

# JOVENS E JOGOS ELETRÔNICOS: NOVAS NARRATIVAS, NOVOS LEITORES, NOVAS COMPETÊNCIAS DE LEITURA

Helenice Mirabelli Cassino **Ferreira** – UERJ

Maria Luiza Magalhães Bastos **Oswald** – UERJ

Agência Financiadora: CAPES e FAPERJ

## Introdução

Apresentamos nesse artigo parte dos resultados de pesquisa de mestrado, desenvolvida no âmbito de um projeto institucional vinculado a Programa de Pós-Graduação em Educação. Situado no campo dos debates sobre infância, juventude, mídia e educação, o projeto dedicou-se, no triênio 2005-2008, a investigar, sob a orientação teórico-metodológica dos Estudos Culturais latino-americanos, a experiência de crianças e jovens com o tripé da indústria de entretenimento japonesa – mangás, animes e videogames – visando compreender, entre outros objetivos, os modos contemporâneos de leitura das gerações mais novas. O exame da relação dos sujeitos com a imagem técnica permitiu ao grupo de pesquisa avançar na compreensão do significativo papel que a imagem desempenha na transformação das formas de ler e, portanto, de produzir conhecimento e cultura das gerações mais novas. São esses avanços que empreendemos, a partir da ousadia de lidar com questões teóricas e epistemológicas – concernentes à imagem técnica – ainda insuficientemente explorados pelo campo da educação, que trazemos nesse texto. O estudo em questão delimitou como objeto a relação de jovens com jogos eletrônicos e foi desenvolvido, na linha dos estudos etnográficos, nos locais em que ocorrem as práticas de consumo e recepção dos artefatos acima referidos – *animencontros* e *lan houses*. Os sujeitos do estudo foram jovens com idades entre 15 e 22 anos, fãs de mangás, animes e videogames, contactados em *animencontros*.<sup>1</sup> As entrevistas e as observações, registradas nos diários de campo, foram feitas em *lan houses* e nos próprios eventos. Também foram realizadas entrevistas em *chats* de conversas via Internet. Os dados foram construídos e interpretados processualmente, com base no movimento teoria-empíria, por intermédio do diálogo entre os interlocutores teóricos, os sujeitos da pesquisa e os pesquisadores.

---

<sup>1</sup> Os *animencontros* são mega eventos presenciais que reúnem fãs da indústria de entretenimento japonesa - crianças, jovens e adultos - em torno de práticas relativas ao consumo e recepção de mangás, animes e jogos eletrônicos, tais como: jogar *cards*, *games*; participar de palestras conferidas por editores, dubladores de animes, especialistas em *games*; participar de desfiles e concursos de *cosplay* (prática de caracterizar-se como heróis e heroínas de mangás e animes); encenar em jogos de lutas próprios da cultura japonesa; participar de oficinas de produção de mangás e animes; assistir a competições de videogames; trocar informações sobre os produtos; adquirir mercadorias; constituir grupos de amizade referentes às identidades aos produtos.

## Leitores das novas mídias

Como diagnosticam os profetas da decadência da leitura: “Já não se fazem mais leitores como antigamente”. Com isso concordam os jovens entrevistados, mostrando porque os leitores de ontem são diferentes dos de hoje. Lúcidos, esses leitores contemporâneos vêm mostrando o quanto a escola, ao teimar em concordar com a profecia, chora sobre o leite derramado perdendo o bonde da história.

Como eles indicam, sua sensibilidade parece não se adequar mais às informações sucessivas, lineares, unidirecionais, contidas nos suportes que a escola continua valorizando, que configuram a leitura do aluno como puro eco do que foi lido. Para Martín-Barbero (2004):

Esse modelo de comunicação pedagógica não só continua vivo, como se reforça ao se colocar na defensiva por se descoordenar dos processos de comunicação, que hoje dinamizam a sociedade. Por um lado, negando-se a aceitar o des-centramento cultural que atravessa o que foi seu eixo tecnopedagógico: o livro. [...] Por outro, ignorando que, enquanto transmissor de conhecimentos, a sociedade conta hoje com dispositivos de armazenamento, classificação, difusão e circulação muito mais versáteis, disponíveis e individualizados do que a escola (p. 58).

O autor dá prosseguimento a essa constatação, dizendo que, ao filiar-se a esse modelo, a escola se poupa de questionar a reorganização das linguagens e das escritas e, conseqüentemente, a transformação nos modos de ler, obstinando-se em identificar a leitura apenas com o livro, “*sem se dar conta da pluralidade de textos, relatos e escrituras (orais, visuais, musicais, audiovisuais e telemáticos) que hoje circulam*” (p. 58). E segue enunciando uma série de perguntas, que “*não só a escola, mas o sistema educativo inteiro*” deveriam dar conta de responder para reverter esse modelo inadequado de comunicação pedagógica, perguntando ao final delas: “*Está a educação se encarregando dessas indagações? E, se não o está fazendo, como pode pretender ser hoje um verdadeiro espaço social e cultural de produção e apropriação de conhecimentos?*” (id, ibid, p.58-9).

