

Ética nos jogos digitais e formação de professores

Ethics in digital games and teacher education

Renato dos Santos Santana

Universidade Federal de Sergipe

Vanderlei José Zacchi

Universidade Federal de Sergipe

Renato dos Santos Santana

Graduando do 8º período do curso de Letras Português-Inglês pela Universidade Federal de Sergipe, pesquisador de Iniciação Científica na área de Linguística Aplicada.

Vanderlei José Zacchi

Doutor em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês pela USP e pós-doutorado em Estudos Literários pela UFMG. É professor do Departamento de Letras Estrangeiras e coordenador do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Sergipe. <https://orcid.org/0000-0003-3126-524X>

Recebido em:
18/06/2021

Aceito em:
25/02/2022

JAN / ABR 2022
ISSN 2317-9945 (on-line)
ISSN 0103-6858
p. 35 - 48

RESUMO

O rápido desenvolvimento tecnológico tem trazido novas configurações para os jogos digitais, moldando novas posturas éticas tanto no mundo real quanto no virtual. Diante disso, este trabalho objetiva verificar as relações entre as práticas de jogo e os valores éticos de jogadores/futuros professores de língua inglesa, além de observar como a experiência de jogo pressupõe as consequências da vida real, verificando sua relação com a sociedade e a sala de aula e como esses mecanismos podem contribuir na formação de professores e no ensino de línguas. À luz dos dados levantados na pesquisa e das ideias de Sicart (2009), Bauman (2011) e de outros estudiosos dos campos da ética, dos jogos digitais e da formação de professores, observou-se que os valores éticos dos jogadores estão intimamente relacionados às condutas adotadas na prática de jogo, sendo possível definir esse ambiente como complexo e imprevisível, igualmente ao da sociedade e da sala de aula. Portanto, os jogos digitais se traduzem como um mecanismo cada vez mais presente na realidade dos indivíduos, constituindo-se para além de seus limites e regras e oferecendo aos usuários um grandioso mundo de possibilidades, preparando-os assim para o complexo mundo em que estamos inseridos.

PALAVRAS-CHAVE

Ética. Jogos digitais. Formação de professores. Ensino de línguas

ABSTRACT

The rapid technological development has brought new configurations to digital games, shaping new ethical attitudes both in the real and the virtual worlds. So, this paper aims to verify the relations between game practices and ethical values of players/future English language teachers, besides observing how the game experience presupposes real-life consequences, checking its relation with society and the classroom and how these mechanisms can contribute to teacher education and language teaching. In light of the data collected in the research and the ideas of Sicart (2009), Bauman (2011), and other scholars in the fields of ethics, digital games, and teacher

define this environment as complex and unpredictable, just like society and the classroom. Therefore, digital games translate themselves as a mechanism increasingly present in the reality of individuals, constituting beyond their limits and rules and offering users a wide world of possibilities, thus preparing them for the complex world in which we are.

KEYWORDS

Ethics. Digital games. Teacher education. Language teaching

1. Introdução

Fazer escolhas é uma ação presente na maioria dos jogos digitais na atualidade. Dependendo da narrativa, essas escolhas podem ser de fundo moral ou não. De qualquer maneira, é possível em muitos casos fazer paralelos entre os jogos (ou a ficção) e a vida (ou a realidade). Viver dilemas e fazer escolhas são comuns em nossos cotidianos, envolvendo uma dimensão ética própria do ser humano. Partindo desse pressuposto, muito se discute acerca das aspirações do ser humano. Afinal, o que busca ele com suas ações no meio social, sejam elas boas ou até mesmo consideradas más? Como destaca Aristóteles:

Todo conhecimento e todo trabalho visa a algum bem, quais afirmamos ser os objetivos da ciência política e qual é o mais alto de todos os bens que se podem alcançar pela ação. Verbalmente, quase todos estão de acordo, pois tanto o vulgo como os homens de cultura superior dizem ser esse fim a felicidade e identificam o bem viver e o bem agir como o ser feliz (ARISTÓTELES, 1991, p. 6).

Logo, a busca do ser humano por esse “bem maior” impactará todas as camadas de sua vida. Diante desse contexto, é possível avaliar como essa tomada de decisões pode ser refletida no âmbito dos jogos digitais, tendo em vista a variedade de situações que exigem do jogador uma certa postura crítica para tomar determinada decisão.

À luz desses fatos, é necessário destacar os jogos digitais como um elemento proveniente dos recentes avanços tecnológicos, esses que são responsáveis por novos métodos de desenvolvimento cognitivo do ser humano, constituindo assim pessoas cada vez mais conectadas a esses meios digitais. Sendo assim, essa investigação propõe-se a discutir sobre a tomada de decisões no contexto dos jogos digitais e sobre como elas podem se refletir nas condutas de professores em formação – neste caso, mais especificamente os de língua inglesa – já que “com a globalização e as novas tecnologias de comunicação, os alunos têm acesso a novas fontes de informação e também a diferentes formas de construir conhecimento” (ZACCHI, 2015, p. 264), o que exigirá posicionamentos mais específicos para lidar com esses estudantes e o conhecimento trazido por eles.

