resistência da comunidade acadêmica em estudá-los, o que gerou uma produção incipiente frente ao seu potencial formador de sentidos na educação. Em que pese o fato de existirem alguns estudos e pesquisas, sobretudo na área da comunicação, na maioria das vezes são insuficientes, acríticos, idealistas ou deterministas.

Não se pode negligenciar que o jogo eletrônico impõe uma crise de identidade para aqueles que não dominam o mundo virtual. Dado importante para entender isso é a dificuldade da geração nascida entre as décadas de 1940 e 1960, que se encontra em pleno vigor profissional e têm dificuldade na utilização do computador e equipamentos tecnológicos de última geração. O que em tese se presume, confirma-se na prática: crianças com menos de 10 anos tem maior facilidade para operar esses instrumentos tecnológicos do que seus pais e avós; fato curioso que inverte de algum modo a lógica da autoridade e instaura certa crise de identidade e autonomia na relação do mundo adulto com o infantil.

Essas aporias, permeadas pelas áreas da educação e da comunicação, remetem a análise a Adorno (1995), para quem a tecnologia manifesta comportamento cultural no sentido subjetivo e objetivo. Tanto a comunicação quanto a educação não diferem quanto à responsabilidade nesse aspecto. Mas à educação cabe a tarefa de pautar normas e valores formativos para o sujeito. À comunicação caberia a função de formar opinião e informar. Função esta que na prática, muitas vezes se confunde com a tarefa educacional. Assim, antes de pensar a relação do jogo com a educação, se questiona para onde a educação deve conduzir. Emerge da diferenciação entre educação e comunicação a necessidade de refletir sobre as possibilidades da consciência a partir de

condições de ambas as áreas. Desse modo, o sentido amplo da educação se sobrepõe ao técnico na comunicação. Enquanto a comunicação investe na transmissão de mensagens, cabe à educação, conforme Adorno (1993) a formação para a consciência verdadeira.

A seguir, assumindo o risco, gostaria de apresentar a minha concepção inicial de educação. Evidentemente não a assim chamada modelagem de pessoas, porque não temos o direito de modelar pessoas a partir do seu exterior; mas também não a mera transmissão de conhecimentos, cuja característica de coisa morta já foi mais do que destacada, mas a *produção de uma consciência verdadeira*. (ADORNO, 1993, p. 141).

Uma vez que a educação primária pela emancipação humana, os educadores não deveriam negligenciar o poder ideológico dos mecanismos culturais de dominação. Reside aí a diferença fundamental entre a comunicação e a educação como fonte de formação. Se a formação cultural, nos moldes da indústria cultural, cede o lugar da educação à comunicação, do educador ao formador de opinião, a informação se indiferencia da formação. O sentido da educação deveria ser mais que transmitir mensagens e mediar processos decodificadores: possibilitar a reflexão crítica sobre as mensagens. Ignorando a diferença entre as duas áreas, o objetivo tanto da comunicação quanto da educação se limita a ajustar o indivíduo à cultura. O ato de refletir e criticar transfigura em ação comunicativa no sentido amplo da educação, possibilita retomar suas próprias contradições. Ao analisar o papel que ocupa no cenário educativo o jogo eletrônico, necessário se faz questionar também o seu sentido a partir do que se espera de uma sociedade mais humana a partir da experiência.

Em termos gerais, a produção informativa do videogame idealiza seus recursos como possibilidade de interação entre a criança e o meio social; de modo simplista, inverte a lógica da alienação falseando as contradições da realidade. Aspectos subjetivos da identificação com jogos e personagens são subsumidos pelos efeitos da prática de jogar e valores são invertidos. Exemplo dessa inversão ocorre quando se debate a violência na indústria do entretenimento. Alguns autores possuem uma visão romântica da indústria do entretenimento que beiram ao senso comum. Jones (2004), crítico cultural, roteirista de histórias em quadrinhos, e programador de jogos de videogame analisa a influência do conteúdo do videogame em crianças a partir de experiências pessoais, conversas com psicólogos amigos, e a relação com o filho. De

forma emblemática, isso identifica o problema da escassa literatura existente aliado a análises desprovidas de interesses científicos ligados à educação. Há falta de espírito crítico em relação não apenas ao jogo eletrônico, mas à indústria do entretenimento.

Isso se verifica no que diz respeito a análises superficiais em relação a temáticas importantes como a violência e a identificação das crianças com personagens e jogos. O problema refere-se ao caráter científico do trabalho, apesar de ser o autor conhecido nos Estados Unidos por desenvolver pesquisas e conferências sobre o assunto, a obra analisada não contém citações de fontes e tampouco fundamentação teórica.