Diante dessa veemente instigação, não nos restou senão aceitar o desafio, e as primeiras aproximações com o campo foram suficientes para nos levar ao discernimento de que a maneira de os sujeitos perceberem o mundo não está descolada dos diversos

contextos em que eles transitam e com os quais negociam sentidos, como também emerge nas relações com os artefatos técnicos com os quais têm contato. Dentre esses artefatos, os jogos eletrônicos surgem como possibilidade privilegiada na observação das subjetividades juvenis na contemporaneidade por estar intensamente presente na vida de jovens de uma extensa faixa etária e diversificada inserção sócio-econômica. Além disso, os *games*, por sua característica híbrida, apontam os modos de lidar com as multilinguagens presentes nos meios digitais.

Dessa forma, descobrir categorias de análise capazes de captar as novas características que incluem as relações estabelecidas a partir da virtualidade apresenta-se como desafio, assim como a construção de novos referenciais para entender tais mudanças, já que aqueles que temos não respondem ou não cabem mais nas questões que se apresentam. Buscamos, então, nas falas de jovens jogadores de jogos eletrônicos ajuda para entender as rápidas transformações que alteraram os modos de estar no mundo - que são hoje diferentes daqueles que conhecíamos até pouco antes do desenvolvimento digital.

Estamos diante de leitores que se constituem como novos sujeitos culturais e que se caracterizam pelas sensibilidades desenvolvidas na relação com os artefatos tecnológicos. Esses sujeitos apontam novas formas de leitura e escrita que incluem as possibilidades virtuais. De acordo com Janet Murray (2003), “*os novos ambientes eletrônicos têm desenvolvido seus próprios formatos narrativos*” (p.61), e afirma que o desejo de viver fantasias num mundo ficcional é intensificado agora pelos formatos participativos e imersivos dos meios digitais e especialmente pelos jogos eletrônicos. Por isso, perguntando-se sobre o que virá a partir das possibilidades que a tecnologia já hoje nos permite, entende que para compreender os novos gêneros e prazeres narrativos, temos que identificar e considerar as propriedades inerentes à própria máquina, e não tentar adaptar formatos da mídia tradicional ao computador. (id. *ibid.*, p.71,72)

Nesse sentido, alguns trabalhos de investigação acadêmica têm se debruçado sobre a análise dos jogos como formas narrativas. Dentre eles, o estudo Aranha (2004) apresenta a idéia de uma nova proposição de leitura das narrativas presentes nos *games*. Assim, o leitor das mídias eletrônicas inaugura

**um novo gesto de leitura** através do qual apenas o desempenho ativo do leitor permitirá a este conhecer a narrativa ocultada pelo programa através de uma organização labiríntica que se desvela em face da ação do jogador. Caso este não dê o comando direcionando seu avatar (...) nada lhe será dito. (p.26, grifo do autor)

O reconhecimento deste novo gesto de leitura é fundamental para entender os leitores e as narrativas nos contextos digitais, incluindo os jogos eletrônicos, já que inclui, além do desejo e da capacidade mental, a interatividade através de uma ação física na manipulação com os controles dos jogos e também das possibilidades de construção de histórias que estão disponíveis a partir da combinação das escolhas, das ações e *performances* do jogador.

**Agenciamento e interatividade: “[...] você vê, você escuta, você... você pode mudar o rumo”**

Nesta fala, Diego, de 21 anos, aponta o que, para a maioria dos entrevistados, é a principal diferença entre histórias nos jogos e as que são contadas em livros ou filmes: a vivência e a ação do jogador, que pode mudar a história. “*A diferença [entre as narrativas] é essa, a do jogo, você vê, você escuta, você... você pode mudar o rumo. Do livro você só vai ler, só vai tentar saber o que tá acontecendo ali*”.

Bruno, também com 21 anos, concorda: “[...] *tem jogo que tem essa possibilidade de você mudar o rumo do jogo. Se você pegar isso vai acontecer isso, se você não pegar não vai acontecer*”. Esse depoimento exemplifica bem o novo gesto de leitura, que depende da atitude do jogador, assim como caracteriza o leitor imersivo de que nos fala Santaella (2004), cuja grande marca é a interatividade e que atua como um editor ao escolher aquilo que será visto ou “lido”.

A idéia de um leitor que entra nas histórias, que participa ativamente de seu desenrolar está no centro das atenções de todos aqueles que se debruçam sobre as relações estabelecidas com os novos meios digitais. A autora refere-se ao leitor imersivo, estabelecendo as características que o diferenciam do leitor contemplativo – da era pré-industrial, do livro impresso, da imagem expositiva - e do leitor movente – filho da Revolução industrial, da multidão. O leitor imersivo que aparece nos espaços da virtualidade é aquele que experimenta, que explora, que estabelece conexões através dos nós cognitivos formados à medida que avança sua leitura. Um leitor que ao mesmo tempo em que lê vai “escrevendo” uma outra história a partir dos nexos que aciona.