Destacando jogos digitais que simulam, com maior ou menor veracidade, situações reais, é possível concluir que, assim como nas situações concretas, as decisões tomadas em um jogo terão um impacto direto na sua dinâmica. Essas decisões serão guiadas pela bagagem cultural levada pelo jogador, pois como propõe Sicart: “O jogador é uma subjetividade reflexiva que entra no jogo com sua própria história cultural como jogador, junta-

O intercâmbio entre mundos real e virtual incide sobre o jogador, que leva seus conhecimentos para o jogo, mas também abstrai informações desse contexto, que podem influenciar o comportamento desse sujeito no seu mundo fora do campo virtual, como também enfatiza Sicart (2009, p. 81): “nosso humor e nossas ideias podem ser alterados por uma experiência de jogo”. Nesse contexto, este trabalho busca demonstrar que as decisões tomadas em um jogo poderão ter um impacto que vai além da subjetividade do jogador, influenciando assim tanto a narrativa do jogo quanto a reflexão desse sujeito sobre sua realidade.

Assim, numa das etapas da pesquisa, buscamos um jogo que funcionasse na dinâmica de escolhas e consequências e que permitisse ao jogador tomar suas próprias decisões, sendo a narrativa influenciada por elas. Como resultado, o jogador pode guiar a narrativa com base em suas experiências do mundo real, inclusive nas situações que solicitam posicionamentos éticos. À vista disso, por contemplar esses requisitos, além da narrativa tratar de problemáticas que envolvem o ambiente escolar, o grupo de pesquisadores optou por trabalhar com o jogo *Life is Strange* (2015), que abrangeu de maneira significativa os objetivos da pesquisa, permitindo interligar sala de aula, tomadas de decisão e princípios éticos.

É essa visão que buscamos levar para o contexto do professor do século XXI, que se encontra diante de uma série de dilemas e singularidades próprias de uma sociedade pós-moderna e influenciada pela cultura digital. Sendo assim, é preciso considerar como essa cultura digital, principalmente a dos jogos, está moldando seus usuários e como essa ferramenta pode ser utilizada na formação de professores.

2. Metodologia

As abordagens utilizadas tiveram como foco verificar como os futuros professores enxergam questões vinculadas à ética e aos jogos digitais, para posteriormente investigar os aspectos pessoais e acadêmicos desses jogadores/futuros professores e como essas questões se interligam ou não com suas práticas do jogo. Buscou-se também aferir como essas práticas adotadas durante o jogo podem interferir na vida real, mais especificamente na sala de aula.

Inicialmente, foi criado um grupo na plataforma Steam (store.steam-powered.com), onde é possível, além de encontrar uma variedade de jogos, participar de discussões, fóruns e outras atividades entre os jogadores vinculados a ela. Criado o grupo, identificamos os informantes/alunos de graduação² que tinham familiaridade com o universo dos jogos digitais que se dispuseram a contribuir com este estudo. Os informantes eram alunos dos cursos de Letras Inglês e Letras Português-Inglês de uma universidade pública federal.

Quanto ao perfil desses alunos, as idades variam entre 18 e 32 anos, e são estudantes de períodos variados. Essa diversificação de público objeti-

2 O projeto que deu origem a este trabalho foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da universidade à qual o grupo está vinculado. Antes de tomar parte na pesquisa, todos os informantes assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido sobre os procedimentos da pesquisa.

objetivou coletar diferentes percepções acerca das temáticas abordadas. Buscamos ter um equilíbrio quanto ao gênero, para que não prevalecesse um grupo específico, levando-se em consideração o público próprio dos cursos de Letras. Em geral, há uma predominância de mulheres nesses cursos. Mas é sabido também que o público familiarizado com os jogos digitais é majoritariamente masculino. Assim, ao final, nove homens e cinco mulheres se voluntariaram, totalizando assim quatorze participantes, incluindo os quatro pesquisadores (três bolsistas e voluntários do PIBIC e o coordenador desta pesquisa³).

Após inseridos no grupo, os informantes foram submetidos a um questionário que visava identificar suas relações com os jogos digitais, como também trazia questões acerca das percepções éticas desses jogadores no ambiente do jogo. Seguida a aplicação do questionário, foram iniciadas as discussões através da plataforma destacada, onde os tópicos abordados traziam as questões norteadoras desta pesquisa de modo mais detalhado, visando coletar a maior quantidade de dados possível. O processo de interação se deu através da criação de tópicos por parte dos pesquisadores, sobre as principais temáticas da pesquisa: ética, jogos digitais, formação de professores e ensino de língua inglesa. As perguntas eram postadas no grupo da Steam e os participantes respondiam apresentando suas opiniões acerca dos tópicos. No total, ao longo de 2020, foram criados seis tópicos, variando entre uma e vinte e três postagens para cada um.

Por fim, seis dos alunos completaram as duas primeiras etapas do jogo *Life is Strange* (2015), bastante voltado para situações de tomada de decisão, conforme mencionado acima. Os jogos foram gravados com um dispositivo de captura de tela para verificar as posturas dos jogadores e como eles enfrentavam os dilemas éticos com que eram confrontados durante a experiência do jogo.