Para Jones (2004), ao contrário do que se apresenta, jogos violentos, ao invés de incentivarem a violência tornam o jogador mais tranquilo e calmo devido à catarse que proporciona. Ocorre, da parte dos críticos e educadores, segundo ele, preconceito e interpretações errôneas em relação ao videogame; é perfeitamente possível aliar entretenimento à “violência controlada” como fonte de catarse juvenil (p.26-27). Em relação à indústria do entretenimento é acrítico e condescendente:

O entretenimento de massa é capaz de retratar essas lições com força e universalidade especiais. Precisamente porque pretende maximizar as vendas em escala global, dá ênfase às fantasias mais simples e emocionalmente convincentes, afastadas de forma consciente de qualquer *pretensão educacional* ou visões artísticas individualizadas que possam estreitar seu apelo. Isso é uma fraqueza mas também uma força. (p. 244; grifos meus).

Jones (2004) em meio a discussões do senso comum, não se baseia em nenhuma pesquisa acadêmica com dados rigorosos. Acredita que as crianças têm maturidade suficiente para escolher os jogos e personagens, independente do conteúdo violento ou não. Sua análise é desprovida de crítica ao mesmo tempo em que se refere à intervenção educacional no debate como pretensiosa. A questão da violência não é tão simples e remete ao que se espera da atividade educativa numa perspectiva humanista: capacitar a elaboração de instintos agressivos e ser instrumento contra a barbárie em todos os sentidos.

Adorno (1993) se apóia em Freud para quem a violência não existe apenas devido às contradições práticas da sociedade e de suas instituições como a escola, mas também das contradições psíquicas inerentes à vivência individual. Para Freud (1973), a

agressividade é componente da constituição do homem, o que não significa ser um componente natural do ser humanizado.

Segundo Freud (1973), pensar sobre a agressividade é entender a constituição da cultura. Nesse aspecto, agressividade extrapola o sentido da violência. A agressividade diz de um elemento primário, inerente ao ser humano compõe a energia libidinal. Dito de outra forma, não se pode analisar o indivíduo e a cultura separados de sua base constitucional: lutar contra a autodestruição projetada no outro. Se existe uma função para a agressividade, estaria na elaboração instintual a possibilidade de vencer a barbárie humana. Em Adorno (1993), a questão mais urgente para a educação é a desbarbarização:

Entendo por barbárie algo muito simples, ou seja, que, estando a civilização do mais alto desenvolvimento tecnológico, as pessoas se encontrem atrasadas de um modo peculiarmente disforme em relação a sua própria civilização - e não apenas por não terem em sua arrasadora maioria experimentado a formação nos termos correspondentes ao conceito de civilização, mas também por se encontrarem tomadas por uma agressividade primitiva, um ódio primitivo ou, na terminologia culta, um impulso de destruição, que contribui para aumentar ainda mais o perigo de que toda civilização venha a explodir, aliás uma tendência imanente que a caracteriza. (ADORNO, 1993, p. 155).

Não somente o jogo eletrônico, mas qualquer atividade humana caracteriza-se pela possibilidade de humanização ou barbárie. O trabalho simboliza a materialização da eterna luta entre instintos agressivos e pulsão de vida. Devido a esse conflito, Freud (1973), mais maduro intelectualmente em sua obra *O mal estar na cultura* (1929), não define radicalmente os conceitos de pulsão e instinto e trabalha com a definição de instintos pulsionais⁷. Desse modo, a barbárie não é um conceito que se limita à violência no aspecto físico, embora esse aspecto faça parte dela. Isso postula a violência como um problema a ser superado como condição decisiva para a sobrevivência humana (p.156). O que é possível à escola intervir, é, ao menos colocar a questão da barbárie e questionar a sua prevalência no conteúdo dos jogos. A educação não é a responsável sozinha pelo embate com a violência, por outro lado, tem a responsabilidade de promover o debate e pesquisas, alertando a sociedade para os perigos da barbárie em meio à própria racionalidade.

Assim, das mais complexas descobertas, a mais simples criação, apresenta-se uma luta interna entre a agressividade e sua superação para atividades e atitudes mais humanas. Para Adorno (1993), entender elementos subjetivos que levam à violência é passo primordial para superar problemas educacionais. Não obstante, de nada adianta entender motivações violentas sem considerar o contexto social e político.

Diferentemente do que defende Jones (2004), para quem a violência faz parte do cotidiano, para Adorno (1993) é preciso que as pessoas comecem a ser inteiramente tomadas por aversão à violência (p.165). Desse modo reconhece-se a luta íntima entre os instintos mais agressivos e a pulsão de vida⁸, luta esta que, segundo Freud pode determinar o futuro da humanidade a partir da cultura.. Sendo fruto da cultura, o mundo virtual reflete a luta de titãs entre vida e morte, autopreservação e autodestruição, agressividade e elaboração.