Nos jogos eletrônicos o importante é a experimentação, a exploração. O prazer de explorar e descobrir detalhes que só se revelarão na medida em que cada jogador alcançar determinado objeto ou adentrar determinado ambiente. O que se revelou para

um jogador pode ficar eternamente oculto para outro. A possibilidade de agenciamento é fator relevante nas relações com os ambientes digitais.

O próprio ato de jogar ou navegar em ambientes digitais pressupõe uma ação daquele que está diante da tela, que altera fortemente os modos de se relacionar com a informação, com o conhecimento, com o entretenimento. Altera, conseqüentemente, as formas de percepção das imagens, sons e textos, já que demanda um envolvimento maior do que aquele exigido do observador passivo. Se, por um lado, a ação do interator pode significar um exame menos demorado, diante da necessidade de tomar decisões rápidas, por outro, propõe um enredamento do sujeito com aquilo que está diante de si na tela, já que é ele quem traça o roteiro de sua navegação.

Janet Murray (2003) utiliza o termo “histórias multiformes” para se referir às narrativas com um único enredo em múltiplas versões. Essas histórias, comuns no cinema e nos *games* tomam vulto no século XX, impulsionadas por uma nova lógica que determina novas percepções de tempo e espaço, apontando para a existência de infinitas alternativas para cada situação. A continuidade de uma leitura, então, é oferecida pelas possibilidades de *links* entre quaisquer duas passagens, numa possibilidade enorme de combinações, onde várias histórias podem emergir das estruturas hipertextuais. Essas estruturas representam um cardápio de opções e modos de restauração que fascinam os jovens.

Podemos encontrar os jogos com “histórias fechadas”, nos quais, mesmo que os caminhos percorridos pelo jogador sejam diversos levando a diferentes seqüências e finais, todos os percursos foram projetados e previstos, e também os formatos com “histórias abertas”, como os *RPGs online*. Aqui o jogador entra com um personagem que vai construindo sua própria história e vai, aos poucos, interferindo na trama geral. Nessa modalidade nem sempre o objetivo final é ganhar, mas alcançar uma determinada meta que o próprio jogador se impõe e desenvolver uma trama, como uma brincadeira de construir histórias e, muitas vezes, de forma cooperativa, interagindo com outros atores. Os jogos de MMORPG<sup>2</sup> são, nesse sentido, os que oferecem maior possibilidade de intervenção, por sua estrutura de história aberta. André, de 18 anos, sublinha a importância de sua interferência no desenrolar da ação: “*Você mesmo constrói as histórias tipo RPG. Eu me amarro em RPG! Você constrói a história, você faz tudo na*

---

<sup>2</sup> MMORPG – jogo de interpretação de personagem, *online*, para múltiplos jogadores, também referido pelos jovens como *RPG online*.

*história. Acho isso demais! É isso que eu gosto: controlar os personagens, o mal sendo do bem, entendeu?”*

A fala de Vinícius, de 20 anos, também sinaliza esse prazer por uma ação diferencial:

*[...] em jogos de estratégia eu costumo jogar várias vezes para tentar completar o jogo com mais êxito ou fazendo um final diferente. [...]. A tua ação pode, de alguma maneira, mudar a história ou o desenvolvimento do jogo. No mínimo, interferir nos possíveis caminhos... [...], por isso o jogo possibilita finais diferentes, dependendo de como você atuou, quais de seus personagens morreram ou viveram, quais itens você pegou ou não.*

Da mesma forma, Tiago, 19 anos, comenta que pode enjoar de filmes, mesmo daqueles de que gosta muito, mas não de jogos, porque são interativos. Jogos possibilitam ver e vivenciar a história de outras formas, trocando personagens protagonistas, trajetórias e parceiros.

Janet Murray (2003) trazendo a idéia de um leitor participante, que vivencia as experiências nos ambientes digitais, ressalta que a possibilidade de **viver** determinada situação representa uma grande diferença entre as narrativas tradicionais e as narrativas interativas dos jogos eletrônicos, que se caracterizam como espaços navegáveis, espaços por onde “*podemos nos mover*” (id. *ibid.*, p.86). Essa experiência pode diferir bastante daquela experimentada por um leitor ou um espectador de filme, por mais que estes estejam imersos nas histórias lidas ou assistidas, diz a autora, pois a ação de navegar permite que a história aconteça **com você**.

De fato, a virtualidade trouxe um alargamento do real e esse alargamento convoca o corpo a estar cada vez mais presente nos ambientes ditos “não naturais”, convida ao “mergulho” e à ação nesses mundos possíveis. Decorre desse pensamento que realidade e virtualidade não são dimensões opostas e que os limites entre o que está dentro e fora do ciberespaço tornam-se mais variáveis e inconsistentes, indicando quão desnecessária talvez seja hoje tal demarcação.