A análise de dados desenvolvida no decorrer deste trabalho ocorrerá utilizando-se de abordagens de caráter qualitativo, destacando a teoria e correlacionando-a com os dados adquiridos no decorrer da pesquisa, principalmente das discussões geradas no grupo da plataforma Steam.

3. Ética e o mundo digital

Como destacado anteriormente, a ética é um dos vários elementos que constituem o ser humano, sendo ela um componente fundamental para a vida em sociedade e para as tomadas de decisão que ela requer dos indivíduos.

Com base na tradicional definição de ética de Aristóteles (1991, p. 13), estima-se que o ser humano por natureza tem suas ações guiadas e moldadas pela busca de um bem maior, a felicidade: “a felicidade é, portanto, algo absoluto e auto-suficiente, sendo também a finalidade da ação”. Ou ainda, na interpretação de Comparato, ela é “a recompensa de um esforço constante e bem orientado (COMPARATO, 2006, p. 17)”. A partir daí, pode-se perguntar: até que ponto essa busca impacta na vida de outros indivíduos e como ela se dá no mundo digital atual?

Bauman (2011), ao comentar o mundo atual (“o mundo globalizado dos

3 Esta pesquisa recebeu financiamento nos termos da Chamada Universal MCTIC/CNPq 2018, e em forma de bolsa de iniciação científica também cedida pelo CNPq.

consumidores”, p. 37), coloca sua ênfase em dois conceitos a princípio antitéticos: a liberdade e a responsabilidade. Em termos gerais, a liberdade de escolha traz embutida a responsabilidade pelos próprios atos. Não se pode, portanto, culpar ninguém mais, a não ser a si mesmo, pelas más escolhas: “Por mais aglomerado que seja aquele mundo lá fora, ele não contém ninguém em quem se possa colocar a culpa por meu fracasso” (p. 52). Mas com o advento do que ele chama de “sociedade líquida moderna de consumidores” (p. 55), suprimiu-se, em nome da liberdade, muito do que antes servia como baliza ou delimitação para as ações individuais. “No cenário desregulamentado e privatizado, centrado em preocupações e buscas consumistas”, acrescenta ele, “a responsabilidade sumária pelas escolhas – pela ação que segue a escolha e pelas consequências dessas ações – é lançada em cheio nos ombros dos atores individuais” (p. 56). Uma implicação ética decorrente dessa situação é que sacrificar o bem-estar pessoal pela “responsabilidade moral pelos outros” (p. 57) tornou-se agora também uma escolha individual.

Bauman traz, portanto, uma reflexão de como as aspirações humanas estão se desenrolando na atualidade, tendo em vista um mundo onde os indivíduos estão cada vez mais preocupados com seus prazeres e aspirações individuais, em decorrência do estímulo exacerbado ao consumo. A ascensão do capitalismo traz à tona um apelo ao individualismo, que muitas vezes se transfigura em egoísmo, interferindo diretamente nas concepções éticas da sociedade; uma ética já não mais pensada coletivamente, mas sim, edificada de forma individual.

A presença cada vez mais ubíqua das tecnologias digitais torna esse processo ainda mais sofisticado. James (2014, p. 2) é uma autora que tem explorado as dimensões éticas e morais do mundo interconectado em que vivemos hoje. Para ela, as mídias digitais têm tido especial apelo para o público jovem, remodelando suas identidades e sensibilidades éticas e morais. A atuação nos espaços dessas mídias contribui para a construção das suas normas, de modo que essa ética é constantemente remodelada. Para James, problematizar o livre compartilhamento do que se passa na mente de uma pessoa em favor de um olhar sensível para o que é aceitável de se comunicar publicamente é importante no processo de construção dessas normas. Mais que isso, requer um “pensamento ético”, que leva em consideração “os efeitos das nossas ações sobre agentes múltiplos e distantes e sobre a integridade de uma comunidade mais ampla” (p. 4). Portanto, embora isso envolva uma construção coletiva, em geral recai sobre cada indivíduo, livre para participar nesses espaços, a responsabilidade pelas suas atuações, reforçando as proposições de Bauman (2011) acima.

A prática com jogos digitais nem sempre envolve a interação com outros jogadores ou indivíduos conectados em rede. Muitas vezes as decisões tomadas em jogo não chegarão a afetar diretamente essas pessoas. No entanto, entendemos que o jogo digital funciona em geral como uma simulação da vida real (ZACCHI, 2020), tornando-se, portanto, um espaço privilegiado para tomadas de decisão, uma vez que o jogador estaria isento de arcar com suas consequências na vida real. Mesmo assim, também entendemos que há um entrecruzamento entre os valores que circulam no jogo e na vida em sociedade, de modo que as tomadas de decisão em ambos os espaços são caracterizadas pelos dois contextos. Por fim, há também no

ambiente virtual um conjunto de posturas que pressupõem uma construção ética, já que, para além desses fatos, os jogos têm um conjunto de regras que precisam ser seguidas para que assim o jogador possa gozar de todos os recursos do jogo, havendo uma troca de experiências entre o jogador e o jogo.