Ao tempo em que o jogo eletrônico erige obstáculos, de tal contradição emerge dimensões de superação que extrapolam o horizonte da cultura. Nos moldes da conclusão de *Matrix Revolutions* (2003), o amanhã se faz agora, mas a garantia de sua continuidade inexistente na realidade objetificada. A luta para garantir a luz do amanhã há que ser cotidiana; perseverante. As possibilidades convergem à educação enquanto crepúsculo. Identificar nesse contexto possibilidades de consciência e emancipação transpõe o véu da idealização apresentado entre o azul do dia e o escuro da noite pelo sol da pseudoliberalidade, da falsa consciência. Nesse ínterim, em se tratando do mundo virtual a indagação persiste: superará o horizonte cada amanhecer?

¹A abordagem teórico-crítica se orienta nesse caso, sobretudo, pela ótica de dois principais pensadores: Adorno e Horkheimer. Ver: Matos (1999), e Jay (1974).

²Para a teoria crítica, a humanidade deve centrar seus esforços em promover estudos e pesquisas que investiguem o porquê de o desenvolvimento tecnológico, na maioria das vezes, não se fazer acompanhar do desenvolvimento verdadeiramente humano e autônomo, tanto no aspecto subjetivo quanto objetivo (HORKHEIMER e ADORNO, 1985).

³ Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa (1989).

⁴ WIKIPEDIA (2009).

⁵ Papalia (2006).

⁶ Em que pese a necessidade de pesquisas sobre o mundo virtual, o que se verifica na prática são mudanças de hábitos levando cada vez mais a comportamentos como sedentarismo, ansiedade e isolamento social.

⁷ Esse conceito é utilizado na obra *O mal estar na cultura de Freud* (1973) edição espanhola (tradução recomendada pelo próprio autor); na elaboração dos conceitos de pulsão e instinto prevalece a tensão inerente à constituição da libido. A libido não é apenas sexual, é sexualizada, o que possibilita pensar a tensão ou o conflito vida/morte, autopreservação/autodestruição, e, dialeticamente a relação sujeito/objeto. Conflito este importante para a constituição da cultura

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, N. **Dicionário de filosofia**. São Paulo, Martins Fontes, 1999.
- ABREU, A. **Videogame: um bem ou um mal? Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva**. São Paulo. Disponível em: <http://www.andreabreu.com.br>. Acessado em 14 fev. 2009.
- ADORNO, T. W. **Palavras e Sinais – modelos críticos**. Rio de Janeiro, Vozes, 1995a.
- _____. **Educação e Emancipação**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1995b.
- _____. **Experiência e criação artística – arte e comunicação**. Lisboa, Edições 70, 2003.
- _____. **Mínima Morália**. São Paulo, Ática, 1993.
- ARANHA, G. O processo de consolidação dos jogos eletrônico como instrumento de comunicação e de construção do conhecimento. In: **Revista Ciência e cognição**. Ano 1, Vl. 3, nov/2004.
- ARIÉS, F. Pequena contribuição à história dos jogos e brincadeiras. In: **História Social da criança e da família**. Rio de Janeiro, LTC, 1981.
- FERRREIRA, A.B.H. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. São Paulo, Nova fronteira, 1989.
- FREUD, S. **Para além do princípio do prazer**. In: Obras completas, Madrid, 1973.
- _____. **O mal-estar na cultura**. In: Obras completas, Madrid, 1973.
- GUITARD, C. e MARTIN, A. **Os romanos**. São Paulo, Ed. Augustus, 1995.
- HORKHEIMER, M. e ADORNO, T. W. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro, Zahar, 1985.
- JAY, M. **La imaginacion dialectica - história de Ia Escuela de Frankfurty el Instituto de Investigacion Social**. Madrid: Taurus, 1974.
- JONES, G. **Brincando de matar monstros – porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta**. São Paulo, Conrad editora do Brasil, 2004.
- LEQUIME, S. e MARTIN, A. **No país dos deuses, os gregos**. São Paulo, Ed. Augustus, 2000.
- MATOS, O. **A escola de Frankfurt – luzes e sombras do iluminismo**. São Paulo, Moderna, 1999.

MATRIX Revolutions. Direção: Andy e Larry Walchowiski. Produção: Joel Silver. Intérpretes: Keanu Reeves, Carrie-Anne, Laurence Fichburne e outros. Roteiro: Andy e Larry Walchowiski. Música: Don Davis. Ano 2003. (DVD) 129m. Produzido por Warner Bros.

MOKEFI, M. e AGEORGES, V. **Os árabes na época de seu esplendor.** São Paulo, Ed. Augustus, 1998.

MUSSET, A. e MARTIN, A. **Os maias e os astecas.** São Paulo, Ed. Augustus, 1995.

PAPALIA D. **Desenvolvimento humano.** Porto Alegre, Artmed, 2006.

VIANNA, H. O jogo da vida – games provocam o surgimento de um novo campo de estudos, indicam um caminho para conviver com a Internet e, nos EUA, rivalizam com as indústrias de cinema e de música. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 18 de janeiro de 2004, Caderno Mais! p. 4.

WIKPEDIA: **Etimologia da palavra jogo.** Disponível em: <http://wikipedia.org/wiki/etimologia>. Acesso em: 15 fev.2009.