**O mergulho nos ambientes e a vivência nos espaços híbridos: “[...] Porque é você ali, sabe... aquela coisa de primeira pessoa...”<sup>3</sup>**

O espectador já foi definido como um receptor das mensagens desenvolvidas pelas forças de produção, com o surgimento dos meios de comunicação de massa, que,

---

<sup>3</sup> Tatiane, 21 anos

como o nome sugere, seriam dirigidas a uma massa homogênea e não ativa. Hoje, porém, é consensual a idéia de que o sujeito, ou usuário dos meios de comunicação e informação, não é mais o espectador passivo. Ao contrário, diante das mídias digitais, ele participa ativamente na relação com os meios. Assim, o termo interator, segundo Machado (2007), parece melhor designar a relação estabelecida entre o sujeito e as mídias informáticas, já que “[...] em vez de ser um observador distanciado [...], esse novo sujeito é agora **implicado** no mundo virtual onde está imerso” (p.229, grifo do autor).

Os formatos participativos dos games, nos quais interação e agenciamento são palavras-chave para entender a relação dos jovens com os artefatos culturais, são bem exemplificados na fala do jovem André, quando ele afirma que jogar videogame é mais divertido do que ver desenho na TV: “*você tá cansado de ver aquilo sempre da mesma maneira, aí você quer fazer de outro jeito... é tipo assim, vamos supor, o Seya enfrentando o Yoga. Nunca vai acontecer isso. Então, no videogame você já tem essa possibilidade*”. Seya e Yoga são personagens do jogo “Cavaleiros do Zodíaco”, baseado em anime. O jovem se refere ao fato de que no desenho esses personagens não se situam em posição de enfrentamento, fato possível no jogo, a partir das escolhas dos jogadores. Ao se colocar dentro da história e ser capaz de interferir em sua estrutura e mudar seus rumos, o jogador, através de sua imagem virtual ou através de suas ações como criador e gerenciador de determinados mundos, vive outras experiências, inverte papéis, brinca de ‘faz-de-conta’, exercita o prazer das transformações e das criações.

Além disso, as questões relativas à multisensorialidade implicam também numa ampliação das possibilidades de imersão e agenciamento, assim como na sensação de presença nos ambientes digitais.

“*Parece que a gente vai tocar e que vai sair da tela*”, fala Jéssica, de 18 anos, apontando para o fato de que se até bem pouco tempo o sentido da visão assumia uma posição preponderante sobre os demais, a arte do vídeo hoje altera essa hierarquia apontando para uma multisensorialidade ao utilizar as linguagens híbridas das multimídias. Maria Tereza Cruz (*online*) aponta que um dos aspectos mais importantes da criação e usos de simuladores e outros artefatos desse tipo é o fato de, “*pela primeira vez, o aparelhamento técnico da percepção não incidir privilegiadamente na visão, mas antes num modelo multisensorial*”. A participação sensível dos sujeitos nos contextos virtuais é concretizada a partir de possibilidades técnicas e instigada por uma demanda já instaurada pelos usuários.

Sistemas cada vez mais complexos e mais acessíveis trazem as possibilidades sensoriais para as relações entre os sujeitos e as máquinas, mais uma vez diluindo os marcos que delimitam as dimensões da tela. Vários são os exemplos no universo dos jogos ou demais espaços na Web que nos permitem experiências imersivas e consolidam cada vez mais a idéia de ambientes híbridos, onde o que está dentro e o que está fora do ciberespaço coexistem, inaugurando novas percepções e sensoriais.

Isso pode ser observado quando o jovem empunha o *joystick* como se segurasse uma raquete de tênis e produz os movimentos de um jogador na quadra, quando ‘toca’ uma guitarra junto com seus amigos de banda em jogos como “Guitar Hero” ou “Rock Band”, ou vê sua imagem projetada na tela e pode ele mesmo golpear seus adversários. Os objetos liminares como telas ou joysticks tornam-se cada vez mais intuitivos e incorporados às experiências virtuais. Poderíamos pensar que os limites estão sendo rompidos, mas talvez seja possível dizer que os limites fazem parte das representações e que podemos colocá-los e tirá-los de acordo com a nossa capacidade de simulação.



Fig. 1. “Kick as kung fu”, jogo que transforma o usuário em lutador de Kung Fu. (Foto: Renato Bueno/G1)

As experiências de realidade virtual, onde o sujeito veste uma luva ou capacete ou ainda entra numa cave, ou caverna, pressupõem um afastamento do entorno e um mergulho nessa outra realidade de forma absoluta. Não é o que normalmente acontece nos jogos eletrônicos, sejam eles jogados através de um computador ou de um console ligado a um televisor. Aqui, o espaço ‘real’ não é subtraído e o sujeito interage da



mesma forma com objetos externos e internos ao ambiente do jogo. Porém, a sensação de imersão nem por isso é menor. O jogador pode olhar para o lado e fazer um comentário com outro jogador e voltar sua atenção para a tela sem desmanchar a ‘magia’ da imersão. A vivência em ambientes diversos e as trocas constantes conformam novos modos de subjetivação que alteram nossos modos de perceber o mundo. Para o jovem jogador, acostumado a entrar e sair desses ambientes e a transitar entre eles sem reservas, é fácil estar ao mesmo tempo dentro e fora da virtualidade, agindo com a mesma desenvoltura e ‘verdade’ em todas as situações. Não se trata de confundir as dimensões, mas de considerá-las partes de uma mesma experiência.