3.1. O ENCADEAMENTO ENTRE AS PRÁTICAS DE JOGO E OS VALORES ÉTICOS DOS JOGADORES

Stuart Hall (2006), ao falar sobre a identidade cultural na pós-modernidade, destaca que o indivíduo moderno é fragmentado, formado por um conjunto de costumes, valores e ideais e moldado de acordo com as experiências vividas no decorrer de sua vida.

Esse indivíduo constituído de inúmeras instâncias irá posicionar-se tendo como base as facetas que o compõem, essas que constituem a bagagem cultural desse sujeito. Desse modo, “o que parece ‘eu’ consiste na atividade de várias coletividades” (MENEZES DE SOUZA, 2011, p. 294), o que significa que o indivíduo carregará essa bagagem consigo através de diversos ambientes, inclusive para os virtuais. Em face disso, em uma experiência de jogo, essa bagagem cultural do indivíduo irá interligar-se com os limites delimitados por esse ambiente, através de suas regras, considerando que, “se o jogador não seguir as regras ou nunca as entender, o jogo não será uma experiência bem-sucedida” (SICART, 2009, p. 64).

Assim, na prática do jogo há uma ligação entre os valores éticos dos jogadores e suas ações. “A ética do jogo como experiência está intimamente relacionada à ética do jogador, bem como conectada ao sistema de jogo projetado para criar essa experiência” (SICART, 2009, p. 154). Logo, o exercício de jogar é um processo que, não apenas requererá do jogador habilidades físicas e intelectuais, mas envolverá também sua moral e valores construídos no decorrer de sua vida.

Outro ponto importante a se destacar nessa discussão diz respeito às singularidades de posturas adotadas pelo jogador na prática do jogo, já que cada indivíduo é único e teve experiências e vivências exclusivas em relação aos outros. “As pessoas tendem a tecer suas imagens do mundo com os fios de suas experiências.” (BAUMAN, 2011, p. 52) Como um dos informantes bem destacou, “a imersão no jogo é diferente em cada jogador, assim como seus desconfortos e preferências” (CLEV0425⁴, Ética e Comportamento no Jogo⁵, 6 mai. 2020⁶). Isso implica dizer que a imersão no jogo, que se dará mediante diversos fatores, também será determinada por essa bagagem cultural trazida pelo indivíduo para dentro do jogo. No entanto, conforme mencionamos nos parágrafos anteriores, essas ações nunca são frutos apenas de uma subjetividade singular, mas como efeito de identidades fragmentadas situadas em contextos mais ou menos específicos.

Quando os informantes foram questionados sobre essa ligação entre suas práticas como jogadores e suas possíveis relações com seus valores morais, foi perceptível que eles têm certa preocupação em como agir me

4 Nickname adotado pelo jogador na STEAM;

5 Tópico abordado;

6 Data em que a resposta foi obtida.

diante as questões vivenciadas, como é notório na resposta a seguir:

É possível relacionar seu comportamento no jogo com o seu comportamento na vida, por exemplo, num jogo em equipe é possível identificar um momento em que você poderia ter ajudado melhor um membro do time, ou quando você estava precisando de ajuda mas ninguém veio te ajudar, e você tem a escolha de reagir positivamente ou negativamente frente a isso (KLEVERTONCAD, questionário, 18 mar. 2020).

Essa afirmação denota que, por mais que o jogo dê uma liberdade não vivida na vida real, há um diálogo entre as condutas adotadas pelo jogador na vida e sua postura no jogo. Sendo assim, as práticas e a bagagem socio-cultural desempenham um papel de extrema importância nesse complexo processo construído durante a experiência do jogo, tendo influência direta na conduta que será adotada.

Durante a simulação do jogo, esse fator também pode ser observado em diversos momentos. O jogo escolhido para a simulação, *Life is Strange* (2015), permite ao jogador controlar a narrativa através de suas escolhas, que são determinantes para o desenrolar da história. Quando colocados diante dos dilemas apresentados no jogo, os informantes precisaram fazer esse exercício, tendo sido necessário refletir sobre qual o melhor posicionamento a se tomar naquela situação e como eles agiriam se estivessem passando por aquilo na vida real:

Agi com cautela mas minhas escolhas e fazendo o que eu faria naturalmente no lugar da personagem e naquela situação específica, a escolha que fosse mais alinhada com os meus 'valores e morais', algo que eu não iria me arrepender, mesmo com um possível desfortúnio nas consequências (DUDABLOSSOMING, *Ética/Life is Strange*, 28 jun. 2020).

“A maneira com que os personagens e a história criam uma sensação de imersão fez com que não se tornasse apenas mais um jogo, mas uma experiência enriquecedora para muitas das minhas convicções” (LADY_SANGSTER, *Ética/Life is Strange*, 29 jun. 2020).