Da mesma forma, é possível pensar a desenvoltura desses jovens ao lidar com diversas tarefas ao mesmo tempo, que demandam ações e competências diferenciadas. Segundo Santaella (2004) as linguagens multimidiáticas, que misturam o verbal, o visual e o sonoro, apresentam uma riqueza sensorial que traz como consequência o estímulo de vários sentidos ao mesmo tempo, uma densidade perceptiva e uma complexidade de atividades mentais. Essa hibridez talvez nos ajude a pensar como se dão as relações do jovem com as diversas tarefas e linguagens, já que a facilidade com que ele salta de uma atividade para outra pode ter sido exercitada nesse contexto de linguagens híbridas. Se hoje “*a música é visual, a escultura é líquida ou gasosa, o vídeo é processual, a literatura é hipermídia, o teatro é virtual, o cinema é eletrônico, a televisão é digital*” (Machado, 2007, p. 72), essa dissolução das fronteiras formais que não deixa mais determinar a natureza de cada elemento (id. *ibid.*, p.70) é a característica mais marcante das formas de expressão contemporâneas. A passagem de uma linguagem ou de um meio para outro faz parte do repertório daqueles nascidos sob esse paradigma.

“*Eu consigo dar conta, o computador que é meio lerdo, às vezes*”, responde Diego quando perguntado sobre como consegue fazer muitas coisas ao mesmo tempo – como, por exemplo, jogar, conversar com amigos no *chat*, ouvir música, “baixar” um programa, trabalhar com *softwares* gráficos, procurar informações na Internet, etc. Como ele, a maioria dos jovens entrevistados aponta o desempenho das multitarefas, revelando uma maneira de concentrar-se distinta daquela que até agora tínhamos como padrão. Essa fala contraria as previsões catastróficas de que a máquina iria dominar o homem, deixando transparecer que aqui é o jovem quem está à frente e dita o ritmo dos acontecimentos, reforçando sua posição de protagonista (Ferreira, 2008).

É preciso considerar a emergência de um novo sujeito cultural, que, diferente daquele formado na e pela cultura impressa – cujo modelo é o indivíduo racional e autônomo -, caracteriza-se por ser um sujeito multiplicado, disseminado e descentrado (Santaella, 2005, *online*). Ele se multiplica em vários afazeres e ambientes, se espalha pelos espaços, que agora estão ao alcance do *clic* do mouse, e não foca mais sua atenção em um único ponto, mas a distribui de acordo com a lógica das redes e do hipertexto, onde centro e margem se confundem, derrubando as hierarquias de valores da informação. Um sujeito que tem as tecnologias informáticas como novo modo de se relacionar com o mundo:

*É [...], 8 horas da manhã, eu já tô no computador. Eu acordo, eu vou lá, mesmo que eu não esteja fazendo nada, ponho uma música, dou uma arrumada na casa, tomo o meu café, mas tá lá o computador ligado... Já virou hábito. Quando falta luz, então, é o fim do mundo!*

[...]

*Acho que eu fico mais no computador que assisto televisão. Eu sou viciado em filme, vejo muito filme, mas eu vejo no computador. Eu vejo no computador e, quando... é claro, quando é um filme, assim, tipo, “Homem Aranha”, que foi um dos campeões, eu prefiro ver no cinema. Filmaço, eu vejo no cinema. Agora, tipo filme de sessão da tarde, eu vejo no computador (...). (Diego)*

A familiaridade cotidiana com as interfaces digitais acaba por constituir novas formas de ver, de ouvir e de perceber, que são mais ágeis, mais rápidas e por isso, muitas vezes descritas como superficiais. Acreditamos ser importante situá-las nos contextos contemporâneos, sem valoração positiva ou negativa, já que a transformação nas formas de comunicação, nos modos de ler e atuar no mundo, foi tão intensamente modificada que se torna difícil comparar situações e práticas acontecidas há vinte anos com as atuais e que aciona modos cognitivos inteiramente diversos daqueles que tínhamos como parâmetro até então.

A vivência nos espaços híbridos traz, além dessas questões, o que Janet Murray (2003) considera como o exercício de uma faculdade criativa e da criação de uma crença. A autora afirma que nosso mergulho no mundo ficcional, seja ele através de um filme, livro ou de uma interface digital, não é a suspensão de uma faculdade crítica. Ao contrário, o desejo de vivenciar a imersão nos leva a usar nossa inteligência “*mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência*” (Murray, 2003, p.111). Querer entrar nesses mundos faz parte da nossa relação com a ficção.

## **A necessidade de contato com o mundo ficcional: “Jogo é pra isso, pra fugir do mundo real um pouquinho”<sup>4</sup>**

A busca por histórias é uma das questões mais importantes que vieram à tona no decorrer desse estudo. Não importa por meio de que instrumento ou suporte – livros, quadrinhos, filmes, televisão, computador, jogos eletrônicos - o que fica muito evidente nas falas dos jovens é a vontade de vivenciar uma história.

O jogo como possibilidade de viver outra realidade está presente na maioria das falas:

*[...] Eu acho que é uma viagem quando você lê um [livro], normalmente você entra na história. Há histórias reais e há a ficção. Como eu sempre gostei de ficção e fantasia medieval, em filmes eu gosto de jogos de fantasia ... Até quando o gênero e ação, eu prefiro aqueles com alguma história mais mirabolante e viajada... Ficção me atrai mais, então enredos mais fantásticos me atraem mais, assim o jogo me dá a possibilidade de outra realidade. Em geral, eu busco neles outra realidade... Na verdade essa é a função do jogo: dar a sensação de estar em outra realidade. (Esdras, 21 anos)*

Felipe, 16 anos, falando sobre as histórias dos jogos *The Legend of Zelda* e *Naruto*, classificadas por ele como muito boas, explica que elas se passam em espaços diferentes daqueles da vida cotidiana, envolvendo elementos fantásticos “*que cada um queria que existisse no mundo e que infelizmente não existe*”. Essas falas revelam a importância da fantasia, mesmo para jovens que já passaram da fase da infância que, no senso comum é aquela mais afeita a viver fantasias. Os depoimentos dos jovens não deixam dúvidas sobre a necessidade de brincar, de criar, de viver fantasias, se entregar à magia de um mundo ficcional. Tiago, por exemplo, encanta-se com as possibilidades do jogo:

*É emocionante, não é? Por exemplo, tem um jogo de RPG que você usa uma espada gigante, tipo um desenho, anime, chamado Berserk, você vai matar um dragão, você mata um dragão, imagina só! Na realidade seria o quê? basicamente impossível!*

São modos de “dar asas à imaginação” que lembram aqueles que experimentamos quando nos entregamos à leitura de um livro ou quando nos emocionamos ao ver um filme a ponto de chorar ou rir, de torcer aflitivamente por um personagem, se alegrar por suas conquistas ou se angustiar com suas desventuras, com o

---

<sup>4</sup> Fala de Diego

diferencial de que nos *games* podemos também protagonizar as aventuras e interferir em seu desenrolar.

Para a grande maioria dos jovens entrevistados a narrativa interfere significativamente nas preferências e escolhas de jogos. “*Se não tiver história não tem graça!*”, determina Gustavo, de 18 anos, completando que “*pode ser qualquer coisa, desde medieval até futurista, mas... tem que ter uma história*” para que ele se interesse pelo jogo. Ele, porém, aponta uma diferença de envolvimento que depende da complexidade narrativa do jogo e diz: “*(...) Se for um joguinho como Mortal Kombat ali, que a lutinha acabou é pouca coisa, mas se pegar um Final Fantasy da vida, que você fica oito horas em frente ao jogo e ainda não terminou ... é uma coisa completamente diferente!*”

É recorrente nas falas coletadas a importância de um enredo bem construído, com elementos que enriqueçam a ação, como aponta Esdras falando sobre suas preferências:

*Tem jogos onde não há história. Simplesmente os personagens estão lá e você tem que fazer algo. Em RPGs [online] isso é ruim. Tipo, tem jogos que seguem sempre o mesmo clichê batido: salve o mundo, mate o vilão e pronto. Isso não é um atrativo a mais.*

*Histórias boas envolvem enredos complexos, vilões se aliando a você, aliados se revoltando... Isso vale para qualquer jogo, até luta. É legal ver uma rivalidade bem embasada entre dois lutadores ou uma boa história para o cara poder lançar chamas pela mão...*

Essas falas sinalizam que apenas o desafio baseado na habilidade não preenche suas expectativas por um bom jogo e que para “entrar” de fato no jogo é necessário desfrutar os prazeres de histórias mais “ricas”. Da mesma forma que gráficos complexos e bem resolvidos não respondem isoladamente pelo sucesso dos jogos, como enfatiza Bruno: “*Ah, o gráfico e ... a história! A história do jogo! Por que se o jogo for bom, tiver um gráfico excelente, mas não prestar eu não vou jogar, pô!*”

Fica claro que o envolvimento com a história do jogo é um fator importante para que este agrade ou não e para que o jovem experimente um prazer diferente daquele de apenas ganhar ou vencer desafios. Diego fala sobre o envolvimento com a história de um livro que parece acontecer da mesma forma que nos *games*:

*Por exemplo, tem livro que você se sente preso nele, pela história. Por exemplo suspense, eu gosto muito de suspense, mistério. Então você vai lendo no começo, então o suspense ..., então você vai acabar querendo ler o resto, e você acaba*

*criando aquela cena toda na tua cabeça, até trilha sonora se tu conseguir, cara. Te prende muito.*

É interessante observar como as diversas linguagens fazem parte do seu modo de perceber, diante da relação que ele faz entre a trilha sonora e a leitura do livro. Sua relação com a narrativa foi construída principalmente a partir do contato com o cinema e com os jogos e desta forma a trilha sonora já está incorporada à sua maneira de pensar, pois quando ele assiste a um filme ou joga um *game* ele “lê” com som.