Portanto, mediante essas observações foi possível perceber que, “como jogadores, refletimos criticamente sobre o que fazemos no mundo dos jogos durante uma experiência de jogo” (SICART, 2009, p. 63), o que torna mais perceptível a conexão entre as vivências socioculturais e as situações de jogo, tendo como plano de fundo a resolução das problemáticas e desafios apresentados.

Assim como outras instâncias da sociedade têm sido diretamente afetadas pelos avanços tecnológicos, os vídeo games têm passado pelo mesmo processo, aproximando-se cada vez mais da realidade, diga-se por questões gráficas, ou até mesmo na construção das personagens, que estão se tornando cada vez mais inteligentes e ricas em detalhes, refletindo assim variados ambientes, ideias e condutas.

Esse avanço tecnológico permite aos jogadores uma imersão ainda mais profunda e efetiva no ambiente do jogo, visto que o enredo bem trabalhado, bem como o gráfico utilizado desempenham um papel fundamental na experiência. Essas características permitem que sejam trabalhadas questões e situações cada vez mais complexas, tornando a simulação cada

buscava perceber como as condutas dos jogadores se manifestavam no jogo e como elas poderiam se aproximar das condutas adotadas na vida real. *Life is Strange* (2015) tem como protagonista Max, uma jovem estudante que se vê de volta à sua antiga cidade após passar um certo período fora. Em meio a esse retorno, Max se encontra dentro de inúmeras situações que vão exigir dela decisões que terão, como é destacado no menu do jogo, um impacto no presente, no passado e no futuro.

Sabendo disso, os jogadores/futuros professores assumiram o papel da personagem e eram responsáveis por conduzi-la nessa trajetória cheia de emoções. O ambiente escolar abordava temáticas como *bullying*, drogas, assédio e outras formas de violência. Como na vida real, aqui “a responsabilidade sumária pelas escolhas – pela ação que segue a escolha e pelas consequências dessas ações – é lançada em cheio nos ombros dos atores individuais” (BAUMAN, 2011, p. 46), cabendo a eles lidar com os posteriores resultados dessas ações.

Segundo afirma Menezes de Souza (2011, p. 285), “A complexidade desse mundo de hoje não está lá fora, está aqui dentro de cada um de nós”. A dialética entre os ideais dos sujeitos/jogadores e as situações apresentadas se manifestaram nos relatos pós-jogo:

Antes mesmo de começar a jogar, eu já sabia da fama do jogo, que ele te faz tomar decisões que te marcam. Mas quando comecei a jogar, eu percebi o quanto bem desenvolvido os personagens são e como a gente cria um tipo de vínculo com eles. Quando chegou a hora de decidir, era como se fosse algo real que teria consequências severas, mesmo sendo só um jogo (M4THIE, *Ética/Life is Strange*, 24 jun. 2020). *Life is Strange* é um jogo fantástico que coloca em dilemas complexos e até pesados da vida. Enquanto jogadores, o jogo nos dá o poder da escolha e não somente escolher, mas também ver as consequências imediatas das nossas escolhas e poder revertê-las. (JhinVill, *Ética/Life is Strange*, 24 jun. 2020).

Nesse caso, o ato de jogar não pode ser classificado como um simples exercício, mas é uma experiência que vai além de um simples aparato gráfico, colocando-se assim como um reflexo das situações reais, o que irá exigir do jogador um equilíbrio entre suas condutas e os limites predefinidos pelo jogo.

Essa complexidade que o sujeito traz para dentro do jogo promove um diálogo entre o mundo real e o mundo virtual, o que pode gerar as mais diversas impressões e influências nos sujeitos envolvidos. Um dos grandes pontos dos jogos se dá na liberdade oferecida aos jogadores; todavia, esse fator pode causar um certo desconforto, quando essa liberdade oferecida denuncia questões que, de certo modo, se chocam com certas percepções e opiniões dos jogadores:

Por exemplo, jogos como GTA⁷, em que crimes são basicamente a base do jogo, nunca me incomodou matar ou fazer algo com algum npc⁸ do jogo. Porém, com certeza me incomodaria muito atos como estupro, por exemplo. Esse tipo de violência perde um pouco da fantasia do jogo e entra numa área mais próxima de um sadismo que

7 Sigla para Grand Theft Auto, jogo eletrônico de ação;

8 Termo utilizado para se referir aos personagens secundários do jogo, sobre os quais o jogador não tem controle.

que eu com certeza não me sentiria nem um pouco confortável (M4THIE, *Ética e Comportamento no Jogo*, 5 mai. 2020).

A fala do jogador reflete um pouco da sua provável postura na vida real, mediante cenas de estupro. Tais percepções irão variar de indivíduo para indivíduo. Dessa forma, “jogar um jogo de computador é um ato composto de múltiplas ações, algumas físicas, outras psicológicas, outras culturais, outras éticas e outras estéticas” (SICART, 2009, p. 64), sendo a cultura um fator que se debruça na experiência do jogo, o que faz dele uma experiência que vai além das características que o compõem, refletindo assim uma pequena amostra da sociedade e as questões que nela estão envolvidas. Por fim, como destacou um dos informantes, “o jogo pode ser usado e relacionado com o nosso mundo, muitas vezes se tornando um espelho dele” (JHINVILL, questionário, 18 mar. 2020).

3.2. A RELAÇÃO ENTRE O REAL E O VIRTUAL PRESENTE NO JOGO PENSADA

NA RELAÇÃO ENTRE A SALA DE AULA E A SOCIEDADE

Como destacado nas seções anteriores, a composição de um jogo vai além das características multimodais, mas constrói-se de modo a abarcar inúmeras outras esferas sociais. Essas características vão resultar em acontecimentos que estão fora do controle do jogador, sendo necessária na maioria das vezes uma ação rápida para resolver ou pelo menos sair daquela situação. Essa imprevisibilidade demonstra que a qualquer momento o jogador pode ser surpreendido com algum acontecimento, tratando-se assim de um ambiente altamente incerto, onde tudo, eventualmente, pode acontecer.

Essa relação sem dúvida é um dos muitos atributos da sociedade levados para dentro do jogo, visto que “vivemos em um mundo rizomático, de interculturalidades, de justaposições e de diferentes complexidades” (MENEZES DE SOUZA, 2011, p. 292). Essas complexidades estão presentes em todas as esferas que conhecemos e que compõem o meio social, inclusive nos vídeo games e outros espaços digitais.

Visto esse vínculo construído entre as complexidades do mundo real e seu encadeamento nos jogos, torna-se cabível também refletir sobre a relação entre a sala de aula e esse mundo real que tanto está sendo aqui discutido, a sociedade, sabendo que, além de jogadores, os informantes desta pesquisa também são futuros professores de língua inglesa. Inicialmente, é preciso considerar que hoje o professor precisa lidar com novas formas de construção de conhecimentos e de sentidos, sendo os jogos uma delas.

Diariamente surgem novas maneiras de aprendizagem, o que de certa forma modifica a maneira de pensar e agir dos indivíduos, impactando diretamente a sala de aula, onde “o professor deve lidar com os meios de comunicação que o aluno está acostumado a usar fora de sala de aula, a internet especialmente, [e] vídeo games” (MENEZES DE SOUZA, 2011, p. 279-280) (cf também ZACCHI, 2015).

Baseando-se nesses pressupostos, Menezes de Souza (2011, p. 279) se refere ao mundo de hoje como “um mundo globalizado, um mundo de complexidades, o qual nos obriga a atuar de uma maneira diferente na nossa sala de aula”. Ele destaca, porém, que as práticas adotadas, especialmente no âmbito da língua inglesa, mesmo após inúmeros estudos sobre os novos

contextualizado.

Diante dessas reflexões, os informantes foram questionados sobre o que eles pensavam de professores utilizarem sempre das mesmas abordagens e estratégias de ensino para ministrar aulas em turmas de diferentes contextos, sem levar em conta as diversas características de cada turma:

Como já disse o filósofo, sociólogo e antropólogo francês Edgar Morin: “Tudo que não se regenera é condenado.” E partindo dessa frase, é certo que aplicar os mesmos modos de ensino sempre em todos os diferentes contextos só vai dar em ‘bons resultados’ toda vez se for com a velha maquiagem de se fingir que aprende e ensina (COCASURFBOARDS, Formação de Professores, 21 mai. 2020).

“Acho que se deve tomar cuidado, pois cada turma, cada aluno e cada série está inserida em um contexto e tem suas peculiaridades.” (DUDABLOSSOMING, Formação de Professores, 21 mai. 2020).

Como é possível notar nas falas, os informantes, como alunos e futuros professores, acreditam que uma educação baseada nas mesmas abordagens e estratégias de ensino não é viável, visto que cada turma e cada aluno trará consigo características distintas. Logo, segundo as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006, p. 109), “em vez de preparar um aprendiz para o momento presente, o ensino de letramentos heterogêneos e múltiplos visa a prepará-lo para um futuro desconhecido, para agir em situações novas, imprevisíveis, incertas”. Sendo assim, a construção de um ensino que promova uma conexão entre a sociedade e a sala de aula é essencial para um exercício pleno da educação.

Posto isso, e consideradas as complexidades da sala de aula e dos jogos, é possível encontrar similaridades entre esses dois ambientes, já que em ambos existem características e complexidades presentes na sociedade, onde a imprevisibilidade é uma das grandes características, considerando-se os sujeitos que nela estão inseridos.

Nesse contexto, “Precisamos educar para a diferença, preparar para o conflito, se não nós vamos entender que toda vez que surge uma diferença ela precisa ser eliminada” (MENEZES DE SOUZA, 2011, p. 298). Nesse caso, pode-se dizer que tratar da sala de aula, assim como da sociedade, é refletir acerca de complexidades, sendo imprescindível uma educação que promova o diálogo entre essas duas instâncias, preparando assim os alunos para o convívio em sociedade.

Na mesma discussão mencionada acima, os informantes foram questionados sobre como eles encaravam a “reciclagem” de mecânicas nos jogos digitais, referente a abordagens sendo aplicadas a vários jogos com características e construções distintas. Através desse questionamento, buscou-se verificar possíveis conexões com as respostas alcançadas na pergunta anterior.