O mesmo jovem, quando fala sobre o aprimoramento das técnicas que permitem desenvolver gráficos mais complexos e sobre as qualidades visuais de um bom jogo afirma que em alguns casos “*É como se você estivesse jogando um filme!!*” A referência ao cinema é algo que emerge claramente das falas dos jovens, revelando uma formação cultural que nasce no âmbito da linguagem audiovisual. Aranha (2008) argumenta que a produção literária nos dias de hoje, lida com leitores que possuem uma construção mental cinematográfica e que a narrativa nos jogos aproxima-se também das narrativas do cinema, reunindo elementos destas. De fato, a hibridização dos meios e linguagens determina uma negociação e incorporação mútua dos elementos de uma mídia à outra. As referências tanto ao filme como às histórias em quadrinhos fazem transparecer o contexto cultural desses jovens que não podem prescindir de imagens, sons, movimentos.

Mas, se por um lado as emoções e sentimentos dos leitores das novas mídias podem ser comparados àqueles experimentados por leitores de livros ou platéias cinematográficas, suas formas de “ler” são diversas e foram construídas sobre novas bases, ao longo de tempos históricos que propiciaram aos sujeitos perceber o mundo a partir de novas sensibilidades, influenciando seus modos de subjetivação. Este leitor não pode ser considerado como consequência linear do leitor da mídia impressa - no sentido construído a partir de uma idéia de desenvolvimento -, mas é um leitor constituído no seu tempo histórico, a partir das transformações pelas quais passaram e passam as sociedades nas quais está inserido. É um leitor que se forma nessa relação com os aparatos tecnológicos, que aprende a ler o mundo no “*zappear*” das informações e na hibridez das linguagens que os meios colocam à disposição.

Andrew Darley (*online*) apesar de identificar uma história possível nos jogos eletrônicos, aponta uma “pobreza” em sua narrativa, se comparada a outras formas como a de livros e filmes. Ele exemplifica dizendo que nos jogos de computador do tipo “atire neles”, como *Quake* ou *Doom* a narrativa é curta e básica ao extremo.

Porém, talvez precisemos mesmo admitir um novo formato de narrativa nos “novos” tempos. Ser curta e básica não seria um requisito para esses novos formatos? Talvez eles precisem contemplar os atuais contextos, onde a relação com o tempo foi radicalmente modificada. Ao ler um texto na tela, o leitor o faz de forma diagonal, buscando as palavras-chave para entender todo o texto. Não nos deixamos ficar em cada palavra, varremos a tela com o olhar, à procura do sentido geral.

Além disso, a ênfase hoje é protagonizar. Os leitores querem viver a história, construir a narrativa, interferir no enredo e no desenrolar dos acontecimentos (agenciamento), dialogar diretamente com os personagens (interação). A fala de Esdras exemplifica esse desejo: “*Muitos filmes me fazem querer jogar jogos para me sentir o protagonista dele. Por exemplo, Matrix me fez querer jogar Max Prime (embora o enredo não seja muito fantasioso - um policial se vingando), mas os movimentos do cara lembram o Neo [personagem de Matrix]*”.

Será esse um dos possíveis formatos para as narrativas na contemporaneidade? Sem excluir os anteriores, este tem se apresentado como um novo modo de contar e viver histórias, que surge a partir do desenvolvimento dos meios digitais. É importante frisar mais uma vez que desenvolvimento aqui não tem o sentido de algo que caminha em direção a uma melhoria ou que está acima daquilo que passou, mas que apresenta uma complexidade diferente a partir de possibilidades incorporadas ao conhecimento das técnicas.

Quando o livro surgiu, estabeleceu-se uma maneira de ler histórias que propunha o recolhimento, o mergulho nas reflexões e situações apresentadas pelas histórias, através de imagens mentais produzidas. Cada palavra trazia um mundo de imagens que eram saboreadas lentamente, bem de acordo com a época vivida. Hoje, o tempo traz uma dinâmica diferente, mais acelerada, que é fruto dos aparatos que temos a nosso dispor e que, ao mesmo tempo, dá origem à busca por outras linguagens.