Trazendo pros games, o desenvolvedor deve pensar bem em como aplicar mecânicas ‘totalmente’ novas ou reutilizadas de jogos do mesmo gênero, porque pode ser que fique ou travado / chato demais de se prosseguir ou fácil demais. Buscar um certo equilíbrio e analisar vários pontos de vista e observar diversos feedbacks acredito ser o melhor caminho (COCASURFBOARDS, Formação de Professores, 22 mai. 2020).

Considerando esse contexto, acredito que seja o caso das discussões em que vejo em

sala de aula na graduação e mais ainda na iniciação a docência: o professor sempre tem que ter um plano B, C, D... Afinal, estamos lidando com humanos, tudo pode acontecer na hora da aula, imprevistos, oportunidades de aprofundar em outra discussões trabalhando a criticidade... Acredito que não exista uma abordagem ou estratégia universal que irá funcionar em todas as aulas. Nós como professores temos que estar preparados para lidar com isso em sala de aula, pois diferente dos jogos nós não temos um checkpoint ou um restart nas aulas (RUZZA, Formação de Professores, 27 mai. 2020).

Ruzza aponta bem a diferença entre o jogo digital e a sala de aula, ou a vida como um todo: não há recomeços, novas tentativas a partir do zero. Mesmo assim, as semelhanças estão aí e são importantes para nos fazer refletir. Assim como na sala de aula, utilizar das mesmas abordagens em jogos diferentes é algo que de certo modo pode resultar no desinteresse por parte do público, o que, conseqüentemente, ocasionará o abandono do jogador. Dessa forma, é importante que sejam levadas em conta as características de cada jogo a ser desenvolvido, bem como em cada turma a ser trabalhada, visto que em cada um desses ambientes haverá construções singulares, o que exigirá abordagens específicas para cada um deles.

Como vem sendo discutindo no decorrer deste trabalho, o ato de jogar um jogo digital é mais complexo do que aparenta ser, já que requer do usuário um conjunto de conhecimentos e ações para a experiência ser bem sucedida. Considerando-se que “um jogador é, [...] pelo menos parcialmente, afetado em seu ser moral pelo jogo que está experimentando” (SICART, 2009, p. 77), a prática do jogo nos afeta de alguma maneira. “Quando imersos em uma situação, os jogadores usam suas habilidades motoras, sua inteligência e suas capacidades de abstração e lógica para resolver os desafios impostos pelo jogo” (SICART, 2009, p. 125). Logo, os conhecimentos adquiridos durante a execução do jogo irão contribuir para o desenvolvimento intelectual do jogador em face dos estímulos recebidos.

Durante as simulações realizadas, foi possível observar essas questões mais de perto. Quando questionados acerca da experiência no jogo, os informantes destacaram como ela foi de grande valia para o desenvolvimento da percepção de cada um deles, como é explicitado na resposta abaixo:

Life Is Strange foi uma experiência extraordinária, me fez repensar conceitos e atitudes, e me instigou à prática de uma empatia mais forte. A maneira com que os personagens e a história criam uma sensação de imersão fez com que não se tornasse apenas mais um jogo, mas uma experiência enriquecedora para muitas das minhas convicções (JHINVILL, Ética/Life is Strange, 24 jun. 2020).

Foi possível fazer tal verificação também através do seguinte questionamento: “Você acredita que um jogo é só um jogo? Ou você considera possível relacionar os jogos que você joga com o seu mundo fora deles?”. “Então, eu posso afirmar que minha percepção de mundo aumentou depois que eu passei a jogar” (YMALIVE_25, questionário, 18 mar. 2020). “Por experiência própria, um jogo pode mudar vidas, modos de pensar e conceitos sobre várias coisas e situações” (LADY_SANGSTER, questionário, 29 fev.

2020).

Assim, a dinâmica construída no jogo permite ao jogador essa reflexão acerca de suas percepções e olhar para o mundo que está a sua volta. No caso da formação de professores, o jogo permite ao futuro profissional olhar para a sua realidade através de outra perspectiva, considerando as questões abordadas no jogo, além de possibilitar conexões entre o jogo e a sala de aula, já que são ambientes passíveis das mais diversas situações.

A utilização de jogos digitais por professores ajuda a reforçar a ideia de que, assim como o jogo, no exercício da profissão, em sala de aula, os professores não terão um script para seguir, mas precisarão estar preparados para lidar com a complexidade e as incertezas do ambiente, já que hoje diariamente surgem novas formas de conhecimento que vão de encontro à realidade da sala de aula. Desse modo, através dos jogos digitais é possível que haja esse diálogo entre o ambiente virtual e a sala de aula, de modo a compreender e preparar os professores para o inesperado. Como bem destaca Zacchi,

Em primeiro lugar, os estudantes hoje em dia têm acesso a uma grande gama de informações por meio das tecnologias de comunicação, em muitos casos mais que os próprios professores. Segundo, a diversidade está se tornando um fator decisivo. [...] E essa diversidade vem desempenhando um papel cada vez mais proeminente na construção do conhecimento. Esses dois aspectos contribuem muito para o grau de incerteza e ambiguidade que os professores de língua inglesa têm de enfrentar em sala de aula. Prepará-los para lidar com o inesperado é pois uma tarefa indispensável na formação de professores hoje em dia (ZACCHI, 2015, p. 260).

Nesse novo cenário, é preciso também refletir sobre maneiras de introduzir os jogos digitais em sala de aula, especificamente no ensino de língua inglesa. Ensinar uma língua estrangeira vai além do ensino das quatro habilidades do idioma: ler, ouvir, escrever e falar, sendo de extrema importância que haja uma contextualização desse ensino, destacando os aspectos culturais da língua, especificamente o respeito e a empatia para esse novo ambiente a ser explorado.

4. Conclusões

Com base nas reflexões deste trabalho, pretendemos propor que o surgimento das tecnologias digitais, de maneira cada vez mais complexa, vêm se tornando a realidade de grande parte das pessoas, sendo os jogos digitais um resultado de todos esses avanços e mudanças recorrentes da sociedade.

Sendo assim, o indivíduo exerce sua subjetividade não somente no mundo real, mas transpõe essas características para os ambientes onde se encontra imerso. Nesse contexto, é plausível dizer que o jogo constrói-se não como um elemento desconexo da realidade, mas sim como um fator que visa promover um diálogo entre a realidade e o mundo virtual, colocando-se assim como um reflexo, ou uma refração dela.

Partindo desse pressuposto, através do jogo, o jogador exercerá sua subjetividade e todos os componentes que a compõem, especialmente suas virtudes, costumes e valores edificados no decorrer da sua vida, ocasionando assim um rico diálogo entre a ética trazida pelo jogador para dentro do jogo. O jogador coloca-se, assim, não como um sujeito passivo nesse tipo

de ambiente, mas age ativamente em relação aos seus posicionamentos e objetivos para aquele jogo.

Além disso, fora todas as possibilidades de desenvolvimento intelectual oferecidas pelo jogo, essa é uma ferramenta significativa para a formação docente, visto que, assim como a sala de aula, o jogo é um ambiente onde o usuário a qualquer momento pode ser surpreendido, onde a imprevisibilidade é uma característica marcante. O professor, assim como o jogador, precisará encontrar meios efetivos para lidar com todas as situações em que se encontra, quando uma simples escolha pode mudar a dinâmica de toda a narrativa.

Dessa forma, é importante considerar que, com todas as mudanças ocasionadas na sociedade, o perfil do alunado tem mudado em relação a anos atrás. A aprendizagem não se limita mais às paredes da escola, pois ocorre de forma contínua frente a vastidão de recursos presentes na sociedade. O jogo digital coloca-se assim como um elemento inerente à sociedade, que pode auxiliar na aprendizagem dos alunos – e neste caso aqui futuros professores – permitindo-lhes um intercâmbio de culturas, esse que se dá entre os jogadores, o jogo em si e as comunidades que se formam em torno dele.

Por fim, fica claro que o jogo está inserido na sociedade não como um simples conjunto gráfico ou até mesmo como um mecanismo alienante e de mero entretenimento, mas sim como uma ferramenta complexa e vasta em possibilidades, capaz de oferecer ao usuário uma infinidade de experiências. Essas experiências serão adicionadas à bagagem cultural e social do jogador para, posteriormente, serem aplicadas de volta à sociedade.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Trad. Leonel Vallandro; Gerd Bornheim. 4. ed. São Paulo: Nova Cultural, 1991. (Os Pensadores, v. 2)

BAUMAN, Zygmunt. **A ética é possível num mundo de consumidores?** Trad. Alexandre Werneck. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: linguagens, códigos e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2006. v. 1. p. 85-124.

COMPARATO, Fábio Konder. **Ética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

JAMES, Carrie. **Disconnected: youth, new media, and the ethics gap**. Cambridge: MIT Press, 2014.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **New Literacies**. 3. ed. New York: Open University Press, 2011.

LIFE IS STRANGE. Paris: Dontnod Entertainment, 2015.

MENEZES DE SOUZA, Lynn Mario. O professor de inglês e os letramentos no século XXI: métodos ou ética? In: JORDÃO, Clarissa M.; MARTINEZ, Juliana Z.; HALU, Regina C. (Orgs.). **Formação “desformatada”: práticas com professores de língua inglesa**. Campinas: Pontes, 2011. p. 279-303.

SICART, Miguel. **The ethics of computer games**. Cambridge: The MIT Press, 2009.

ZACCHI, Vanderlei J. Esperando o inesperado: formação de professores numa era de incertezas. In: MOTA, Mailce B. et alii. **Língua e literatura na época da tecnologia**. Florianópolis: EDUFSC, 2015. p. 259-276.

ZACCHI, Vanderlei J. Escolhas Pessoais mas nem Tanto: A Construção da Ética em Jogos Digitais. In: ZACCHI, Vanderlei J.; ROCHA, Cláudia H. (Orgs.). **Diversidade e Tecnologias no Ensino de Línguas**. São Paulo: Blucher, 2020.