Mesmo assim, é possível encontrar nas palavras de alguns jovens jogadores o prazer de saborear uma história sem pressa, como nos revela Fábio, de 18 anos, ao decretar que a história do jogo é muito importante e que “*a história do jogo tem que demorar para desenrolar. Você vê muito RPG [online] hoje em dia, que você em dois ou três dias, jogando direto, você zera. Não tem graça assim! Eu gosto de RPG que você demora três semanas em cima, jogando direto.* Ele aponta o jogo Final Fantasy VIII como o que tem a melhor história e diz que demorou “*um mês e meio jogando*

*direto, com várias empacadas horríveis, entendeu? A história é muito maneira!! É bem legal! É bem legal!”*

A noção de tempo é um fator que merece atenção e observa-se que a narrativa nos *games* se caracteriza por “estar acontecendo”, muito mais do que por aquilo que aconteceu. Ela está em curso no momento exato em que jogo acontece e tem a possibilidade de se refazer a cada momento. Cada nova jogada representa uma nova possibilidade de história, um novo possível caminho e desfecho para a mesma história. Isso muda de modo significativo a relação dos sujeitos com a história. Talvez esses jovens tenham certa dificuldade para se relacionar com histórias “paradas” que “não caminham” (Oswald, 2008). Talvez eles precisem sempre dessa dinâmica.

### **Concluindo**

Diante do que apresentamos, caberia perguntar como a escola vai lidar com essa maneira tão diversa de entender as narrativas? Como retomar a história começada na aula anterior se a continuidade já não faz tanto sentido para as gerações nativas digitais? Como despertar o interesse por histórias que devem ser estudadas e lidas sempre de forma semelhante? Como conciliar os formatos tradicionais e os novos modos de ler e de produzir narrativas nos ambientes escolares?

De acordo com Machado (2007, p.143) a narrativa nos meios digitais não pode ser definida como antes. Ela é um campo de possibilidades, um repertório de situações que se encontra em disponibilidade para as escolhas dos usuários e, assim, nos lança o desafio de conceber e entender tais narrativas. Esse desafio precisa ser enfrentado por aqueles que pensam a educação, pois implica na caracterização das novas relações dos mais jovens com a cultura e com o conhecimento.

A oportunidade de refletir sobre o estranhamento que os jovens sujeitos do estudo vêm mantendo com o texto impresso tal como ele se organiza no livro, nos leva, concordando com o autor, a colocar em xeque a idéia de que estamos diante de uma crise de leitura, compartilhada pelo senso comum e por setores pouco progressistas da mídia e do campo da educação, admitindo que estamos diante não de uma crise, mas de um contexto histórico de educação pela imagem, mediador de novas formas de ler e, conseqüentemente, de produzir conhecimento que precisaria ser levado em conta pela escola. Nesse sentido, nos parece cabível concluir, propondo que não é mais possível continuar pensando a relação das gerações mais novas com as narrativas contemporâneas a partir dos modelos da cultura letrada, sendo necessário identificar

outros referenciais, a partir da cultura digital, mais condizentes à construção de novos conceitos e olhares sobre as práticas culturais juvenis.

### Referências bibliográficas

ARANHA, Gláucio. A reconfiguração do ato de leitura e leitor os textos narrativos mediados pela tecnologia dos jogos eletrônicos. *Ciência e cognição*, v. 02: 11-35, 2004. Disponível em: < <http://geocities.yahoo.com.br/cienciaecognicao/>> Acesso em: 15 jan. 2007.

\_\_\_\_\_. Narratologia e jogos eletrônicos. In: OSWALD, Maria Luiza B., PEREIRA, Rita M. Ribes (orgs.). *Infância e juventude: narrativas contemporâneas*. Petrópolis: DP et Alii, 2008.

CRUZ, Maria Tereza. *Da nova sensibilidade artificial*. Universidade Nova de Lisboa. No prelo. Disponível em: <http://bocc.ubi.pt/pag/cruz-teresa-sensibilidade-artificial.pdf>

Acesso em 06 jun. 2007.

DARLEY, Andrew. *Jogos e aventuras: surfando a imagem*. Título original in Visual digital culture. Tradução de Raquel da Fontoura Budaszewski. Disponível em: [http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol12/vol12\\_andrewdarley.htm](http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol12/vol12_andrewdarley.htm)

Acesso em: 13 ago. 2007.

FERREIRA, Helenice. *Percepção e sensibilidades de jovens na relação com a tecnologia*. In: ENDIPE, XIV, 2008, Porto Alegre.

MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTIN-BABERO, Jesús; REY, Germán. *Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva*. 2ª ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2004.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa Khouri Daher, Marcelo Fernandez Cuziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

OSWALD, Maria Luiza M. B., *Ver e sentir: imagem técnica, recepção e leitura*. In: XIV ENDIPE, Porto Alegre, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

\_\_\_\_\_. Potenciais desafios da sociedade informacional. Conferência magistral no 9º Congresso Mundial de Informação em Saúde e Bibliotecas. Salvador, BA, de 20 a 23 de setembro de 2005.

*Sites visitados:*

G1, O Globo. <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,MUL294714-6174,00-KUNG+FU+VIRTUAL+AGITA+PRIMEIRO+DIA+DA+CAMPUS+PARTY.html>